



Helden in der Unterwelt

(Eroi negli inferi)

Un gioco di avventura per 1-4 giocatori

Un'espansione per *Rückkehr der Helden*
e/o *Im Schatten des Drachen*

Traduzione in italiano by The Goblin

La Tana dei Goblin <http://www.goblins.net>

Nota del traduttore

Questa traduzione è un adattamento del regolamento di gioco, realizzato usando come fonti sia la versione originale in lingue tedesca, sia la traduzione in inglese di Jason Saumer (alias Torbin_Bequette) disponibile su BoardGameGeek.

Il regolamento è stato adattato nella forma e nella suddivisione dei contenuti in modo da integrarsi con quello del gioco base "*Rückkehr der Helden*" e della prima espansione "*Im Schatten des Drachen*", già da me tradotti in precedenza. Ove possibile si è cercato di rispettare la struttura dell'originale, ma in molti casi si è preferito effettuare dei cambiamenti per migliorare la leggibilità e la comprensione del regolamento. In particolare, si è riportato in appendice il glossario ed i dettagli delle varie pedine e componenti che necessitano di traduzione, in modo da avere un più comodo riferimento rispetto alla versione originale in cui tali argomenti erano suddivisi in pagine diverse.

Considerate le numerose componenti di gioco che riportano scritte in tedesco, nel presente documento si farà riferimento ai nomi originali indicandone a fianco la traduzione in italiano. Nella descrizione di alcuni avversari, incontri etc.. non sono stati curati con particolare attenzione i riferimenti alla mitologia greca che sono puramente descrittivi e non hanno alcuna rilevanza sul gioco. Per ogni eventuale errore o imprecisione, sarà mia cura aggiornare il presente documento quando ciò si renderà necessario.

Introduzione

Cosa sta accadendo là sotto, negli inferi?" si chiedono gli eroi. Ade e Persefone, i signori degli inferi, sono scomparsi. Creature che un tempo erano bandite in profondità nelle gole del Tartaro, la prigione scavata dagli dei stessi per i loro peggiori nemici, sono ora liberi di aggirarsi per le terre dei viventi. Chi ha permesso a queste creature di fuggire?

Nessun essere vivente può esistere negli inferi. Cosa accadrà ad un eroe coraggioso che si avventuri in quelle oscure profondità? Il male attacca i loro spiriti non per uccidere, ma per cambiarne la natura dalla luce all'oscurità: questo è il lato sinistro del Dannato! Ma prima che gli eroi possano combattere il Dannato, dovranno affrontare i suoi tre Avatar.

Solo allora un eroe potrà sconfiggere il male nella sua stessa roccaforte, il regno del Caos!

Scopo del gioco

Gli eroi devono sconfiggere il Dannato, colui che riuscirà in tale impresa sarà il vincitore del gioco. Ma è anche possibile che vinca il male, nel caso in cui il Dannato diventi troppo potente per essere sconfitto! Se ciò avviene, si avrà una vittoria minore per l'eroe che più degli altri sarà stato sedotto dal male al termine della partita (quello con più cubetti neri).

Gli inferi e Rückkehr der Helden / Im Schatten des Drachen

Questo gioco può essere utilizzato come espansione per il gioco base *Rückkehr der Helden* e/o con la prima espansione *Im Schatten des Drachen*, le cui tessere territorio rappresentano il mondo di superficie dal quale gli Eroi potranno muovere negli Inferi attraverso appositi portali!

Se si usa la prima espansione, l'incontro Kerberos (Cerbero) viene considerato un portale per gli inferi. Se si usa il gioco base senza la prima espansione, la pedina Avventura (incontro) "*Tor zum Hades – Styx*" viene aggiunta alle altre e rappresenta il portale per gli inferi. Solo se si combinano tutti e tre i giochi, la pedina Avventura (incontro) aggiuntiva "*Tor zum Hades – Lethe*" viene utilizzata per rappresentare un secondo portale per gli inferi.

Le pedine tonde con l'effigie del Dannato e l'indicazione "-1" vengono utilizzate solo in congiunzione con il gioco base e/o la prima espansione, mentre non vengono usate se si gioca *Helden in der Unterwelt* come gioco a sé stante.

Per i dettagli, si rimanda ai capitoli 11, 12 e 13 di questo regolamento.

1. Componenti di gioco

- **48 Tessere** per sviluppare la mappa degli inferi
- **80 pedine:** avversari, missioni, oggetti, incontri, etc...
- **5 Schede degli Eroi**, su due facce (maschio/femmina), per tenere traccia dei Punti Vita, abilità, esperienza, missioni, oggetti, movimento, etc...
- **1 Scheda del Dannato**, per disporre alcuni oggetti speciali e tenere traccia delle caratteristiche del nemico
- **10 Segnalini degli Eroi**, con 10 basette di plastica
- **15 Monete d'oro** in legno
- **20 biglie di vetro rosso:** i Punti Vita degli Eroi
- **61 Cubetti Esperienza** in quattro colori (rosso, verde, blu e ora anche neri per il progresso del male)
- **32 pedine numerate**, per le modifiche ai valori delle abilità degli eroi nel corso del gioco
- **5 dadi a sei facce**, usati per tutte le prove sulle abilità
- **10 segnalini rotondi del Dannato**, usati solo con il gioco base *Rückkehr der Helden* e/o la prima espansione *Im Schatten des Drachen*

1.1 La scheda dell'Eroe



Le schede degli eroi riportano tutte le indicazioni necessarie nel corso del gioco, come indicato nella figura a lato e tradotto al fondo del regolamento nell'**Appendice A1**.

Sono indicati i Punti Vita fisici dell'eroe (cuori rossi, sopra la riga) e quelli temporanei dovuti a oggetti come scudi e armature (arancioni, sotto la riga), le monete iniziali, la capacità di movimento, un'abilità speciale unica dell'Eroe, ed i valori delle tre abilità di Magia (blu), Combattimento a Distanza (verde) e in Mischia (rosso).

Sulla scheda sono anche presenti alcune caselle o spazi particolari. La casella per la gemma sotto la capacità di movimento viene usata solo se si gioca *Helden in der Unterwelt* come espansione di *Rückkehr der Helden*.

Le due file di quattro caselle ciascuna, sono utilizzate per le Missioni raccolte dall'eroe (spazi dal contorno blu) e per gli oggetti del proprio inventario (spazi dal contorno giallo). Un eroe non può avere in ogni momento più di quattro Missioni Secondarie e quattro oggetti con sé, anche se può sempre decidere di lasciarne alcuni per fare spazio ad altri.

Le schede degli Eroi del gioco base *Rückkehr der Helden* e della prima espansione *Im Schatten des Drachen* possono essere utilizzate con *Helden in der Unterwelt* senza alcun problema. Analogamente, gli Eroi compresi in questo gioco possono anche essere utilizzati con il gioco base e/o la prima espansione.

Nota: per comodità, si è utilizzata sopra l'immagine di una delle schede degli eroi del gioco base *Rückkehr der Helden*, ma quelle di *Helden in der Unterwelt* sono del tutto identiche nella struttura e nel funzionamento.

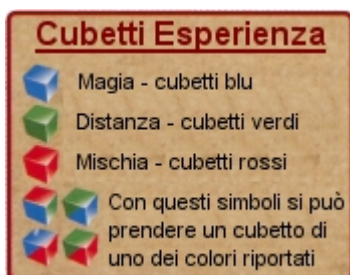
1.1.1 Le abilità dell'Eroe e le prove

Le tre abilità di un Eroe sono indicate da un valore numerico. Tanto maggiore questo valore, tanto più sarà facile per l'Eroe superare le prove richieste su quell'abilità, poiché nelle prove occorre generalmente lanciare due dadi ed ottenere un risultato totale che sia inferiore o uguale a questo numero, come sarà dettagliato più avanti.

Il valore delle abilità, nel corso del gioco, può essere modificato dagli avversari, dagli oggetti posseduti o anche da alcuni particolari incontri. In ogni caso, le modifiche alle abilità degli Eroi si applicano sempre e solo al valore delle abilità stesse, mai al risultato del lancio dei dadi. Ad esempio, quando l'eroe si addestra e aumenta il valore di una sua abilità, si useranno i segnalini numerati per modificare il valore sulla scheda. A parte il caso di alcuni oggetti speciali (vedi appendice A6.3), un Eroe non può mai avere più di un oggetto che modifichi una determinata abilità e comunque il valore delle abilità non può mai essere superiore a 11.

In diverse situazioni di gioco, come nei combattimenti e nella risoluzione degli eventi e di alcuni incontri, gli Eroi potranno essere chiamati ad effettuare delle prove sulle loro abilità. Per effettuare con successo una prova, normalmente occorre lanciare 2D6 e ottenere un risultato minore o uguale al valore dell'abilità richiesta. Tuttavia, mano a mano che gli Eroi guadagnano esperienza nelle diverse abilità (vedi sotto), potranno ottenere dadi aggiuntivi da lanciare: in tali casi, il giocatore lancerà tutti i dadi cui ha diritto e fra questi ne sceglierà due il cui risultato sarà usato per determinare l'esito.

1.1.2 Esperienza e prove sulle abilità



Nel corso del gioco, gli avversari sconfitti in combattimento, gli eventi, alcuni incontri e Missioni Secondarie possono comportare un aumento di esperienza dell'Eroe, rappresentato dal guadagno di uno o più cubetti esperienza, i cui colori corrispondono normalmente alle tre abilità riportate sulla Scheda.

Le pedine che fanno guadagnare esperienza mostrano uno o più simboli che indicano il numero ed il tipo (colore) di cubetti ottenuti dall'eroe; in alcuni casi, i cubetti possono essere multicolore ed il giocatore può scegliere fra i colori riportati. Anche se il giocatore ha la facoltà di scegliere, non è mai possibile prendere due cubetti dello stesso colore (tranne nel caso dei cubetti neri, vedi sotto).



I cubetti esperienza vengono posizionati da sinistra verso destra negli appositi spazi della scheda dell'Eroe, di fianco al valore dell'abilità corrispondente (stesso colore). Quando la fila dei cubetti esperienza di una data abilità raggiunge il livello che è indicato con il simbolo di un dado, l'Eroe ottiene un dado aggiuntivo nelle prove su quell'abilità. Ciò significa che nel corso del gioco l'Eroe potrà arrivare a lanciare 3, 4 o 5 dadi quando deve effettuare una prova, scegliendo i due risultati che vuole per determinarne l'esito.

L'esperienza influenza solo il numero di dadi lanciati nelle prove, mentre l'addestramento, i bonus e malus di avversari o incontri e gli oggetti influenzano il valore delle abilità.

1.1.3 I cubetti neri

Oltre ai normali cubetti esperienza blu, verdi e rossi, *Helden in der Unterwelt* introduce dei nuovi cubetti neri. Negli inferi, infatti, sono all'opera forze innaturali che saranno fronteggiate dagli Eroi, i quali matureranno esperienze che nulla hanno a che fare con i loro normali talenti. I cubetti neri rappresentano esperienza derivante da questi poteri oscuri, che da un lato permettono agli Eroi di migliorare le proprie abilità, ma dall'altro li corrompono (vedi Capitolo 8 per dettagli).

Quando un giocatore acquisisce un cubetto nero, deve metterlo sulla scheda di riferimento del proprio eroe, in una qualsiasi abilità a sua scelta fra le tre (a meno di situazioni particolari in cui debbano essere messi in una abilità specifica). I cubetti neri così posizionati consentono agli Eroi di progredire nell'esperienza delle varie abilità esattamente come quelli colorati, e permettono quindi di aumentare il numero di dadi usati nelle prove.

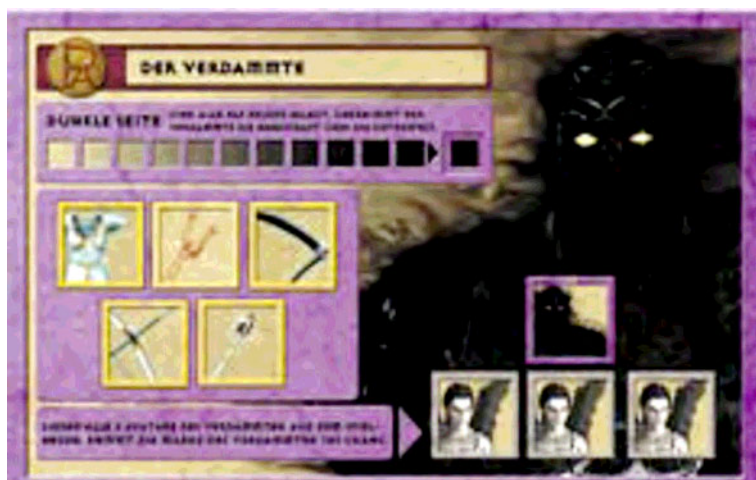
Tuttavia, ogni volta che si acquisisce esperienza in un'abilità dove sia stato posizionato in precedenza almeno un cubetto nero, i nuovi cubetti colorati guadagnati dovranno essere scambiati con cubetti neri prima di posizionarli sulla scheda dell'eroe. In pratica, dal momento in cui si sarà posizionato un cubetto nero in un'abilità, su questa si potranno piazzare in seguito solo altri cubetti neri e non più cubetti colorati. Questo caso costituisce l'eccezione alla regola secondo cui un eroe non può mai prendere due cubetti dello stesso colore a seguito di un combattimento, un incontro o una missione.

1.2 La scheda del Dannato

Il Dannato ha una propria scheda di riferimento simile a quelle degli Eroi, utilizzata per tenere traccia dei Punti Vita, per posizionare gli Avatar che sono stati sconfitti, e per collocare all'inizio del gioco alcuni oggetti speciali che potranno essere acquisiti dagli Eroi nel corso del gioco.

Durante il gioco, alcuni cubetti neri dovranno essere posizionati sulla scheda del Dannato, nelle apposite caselle e da sinistra verso destra. Il numero di questi cubetti neri indica i Punti Vita del Dannato (minimo 1 anche se non vi sono cubetti). Il gioco termina se viene posizionato l'ultimo cubetto nero nello spazio all'estrema destra, nel qual caso vince l'Eroe che ha più cubetti neri sulla propria scheda.

I riquadri a bordo giallo sulla scheda del Dannato contengono inizialmente gli oggetti speciali che gli eroi potranno prendere completando missioni particolari. Una volta presi, questi oggetti non tornano mai sulla scheda del Dannato, a meno che l'eroe che li possiede non muoia durante il gioco (vedi 7.2).



Lo spazio singolo sopra ai tre Avatar viene usato per collocare inizialmente la pedina del Dannato, fino a quando questa non entra in gioco. I tre spazi per gli Avatar vengono usati per posizionarvi le pedine corrispondenti quando essi vengono sconfitti dagli Eroi nel corso del gioco.

1.3 Le pedine di gioco in generale

Le pedine principali di *Helden in der Unterwelt* sono divise in due tipi, a secondo dell'immagine stampata sul retro.

- **Pedine Avventura:** sono quelle con il logo "PA" sul retro e rappresentano avversari (bordo rosso), incontri (bordo verde), oggetti (bordo giallo), missioni (bordo blu) creature degli inferi (bordo grigio o grigio con un lato blu) e i tre Avatar del Dannato. In generale, queste pedine rappresentano tutto ciò che gli Eroi possono trovare nel corso della loro esplorazione negli inferi. In particolare, le creature degli inferi rappresentate da pedine con il bordo grigio e un lato blu, una volta sconfitte, diventano una missione che l'eroe deve completare per ottenere la ricompensa indicata.

Le due pedine incontro (bordo verde) "Tor zum Hades – Styx" e "Tor zum Hades – Lethe" vengono utilizzate esclusivamente in congiunzione con il gioco base *Rückkehr der Helden* e/o la prima espansione *Im Schatten des Drachen*, secondo quanto sarà dettagliato più avanti in questo regolamento (vedi Capitoli 11, 12 e 13).

- **Pedine Tesoro:** sono quelle con un forziere sul retro e rappresentano spesso oggetti (bordo giallo, comprese alcune armi oscure), ma anche trappole o altre creature degli inferi (bordo grigio). In generale, queste pedine rappresentano le possibili ricompense che gli eroi possono ottenere dopo aver risolto con successo un combattimento, un incontro o una missione. In particolare, le trappole e le creature del Dannato indicano spiacevoli sorprese che un eroe potrebbe trovare quando si aspettava invece di guadagnare un'utile ricompensa.

1.3.1 Come leggere le pedine

Tutte le pedine riportano un nome identificativo, che può essere utilizzato per individuare, nell'apposita appendice al presente regolamento, la traduzione di eventuali regole e effetti speciali ad esse collegato.



Le pedine che rappresentano avversari (bordo rosso), riportano sempre nella parte alta uno o più cerchi colorati contenenti dei numeri, e un simbolo accanto, che può essere un cuore, un cubetto esperienza o il simbolo del movimento. Questo simbolo indica cosa accade all'eroe in caso di sconfitta in combattimento, ovvero rispettivamente la perdita di Punti Vita, di un cubetto esperienza, o di un punto movimento.

I cerchi colorati con i numeri riportati sulle pedine sono invece i dati relativi al combattimento o alle prove che l'eroe deve effettuare su una delle abilità corrispondenti ai colori riportati: Blu = Magia, Verde = Combattimento a distanza, Rosso = Combattimento in mischia. Se un'abilità non è riportata sulla pedina, l'eroe non può utilizzarla per quell'avversario o incontro. Se la pedina riporta un cerchio grigio anziché colorato, l'eroe potrà utilizzare per la prova solo l'abilità sulla quale ha il minor numero di cubetti esperienza, indipendentemente dal numero di dadi che può utilizzare nella prova. I numeri riportati all'interno dei cerchi (colorati o grigi) indicano il modificatore che si applica al valore dell'abilità corrispondente per effettuare la prova. Se tale valore è zero, la prova viene effettuata senza malus.



Le ricompense guadagnate dall'eroe per aver superato con successo le prove indicate dalla pedina (che si tratti di combattimento o meno, come nel caso degli eventi o delle missioni), sono sempre indicate in basso. Per ogni simbolo corrispondente, l'eroe guadagna un cubetto esperienza del colore indicato, o a scelta se il simbolo è multicolore. Se è presente il simbolo del forziere, l'eroe ha diritto a pescare una pedina Tesoro dalla riserva per ciascun simbolo. In alcuni casi, la ricompensa potrebbe essere un oggetto specifico, il cui nome viene indicato sulla pedina stessa.

Le creature degli inferi (bordo grigio) riportano sempre il simbolo di un cubetto nero in alto accanto ai cerchi colorati o al cerchio grigio, per indicare che, quando una di queste pedine viene rivelata, si aggiunge immediatamente un cubetto nero sulla scheda del Dannato. Inoltre, se l'eroe viene sconfitto in combattimento da queste creature, invece di perdere un Punto Vita dovrà acquisire un cubetto nero (che va posto in un'abilità a scelta e non per forza quella usata per il combattimento). Alcune di queste creature, infine, presentano un bordo blu e indicano che, una volta sconfitte, diventano una missione che deve essere completata dall'eroe per poter ottenere la ricompensa indicata.



1.4 Le tessere degli inferi e la mappa

Le tessere degli inferi si dividono in tre tipi che determinano come devono essere messe in gioco durante la partita:

- **Luoghi:** sono tessere con un nome particolare, come Hades, Elysion, etc... Quando una tessera di questo tipo viene messa in gioco, occorre posizionarvi sopra una pedina Avventura.
- **Aree:** sono tessere con 3 o 4 uscite ma prive di un nome particolare. Quando una tessera di questo tipo viene messa in gioco, occorre posizionarvi sopra una pedina Avventura.
- **Passaggi:** sono tessere con 2, 3 o 4 uscite, sulle quali NON si deve posizionare una pedina quando vengono messe in gioco.

Alcune di queste tessere (Lethe e Styx) possono essere attivate dagli eroi durante il proprio turno, per sfruttarne le caratteristiche speciali, come sarà descritto in dettaglio più avanti (vedi 6.3).

2. Preparazione del gioco

Di seguito sono illustrati i passi da seguire per la preparazione di una partita a Helden in der Unterwelt come gioco a sé stante. Per quanto riguarda le partite con il gioco base “*Rückkehr der Helden*” e/o la prima espansione “*Im Schatten des Drachen*”, la preparazione può variare secondo quanto sarà indicato più avanti nei capitoli 11, 12 e 13.

- Prendere le tessere degli inferi, mettere da parte quella denominata Styx (Stige) e mescolare le altre a faccia in giù. Formare quindi 3 pile di tessere della stessa altezza, mantenendole sempre a faccia in giù.
- Separare le Pedine Tesoro dalle Pedine Avventura, riconoscibili in base al retro (vedi 1.3). Le pedine Tesoro devono essere tenute a faccia in giù in una riserva a lato dell'area di gioco, non necessariamente in pila. Se un giocatore guadagna il diritto a pescare un tesoro, non dovrà infatti prendere la prima pedina della pila, ma potrà sceglierne una dalla riserva, purché non la riveli e non la guardi prima di sceglierne.
- Fra le Pedine Avventura, rimuovere i due incontri “*Tor zum Hades – Styx*” e “*Tor zum Hades – Lethe*” che servono solo se si usa il gioco base e/o senza la prima espansione: queste due pedine che non saranno utilizzate. Le restanti pedine Avventura vengono mescolate a faccia in giù e disposte in una seconda riserva che viene usata esattamente come quella delle pedine Tesoro. Quando occorre pescare una pedina Avventura, il giocatore ne sceglie una qualsiasi purché non la riveli e non la guardi prima di sceglierne.
- Si posiziona da un lato la scheda del Dannato e vi si collocano negli appositi spazi la pedina corrispondente ed i cinque oggetti speciali riportati nelle caselle a bordo giallo, che entreranno in gioco successivamente. I cinque oggetti speciali “*Umhang der Persephone*” (Armatura di Persefone), “*Zweizack*” (Tridente degli Inferi), “*Sense des Thanatos*” (Falce di Tanatos), “*Bogen des Herkules*” (Arco di Ercole) e “*Goldener Stab*” (Bacchetta Dorata), entrano in gioco quando gli Eroi risolvono specifici incontri (vedi appendice A2.1) o completano specifiche missioni (vedi appendice A4.1). La pedina del Dannato invece entra in gioco quando saranno stati sconfitti i suoi tre Avatar.
- Mettere da parte, come riserva di gioco e in posizione comoda, le biglie rosse di vetro (Punti Vita), i cubetti esperienza, i cubetti neri, le monete d'oro e tutti gli altri componenti. Selezionare uno dei giocatori come “banchiere”, che si occuperà durante la partita di gestire questi pezzi di gioco mano a mano che ve ne sarà bisogno.
- Iniziando dal primo giocatore, ciascuno sceglie un Eroe e prende la scheda corrispondente che posiziona davanti a sé dal lato che preferisce (maschio o femmina). Ciascuno prende inoltre il segnalino del proprio eroe che viene messo su una basetta di plastica, le monete d'oro ed i Punti Vita indicati dalla propria scheda (che vanno uno su ogni cuore rosso al di sopra della linea di separazione). Gli eroi sono ora pronti per avventurarsi negli inferi.
- Posizionare al centro dell'area di gioco la tessera degli inferi Styx (Stige) e posizionarvi i segnalini degli eroi in gioco. Questo è il punto di partenza dell'avventura, gli inferi si svilupperanno attorno a questo ingresso dal fiume Stige.
- Il giocatore più anziano è il primo giocatore ed inizia la partita.

3. Il turno di gioco

Nel proprio turno, ciascun giocatore completa ognuna delle tre fasi seguenti, nell'ordine riportato:

1. Aggiungere una tessera alla mappa degli inferi
2. Movimento
3. Azioni

4. Fase 1: Aggiungere una tessera alla mappa degli inferi

Se il proprio eroe si trova in una tessera che ha almeno un'uscita libera, il giocatore di turno può mettere in gioco una nuova tessera degli inferi, pescando la prima da una delle tre pile coperte predisposte all'inizio del gioco, a scelta. Questa fase è opzionale e il giocatore di turno non è obbligato a pescare una nuova tessera, tuttavia se decide di farlo e vuole poi muovere l'eroe, nella fase di movimento dovrà obbligatoriamente muovere in questa tessera (vedi Capitolo 5).

4.1 regole di posizionamento delle tessere degli Inferi

La tessera pescata deve essere posizionata in modo che sia adiacente alla tessera attualmente occupata dall'eroe, e se ha una freccia di orientamento, questa dovrà puntare nella stessa direzione di quella rappresentata sulla tessera iniziale Styx (Stige). Se la tessera pescata non ha una freccia di orientamento, il giocatore può disporla nel modo che preferisce.

Se la tessera appena pescata e messa in gioco non è un passaggio (vedi 1.4), il giocatore pesca una Pedina Avventura dalla riserva e la pone, mantenendola coperta, al centro della nuova locazione.

Se l'eroe si trova in una locazione che è già completamente circondata da altre tessere degli inferi precedentemente posizionate, o se non vi sono uscite libere dalla sua attuale posizione, o ancora se le tessere degli inferi sono esaurite, non è possibile aggiungere una tessera in questa fase. In tali casi, questa fase del turno di gioco viene saltata.

5. Fase 2: Movimento

Il movimento di un eroe è opzionale, il giocatore può decidere di utilizzare tutto, parte o nulla della sua capacità di movimento, rappresentata dal numero riportato sulla scheda dell'eroe all'interno del simbolo del piede. Alcuni oggetti che possono essere acquisiti nel corso del gioco possono aumentare o diminuire la capacità di movimento, in questi casi si usano i segnalini numerici per indicare il valore modificato sulla scheda dell'eroe.

Entrare in una tessera degli inferi costa normalmente 1 punto movimento all'eroe, per ogni tessera.

Se il giocatore ha posizionato una nuova tessera nella fase 1 del suo turno di gioco e desidera muovere il proprio eroe, il primo punto movimento deve essere obbligatoriamente speso per entrare nella tessera che ha appena messo in gioco. Qualora ciò non fosse possibile, ad esempio perché il posizionamento della nuova tessera fa in modo che essa non sia accessibile da quella in cui si trova l'eroe (un muro), l'eroe non può muovere in questo turno e deve restare dove si trova.

Se il giocatore ha scelto di non mettere in gioco una nuova tessera nella Fase 1 oppure non ha potuto perché la locazione in cui si trova l'eroe è già completamente circondata da tessere messe precedentemente in gioco, allora in questa fase l'eroe potrà muovere in qualsiasi direzione a propria scelta.

5.1 Dettagli sul movimento

Quando durante il movimento un eroe entra in una tessera (spendendo 1 Punto Movimento), il giocatore esamina le pedine presenti, rivelando quelle eventualmente coperte. Alcune pedine potrebbero impedire all'eroe di proseguire il suo movimento in altre tessere, anche se ha ancora punti a disposizione:

- se fra le pedine presenti nella tessera vi sono avversari (bordo rosso o bordo grigio), l'eroe dovrà combattere: poiché il combattimento è un'azione, il movimento termina e si passa alla fase successiva;
- se non vi sono avversari, ma solo incontri (bordo verde), missioni (bordo blu) e/o oggetti (bordo giallo), l'eroe potrà tralasciare di interagire con essi e proseguire il movimento se ha ancora punti a disposizione;
- se l'eroe decide di interagire con un incontro (bordo verde), accettare una missione (bordo blu) e/o raccogliere oggetti (bordo giallo), poiché queste sono azioni, dovrà terminare il proprio movimento, passando così alla fase seguente.

In particolare, il movimento dell'eroe termina non appena:

- a) esaurisce i suoi punti movimento,
- b) desidera fermarsi senza esaurire tutti i punti movimento, oppure
- c) effettua una qualsiasi azione, dando così inizio alla fase successiva.

6. Fase 3: Azioni

Quando un eroe entra in una tessera in cui è presente una o più pedine, il movimento si interrompe e si esaminano tali pedine per determinare se l'eroe desidera o è costretto a fare un'azione. In questi casi, la fase di movimento termina immediatamente e inizia la fase delle azioni: nessun movimento è più possibile per l'eroe nel turno corrente.

Il combattimento è un'azione obbligatoria che un eroe è obbligato a effettuare quando incontra degli avversari nella tessera in cui muove, ponendo fine al movimento. Le altre azioni sono invece opzionali e l'eroe può sempre scegliere di rinunciare se desidera proseguire il movimento avendo ancora punti a disposizione.

Nella fase delle azioni, un eroe può effettuare nessuna, una o più azioni una di seguito all'altra, purché siano risolte nell'ordine indicato e senza ripetere la stessa più volte, tranne che per il completamento di missioni e le ricompense:

1. Combattimento con avversari (pedine con bordo rosso o grigio, in alternativa al Duello)
2. Duello con altri eroi (in alternativa al combattimento)
3. Usare le proprietà speciali delle tessere *Lethe* o *Styx*
4. Risolvere incontri (pedine con bordo verde)
5. Accettare una missione (pedine con bordo blu)
6. Completare una missione (può essere ripetuta più volte)

Anche ottenere una ricompensa per combattimenti, incontri e missioni è un'azione, che tuttavia può essere ripetuta più volte e non necessariamente secondo un ordine prefissato, indipendentemente dal fatto che la ricompensa sia costituita da Pedine Tesoro, cubetti esperienza, oggetti o altro ancora.

Ad esempio, in uno stesso turno un eroe potrebbe vincere un combattimento e ottenere un cubetto esperienza, quindi interagire con un incontro e ottenere un oggetto, e ancora completare due diverse missioni e ottenere le ricompense indicate per entrambe (in quest'ordine).

6.1 Combattimento

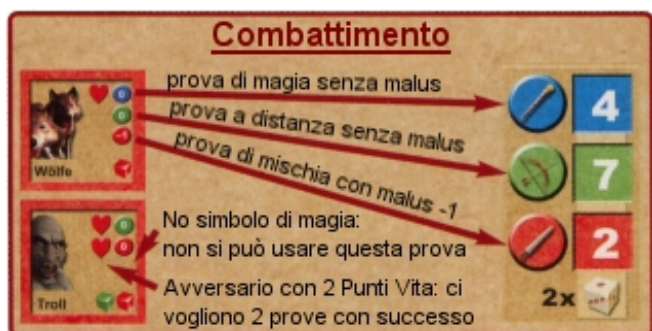
Quando l'eroe entra in una tessera contenente uno o più avversari (pedine a bordo rosso o grigio), si ha obbligatoriamente un combattimento. L'eroe è costretto a effettuare questa azione concludendo così la fase di movimento, e prima di qualsiasi altra azione. A meno che non posseggano particolari oggetti che danno questa possibilità, gli eroi non possono evadere un combattimento e sono obbligati a risolverlo terminando il proprio movimento.

Il combattimento si risolve scegliendo un'abilità ed effettuando una prova sul valore corrispondente, applicandone quindi gli esiti in funzione della riuscita o meno di questa prova.

Tutti gli avversari e le creature degli inferi con cui si può combattere sono riportati e tradotti nelle **Appendici A3 e A5.**

6.1.1 Scelta dell'abilità da usare nel combattimento

Per effettuare il combattimento, l'eroe deve come prima cosa scegliere quale abilità usare, ma potrà scegliere solo un'abilità che corrisponda ad uno dei cerchi colorati rappresentati sulla pedina dell'avversario. Se un colore non è riportato con il relativo cerchio colorato, l'abilità corrispondente non può essere usata.



Se all'interno del cerchio rappresentato sulla pedina dell'avversario è stampato un numero diverso da zero, l'abilità corrispondente sarà modificata da quel valore nel caso si scelga di utilizzarla per il combattimento.

Nel caso di un cerchio grigio, l'eroe è obbligato a utilizzare l'abilità nella quale ha il minor numero totale di cubetti esperienza. In caso di parità il giocatore potrà scegliere l'abilità da usare fra quelle che hanno lo stesso minor numero di cubetti esperienza.

Nota del traduttore: l'illustrazione si riferisce per comodità a pedine del gioco base, ma non vi sono differenze sostanziali.

6.1.2 Risoluzione del combattimento ed effetti

Per risolvere il combattimento, l'eroe effettua una prova sull'abilità scelta ed eventualmente modificata come sopra indicato, lanciando tutti i dadi cui ha diritto per la sua esperienza e scegliendo i due che preferisce per determinare il risultato. Se la prova riesce, vince il combattimento, altrimenti è sconfitto. In ogni caso, tranne che nel combattimento contro il Dannato (vedi 9.2), se la prova riesce il combattimento termina.

L'eroe vince il combattimento

Se l'eroe vince il combattimento (prova riuscita) contro un avversario (bordo rosso) o una creatura degli inferi (bordo interamente grigio), ha diritto alla ricompensa indicata sulla pedina: cubetti esperienza e/o Pedine Tesoro e/o oggetti.

Se l'avversario sconfitto è una creatura degli inferi con un bordo blu, la ricompensa non può essere presa immediatamente dall'eroe. In questo caso, la pedina viene voltata in modo da avere questo bordo verso l'alto, e diventa una missione che l'eroe deve obbligatoriamente accettare ponendola sulla propria scheda; in tal caso la ricompensa indicata spetta all'eroe solo al completamento della missione, ovvero quando raggiungerà la tessera indicata.

Se l'avversario sconfitto era uno dei tre Avatar del Dannato, la pedina viene collocata sulla sua scheda. In tutti gli altri casi la pedina dell'avversario sconfitto viene rimossa dal gioco.

L'eroe perde il combattimento

Se l'eroe viene sconfitto (prova fallita), la pedina dell'avversario indica cosa succede: può perdere 1 Punto Vita, 1 Punto Movimento, 1 Cubetto Esperienza oppure guadagnare 1 Cubetto Nero. In aggiunta, l'eroe perde il resto del proprio turno e non potrà quindi effettuare altre azioni. La pedina dell'avversario resta in gioco e potrà essere nuovamente affrontata dallo stesso eroe o da altri nei turni seguenti.

Al turno successivo, l'eroe sconfitto non è obbligato a proseguire il combattimento, potrà quindi decidere di non muovere e affrontare nuovamente il nemico, oppure di spostarsi ed evitarlo.

6.2 Duelli fra eroi

Il Duello fra eroi è un'azione alternativa al Combattimento, che può essere iniziata solo dal giocatore di turno e solo in alcune circostanze. Se l'eroe ha dovuto combattere un avversario, non potrà effettuare un duello nella fase delle azioni. Il duello è una sorta di combattimento fra gli eroi, che può comportare per lo sconfitto la perdita di un Punto Vita, di un oggetto, oppure di un cubetto nero.

Affinché l'eroe di turno possa sfidare a duello un altro eroe è necessario che

- non abbia effettuato un combattimento nella stessa fase delle azioni,
- entrambi gli eroi si trovino nella stessa tessera degli inferi,
- almeno uno dei due eroi abbia uno o più cubetti neri sulla propria scheda di riferimento.

6.2.1 Risoluzione del duello

La risoluzione del duello avviene in modo simile al combattimento, ma entrambi gli eroi possono scegliere l'abilità che preferiscono utilizzare, determinando così un modificatore per l'abilità dello sfidante che effettuerà la prova con due soli dadi indipendentemente dall'esperienza acquisita.

Come prima cosa, ciascun duellante sceglie e annuncia l'abilità che intende utilizzare, che sarà normalmente quella con il valore più alto. Quindi, in base alla differenza fra il valore dell'abilità usata dallo sfidante e quella dello sfidato, si determina il modificatore come indicato nella tabella a fianco.

Nota del traduttore: si noti per comodità che il modificatore è sempre pari alla metà della differenza calcolata, arrotondando per eccesso. Si può facilmente ricordare a memoria.

Valore abilità sfidante - sfidato	Modificatore
-5 e meno	-3
-3 o -4	-2
-1 o -2	-1
0	0
+1 o +2	+1
+3 o +4	+2
+5 e oltre	+3

A questo punto lo sfidante, ovvero il giocatore di turno, applica il modificatore all'abilità scelta e effettua una prova lanciando due soli dadi indipendentemente dall'esperienza acquisita (i duelli sono sempre sfide leali, anche con eroi contagiati dai poteri oscuri degli inferi). Se la prova riesce, lo sfidante vince il duello, altrimenti vince lo sfidato. In ogni caso, è solo lo sfidante a effettuare la prova, sull'abilità scelta e modificata come sopra descritto.

6.2.2 Conseguenze del duello

Indipendentemente che il duello sia stato vinto dallo sfidante o dallo sfidato, sarà il vincitore a decidere quale conseguenza si applica al perdente:

- **Perdita di 1 Punto Vita.** In questo caso lo sconfitto perde 1 Punto Vita, a sua scelta fra quelli naturali (i cuori rossi della scheda di riferimento) o artificiali (i cuori sbiaditi sotto la riga bianca di separazione che sono dati ad esempio dalle armature o altre protezioni). Il vincitore non può scegliere questa opzione se comporterebbe la morte del perdente (perdita dell'ultimo Punto Vita naturale), poiché gli eroi non si uccidono mai in un duello.
- **Perdita di 1 Oggetto.** In questo caso, il vincitore prende un oggetto a sua scelta fra quelli posseduti dall'eroe sconfitto. Scegliendo questa opzione, il vincitore può anche chiedere allo sconfitto 1 moneta d'oro invece di un oggetto.
- **Perdita di 1 cubetto nero.** L'effetto di questa opzione dipende dal fatto che il vincitore abbia già o meno dei cubetti neri sulla propria scheda. Vi sono in effetti due soli casi: o entrambi gli eroi hanno cubetti neri (se il vincitore ne ha e sceglie questa opzione vuol dire che anche lo sconfitto ne ha), oppure solo il difensore ha cubetti neri.

Se entrambi gli eroi hanno cubetti neri, questa opzione aumenta il potere del Dannato: lo sconfitto rimuove uno dei cubetti neri dalla propria scheda di riferimento e la aggiunge negli spazi appositi della scheda del Dannato!

Se il vincitore non ha cubetti neri sulla propria scheda e ha scelto questa opzione, l'eroe sconfitto dovrà semplicemente rimuovere un cubetto nero dalla propria scheda, che sarà rimesso nella riserva. In questo caso, la virtù del vincitore avrà redento almeno in parte la malvagità dell'eroe sconfitto.

In ogni caso, se l'eroe sconfitto ha più di un'abilità con cubetti neri sulla propria scheda, potrà decidere liberamente da quale di esse rimuovere la perdita.

Nota del traduttore. Relativamente alla seconda opzione (perdita di un oggetto) il regolamento originale e la traduzione inglese dicono semplicemente che ogni moneta d'oro conta come un oggetto in questi casi, senza specificare altro. Sorge quindi il dubbio che l'eroe sconfitto possa scegliere di cedere al vincitore una moneta d'oro invece di un oggetto anche quando ne possiede, pur di non privarsene. Ho pertanto ritenuto più logica l'interpretazione secondo cui sia il vincitore a poter chiedere una moneta d'oro al posto dell'oggetto, se desidera, mentre se viene chiesto un oggetto lo sconfitto dovrà obbligatoriamente cederne uno. Anche in questo caso, comunque, qualora la mia interpretazione risultasse errata, provvederò in seguito a rettificare il documento.

6.3 Usare le proprietà speciali della tessera Lethe o Styx

Alcune tessere degli inferi possono essere attivate dall'eroe nella fase delle azioni, per produrre degli effetti particolari.

- **Lethe.** Questa tessera rappresenta negli inferi il fiume dell'oblio, chi beve dalle sue acque dimentica tanto le cose piacevoli quanto quelle spiacevoli che hanno influenzato la sua vita.

In termini di gioco, durante la sua fase delle azioni, un eroe in questa tessera può scartare un cubetto esperienza blu, verde o rosso (a sua scelta), per eliminare 1 cubetto nero dalla scheda del Dannato. Non si può scartare più di un cubetto per turno in questo modo.

- **Styx.** Questa tessera rappresenta lo Stige, il fiume degli inferi lungo il quale Caronte il traghettatore conduce le anime dei defunti nel mondo dei morti, ed è il punto di partenza degli eroi.

In termini di gioco, nella propria fase delle azioni, un eroe che si trovi qui e decida di saltare il proprio turno recupera tutti i Punti Vita naturali che ha perduto in precedenza.

6.4 Incontri (pedine con bordo verde)

Gli incontri rivelati nella tessera o già presenti possono essere utilizzati una volta per turno dall'eroe, nella propria fase delle azioni. Se l'eroe è stato sconfitto in combattimento all'inizio della fase delle azioni, non potrà effettuare altro e il suo turno sarà concluso, quindi non avrà la possibilità di utilizzare eventuali incontri presenti.

Ogni pedina rappresentante un incontro riporta gli effetti e le indicazioni necessarie, incluse eventuali ricompense (se previste). In ogni caso, gli incontri restano sempre nella tessera anche dopo che siano stati utilizzati, a disposizione per altri eroi (o anche lo stesso), in turni seguenti. Unica eccezione è il *Niederer Dämon* (Demone Minore) che viene rimosso dal gioco dopo che sia stato utilizzato quattro volte (vedi appendice A2.2).

Può accadere che un incontro non abbia più effetti, ma rimarrà comunque in gioco nella tessera in cui si trova. Ad esempio, *Thanatos* è un incontro che consente ad un eroe di ottenere l'arma speciale *Sense des Thanatos* (Falce di Tanatos, vedi appendice A2.1), che si trova inizialmente sulla scheda del Dannato. Thanatos rimarrà in gioco anche dopo aver già consegnato la Falce a un eroe e in tal caso visitarlo successivamente non permetterà di prendere la falce dal giocatore che la possiede! Essa potrà essere acquisita solo se si trova sulla scheda del Dannato (dove potrebbe tuttavia tornare se l'eroe che la possiede dovesse morire), oppure chiedendola come ricompensa in duello.

Tutti gli incontri ed i relativi dettagli sono riportati e tradotti nell'**Appendice A2**.

6.5 Accettare una missione (pedine con bordo blu o grigie con un bordo blu)

Le missioni rivelate o già presenti nella tessera possono essere raccolte e successivamente completate dagli eroi, nella propria fase delle azioni. Se l'eroe è stato sconfitto in combattimento all'inizio della fase delle azioni, non potrà effettuare altro e il suo turno sarà concluso, quindi non avrà la possibilità di accettare eventuali missioni presenti.

Se un eroe decide di accettare una missione, prende la pedina dalla tessera degli inferi e la pone sulla propria scheda in uno dei quattro spazi con il bordo blu. Se gli spazi sulla scheda dell'eroe sono già tutti occupati, il giocatore non potrà accettare nuove missioni, potrà solo rimpiangere il fatto di non essere stato rapido a completare quelle già raccolte.

Tutte le missioni ed i relativi dettagli sono riportati e tradotti nell'**Appendice A4**.

6.5.1 Missioni particolari: creature degli inferi con un bordo blu

Le creature degli inferi che hanno un bordo grigio con un lato blu sono un caso speciale. Quando vengono incontrate dagli eroi in una tessera, esse rappresentano avversari che devono essere combattuti normalmente.

Solo dopo che l'eroe ha sconfitto una creatura di questo tipo, la pedina corrispondente viene girata in modo da avere il bordo blu verso l'alto e diventa una missione che richiede di condurre quella creatura in una locazione indicata, allo scopo di ottenere la ricompensa.

Queste missioni devono obbligatoriamente essere accettate dall'eroe dopo il combattimento, e la ricompensa viene ottenuta al suo completamento, non dopo aver vinto il combattimento.

6.6 Completare una missione

Se l'eroe di turno si trova nella tessera degli inferi specificata come destinazione di una missione che possiede sulla propria scheda, può completarla e ottenere la ricompensa indicata. Se l'eroe è stato sconfitto in combattimento all'inizio della fase delle azioni, non potrà effettuare altro e il suo turno sarà concluso, quindi non potrà completare missioni.

Per completare una missione, il giocatore rimuove dal gioco la pedina di missione dalla scheda del proprio eroe e prende le ricompense indicate. Completare una missione è facoltativo, sta agli eroi decidere se e quando conviene farlo.

Il completamento delle missioni è la sola azione (a parte le ricompense) che può essere ripetuta più volte nello stesso turno: se un eroe si trova in una tessera che è destinazione di più missioni sulla sua scheda, potrà completarle tutte.

6.7 Guadagnare ricompense

Il giocatore di turno può ottenere ricompense in varie situazioni durante il proprio turno di gioco, sempre nella fase delle azioni, ma in un ordine non prestabilito e anche più volte. Alcune ricompense possono essere cubetti esperienza, nel qual caso il giocatore prende quelli dei colori indicati sulla pedina, o a scelta se questa indica un cubetto multicolore.

Spesso le ricompense ottenute sono Pedine Tesoro, indicate dal simbolo del forziere sulle pedine. In questi casi, il giocatore avrà diritto a pescare una pedina di questo tipo dalla riserva costituita all'inizio della partita, per ogni simbolo corrispondente rappresentato sulla pedina. Quando un eroe ha diritto a queste ricompense, la Pedina Tesoro deve essere scelta a caso fra quelle coperte a faccia in giù nella riserva.

Durante il gioco un eroe ha varie possibilità di guadagnare dei tesori, ma negli inferi questi non sempre rappresentano piacevoli sorprese: trappole e creature del Dannato possono saltar fuori all'improvviso quanto utili oggetti!

6.7.1 Ricorrere alla buona sorte per pescare Pedine Tesoro

Per aumentare la possibilità di trovare qualcosa di utile quando deve pescare una Pedina Tesoro, l'eroe può pagare 1 Moneta d'oro per rivelare 3 pedine fra le quali dovrà sceglierne una sola. Se ricorre a questa opzione, sarà obbligato a scegliere una delle tre pedine rivelate e non potrà sostituire un eventuale oggetto con una moneta d'oro (vedi 6.7.2).

Le due pedine non scelte vengono nuovamente coperte a faccia in giù e si rimescolano assieme alle altre nella riserva.

Se l'eroe ha diritto a pescare più Pedine Tesoro, può ricorrere alla buona sorte per ciascuna pedina che deve pescare, pagando una moneta ogni volta e scegliendo liberamente se farlo ad ogni pesca. In questo caso, le pedine scartate in una precedente selezione vengono lasciate scoperte finché il giocatore non ha effettuato tutte le sue scelte (sebbene possa selezionare solo fra le ultime tre scoperte ogni volta), e saranno nuovamente coperte e mescolate nella riserva solo quando tutte le Pedine Tesoro cui aveva diritto saranno state pescate.

***Esempio.** Si consideri un eroe che guadagna come ricompensa 2 Pedine Tesoro. Per la prima spende 1 moneta d'oro ricorrendo alla buona sorte, quindi rivela tre pedine e ne sceglie una da tenere. Le altre due restano comunque scoperte e vengono messe da parte. Per la seconda Pedina Tesoro decide di fare altrettanto, paga un'altra moneta e rivela ancora tre pedine fra le quali ne sceglie una (non può più scegliere dalle due rimaste in precedenza a faccia in su). Quindi, le quattro pedine a faccia in su vengono coperte e rimescolate nella riserva.*

Qualora avesse voluto, per la seconda pedina l'eroe avrebbe potuto pescare normalmente a caso, e qualora si fosse trattato di un oggetto, avrebbe potuto scartarlo e prendere una moneta in cambio. Avendo scelto di ricorrere alla buona sorte, dopo aver pagato e rivelato tre pedine non può più rifiutare di prenderne una per avere una moneta in cambio.

6.7.2 Pedine Tesoro: Oggetti

Se un eroe non ricorre alla buona sorte e pescando a caso la Pedina Tesoro rivela un oggetto, può decidere di rifiutarlo e prendere una moneta d'oro in sostituzione. Questo può avvenire ad esempio se non può prendere l'oggetto perché tutti gli spazi a bordo giallo sulla sua scheda sono occupati, o semplicemente perché non desidera quell'oggetto. In ogni caso, non è possibile scartare un oggetto in cambio di una moneta se si è fatto ricorso alla buona sorte (vedi 6.7.1).

I tesori rifiutati dagli eroi in cambio di denaro vengono rimessi nella riserva a faccia in su (visibili) e non possono essere più scelti finché sono rivelati. Solo quando non restano più pedine coperte, si voltano nuovamente tutte a faccia in giù e si rimescolano per formare la nuova riserva di pedine Tesoro.

Tutte le pedine oggetto devono essere collocate negli appositi spazi a bordo giallo della scheda dell'eroe. Alcuni oggetti possono modificare la capacità di movimento dell'eroe (indicato con il simbolo del piede), oppure rappresentano armi che danno dei bonus alle abilità indicate nei corrispondenti cerchi colorati; in entrambi i casi, si utilizzino i segnalini numerati per riportare sulla scheda i valori modificati delle corrispondenti abilità o capacità. Se un oggetto viene perduto dall'eroe per qualsiasi ragione, il relativo modificatore non avrà più effetto.

Altri oggetti rappresentano protezioni (armature, scudi, etc...) che danno all'eroe dei Punti Vita aggiuntivi (artificiali), nel qual caso le corrispondenti biglie di vetro rosso vengono aggiunte sulla scheda negli appositi spazi sotto la riga di separazione bianca (cuori di colore rosso sbiadito). Quando tutti i punti vita artificiali garantiti da un oggetto sono stati spesi, l'oggetto stesso deve essere rimosso dal gioco.

Gli oggetti sono riportati e tradotti con i relativi effetti in **Appendice A6**.

Le Armi Nere

Sono armi speciali forgiate dal Dannato e costituiscono un'eccezione. Innanzitutto, quando pescando Pedine Tesoro viene rivelata una di queste armi, si aggiunge immediatamente un cubetto nero alla scheda del Dannato.

Se l'eroe che rivela un'Arma Nera ha uno o più cubetti neri sulla sua scheda, è obbligato a prendere l'oggetto anche se ha altre scelte, e non può rifiutarlo in cambio di una moneta d'oro, inoltre tutti i cubetti esperienza guadagnati in combattimento usando l'abilità influenzata da un'Arma Nera sono necessariamente neri (se la ricompensa indica cubetti di altro colore, questi vengono sostituiti da cubetti neri prima di metterli sulla scheda).

Come ulteriore effetto, il Dannato non può essere combattuto usando le sue Armi Nere.

Un eroe che non abbia cubetti neri sulla sua scheda non è obbligato a prendere un'Arma Nera, e può rifiutarla in cambio di una moneta d'oro, come di norma. Può anche decidere di prenderla e utilizzarla come ogni altra arma, ma comunque anche in questo caso tutti i cubetti esperienza che dovesse ottenere in combattimento con l'abilità influenzata dall'Arma Nera saranno sempre e solo cubetti neri.

Un eroe non può scartare un'Arma Nera finché possiede almeno un cubetto nero nell'abilità corrispondente. Le Armi Nere possono tuttavia essere prese normalmente come ricompensa dal vincitore di un duello.

6.7.3 Pedine Tesoro: Creature del Dannato

Quando pescando Pedine Tesoro l'eroe rivela una creatura (bordo grigio), si aggiunge immediatamente un cubetto nero alla scheda del Dannato, e l'eroe sarà obbligato al combattimento, come avviene con gli avversari normali che si possono trovare nelle tessere degli inferi. Se l'eroe viene sconfitto, la pedina rimarrà nella stessa tessera a faccia in su (visibile), fino a quando non sarà sconfitta. Quando queste creature vengono sconfitte, le pedine sono rimosse dal gioco.

6.7.4 Pedine Tesoro: Trappole del Dannato

Quando pescando Pedine Tesoro l'eroe rivela una trappola, si aggiunge immediatamente un cubetto nero alla scheda del Dannato, quindi l'eroe sarà obbligato a effettuare una prova di abilità con i modificatori indicati sulla pedina, scegliendo una delle abilità rappresentate dai cerchi colorati (con relativo modificatore).

Se la prova fallisce l'eroe viene intrappolato e termina così il suo turno. Un eroe intrappolato non può essere attaccato né sfidato a duello, e nel proprio turno non può fare altre azioni che tentare di liberarsi, ripetendo la prova in ogni fase delle azioni seguente. Finché la prova non riesce, l'eroe resta intrappolato e non può fare altro nel proprio turno. Non appena la prova riesce, la trappola viene rimossa dal gioco.

Altri eroi nella stessa tessera di un eroe intrappolato non sono influenzati dalla trappola e la ignorano nel proprio turno.

7. Punti Vita

I Punti Vita sono rappresentati dalle biglie di vetro rosse posizionate sulla scheda di riferimento dell'eroe, in corrispondenza degli spazi a forma di cuore. Quando le biglie si trovano sulla scheda, l'eroe possiede quei Punti Vita, ma quando ne perde a seguito di un combattimento o altre cause, le biglie vengono rimosse dalla scheda. Più biglie sono sulla scheda dell'eroe, migliore è la sua salute, mano a mano che queste vengono rimosse, invece, si avvicina la morte.

7.1 Punti Vita Naturali e Artificiali

Gli spazi a forma di cuore sulla scheda dell'eroe sono di due tipi, riconoscibili dal fatto che il colore sia più intenso o più sbiadito, e separati da una sottile linea bianca. Il numero di cuori di ogni tipo non è sempre uguale per tutti gli eroi!

I cuori riportati nella parte alta, di colore più scuro, rappresentano i Punti Vita Naturali, cioè quelli che l'eroe possiede di costituzione fin dall'inizio del gioco, che possono essere curati e da cui dipende la sua stessa vita. I cuori più sbiaditi nella parte inferiore, sono invece Punti Vita Artificiali (o temporanei), che l'eroe non possiede all'inizio, ma che possono essere acquisiti con determinati oggetti come le armature e gli scudi. I Punti Vita Artificiali non possono essere curati e una volta spesi tutti anche l'oggetto che li ha forniti viene scartato (nel caso di oggetti che danno più Punti Vita, quelli persi possono essere messi sulla pedina in modo da ricordare quando dovrà essere scartata).

7.1.1 Perdita e recupero dei Punti Vita

Quando un eroe perde Punti Vita per un combattimento o altre cause, il giocatore rimuove dalla scheda un biglia per ciascun Punto Vita che l'eroe perde, scegliendo se rimuovere quelli naturali o artificiali (se ne possiede). In ogni caso, l'eroe muore quando viene perduto l'ultimo Punto Vita Naturale, anche se possiede ancora dei Punti Vita Artificiali.

Nel corso del gioco è possibile trovare degli oggetti che permettono di recuperare Punti Vita Naturali. Inoltre, la tessera degli inferi *Styx* (Stige) permette ad un eroe che vi spenda un intero turno di recuperare tutti i Punti Vita Naturali che ha perduto fino a quel momento (vedi 6.3). In nessun caso possono essere curati Punti Vita Artificiali.

7.1.2 Punti Vita degli avversari

Un avversario si considera sconfitto in combattimento non appena perda 1 Punto Vita (a seguito di una prova di combattimento effettuata con successo dall'eroe).

Nota del traduttore. Questa regola è valida solo se si usa *Helden in der Unterwelt* come gioco a sé, poiché contiene solo avversari che hanno un Punto Vita ciascuno. Con il gioco base e/o la prima espansione, possono invece esistere avversari che devono perdere più Punti Vita prima di morire, costringendo l'eroe a dover fare con successo più prove di combattimento di seguito nello stesso round.

7.1.3 Punti Vita del Dannato

Il Dannato possiede sempre tanti Punti Vita quanti sono i cubetti neri che si trovano sulla sua scheda di riferimento. Qualora non vi fossero cubetti, il Dannato si considera avere sempre come minimo 1 Punto Vita.

7.2 Morte degli eroi e resurrezione

I veri eroi in realtà non muoiono. Effettivamente, quando un eroe perde il suo ultimo Punto Vita Naturale tecnicamente “muore”, ma questo non può essere un problema per chi si trovi già agli inferi... Quando un eroe muore, al turno seguente risorge riprendendo le sue avventure come se nulla fosse cambiato, a parte la sua esperienza e gli oggetti:

- lperde tutti i cubetti esperienza e le missioni: i primi tornano alla riserva, mentre le pedine di missione vengono lasciate nella tessera in cui l'eroe è morto e potranno essere raccolte in seguito da lui stesso o da altri;
- può tenere un solo oggetto: tutti gli altri oggetti sono persi e le relative Pedine Tesoro vengono restituite alla riserva dove sono messe a faccia in su (visibili), a parte le armi speciali che vengono restituite alla scheda del Dannato e potranno tornare in gioco più avanti;
- riprende le dotazioni iniziali (monete d'oro, Punti Vita, etc...) e riparte al turno seguente dalla tessera *Styx*.

8. Esperienza negli inferi: i cubetti neri

Come già detto nel Capitolo 1, nel corso del gioco gli Eroi possono acquisire esperienza in modo da migliorare la possibilità di riuscire nelle prove sulle diverse abilità, ottenendo un maggior numero di dadi da lanciare fra i quali selezionare i due che determineranno il risultato. Ciò avviene principalmente mediante i cubetti esperienza blu, verdi e rossi, ottenuti con il combattimento, con le missioni e alcuni incontri, esattamente come nel gioco base e nella prima espansione. Tuttavia, in *Helden in der Unterwelt* i poteri oscuri all'opera nel mondo degli inferi permettono agli Eroi di fare esperienza in un modo nuovo e talvolta più rapido, mediante i cubetti neri.

In particolare, i cubetti neri che rappresentano questa forma di esperienza oscura, hanno nel gioco due distinte funzioni, a seconda che vengano acquisiti dal Dannato oppure dai giocatori. Nel primo caso, questi sono aggiunti sulla scheda di riferimento del Dannato e ne aumentano il potere, rendendo più difficile il compito degli Eroi, mentre nel secondo caso vengono aggiunti sulla scheda dell'eroe come gli altri cubetti colorati e permettono di migliorare le relative abilità, ma comportando delle conseguenze non sempre piacevoli o desiderate.

8.1 I cubetti neri sulla scheda del Dannato

I cubetti neri che nel corso del gioco vengono aggiunti sulla scheda di riferimento del Dannato hanno l'effetto di aumentarne il potere, poiché ognuno di tali cubetti rappresenta un Punto Vita per il combattimento finale (vedi 9.2).

Inoltre, il gioco termina non appena vi siano 11 cubetti neri sulla scheda del Dannato, nel qual caso il male avrà la meglio e il vincitore sarà l'eroe che ha il maggior numero totale di cubetti neri sulla propria scheda.

Anche se vi sono numerose condizioni che comportano l'aumento dei cubetti neri sulla scheda del Dannato, fortunatamente per gli eroi, questi possono anche essere rimossi in determinate situazioni.

8.1.1 Quando si aggiungono cubetti neri sulla scheda del Dannato

In tutte le condizioni di seguito elencate occorre mettere un cubetto nero sulla scheda del Dannato e verificare se è l'undicesimo, nel qual caso il gioco termina:

- viene rivelata una creatura degli inferi (bordo grigio e simbolo del cubetto nero),
- un eroe ottiene una delle Armi Nere,
- viene rivelato uno dei tre Avatar del Dannato,
- viene rivelata una trappola del Dannato (bordo grigio, Pedine Tesoro),
- viene rivelata una creatura del Dannato (bordo grigio, Pedine Tesoro),
- dopo che è stato sconfitto il terzo Avatar, quando la pedina del Dannato viene messa in gioco,
- dopo un duello, se il vincitore fa perdere un cubetto nero al perdente (il cubetto si sposta sulla scheda del Dannato).

8.1.2 Quando si rimuovono cubetti neri dalla scheda del Dannato

Analogamente a quanto detto sopra, in tutte le condizioni di seguito elencate i giocatori rimuovono un cubetto nero dalla scheda del Dannato, allontanando così il rischio di terminare il gioco con la sua vittoria:

- un eroe completa nelle tessere Erebus o Tartaros una delle missioni speciali ottenute sconfiggendo le creature degli inferi che hanno un bordo blu,
- un eroe completa la missione di ricondurre Hades alla sala del trono nella tessera omonima *Hades*,
- un eroe completa la missione di ricondurre Persephone alla sala del trono nella tessera *Hades* (in questo caso, se Hades è già stata ricondotta qui, si rimuovono due cubetti neri anziché uno),
- un eroe sacrifica e scarta un cubetto colorato a sua scelta attivando gli effetti della tessera *Lethe*.

8.2 Esperienze oscure: i cubetti neri acquisiti dagli Eroi

I cubetti neri che gli Eroi possono acquisire nel corso del gioco danno loro il vantaggio di far progredire più rapidamente l'esperienza in determinate abilità, tuttavia hanno delle controindicazioni, pertanto sta a loro dosare opportunamente il ricorso a queste oscure esperienze nel corso del gioco.

8.2.1 Effetti delle esperienze oscure

Le esperienze oscure rappresentate dal possesso di uno o più cubetti neri sulla scheda dell'eroe hanno effetti diversi sul gioco, come di seguito elencato.

- Un duello può avvenire solo se uno dei due contendenti ha almeno un cubetto nero sulla propria scheda. Gli Eroi che hanno uno o più cubetti neri sulla propria scheda sono stati sedotti dalle forze oscure degli inferi e non vi saranno quindi inibizioni nell'attaccare altri eroi o nell'essere da questi attaccati.
- Un eroe con uno o più cubetti neri sulla propria scheda non può accettare né completare le missioni Hades e Persephone. Poiché gli eroi con esperienze oscure lavorano almeno in parte per la vittoria del Dannato, non possono raccogliere queste missioni (pedine blu) né portarle a termine. Se un eroe che ha già accettato una di queste missioni dovesse per qualsiasi ragione acquisire un cubetto nero, dovrà immediatamente abbandonarla, lasciando la pedina corrispondente a faccia in su nella tessera in cui si trova.
- Nel combattimento contro il Dannato un eroe non può mai usare un'abilità nella quale abbia uno o più cubetti neri, dovrà invece utilizzare un'abilità "pura" in cui siano presenti solo normali cubetti del relativo colore.
- Tutte le abilità che abbiano almeno un cubetto nero possono ricevere solo altri cubetti neri. Tutte le esperienze future acquisite dall'eroe in quell'abilità saranno convertite in cubetti neri. Come caso particolare, tutti i cubetti ottenuti come ricompensa usando un'Arma Nera saranno sempre convertiti in cubetti neri, anche se l'eroe non ne aveva prima nell'abilità corrispondente.

8.2.1 Acquisizione dei cubetti neri

In tutte le situazioni di seguito elencate un eroe riceve un cubetto esperienza nero, che dovrà mettere sulla sua scheda esattamente come avviene normalmente per ogni altro cubetto colorato.

- Quando viene sconfitto in combattimento da una creatura degli inferi, un Avatar o una creatura del Dannato, l'eroe non perde normalmente un Punto Vita, ma acquisisce invece un cubetto nero (che va su una qualsiasi abilità a scelta e non necessariamente in quella usata per il combattimento).
- Quando usa un'Arma Nera, ogni ricompensa in cubetti viene convertita in cubetti neri (che vanno messi nell'abilità corrispondente) anche se l'eroe non ne aveva prima in quell'abilità.
- Quando usa una qualsiasi abilità che abbia già uno o più cubetti neri, ogni ricompensa in cubetti verrà convertita in cubetti neri (che vanno sull'abilità corrispondente): solo cubetti neri possono essere aggiunti come esperienza in un'abilità, dopo che sia stato acquisito il primo.

8.2.2 Rimozione dei cubetti neri

Il potere degli inferi è molto forte, quindi non è facile per un eroe disfarsi delle esperienze oscure maturate con i cubetti neri, tuttavia esistono diversi modi per farlo.

- Se l'eroe viene sconfitto in combattimento da un nemico che comporta la perdita di cubetti esperienza, il giocatore può rimuovere dalla scheda cubetti neri in egual misura, anziché quelli colorati.
- Nella tessera degli inferi Lethe, un eroe può sacrificare e scartare volontariamente un cubetto esperienza colorato a sua scelta, per scartarne contemporaneamente anche uno nero.
- Nell'incontro con Hypnos, se l'eroe riesce con successo in una prova su un'abilità che abbia almeno un cubetto nero, potrà convertirne uno in un normale cubetto esperienza del colore appropriato.
- A seguito di duello, se il vincitore impone al perdente la perdita di un cubetto nero, l'eroe lo rimuove dalla sua scheda (il cubetto si sposta sulla scheda del Dannato se il vincitore ha almeno un cubetto nero, altrimenti si scarta).

8.2.3 Esaurimento dei cubetti neri

Come già accade nel gioco base e nella prima espansione, la dotazione di cubetti colorati (blu, verdi, rossi) è limitata e quando i cubetti di un colore si esauriscono i giocatori non possono acquisire altra esperienza in quell'abilità. Ciò non accade mai con i cubetti neri, il cui numero non è vincolante. Se ad un certo punto del gioco i cubetti neri si esauriscono, i giocatori potranno comunque continuare ad accumulare esperienze oscure, in tal caso sarà sufficiente far "slittare" l'ultimo cubetto della riga di uno spazio verso destra per sopperire alla carenza materiale di questi componenti.

Nota del Traduttore: su questo punto il regolamento originale e la traduzione da me usati non forniscono alcuna indicazione. Quanto qui riportato deriva da un chiarimento fornitomi dall'autore stesso Lutz Stepponat, e costituisce pertanto la versione ufficiale.

9. Il Dannato

All'inizio del gioco il Dannato non è presente negli inferi, e la pedina corrispondente si trova sulla sua scheda. Quando i suoi tre Avatar saranno stati sconfitti dagli eroi (le tre pedine si trovano allora sulla scheda), il Dannato farà il suo ingresso in gioco e la sua pedina verrà messa nella tessera *Chaos*. Una volta in gioco, il Dannato potrà essere affrontato in combattimento da un eroe che possieda una delle armi speciali, purché non usi un'abilità nella quale abbia uno o più cubetti neri, né una delle Armi Nere.

9.1 Ingresso in gioco del Dannato

Il Dannato si manifesta in gioco, dapprima, assumendo le forme dei suoi tre Avatar, che compariranno in varie locazioni degli inferi essendo pescati come normali Pedine Avventura. Quando un eroe riesce a sconfiggere uno degli Avatar, la pedina corrispondente viene collocata nello spazio apposito sulla scheda del Dannato (anziché essere rimossa dal gioco), in modo da tenere traccia di quanti ne sono stati sconfitti fino a quel momento.

Non appena tutti e tre gli Avatar sono stati sconfitti e le rispettive pedine si trovano quindi sulla scheda del Dannato, questo entra in gioco in prima persona e la sua posizione dipende dal fatto che la tessera *Chaos* sia in gioco o meno.

- Se la tessera degli inferi Chaos è in gioco, la pedina del Dannato viene collocata qui, a faccia in su. Se nella tessera è già presente un'altra pedina, questa viene spostata in una tessera vuota adiacente. Se tutte le tessere adiacenti hanno già una pedina, una di esse dovrà essere spostata a sua volta in una tessera vuota adiacente in modo da consentire lo spostamento e così via se necessario. In ogni caso si dovrà fare posto nella tessera *Chaos* alla pedina del Dannato che vi si deve trovare da sola, e tutte le decisioni sugli spostamenti sono prese dal giocatore di turno.
- Se la tessera Chaos non è ancora in gioco, la pedina del Dannato viene messa temporaneamente da parte e vi apparirà immediatamente non appena questa tessera sarà rivelata. In questo caso, la Pedina Avventura che dovrebbe essere collocata normalmente sulla tessera *Chaos* viene ugualmente pescata ma sarà messa su un'altra tessera vuota, a scelta del giocatore di turno.

9.2 Il combattimento con il Dannato

Il Dannato, un'entità estranea persino agli dei stessi, può essere attaccato da un eroe solo se possiede una delle armi speciali che inizialmente si trovano sulla scheda di riferimento del Dannato:

- Goldener Stab: la Bacchetta Dorata che aumenta l'abilità di combattimento magico (blu),
- Bogen des Herkules: l'Arco di Ercole che aumenta l'abilità di combattimento a distanza (verde),
- Sense des Thanatos: la Falce di Tanatos che aumenta l'abilità di combattimento in mischia (rosso).
- Zweizack: il Tridente degli Inferi, arma universale che aumenta tutte le abilità dell'eroe!

L'eroe che possiede una delle armi speciali e desidera attaccare il Dannato dovrà utilizzare obbligatoriamente l'abilità influenzata dall'arma, e comunque non potrà affrontare il combattimento se in quell'abilità possiede uno o più cubetti neri. Ad esempio, un eroe con l'Arco di Ercole non può mai attaccare il Dannato con l'abilità di combattimento magico o in mischia, ma solo con il combattimento a distanza e solo se in questa abilità non possiede cubetti neri.

Come arma universale, Il Tridente degli Inferi permette all'eroe che la possiede di combattere il Dannato su una qualsiasi delle tre abilità a sua scelta, sempre purché non si tratti di un'abilità sulla quale sono presenti cubetti neri.

La *Umhang der Persephone* (Armatura di Persefone) è un quinto oggetto presente all'inizio del gioco sulla scheda del Dannato, che tuttavia non è un'arma e non consente all'eroe che la possiede di combattere contro il Dannato. I cinque oggetti speciali che si trovano all'inizio sulla scheda del Dannato sono riportati in dettaglio nell'**Appendice A6**.

9.2.1 Risoluzione del combattimento contro il Dannato

Posto che l'eroe che affronta il Dannato abbia una delle armi speciali, non usi una delle Armi Nere e utilizzi un'abilità priva di cubetti neri, il combattimento avverrà con un modificatore di -3 al valore dell'abilità.

Nel combattimento finale, l'eroe deve effettuare varie prove sull'abilità scelta, una di seguito all'altra, fino a che il Dannato non venga sconfitto o lui stesso non perda l'ultimo Punto Vita Naturale. I Punti Vita del Dannato sono sempre pari al numero di cubetti neri (minimo 1) che si trovano sulla sua scheda al momento in cui inizia il combattimento finale. Se l'eroe viene sconfitto, risorge come descritto in precedenza (vedi 7.2) e riprenderà a giocare dal turno seguente nella tessera *Styx*, mentre il Dannato rigenera tutti i Punti Vita perduti nel combattimento.

Se il Dannato viene sconfitto, il gioco termina e l'eroe che ha portato a compimento l'impresa è il vincitore. In questo caso Ade e Persefone decretano che gli eroi possano tornare liberi nel mondo dei mortali (tutto qui, d'altra parte gli inferi non sono famosi per la generosità dei loro abitanti...).

10. Gioco in solitario

Per il gioco in solitario con *Helden in der Unterwelt* si applicano di norma le regole base, alle quali devono essere tuttavia applicate alcune modifiche come descritto nei paragrafi di questo capitolo.

10.1 Modifiche relative alle pedine e alle tessere degli inferi

10.1.1 Hypnos

Nel gioco in solitario questo incontro può essere utilizzato fino ad un massimo di 4 volte. Non occorre effettuare la prova come di norma, e si ottiene automaticamente la conversione di un cubetto nero in uno colorato. I cubetti neri convertiti vengono messi in un angolo della pedina Hypnos, così da ricordare quante volte l'incontro è stato usato. Quando tutti e quattro gli ancoli della pedina sono occupati, Hypnos viene rimosso dal gioco.

10.1.2 Styx (Stige)

Nel gioco in solitario questa tessera degli inferi ha solo 4 Punti Vita a disposizione dell'eroe che desidera curarsi, pertanto all'inizio del gioco si posizionano quattro biglie rosse nella tessera. Quando un eroe desidera curarsi in questo posto attivandone le proprietà speciali, può prendere 1 Punto Vita (solo uno) per turno, che viene rimosso da quelli presenti. Quando la tessera non contiene più biglie, l'eroe non può più curarsi in questo posto.

10.1.3 Brunnen der Weisheit (Fontana della saggezza)

Nel gioco in solitario questo incontro può essere utilizzato solo 4 volte. Le monete d'oro spese dall'eroe vengono messe in un angolo libero della pedina, e quando tutti e quattro gli angoli sono occupati l'incontro viene rimosso dal gioco.

10.2 Ingresso in gioco del Dannato

Nel gioco in solitario, l'ingresso in gioco del Dannato non dipende solo dai suoi tre Avatar ma anche dai tesori speciali che l'eroe ha acquisito: il numero di Avatar sconfitti dall'eroe viene sommato al numero di tesori speciali acquisiti fino a quel momento. Se la somma è 3 o più, il Dannato entra in gioco nella tessera Chaos secondo la procedura normale. In aggiunta, il Dannato entra in gioco anche non appena tutti e tre i suoi Avatar siano in gioco a loro volta.

All'inizio di ogni turno in cui il Dannato è in gioco in Chaos, si aggiunge un cubetto nero sulla sua scheda di riferimento.

10.3 Il combattimento con il Dannato

L'eroe deve combattere il Dannato con ciascuna delle sue tre abilità, iniziando con il combattimento magico (blu) e quindi con le altre due in qualsiasi ordine preferisca. Durante il combattimento questo ciclo si ripete più volte, alternando le abilità come indicato ad ogni prova, fino a quando il Dannato non viene sconfitto o l'eroe non muore.

Nel ciclo indicato, ogni volta che l'eroe deve utilizzare un'abilità nella quale ha uno o più cubetti neri, la prova fallisce automaticamente e perde 1 Punto Vita. Fra un round e l'altro del combattimento, l'eroe può utilizzare oggetti come Nektar e Ambrosia per curarsi.

10.4 Punti Vittoria

Per valutare le prestazioni dell'eroe nel gioco in solitario, si calcoli al termine della partita il totale di Punti Vittoria acquisiti, secondo quanto segue:

- +10 per ogni moneta d'oro, per ogni cubetto colorato, e per ogni punto di aumento di valore delle abilità;
- -20 per ogni cubetto nero e per ogni punto di riduzione del valore delle abilità.

Il totale così ottenuto deve essere moltiplicato per il numero dei Punti Vita Naturali rimanenti all'eroe alla fine del gioco, quindi diviso per il numero di cubetti neri che si trovavano sulla scheda del Dannato all'inizio del combattimento finale.

11. Giocare con *Rückkehr der Helden*

Se si usa *Helden in der Unterwelt* come espansione del solo gioco base, si applicano in generale le regole di entrambi i giochi, con le modifiche e le eccezioni riportate in questo capitolo.

11.1 Preparazione del gioco

Le 16 tessere territorio del mondo di superficie vengono disposte come di norma nel gioco base.

Gli eroi non ricevono Missioni Personali all'inizio del gioco ma le ottengono recandosi alla capitale [J5] dove possono scegliere quella che desiderano fra quelle rimaste. Un eroe che abbia già una Missione Personale può cambiarla con un'altra a scelta sempre nella capitale, a patto che non abbia ancora completato la prima parte di quella che intende abbandonare. In ogni caso, ogni eroe può avere al massimo una Missione Personale nel corso del gioco.

La pedina incontro "*Tor zum Hades – Styx*" di *Helden in der Unterwelt* viene mescolata con le altre pedine del gioco base nella sacchetta. Quando viene pescata, il giocatore può posizionarla coperta dove desideri purché in un punto beige libero e non nella tessera in cui si trova il proprio eroe.

La tessera degli inferi *Styx* viene posta di lato alla mappa del mondo di superficie.

11.2 Entrare e uscire dagli inferi

Al costo di 1 moneta d'oro l'incontro "*Tor zum Hades – Styx*", può essere utilizzato dagli eroi per entrare o uscire dagli inferi, una volta che tale pedina sia stata messa in gioco. Il Teletrasporto non può essere usato per entrare negli inferi.

Un eroe non può lasciare gli inferi se possiede sulla sua scheda una missione degli inferi, l'Armatura di Persefone, il Tridente degli Inferi, o una creatura degli inferi sconfitta. Le missioni e gli oggetti possono essere scartati dall'eroe in una qualsiasi tessera degli inferi. Creature degli inferi sconfitte che si trovino sulla scheda dell'eroe devono invece prima essere ricondotte in Tartarus o Erebus (completando così la missione corrispondente) e non possono essere scartate.

Quando lascia gli inferi, l'eroe può scartare uno o più cubetti neri dalla propria scheda (anche tutti), a sua scelta. In ogni caso, le abilità che dovessero avere ancora cubetti neri non potranno ricevere esperienza nel mondo di superficie, poiché esse possono solo ricevere cubetti neri che qui non vengono guadagnati in alcun modo.

11.3 Oggetti nel mondo di superficie e negli inferi

Le Armi Nere possono essere usate anche nel mondo di superficie, tuttavia esse non permetteranno di acquisire esperienza poiché possono dare solo cubetti neri che qui non esistono. Contro il Senza Nome, le Armi Nere danno un bonus di +1 ma non consentono di combatterlo su abilità indicate con un asterisco.

L'oggetto Consiglio di Hermes può essere usato anche nel mondo di superficie, e consente all'eroe di combattere un avversario con un'abilità a sua scelta non presente sulla pedina. L'eroe non può portare Cavalli e Carretti negli inferi. La Scopa della Strega non funziona negli inferi, ma può volare direttamente al portale "*Tor zum Hades - Styx*".

Le armi magiche del mondo di superficie non possono essere utilizzate contro il Dannato. Quelle degli inferi possono essere usate normalmente in superficie anche contro il Senza Nome e anche su abilità segnate da un asterisco.

Le gemme e gli oggetti delle Missioni Personali non possono essere presi come ricompensa in un duello.

11.4 Eventi nel mondo di superficie e negli inferi

Ogni volta che si aggiunge un cubetto nero sulla scheda del Dannato, in una tessera del mondo di superficie si mette una pedina tonda del Dannato (quelle con la scritta -1). La tessera viene scelta dal giocatore di turno, ma non si può mettere più di una pedina per tessera. Nelle tessere in cui sia presente una di queste pedine, tutte le prove sulle abilità degli eroi avranno d'ora in avanti un modificatore aggiuntivo di -1.

Quando negli inferi viene presa una pedina, se ne pesca una dalla sacchetta per il mondo di superficie.

Gli eroi che si trovino negli inferi non possono partecipare agli eventi né ai Bazar.

Le Missioni Secondarie del mondo di superficie possono essere scartate normalmente dagli eroi, anche negli inferi.

11.5 Il Senza Nome ed il Dannato, fine del gioco

Il Senza Nome può essere affrontato solo dopo che il Dannato sia stato sconfitto.

Quando il Dannato viene sconfitto si verifica quanto segue:

- tutte le pedine tonde del Dannato vengono rimosse dal mondo di superficie;
- l'eroe che ha sconfitto il Dannato riceve una Gemma (come se avesse completato la sua missione personale);
- le Armi Nere, l'Armatura di Persefone e il Tridente degli Inferi vengono rimossi dal gioco, mentre le altre armi magiche degli inferi potranno essere usate anche nel mondo di superficie normalmente, o contro il Senza Nome anche su un'abilità segnata sulla sua tessera da un asterisco;
- gli eroi che si trovano negli inferi recuperano tutti i Punti Vita Naturali e vengono teletrasportati nel mondo di superficie, al portale "*Tor zum Hades – Styx*" che viene quindi rimosso dal gioco;
- tutti gli eroi possono scartare un cubetto nero dalla propria scheda.

11.5.1 Fine del gioco

Il gioco termina con la vittoria dell'eroe che sconfigge il Senza Nome. Se tuttavia si raggiungono gli 11 cubetti neri sulla scheda del Dannato, il gioco termina con la vittoria del male e del giocatore che ha a quel momento il maggior numero di cubetti neri sulla scheda del proprio eroe.

11.5.2 Finale alternativo

Per una partita più breve, il Senza Nome può essere combattuto anche senza dover prima sconfiggere il Dannato. In questo caso, il gioco termina non appena viene sconfitto uno dei due fra il Senza Nome o il Dannato.

12. Giocare con *Im Schatten des Drachen*

Se si usa *Helden in der Unterwelt* come espansione del gioco base a due giocatori *Im Schatten des Drachen*, si applicano in generale le regole di entrambi i giochi, con le modifiche e le eccezioni qui riportate.

12.1 Preparazione del gioco

Le nove tessere territorio vengono disposte come di norma per *Im Schatten des Drachen*. L'incontro Kerberos (Cerbero) rappresenta in questo caso il portale di accesso per gli inferi, quindi non viene mescolato con le altre pedine nella sacchetta, ma va posizionato alle coordinate indicate, sulla tessera territorio R. La tessera degli inferi *Styx* viene posta di lato alla mappa del mondo di superficie.

12.2 Entrare e uscire dagli inferi

Al costo di 1 moneta d'oro, l'incontro Kerberos (Cerbero) può essere usato dagli eroi per entrare e uscire dagli inferi.

Un eroe non può lasciare gli inferi se possiede sulla sua scheda una missione degli inferi, l'Armatura di Persefone, il Tridente degli Inferi, o una creatura degli inferi sconfitta. Le missioni e gli oggetti possono essere scartati dall'eroe in una qualsiasi tessera degli inferi. Creature degli inferi sconfitte che si trovino sulla scheda dell'eroe devono invece prima essere ricondotte in Tartarus o Erebos (completando così la missione corrispondente) e non possono essere scartate.

Quando lascia gli inferi, l'eroe può scartare uno o più cubetti neri dalla propria scheda (anche tutti), a sua scelta. In ogni caso, le abilità che dovessero avere ancora cubetti neri non potranno ricevere esperienza nel mondo di superficie, poiché esse possono solo ricevere cubetti neri che qui non vengono guadagnati in alcun modo.

Il Pegaso non può essere utilizzato per entrare negli inferi, ma può essere usato da un eroe per raggiungere direttamente il portale rappresentato dall'incontro Kerberos (Cerbero).

12.3 Oggetti nel mondo di superficie e negli inferi

Le Armi Nere possono essere usate anche nel mondo di superficie, tuttavia esse non permetteranno di acquisire esperienza poiché possono dare solo cubetti neri che qui non esistono. Le Armi Nere non possono essere utilizzate contro il Drago e non possono essere usate su abilità segnate da un asterisco.

L'oggetto Consiglio di Hermes può essere usato anche nel mondo di superficie, e consente all'eroe di combattere un avversario con un'abilità a sua scelta non presente sulla pedina. Le Scarpe del Salto non funzionano negli inferi.

Le armi magiche del mondo di superficie non possono essere utilizzate contro il Dannato. Quelle degli inferi possono invece essere usate normalmente nel mondo di superficie, ma non contro il Drago.

Le pergamene delle armi magiche, gli oggetti magici e altre parti delle missioni per ottenere le armi magiche da usare contro il Drago non possono essere presi come ricompensa in un duello.

12.4 Eventi nel mondo di superficie e negli inferi

Ogni volta che si aggiunge un cubetto nero sulla scheda del Dannato, in una tessera del mondo di superficie si mette una pedina tonda del Dannato (quelle con la scritta -1). La tessera viene scelta dal giocatore di turno, ma non si può mettere più di una pedina per tessera. Nelle tessere in cui sia presente una di queste pedine, tutte le prove sulle abilità degli eroi avranno d'ora in avanti un modificatore aggiuntivo di -1.

Quando negli inferi viene presa una pedina, se ne pesca una dalla sacchetta per il mondo di superficie.

Gli eventi del Drago e la Tempesta non hanno effetto sugli inferi né sugli eroi che si trovino negli inferi.

Le Missioni Secondarie del mondo di superficie possono essere scartate normalmente dagli eroi, anche negli inferi.

12.5 Il Drago e il Dannato, fine del gioco

Il Drago può essere affrontato solo dopo che il Dannato sia stato sconfitto.

Quando il Dannato viene sconfitto si verifica quanto segue:

- tutte le pedine tonde del Dannato vengono rimosse dal mondo di superficie;
- l'eroe che ha sconfitto il Dannato riceve il Tridente degli Inferi come ricompensa e potrà utilizzarlo contro il Drago (come se avesse completato la missione per le armi magiche di *Im Schatten des Drachen*);
- le Armi Nere e l'Armatura di Persefone vengono rimossi dal gioco, mentre le altre armi magiche degli inferi potranno essere usate anche nel mondo di superficie normalmente, ma non contro il Drago;
- gli eroi che si trovano negli inferi recuperano tutti i Punti Vita Naturali e vengono teletrasportati nel mondo di superficie, nella tessera R dove si trova Kerberos (Cerbero);
- tutti gli eroi possono scartare un cubetto nero dalla propria scheda.

12.5.1 Fine del gioco

Vince l'eroe che sconfigge il Drago. Se tuttavia si raggiungono 11 cubetti neri sulla scheda del Dannato, il gioco termina con la vittoria del male e del giocatore che ha a il maggior numero di cubetti neri sulla scheda del proprio eroe.

12.5.2 Finale alternativo

Per una partita più breve, il Drago può essere combattuto anche senza dover prima sconfiggere il Dannato. In questo caso, il gioco termina non appena viene sconfitto uno dei due fra il Drago o il Dannato.

13. Giocare con *Rückkehr der Helden* e *Im Schatten des Drachen*

Se si utilizza con *Helden in der Unterwelt* sia il gioco base che la prima espansione, si applicano in generale le regole normali di tutti e tre i giochi, con le eccezioni ed i cambiamenti qui riportati in dettaglio.

13.1 Preparazione del gioco

Le 25 tessere territorio del mondo di superficie vengono disposte come di norma, seguendo le istruzioni del gioco base e della prima espansione. Analogamente, i giocatori scelgono un eroe ciascuno, iniziando da un giocatore determinato a caso (si lancino due dadi) che sarà il primo giocatore, e procedendo in senso orario.

Iniziando dal giocatore che per ultimo ha scelto il proprio eroe e procedendo in senso antiorario, ciascuno ha ora la possibilità di acquistare un oggetto a scelta dalla riserva del Bazar o della Città dei Maghi, quindi nello stesso ordine ogni giocatore sceglie la locazione per la sua casa di famiglia (secondo le regole espansione di *Im Schatten des Drachen*).

Le seguenti pedine vengono messe in gioco alle loro rispettive locazioni previste dal gioco o dalle coordinate indicate:

- il Senza Nome ed i suoi quattro Guardiani,
- il Drago,
- l'incontro Kerberos
- i tre incontri che danno agli eroi le pergamene mappa di missione per le armi magiche da usare contro il drago.

Le seguenti pedine vengono mescolate alle altre nella sacchetta di tela:

- tutti i Servitori del Senza Nome,
- gli eventi del Drago,
- il servitore del Drago,
- l'incontro "*Tor zum Hades – Lethe*" di *Helden in der Unterwelt*, che, una volta in gioco, sarà un portale alternativo e gratuito rispetto a Kerberos per l'accesso agli inferi.

Gli eroi iniziano il gioco senza Missioni Personali, che possono essere ottenute visitando la reggia nella tessera della Capitale, scegliendone una fra quelle rimaste. Ogni eroe può avere una sola Missione Personale, ma presso la tessera della Capitale è possibile cambiarla con un'altra a scelta, purché non si sia completata la prima parte di quella già posseduta. Una volta che ciò sia avvenuto, l'eroe non potrà più cambiare la sua Missione Personale.

Tutti gli Eroi hanno una capacità di movimento aumentata di un punto rispetto a quanto indicato dalle loro schede.

La mappa del mondo di superficie si considera circolare, nel senso che, uscendo da un lato di una tessera posta a un'estremità della mappa di gioco, un eroe può rientrare dal punto corrispondente della tessera posta all'estremità opposta. Ad esempio, se la prima riga della mappa è composta dalle tessere A, B, C e D in quest'ordine, un eroe che esca dalla tessera D in direzione est, rientrerà nella tessera A dal lato ovest.

Ogni eroe può avere una sola Mappa di Missione per le armi da usare contro il Drago, in aggiunta alla eventuale Missione Personale. In nessun caso il Drago può distruggere oggetti necessari per la costruzione delle armi da usare contro di lui o quelli che servono per completare le Missioni Personali. Il Terrore del Drago può spaventare le Pedine Avventura scoperte (vengono voltate a faccia in giù), tranne i Servitori del Senza Nome e il suo stesso servitore.

La tessera degli inferi *Styx* viene posta di lato alla mappa del mondo di superficie.

13.2 Entrare e uscire dagli inferi

Al costo di 1 moneta d'oro, l'incontro Kerberos (Cerbero) nella tessera R può essere utilizzato dagli eroi per entrare e uscire dagli inferi.

Una volta che sia stata pescata dalla sacchetta e messa in gioco, la pedina "Tor zum Hades – Lethe" è un secondo portale per gli inferi che tuttavia non richiede pagamento per essere usato. Quando questa pedina viene estratta dalla sacchetta, occorre estrarre dalle tessere coperte degli inferi la tessera Lethe (rimiscolare le altre) che deve essere posizionarla a 4 spazi di distanza dalla tessera Styx in una posizione a scelta del giocatore di turno.

Il Teletrasporto ed il Pegaso non possono essere utilizzati per entrare negli inferi ma possono essere usati dagli Eroi per raggiungere direttamente uno dei portali rappresentati dagli incontri "Tor zum Hades – Lethe" e Kerberos.

Un eroe non può lasciare gli inferi se possiede sulla sua scheda una missione degli inferi, l'Armatura di Persefone, il Tridente degli Inferi, o una creatura degli inferi sconfitta. Le missioni e gli oggetti possono essere scartati dall'eroe in una qualsiasi tessera degli inferi. Creature degli inferi sconfitte che si trovino sulla scheda dell'eroe devono invece prima essere ricondotte in Tartarus o Erebos (completando così la missione corrispondente) e non possono essere scartate.

Quando lascia gli inferi, l'eroe può scartare uno o più cubetti neri dalla propria scheda (anche tutti), a sua scelta. In ogni caso, le abilità che dovessero avere ancora cubetti neri non potranno ricevere esperienza nel mondo di superficie, poiché esse possono solo ricevere cubetti neri che qui non vengono guadagnati in alcun modo.

13.3 Oggetti nel mondo di superficie e negli inferi

Le Armi Nere possono essere usate anche nel mondo di superficie, tuttavia esse non permetteranno di acquisire esperienza poiché possono dare solo cubetti neri che qui non esistono. Le Armi Nere non possono essere usate contro il Drago, mentre sono valide contro il Senza Nome nel qual caso danno un bonus di +1, in ogni caso le Armi nere non possono essere usate per combattere su abilità indicate con un asterisco.

L'oggetto Consiglio di Hermes può essere usato anche nel mondo di superficie, e consente all'eroe di combattere un avversario con un'abilità a sua scelta non presente sulla pedina. Gli eroi non possono portare Cavalli e Carretti negli inferi. La Scopa della Strega e le Scarpe del Salto non funzionano negli inferi, ma possono essere usate nel mondo di superficie per andare direttamente ad uno dei portali degli inferi.

Le armi magiche del mondo di superficie non possono essere utilizzate contro il Dannato. Quelle degli inferi possono essere usate normalmente in superficie anche contro il Senza Nome e anche su abilità segnate da un asterisco, ma non nel combattimento contro il Drago.

Le gemme, gli oggetti necessari al completamento delle Missioni Personali e quelli richiesti dalle Mappe di Missione per forgiare le armi da usare contro il Drago non possono essere presi come ricompensa in un duello.

13.4 Eventi nel mondo di superficie e negli inferi

Ogni volta che si aggiunge un cubetto nero sulla scheda del Dannato, in una tessera del mondo di superficie si mette una pedina tonda del Dannato (quelle con la scritta -1). La tessera viene scelta dal giocatore di turno, ma non si può mettere più di una pedina per tessera. Nelle tessere in cui sia presente una di queste pedine, tutte le prove sulle abilità degli eroi avranno d'ora in avanti un modificatore aggiuntivo di -1.

Quando negli inferi viene presa una pedina, se ne pesca una dalla sacchetta per il mondo di superficie.

Gli eroi che si trovino negli inferi non possono partecipare agli eventi né ai Bazar e non sono influenzati dagli eventi del drago o dalla Tempesta.

Le Missioni Secondarie del mondo di superficie possono essere scartate normalmente dagli eroi, anche negli inferi.

13.5 Il Senza Nome, il Drago e il Dannato, fine del gioco

Il Senza Nome ed il Drago possono essere affrontati solo dopo che il Dannato sia stato sconfitto.

Quando il Dannato viene sconfitto si verifica quanto segue:

- tutte le pedine tonde del Dannato vengono rimosse dal mondo di superficie;
- l'eroe che ha sconfitto il Dannato sceglie come ricompensa una Gemma (esattamente come se avesse completato la sua Missione Personale), oppure il Tridente degli Inferi che potrà essere usato contro il Drago (come se avesse completato la missione per le armi magiche di *Im Schatten des Drachen*);
- le Armi Nere, l'Armatura di Persefone e il Tridente degli Inferi (solo se non viene scelto come ricompensa da colui che ha sconfitto il Dannato) vengono rimossi dal gioco, mentre le altre armi magiche degli inferi potranno essere usate normalmente nel mondo di superficie, anche contro il Senza Nome e su abilità segnate da un asterisco, ma non in combattimento contro il Drago;
- gli eroi che si trovano negli inferi recuperano tutti i Punti Vita Naturali e vengono teletrasportati nel mondo di superficie, nella tessera R dove si trova Kerberos (Cerbero);
- il portale "*Tor zum Hades – Lethe*" viene rimosso dal gioco;
- tutti gli eroi possono scartare un cubetto nero dalla propria scheda.

13.5.1 Fine del gioco

Il gioco termina con la vittoria dell'eroe che sconfigge il Senza Nome o il Drago, a secondo di quale evento si verifica prima. Se tuttavia si raggiungono gli 11 cubetti neri sulla scheda del Dannato, il gioco termina con la vittoria del male e del giocatore che ha a quel momento il maggior numero di cubetti neri sulla scheda del proprio eroe.

13.5.2 Finale alternativo

Per una partita più breve, il Drago ed il Senza Nome possono essere combattuti anche senza dover prima sconfiggere il Dannato. In questo caso, il gioco termina non appena viene sconfitto uno dei tre fra il Senza Nome, il Drago o il Dannato.

13.6 Variante "La Storia Infinita"

Con questa variante, i segnalini tondi del Dannato non vengono messi nelle tessere del mondo di superficie quando si aggiunge un cubetto nero sulla sua scheda e possono essere messi da parte. Ogni volta che si aggiunge un cubetto nero sulla scheda del Dannato, invece, il giocatore di turno sceglie e volta a faccia in giù una delle tessere territorio del mondo di superficie. Il giocatore non può selezionare le tessere H, V, R, N, J e S, né quelle contenenti la casa di famiglia di un eroe. Nell'effettuare tale scelta, il giocatore deve osservare la seguente priorità: 1) tessere che non contengano pedine né eroi, 2) tessere che non contengano pedine, 3) la tessera che contiene il minor numero totale di pedine e eroi.

Tutte le Pedine Avventura che si trovano nella tessera così coperta vengono rimesse nella sacchetta, mentre le altre sono messe da parte e non saranno più usate finché la tessera resta coperta. Gli eroi presenti nella tessera scelta vengono messi al centro della stessa dopo averla voltata. Se viene pescata una pedina che va in una tessera coperta, questa viene messa da parte con le altre e se ne pesca un'altra.

Il movimento di un eroe termina immediatamente entrando in una tessera coperta. Al turno seguente, il movimento può riprendere normalmente in ogni direzione.

Ogni volta che viene rimosso un cubetto nero dalla scheda del Dannato, il giocatore di turno può voltare nuovamente a faccia in su una delle tessere coperte a sua scelta, senza mettervi sopra alcuna pedina. Quando ciò avviene, se vi sono delle pedine messe da parte per la tessera nuovamente visibile, queste vengono inserite nella sacchetta e potranno quindi tornare in gioco normalmente quando verranno pescate.

Se il Dannato viene sconfitto, tutte le tessere tornano immediatamente visibili.

Nota del Traduttore: sia il regolamento originale tedesco che la traduzione in inglese a disposizione risultano carenti relativamente a cosa si debba fare delle pedine messe da parte quando una tessera viene voltata a faccia in giù. L'integrazione sopra riportata, secondo cui quando una tessera torna visibile le pedine eventualmente da parte vengono reinserite nella sacchetta, è stata fornita direttamente dall'autore Lutz Stepponat, da me contattato a riguardo, e quindi costituisce effettivamente la versione ufficiale.

Appendice: Traduzione e dettaglio dei componenti di gioco


In questa appendice al regolamento sono state raccolte, per comodità d'uso, tutte le tabelle riassuntive e le traduzioni dettagliate che riguardano i componenti di gioco che presentano testo originale in tedesco.

A1. Le schede degli eroi




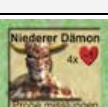


Eroe	Punti Vita	Monete d'oro	Movimento	Abilità Speciali
Barde (Bardo)	3	2	3	Grazie alla sua musica magica, il Bardo può attraversare senza doversi obbligatoriamente fermare tutte le locazioni contenenti un avversario normale (pedine a bordo rosso). Questa abilità non può essere usata con le creature degli inferi, con il Dannato, con il Senza Nome ed i suoi Guardiani (Rückkehr der Helden), né con il Drago (Im Schatten des Drachen).
Gladiator o Amazzone (Gladiatore o Amazzone)	4	1	4	Se questo eroe viene sconfitto in combattimento, può iniziare immediatamente un secondo round di combattimento nello stesso turno, contro la stessa creatura. Indipendentemente dall'esito di questo secondo round, usare questa abilità costa all'eroe 1 Punto Vita.
Gnom (Gnomo)	3	2	2	Questo eroe ha la possibilità di combinare assieme il valore di due sue abilità per effettuare una prova, che viene fatta sul totale. Se la prova prevede un modificatore, questo si applica solo al valore totale. Per determinare il numero di dadi da utilizzare nella prova, si considera l'esperienza di una sola delle due abilità sommate. Quando incontra un avversario con un cerchio grigio anziché colorato, l'eroe può sommare due abilità solo se queste sono alla pari per il minor numero di cubetti esperienza, altrimenti dovrà utilizzare per forza una singola abilità.
Schamane (Sciamano)	4	1	3	Quando combatte contro avversari che hanno un cerchio grigio anziché colorato, questo eroe ha un bonus di +1 al valore dell'abilità usata. In ogni caso, quando usa l'abilità di magia (blu) al di fuori del combattimento e dei duelli (ad esempio con incontri o incantesimi), l'eroe ha comunque un bonus di +1 al valore di tale abilità.
Zentaur (Centauro)	5	0	5	Questo eroe può trasportare 5 oggetti anziché 4 come di norma. Tuttavia, non può mai utilizzare certi tipi di oggetti come: armature (può usare solo uno scudo), scarpe, stivali e calzature, cavalli, carretti, il cammello o il Pegaso.

A2. Incontri

A2.1 Incontri per ottenere le armi speciali da usare contro il Dannato

Incontro	Arma speciale	Risoluzione e note
 Hekate (Ecate)		Se un eroe riesce con successo nella prova sull'abilità di magia (blu), riceve da Ecate la Bacchetta Dorata , che viene presa dalla scheda del Dannato. Se la Bacchetta Dorata è già in possesso di un altro eroe (non è sulla scheda del Dannato), questo incontro non ha effetti. Nella mitologia greca Ecate era la figlia della dea della terra Demetra ed aveva enorme potere: allo stesso tempo, infatti, era dea dei morti, della luna, del cielo, degli incantamenti e della caccia, nonché della terra stessa.
 Orion (Orione)		Se un eroe riesce con successo nella prova sull'abilità di tiro a distanza (verde), riceve da Orione l' Arco di Ercole , una delle armi speciali che possono essere utilizzate contro il Dannato, e che viene presa dalla sua scheda. Se l'Arco di Ercole è già in possesso di un altro eroe (non è sulla scheda del Dannato), questo incontro non ha effetti. Nella mitologia greca Orione era un grande cacciatore e figlio di Poseidone, che dopo la morte continuò a cacciare anche nel regno dei morti.
 Thanatos (Tanatos)		Se un eroe riesce con successo nella prova sull'abilità di combattimento in mischia (rosso), riceve da Tanatos la Falce di Tanatos , una delle armi speciali che possono essere utilizzate contro il Dannato, e che viene presa dalla sua scheda. Se la Falce di Tanatos è già in possesso di un altro eroe (non è sulla scheda del Dannato), questo incontro non ha effetti. Nella mitologia greca Tanatos era la personificazione della morte.

A2.2 Altri incontri

Incontro	Risoluzione e ricompensa
 Brunnen der Weisheit (Fontana della Saggiezza)	Al costo di 1 Moneta d'Oro, l'eroe può effettuare una prova su una qualsiasi abilità a sua scelta, lanciando due soli dadi indipendentemente dall'esperienza. Se la prova fallisce (il risultato totale è maggiore del valore attuale dell'abilità), il valore dell'abilità usata aumenta di 1 punto.
 Hermes (Hermes)	Se l'eroe desidera, Hermes lo trasporta immediatamente nella tessera Styx (Stige). Nella mitologia greca, Hermes era il messaggero degli dei e si occupava anche di condurre le anime dei defunti nel regno dei morti.
 Hypnos (Hypnos)	Se l'eroe riesce in una prova su un'abilità nella quale possiede uno o più cubetti neri, Hypnos permetterà al giocatore di scambiare uno di questi cubetti neri con un normale cubetto esperienza del colore appropriato per l'abilità usata. Nella mitologia greca, Hypnos è il dio del sonno, cui gli umani, gli animali e perfino gli dei sacrificano metà della propria esistenza, dimenticando angosce, paure e urgenze.
 Niederer Dämon (Demone Minore)	Al costo di 1 Punto Vita, l'eroe può effettuare una prova su una qualsiasi abilità a sua scelta. Se la prova fallisce, il valore dell'abilità usata aumenta di 1 punto. I Punti Vita spesi dagli eroi per questo incontro devono essere messi in uno degli angoli liberi della pedina, e quando tutti gli angoli sono occupati, il Demone Minore viene rimosso dal gioco.
 Tor zum Hades - Lethe (Portale degli Inferi - Lete)	Questo incontro viene utilizzato solo se si gioca <i>Helden in der Unterwelt</i> con il gioco base <i>Rückkehr der Helden</i> e con la prima espansione <i>Im Schatten des Drachen</i> , e rappresenta un accesso agli inferi gratuito oltre a Kerberos (Cerbero) che invece costa 1 Moneta d'Oro. Se la tessera Lethe (Lete) non è ancora in gioco quando viene riveato questo incontro, questa viene presa dalla pila e messa a 4 spazi di distanza dalla tessera Styx (Stige), dopo di che le restanti tessere vengono rimescolate.
 Tor zum Hades - Styx (Portale degli Inferi - Stige)	Questo incontro viene utilizzato solo se si gioca <i>Helden in der Unterwelt</i> con il gioco base <i>Rückkehr der Helden</i> nel qual caso rappresenta l'accesso agli Inferi al costo di 1 Moneta d'Oro. Se si usa la prima espansione <i>Im Schatten des Drachen</i> , questo incontro non viene utilizzato e la sua funzione è invece svolta dall'incontro Kerberos (Cerbero).

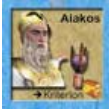







A3. Avversari

Avversario	Risoluzione e ricompensa
 Alektó (Aletto)	Nella mitologia greca, era una delle Erinni, le dee della vendetta che punivano gli empi senza pietà né tregua. Questo avversario deve essere affrontato dall'eroe utilizzando l'abilità nella quale ha meno cubetti esperienza e, in caso di sconfitta, l'eroe perde un cubetto esperienza a scelta anziché 1 Punto Vita. In caso di successo, l'eroe guadagna una Pedina Tesoro.
 Empusa (Empusa)	Uno spettro o un demone al servizio di Ecate, Empusa è una creatura paurosa. Deve essere affrontata dall'eroe utilizzando l'abilità nella quale ha meno cubetti esperienza e, in caso di sconfitta, l'eroe perde un cubetto esperienza a scelta anziché 1 Punto Vita. In caso di successo, l'eroe guadagna una Pedina Tesoro.
 Gorgone (Gorgone)	Nella mitologia greca, le Gorgoni erano mostri con lunghe zanne e serpenti al posto dei capelli, la cui sola vista poteva trasformare in pietra gli sventurati. La Gorgone deve essere affrontata dall'eroe utilizzando l'abilità nella quale ha meno cubetti esperienza e, in caso di successo, l'eroe ottiene un cubetto esperienza ed una Pedina Tesoro. In caso di sconfitta, l'eroe perde 1 Punto Movimento invece di 1 Punto Vita, ma non può mai scendere sotto il minimo di 1 Punto Movimento. Se un eroe con 1 Punto Movimento viene sconfitto nel combattimento con la Gorgone, perde 1 Punto Vita. Se l'eroe che affronta la Gorgone possiede lo Specchio (oggetto), potrà effettuare la prova ignorando la penalità di -2 indicata sulla pedina.
 Lamie (Lamia)	Nella mitologia greca, le Lamie erano continuamente a caccia di giovani umani delle cui carni e sangue si nutrivano, dopo averli attratti a sé trasformandosi in belle fanciulle che mostravano il seno scoperto. Questo avversario deve essere affrontato utilizzando l'abilità in cui l'eroe ha meno cubetti esperienza, e in caso di sconfitta perderà 1 Punto Vita. In caso di successo, l'eroe ottiene invece una Pedina Tesoro.
 Megaira (Megera)	Nella mitologia greca, era una delle Erinni, le dee della vendetta che punivano gli empi senza pietà né tregua. Questo avversario deve essere affrontato dall'eroe utilizzando l'abilità nella quale ha meno cubetti esperienza e, in caso di sconfitta, l'eroe perde un cubetto esperienza a scelta anziché 1 Punto Vita. In caso di successo, l'eroe guadagna una Pedina Tesoro.
 Tisiphone (Tisifone)	Nella mitologia greca, era una delle Erinni, le dee della vendetta che punivano gli empi senza pietà né tregua. Questo avversario deve essere affrontato dall'eroe utilizzando l'abilità nella quale ha meno cubetti esperienza e, in caso di sconfitta, l'eroe perde un cubetto esperienza a scelta anziché 1 Punto Vita. In caso di successo, l'eroe guadagna una Pedina Tesoro.

A4. Missioni

A4.1 Missioni normali

Le pedine di questo tipo possono essere raccolte e abbandonate normalmente dagli eroi, e vengono completate quando l'eroe raggiunge la locazione degli inferi indicata sulla pedina stessa. Alcune di queste missioni prevedono come ricompensa l'acquisizione di oggetti speciali che si trovano sulla scheda del Dannato, a meno che non siano già stati presi da altri eroi.

Missione	Destinazione	Risoluzione e note
 <p>Aiakos (Aiace)</p>	Kriterion	Quando l'eroe riconduce Aiace nella tessera Kriterion, ottiene 1 Pedina Tesoro. Nella mitologia greca, Aiace era un giudice dei morti nel regno degli Inferi.
 <p>Chronos (Crono)</p>	Elysiion	Quando l'eroe riconduce Crono nella tessera Elysiion, riceve 1 Pedina Tesoro. Nella mitologia greca, Crono era un titano, il più giovane e robusto dei figli di Gaia e Urano, che uccise il suo stesso padre. Per mantenere il comando su tutti gli dei, Crono divorò i suoi stessi figli Hestia, Demetra, Era, Ade, Poseidon e Zeus non appena la sua sposa e sorella Rea li diede alla luce. Ma Rea ingannò Crono camuffando una pietra che divorò al posto di Zeus che era l'ultimo nato. Zeus poté così crescere, sconfisse infine Crono e lo bandì nel Tartaro, assumendo il potere sugli dei. L'epoca di Crono viene comunque considerata un'epoca d'oro e il titano fu in seguito nominato signore dell'Elisio.
 <p>Hades (Ade)</p>	Hades	 <p>Quando l'eroe riconduce Ade alla sala del trono nella tessera Hades, riceve come il Tridente degli Inferi ed in aggiunta si rimuove un cubetto nero dalla scheda del Dannato. Il Tridente degli Inferi è un'arma universale che può essere utilizzata in combattimento contro il Dannato con qualsiasi abilità.</p> <p>Nella mitologia greca Ade era il signore degli Inferi, fratello di Zeus e Poseidon.</p>
 <p>Minos (Minosse)</p>	Kriterion	Quando l'eroe riconduce Minosse nella tessera Kriterion, ottiene 1 Pedina Tesoro. Nella mitologia greca, Minosse era un giudice dei morti nel regno degli Inferi.
 <p>Persephone (Persefone)</p>	Hades	 <p>Quando l'eroe riconduce Persefone alla sala del trono nella tessera Hades, riceve come ricompensa l'Armatura di Persefone ed in aggiunta si rimuove un cubetto nero dalla scheda del Dannato, a meno che Ade non sia già stato riportato in questa tessera, nel qual caso si rimuovono 2 cubetti neri.</p> <p>L'Armatura di Persefone dà all'eroe 2 Punti Vita temporanei e lo rende immune da Duelli; inoltre, l'eroe che la indossa può perdere 1 Punto Vita invece di acquisire un cubetto nero quando viene sconfitto dalle Creature degli Inferi.</p> <p>Nella mitologia greca Ade era il signore degli Inferi, fratello di Zeus e Poseidon.</p>
 <p>Rhadamanthys (Radamantis)</p>	Kriterion	Quando l'eroe riconduce Radamantis nella tessera Kriterion, ottiene 1 Pedina Tesoro in ricompensa. Nella mitologia greca, Radamantis era un giudice dei morti nel regno degli Inferi.




A4.2 Missioni derivanti da Creature degli Inferi

Alcune specifiche Creature degli Inferi, identificate dal bordo grigio con un lato blu, dopo essere state sconfitte in combattimento da un eroe diventano delle missioni. In questo caso l'eroe non ottiene la ricompensa normalmente, ma deve accettare la missione mettendo la pedina sulla propria scheda. La ricompensa indicata sarà ottenuta solo quando l'eroe completerà la missione recandosi nella locazione degli inferi indicata sulla pedina (vedi A5.2 per dettagli).

A5. Creature degli Inferi e pedine a bordo grigio


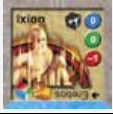


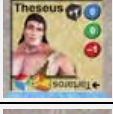
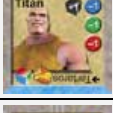
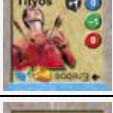

In questa sezione vengono riportate le pedine a bordo grigio che necessitano di dettagli relativi al loro uso e risoluzione. In tutti i casi, appena una di queste pedine viene rivelata, si aggiunge un cubetto nero sulla scheda del Dannato. Tranne che nel caso delle trappole, se l'eroe viene sconfitto prende sempre un cubetto nero invece di perdere un Punto Vita.

A5.1 Avatar, Creature del Dannato, Trappole del Dannato

Creatura	Risoluzione e note
 <p>Avatar des Verdammten (Avatar del Dannato)</p>	<p>Sono le immagini del Dannato, e quando sono state sconfitte tutte e tre, il Dannato appare nella tessera Chaos e sarà qui affrontabile dagli eroi.</p> <p>Se un eroe ha successo nel combattimento contro un Avatar, la pedina viene collocata sulla scheda del Dannato, e ottiene come ricompensa un cubetto esperienza a scelta ed 1 Pedina Tesoro. Se l'eroe fallisce, prende 1 cubetto nero nell'abilità usata.</p>
 <p>Kreatur des Verdammten (Creatura del Dannato)</p>	<p>Sono normali creature degli inferi che, se sconfitte in combattimento, danno all'eroe 1 Pedina Tesoro come ricompensa. Se l'eroe perde il combattimento con queste creature, prende 1 cubetto nero nell'abilità usata.</p>
 <p>Falle des Verdammten (Trappola del Dannato)</p>	<p>Queste pedine rappresentano l'illusione di tesori che si rivelano essere invece delle trappole del Dannato, e appena vengono rivelate si aggiunge un cubetto nero sulla sua scheda.</p> <p>L'eroe che rivela questa pedina viene intrappolato, eventuali altri eroi nella stessa locazione non ne subiscono gli effetti. Un eroe intrappolato non può essere attaccato né sfidato in duello, e non può fare altre azioni che cercare di liberarsi, con una prova su una delle abilità con il malus indicato. Se ha successo, l'eroe è libero e la pedina viene scartata senza ricompense, altrimenti resta intrappolato e nei turni seguenti potrà solo tentare ancora di liberarsi.</p>

A5.2 Creature degli Inferi che si completano con una missione


Se un eroe sconfigge una di queste creature, deve accettare la missione corrispondente voltandone la pedina e mettendola sulla propria scheda. La ricompensa indicata sarà ottenuta solo quando raggiungerà la tessera degli inferi indicata e quando la missione viene completata si rimuove un cubetto nero dalla scheda del Dannato.

Avversario	Risoluzione e ricompensa
 <p>Arachne (Aracne)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Tartarus.</p> <p>Nella mitologia greca, Aracne era di una bellezza incomparabile ma osò sfidare gli dei (Atena) e, quando si rese conto di aver esagerato, si spaventò e si nascose nella foresta. Atena la trovò comunque e la trasformò in un ragno condannando lei ed i suoi discendenti a tale vita.</p>
 <p>Ixion (Ixion)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Erebos.</p> <p>Nella mitologia greca, Ixion commise il primo omicidio e come punizione fu condannato da Zeus che lo relegò ad un cerchio di fuoco.</p>
 <p>Sisyphos (Sisifo)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Erebos.</p> <p>Nella mitologia greca, Sisifo era condannato nel Tartaro a spingere un enorme masso su per un ripido pendio, ma quando giungeva in prossimità della cima, la pietra rotolava nuovamente verso il basso costringendolo in eterno a ricominciare.</p>
 <p>Tantalos (Tantalo)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Tartarus.</p> <p>Nella mitologia greca, Tantalo uccise il fratello Pelope. Gli dei resuscitarono Pelope e condannarono Tantalo alla fame eterna, relegandolo ad una pozza di acqua fresca sotto un albero di frutta che si ritraevano ogni volta che tentava di raggiungerli per bere o mangiare.</p>
 <p>Theseus (Teseo)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Tartarus.</p> <p>Nella mitologia greca, Teseo fu condannato dopo la morte e posto nel Tartaro, dove sedeva su una pietra luminescente.</p>
 <p>Titan (Titano)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Tartarus.</p> <p>Nella mitologia greca, Zeus combatté il padre Crono, che era un Titano, per diventare il dio supremo dell'Olimpo. Dopo una guerra di dieci anni, Zeus bandì i Titani nel Tartaro, e da allora vengono chiamati "coloro che abitano nel sottosuolo".</p>
 <p>Tityos (Tizio)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Erebos.</p> <p>Nella mitologia greca, era un gigante che, alla vista della bella Leto, tentò di prenderla con la forza, ma giunsero in suo aiuto i figli Apollo e Artemide che lo uccisero con le loro frecce. Fu condannato nel Tartaro dove due avvoltoi gli divoravano il fegato, che ricresceva ogni giorno.</p>
 <p>Typhon (Tifone)</p>	<p>Destinazione per il completamento della missione: Erebos.</p> <p>Nella mitologia greca, Tifone osò provocare Zeus, che lo sconfisse dopo un'acerrima battaglia al termine della quale gli rovesciò contro il monte Etna.</p>

A6. Oggetti

A6.1 Oggetti speciali della scheda del Dannato




Questi oggetti si trovano inizialmente sulla scheda del Dannato e vengono qui rimessi se l'eroe che li possiede viene ucciso o li perde per altre ragioni. Rappresentano le sole armi che sono efficaci contro il Dannato oppure altri oggetti magici unici degli inferi, e devono essere ottenuti da alcuni incontri o al completamento di specifiche missioni.

Oggetto	Provenienza	Descrizione e note
 <p>Bogen des Herkules (Arco di Ercole)</p>	 <p>Orione Bogen, Spezialwaffe</p>	<p>Può essere ottenuto solo con l'incontro Orione, e solo se non è già posseduto da un altro eroe, nel qual caso l'incontro non ha effetto. Aumenta di 2 punti il valore dell'abilità di combattimento a distanza (verde) e può essere usato solo con questa abilità contro il Dannato.</p>
 <p>Goldener Stab (Bacchetta Dorata)</p>	 <p>Hekate Goldener Stab/Spezialwaffe</p>	<p>Può essere ottenuta solo con l'incontro Ecate, e solo se non è già posseduto da un altro eroe, nel qual caso l'incontro non ha effetto. Aumenta di 2 punti il valore dell'abilità di magia (blu) e può essere utilizzato solo con questa abilità contro il Dannato.</p>
 <p>Sense des Thanatos (Falce di Tanatos)</p>	 <p>Thanatos Sense/Spezialwaffe</p>	<p>Può essere ottenuta solo con l'incontro Tanatos, e solo se non è già posseduto da un altro eroe, nel qual caso l'incontro non ha effetto. Aumenta di 2 punti il valore dell'abilità di combattimento in mischia (rosso) e può essere usato solo con questa abilità contro il Dannato.</p>
 <p>Umhang der Persephone (Armatura di Persefone)</p>	 <p>Persephone HADES Umhang</p>	<p>Può essere ottenuta solo completando la missione Persefone nella tessera Hades, da un eroe che non abbia cubetti neri. L'eroe che ha l'Armatura di Persefone guadagna 2 Punti Vita temporanei, non può essere sfidato in Duello e inoltre, quando a seguito di un combattimento dovrebbe prendere un cubetto nero, può scegliere invece di perdere 1 Punto Vita.</p>
 <p>Zweizack (Tridente degli Inferi)</p>	 <p>Hades HADES Zweizack</p>	<p>Può essere ottenuto solo completando la missione Hades nella tessera Hades, da un eroe che non abbia cubetti neri. Il Tridente degli Inferi è un'arma universale che aumenta di 1 punto il valore di tutte e tre le abilità e può essere utilizzato contro il Dannato su una qualsiasi abilità dell'eroe.</p>

A6.2 Le Armi Nere

Sono armi forgiate dal male, non possono mai essere usate contro il Dannato e forniscono solo cubetti neri come esperienza quando sono utilizzate. Quando viene rivelata un'Arma Nera, deve essere obbligatoriamente presa se l'eroe ha uno o più cubetti neri sulla sua scheda, altrimenti l'eroe può scegliere se prendere o meno questi oggetti. Un eroe che abbia uno o più cubetti neri sulla scheda non può scartare volontariamente le Armi Nere, ma può perderle se vengono richieste come ricompensa dal vincitore di un Duello.

In ogni caso, quando un eroe prende una di queste armi prende anche un cubetto nero che deve aggiungere sulla scheda sull'abilità corrispondente all'Arma Nera posseduta.

Arma Nera	Descrizione e note
 <p>Schwarze Armbrust (Balestra Nera)</p>	<p>Aggiunge 2 punti al valore dell'abilità di combattimento a distanza (verde). Quando viene usata per modificare questa abilità, tutti i cubetti eventualmente ottenuti in ricompensa vengono convertiti in cubetti neri prima di metterli sulla scheda. Non può mai essere usata contro il Dannato.</p>
 <p>Schwarzer Stab (Bacchetta Nera)</p>	<p>Aggiunge 2 punti al valore dell'abilità di magia (blu). Quando viene usata per modificare questa abilità, tutti i cubetti eventualmente ottenuti in ricompensa vengono convertiti in cubetti neri prima di metterli sulla scheda. Non può mai essere usata contro il Dannato.</p>
 <p>Seelenschwert (Spada delle Anime)</p>	<p>Aggiunge 2 punti al valore dell'abilità di combattimento a in mischia (rosso). Quando viene usata per modificare questa abilità, tutti i cubetti eventualmente ottenuti in ricompensa vengono convertiti in cubetti neri prima di metterli sulla scheda. Non può mai essere usata contro il Dannato.</p>

A6.3 Altri oggetti

Oggetto	Descrizione e note
 Amazonengürtel (Cintura delle Amazzoni)	Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento in mischia (rosso). Può essere utilizzata in combinazione con un altro oggetto che influenza la stessa abilità, nel qual caso entrambi danno il proprio bonus al suo valore.
 Ambrosia (Ambrosia)	Il cibo degli dei, cura 2 Punti Vita naturali. Può essere utilizzata una sola volta, dopo di che deve essere scartata.
 Brustharnisch (Corazza dorata)	L'eroe che la possiede guadagna 2 Punti Vita temporanei. Non può essere raccolta né utilizzata dal Centauro.
 Dianas Pfeile (Frecce di Diana)	Aumentano di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento a distanza (verde). Possono essere utilizzate in combinazione con un altro oggetto che influenza la stessa abilità, nel qual caso entrambi danno il proprio bonus al suo valore.
 Donnerkeile (Saette)	Permettono all'eroe di effettuare una prova su una qualsiasi abilità con un bonus di 2 punti al suo valore attuale. Possono essere utilizzate una sola volta, dopo di che devono essere scartate.
 Goldsack (Sacca d'oro)	L'eroe guadagna il numero di monete d'oro indicate sulla pedina, che viene immediatamente scartata (questo oggetto non viene mai messo sulla scheda degli eroi).
 Nektar (Nettare)	Bevanda degli dei, cura 2 Punti Vita naturali. Può essere usata una sola volta, dopo di che deve essere scartata.
 Opal (Opale)	Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di magia (blu). Può essere utilizzato in combinazione con un altro oggetto che influenza la stessa abilità, nel qual caso entrambi danno il proprio bonus al suo valore.
 Rat des Hermes (Consiglio di Hermes)	L'eroe può convertire un cerchio grigio presente su una pedina che deve affrontare in un cerchio colorato a sua scelta, effettuando quindi normalmente la prova su tale abilità. Può essere utilizzato una sola volta, dopo di che deve essere scartato.
 Ring (Anello)	Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di magia (blu). Può essere utilizzato in combinazione con un altro oggetto che influenza la stessa abilità, nel qual caso entrambi danno il proprio bonus al suo valore.
 Sandalen (Sandali)	Aumentano di 1 punto la capacità di movimento dell'eroe. Non possono essere utilizzati dal Centauro.
 Schleuder (Fionda)	Arma. Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento a distanza (verde).
 Schuhe des Hermes (Scarpe di Hermes)	Aumentano di 1 punto la capacità di movimento dell'eroe. Inoltre permettono di attraversare una tessera con avversari e creature già rivelati senza doversi fermare per il combattimento.
 Sichel (Falcetto)	Arma. Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento in mischia (rosso).
 Spiegel (Specchio)	L'eroe può guardare le pedine coperte che si trovano in una tessera prima di decidere se entrarvi o meno. Inoltre, nel combattimento contro la Gorgone, l'eroe che ha questo oggetto non considera il modificatore di -2 alla prova (indicato sulla pedina).
 Wurfspeer (Lancia)	Arma. Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento a distanza (verde).
 Zepter des Ares (Scettro di Ares)	Arma. Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento in mischia (rosso).



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>). L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.