



Im Schatten des Drachen

(All'ombra del drago)

Un gioco di avventura per due giocatori

Un'espansione per Rückkehr der Helden

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 lingua tedesca, sia la traduzione inglese di Andreas Josefsson e Doug Adams con le integrazioni di Ava Jarvis (disponibile su BoardGameGeek). Non essendo la mia lingua madre né l'inglese né il tedesco, mi auguro di non aver commesso errori, che in ogni caso saranno eventualmente corretti in base alle segnalazioni ricevute, ripubblicando il regolamento di volta in volta.

Il presente regolamento tradotto è stato adattato nella forma e nella suddivisione dei contenuti in modo da integrarsi con quello del gioco base "Rückkehr der Helden", realizzato dallo stesso traduttore. Ove possibile, si è cercato di rispettare la struttura originale ma in particolare si è ritenuto di modificare la sezione finale che nel regolamento originale conteneva un glossario. Per una migliore organizzazione del regolamento, le informazioni del Glossario originale sono infatti state incluse nei paragrafi pertinenti, mentre la sezione finale è stata rimpiazzata da un'appendice che consente ai giocatori di lingua italiana di riconoscere e comprendere il significato delle diverse pedine e degli altri componenti di gioco che recano scritte in lingua tedesca.

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. Le tessere della mappa saranno indicate con la rispettiva lettera identificativa e le diverse locazioni saranno indicate con le relative coordinate (usate anche sui pezzi di gioco), fra parentesi quadre.

Introduzione

Con le sue due ali ciclopiche, la sinistra creatura oscura il sole nel cielo e l'oscurità si espande come un bando di morte e di rovina. Essa plana leggera oscillando nell'aria, subito dopo ripiega le ali sotto il suo corpo rosso sangue e si getta in picchiata verso il basso come un falco. Un fischio proviene dalle spine e dagli aculei della foresta, che forma una corazza impenetrabile alle sue spalle. Tutti gli esseri viventi corrono urlando e gridando nel tentativo di trovare un rifugio sicuro. Poi una lingua di fuoco fuoriesce dal grande muso e abbaglia nella distruzione di tutte le forme di vita.

Al suo arrivo, la paura ed il terrore fanno ingresso nella tua patria e l'angoscia diventa la compagna fissa dei suoi abitanti. Già da tempo questo essere antico spande il suo terrore; da quanto, nessuno può dirlo. Quindi, chi mai vorrà sconfiggere questo forte e potente mostro? Chi catturerà la creatura eterna? La battaglia non può essere vinta con il solo coraggio. Con le armi normali non è infatti possibile penetrare le sue scaglie scintillanti. Spade e frecce rimbalzano sulla sua corazza cornea, ed anche la magia degli stregoni non sortisce effetto contro la creatura.

Senza un'arma magica la battaglia contro il drago non ha speranze, ma dove si può trovare un'arma di questo tipo? Su antiche pergamene nascoste magicamente in giro per tutta la terra, fu scritto di cosa avrete bisogno per costruire armi di questo tipo. Questi materiali dovranno essere portati da uno dei grandi maestri che fabbricherà da essi un'arma efficace contro il drago. Solo con queste armi potrete farvi strada e cercare di arrestare le incursioni della terribile minaccia rossa.

Siete pronti ad affrontare quest'impresa?

Scopo del gioco

Im Schatten des Drachen è un gioco per due persone e, allo stesso tempo, un'espansione per il gioco base Rückkehr der Helden (Il Ritorno degli Eroi). Nella scatola viene fornito tutto ciò che serve per giocare in due. La prima parte di questo regolamento si riferisce al gioco per due giocatori. Come utilizzare Im Schatten des Drachen come espansione viene spiegato nella seconda parte del regolamento.

Nella vostra regione si è stabilito un drago. Con le sue incursioni, esso non causa solo paura e terrore, ma anche grande devastazione. Voi, come eroi, avete deciso di porre fine a tutto questo. Ma come?

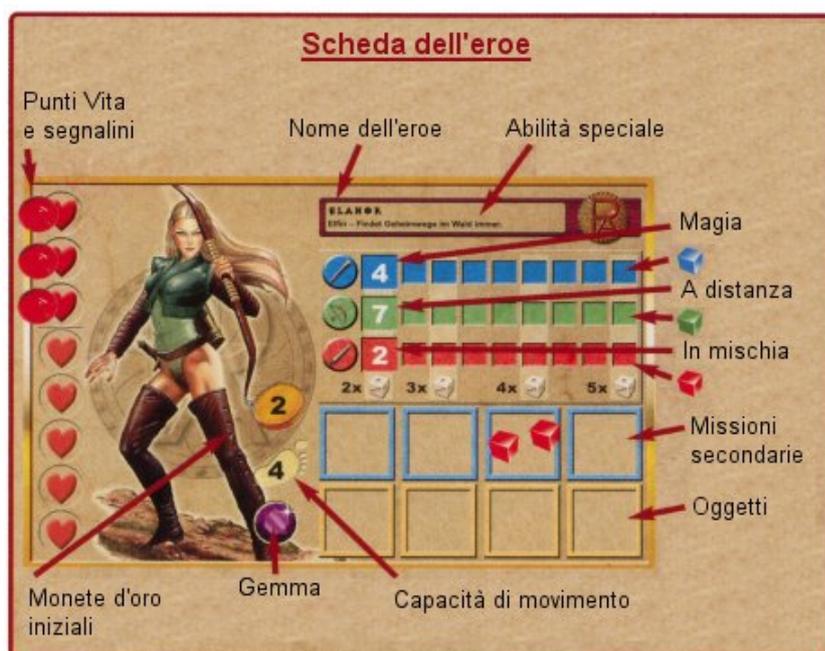
Da un lontano antenato della vostra famiglia sapete che il drago potrà essere sconfitto solo con certe armi magiche. Chiunque abbia tentato prima di voi senza avere una simile arma non ha fatto ritorno dalla sua tana. Il punto di partenza è una pergamena, che descrive quali materiali occorrono e a chi si debba portarli per fabbricare l'arma magica.

Solo se avrete una delle tre armi magiche potrete sfidare il drago, ogni altro tentativo porterà solo alla vostra morte.

1. Componenti di gioco

- **9 Tessere Territorio**, per comporre la mappa di gioco, ognuna identificata da una lettera (R-Z).
- **3 Schede degli Eroi**, con le caratteristiche di gioco, stampate su due lati (uomo/donna).
- **6 Segnalini degli Eroi con basi di plastica**, per rappresentare gli avventurieri sulla mappa. Nella versione deluxe sono anche incluse miniature in metallo da usare in luogo di questi segnalini.
- **2 Case di famiglia degli Eroi**, in legno.
- **36 Cubetti Esperienza** di legno in tre colori, usati per indicare l'aumento di esperienza nelle abilità degli eroi.
- **15 Monete d'oro** in legno.
- **5 Dadi a sei facce**.
- **14 Segnalini di vetro rosso**, per segnare i Punti Vita degli avventurieri durante il gioco.
- **3 Tessere Mappa di Missione** che indicano i passi che gli Eroi devono completare per ottenere le armi magiche da usare contro il drago.
- **4 Carte del Drago** che indicano le caratteristiche del drago e le sue abilità, di volta in volta diverse.
- **20 Segnalini numerati** assortiti, usati per indicare l'aumento di valore delle abilità dei personaggi.
- **63 Pedine** rappresentanti incontri, avversari, eventi, missioni secondarie e oggetti di vario tipo.
- **1 Sacchetta di tela** per pescare le pedine.
- **Regolamento** di gioco che illustra la partita a due, l'uso di Im Schatten des Drachen come espansione di Rückkehr der Helden e un glossario.

1.1 La scheda dell'Eroe



La scheda del proprio Eroe riporta tutte le indicazioni necessarie durante il corso del gioco, come indicato in figura.

Essa indica i Punti Vita fisici (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, l'abilità speciale unica dell'Eroe, i valori delle abilità di Magia, Combattimento a Distanza e in Mischia.

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 Im Schatten des Drachen come espansione di Rückkehr der Helden.

Vi sono poi due file di quattro caselle ciascuna, utilizzate per le Missioni Secondarie 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. L'**Appendice A1** riporta i dettagli e la traduzione delle schede degli Eroi.

Nota: per comodità, si è utilizzata sopra l'immagine di una delle schede degli eroi del gioco base Rückkehr der Helden, ma quelle di Im Schatten des Drachen sono del tutto identiche.

1.1.1 Le abilità dell'Eroe e le prove

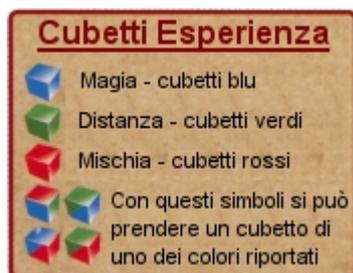
Le tre abilità di un Eroe sono indicate da un valore numerico. Tanto maggiore questo valore, tanto più sarà facile per l'Eroe superare le prove richieste su quell'abilità, poiché nelle prove occorre ottenere un risultato inferiore o uguale a questo numero, come dettagliato più avanti.

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. Ad ogni modo, un Eroe non può mai avere più di un oggetto che modifichi una determinata abilità e il valore delle abilità non può mai essere superiore a 11.

In Im Schatten des Drachen, i valori numerici delle tre abilità (i numeri accanto ai simboli delle abilità sulle schede degli eroi) possono modificarsi in due modi diversi: con gli oggetti (per ogni abilità è possibile usare un solo oggetto che la modifichi), oppure con l'addestramento (si veda l'incontro Kerberos, in **Appendice A9**).

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 alle tre abilità riportate sulla Scheda.

Le pedine che comportano guadagno di esperienza mostrano uno o più simboli che indicano che l'Eroe riceve il numero ed il tipo (colore) di cubetti riportati; in alcuni casi, i cubetti possono essere multicolore ed il giocatore può scegliere un qualsiasi cubetto fra i colori riportati. Anche se il giocatore ha la facoltà di scegliere, non è mai possibile prendere due cubetti dello stesso colore.



I cubetti esperienza vengono posizionati dal giocatore negli appositi spazi della scheda dell'Eroe, in una fila che viene a costituirsi di fianco al valore dell'abilità corrispondente (stesso colore). Quando la fila dei cubetti esperienza di una determinata abilità raggiunge il livello che è indicato con il simbolo di un dado, l'Eroe acquisisce un dado aggiuntivo quando deve effettuare le prove su quell'abilità.

Ciò significa che nel corso del gioco l'Eroe potrà arrivare a lanciare 3, 4 o anche 5 dadi ogni volta che deve effettuare una prova, scegliendo quindi i due risultati che preferisce per determinarne l'esito.

Si ricordi sempre che l'esperienza (rappresentata dai cubetti) influisce sul numero di dadi che si lanciano nelle prove, ma non sul valore delle abilità. Al contrario, l'addestramento, i bonus e malus di avversari o incontri e gli oggetti influenzano il valore delle abilità e non i dadi usati per le prove.

1.2 Le pedine di gioco in generale



A parte la pedina del Drago, le pedine degli Eventi del Drago e quella del Servitore del Drago (Drachenmensch), la maggior parte dei tipi di pedine in gioco sono mostrati nell'immagine a fianco.

Nota: anche in questo caso si è utilizzata un'immagine dei componenti del gioco base Rückkehr der Helden, ma le pedine di Im Schatten des Drachen funzionano allo stesso modo.

Le pedine che entrano in gioco coperte hanno tutte lo stesso retro con il simbolo "PA". Il colore del bordo sull'altro lato di queste pedine ne indica il tipo: rosso per gli avversari (combattimento), verde per gli incontri (interazione), blu per le Missioni Secondarie (l'eroe dovrà completarle per ottenere una ricompensa), giallo per gli oggetti, arancione per gli eventi.

Altre pedine entrano in gioco scoperte e rappresentano cose differenti sui due lati, sempre determinate dal colore del bordo. Si tratta tipicamente di incontri o avversari dal lato principale, e di oggetti sul retro, che rappresentano una ricompensa aggiuntiva per l'Eroe in caso di successo.

Alcune pedine hanno infine un bordo bicolore e mostrano anch'esse cose differenti sui due lati, come nel caso precedente. Le pedine dal bordo bicolore rappresentano sempre elementi (avversari, eventi, oggetti) legati al completamento delle Missioni delle Armi Magiche (metà bordo viola) o delle Missioni Secondarie (metà bordo blu) e possono essere "viste" esclusivamente da un Eroe in possesso della Missione che le richiede (gli altri le ignorano come se non fossero presenti in mappa).

1.3 Le Tessere Territorio e la mappa di gioco

Le grandi tessere quadrate identificate da una diversa lettera dell'alfabeto, rappresentano i territori del reame all'interno del quale gli Eroi svolgeranno le loro avventure. La disposizione iniziale di queste tessere può essere prefissata, oppure variabile in modo da creare una mappa di gioco sempre differente ad ogni partita, come sarà dettagliato più avanti.

Ogni Tessera Territorio riporta una serie di strade e dei punti numerati, che rappresentano le locazioni possibili all'interno della tessera stessa. Ogni locazione viene identificata in modo unico da coordinate rappresentate dalla lettera della Tessera Territorio e dal numero corrispondente; ad esempio, la Città dei Maghi è indicata come [S1], vale a dire che è la locazione 1 della tessera S. Tutte le componenti di gioco che necessitano di un posizionamento prestabilito, come le

pedine pescate dalla sacchetta (vedi oltre), gli oggetti speciali, le destinazioni delle Missioni Secondarie e di quelle delle Armi Magiche, fanno riferimento a queste coordinate sulla mappa.

Durante il movimento, gli Eroi si spostano fra le varie locazioni da un punto ad uno successivo sulla strada indicata, passando eventualmente da una tessera all'altra ed interagendo con eventuali pedine che fossero presenti in questi luoghi. La maggior parte delle locazioni sono punti di colore beige, ma alcuni sono rappresentati in altri colori ed hanno effetti diversi sul movimento degli Eroi, come sarà visto in dettaglio più avanti.

1.4 Le Carte del Drago

L'antico Drago che affligge il regno in cui si svolge il gioco rappresenta la sfida finale che gli Eroi si troveranno ad affrontare per ottenere la vittoria. Per rendere il gioco sempre vario e imprevedibile, le caratteristiche del drago non sono sempre le stesse, ma vengono determinate all'inizio scegliendo a caso una delle quattro Carte del Drago, illustrate in dettaglio nell'**Appendice A2** al fondo del regolamento.

1.5 Le tessere Mappa di Missione per le Missioni delle Armi Magiche

Per poter combattere il Drago, gli Eroi devono avere una delle tre armi magiche previste in Im Schatten des Drachen, ciascuna delle quali gli permetterà di affrontare la creatura usando una diversa abilità: l'Ascia di Bragg (Axt von Bragg) permette di combattere in mischia, l'Arco della Precisione (Bogen der Treffsicherheit) permette il combattimento a distanza, mentre la Lira di Orfeo (Lyra von Orpheus) consente di usare la magia. Senza una di queste armi, l'incauto Eroe che decidesse di affrontare il Drago sarebbe immediatamente morto.

Per ottenere una di queste tre armi, un Eroe dovrà intraprendere una specifica missione che inizia recuperando una delle tre pergamene custodite da altrettanti guardiani. Una volta acquisita la pergamena, all'Eroe viene consegnata la corrispondente tessera Mappa di Missione che illustra i passi successivi che dovrà effettuare. Tutte e tre le Missioni delle Armi Magiche prevedono fondamentalmente tre passi: acquisire la pergamena, trovare uno specifico materiale, e quindi recarsi con questi due oggetti da un maestro che possa fabbricare l'arma magica.

Le tessere di Mappa Missione comprendono uno spazio per riporvi uno degli oggetti necessari alla missione (la pergamena o il materiale), che così non occuperà spazio nell'inventario dell'Eroe. I dettagli e la traduzione delle Missioni delle Armi Magiche sono riportati nell'**Appendice A4**.

1.6 La sacchetta di tela

Il regno in cui si svolgono le avventure degli Eroi, e di conseguenza la mappa di gioco, è reso "vivo" dall'apparire delle pedine che rappresentano gli avversari, gli incontri, gli oggetti e gli eventi con cui occorre di volta in volta interagire per completare le Missioni delle Armi Magiche o le Missioni Secondarie, per recuperare l'equipaggiamento necessario, o per fare esperienza e migliorare nelle diverse abilità. Questo meccanismo si basa sulla sacchetta di tela, che viene usata nel per estrarre le nuove pedine che vengono messe in gioco, o nella quale si ripongono alcune pedine già "usate" che potranno quindi tornare in gioco più volte nel corso della stessa partita (altre sono eliminate dal gioco una volta usate).

L'**Appendice A3** riassume l'uso della sacchetta di tela, dettagliando quando pescare e quando riporvi le pedine, ed i casi in cui le pedine sono rimosse dal gioco dopo l'uso, come illustrato anche nel seguito del regolamento.

2. La storia ha inizio: preparazione del gioco

- Costruire la mappa di gioco con le nove Tessere Territorio, disponendole sul tavolo in ordine alfabetico in modo da comporre un'area quadrata 3x3 (la R in alto a sinistra, la Y in basso a destra). Oltre alla lettera, ogni tessera ha una piccola freccia che indica il nord. Dopo il posizionamento iniziale, tutte dovranno essere allineate allo stesso modo. Dopo le prime partite sarà possibile disporre le tessere in modo casuale, in modo da creare reami sempre diversi.
- Ogni giocatore sceglie un Eroe avendo cura di leggere la sua abilità speciale come riportato sulla scheda corrispondente (vedi **Appendice A1**). L'Eroe viene quindi equipaggiato con i Punti Vita indicati sulla sua scheda (mettendo una biglia di vetro su ogni cuore rosso sopra la linea) e le monete d'oro indicate sul simbolo corrispondente.
- Separare le pedine che hanno entrambi i lati stampati, da quelle che vanno coperte (hanno il logo PA sul dorso), e da quelle della Città dei Maghi (oggetti con lo stemma della città sul dorso).
- Le 18 pedine con il Logo PA vengono messe a faccia in giù, mescolate e quindi poste sulla mappa, due per ogni Tessera Territorio sui punti di ingresso della tessera stessa, alternando le posizioni Nord/Sud e Est/Ovest. Ciò significa che due pedine su tessere diverse non dovranno mai trovarsi adiacenti fra loro.
- Fra i segnalini stampati su due lati, prendere la pedina del Drago e metterlo al suo posto in [V9]. Selezionare quindi a caso una delle Carte del Drago e porla coperta di lato, riponendo le altre nella scatola, senza rivelarle.
- Tutte le altre pedine stampate su due lati vanno messe nella sacchetta di tela.
- Le pedine della Città dei Maghi (oggetti), i cubetti esperienza, i segnalini numerati (che servono per le modifiche ai valori delle abilità degli Eroi), i dadi (con i quali si effettuano le prove di abilità) e le monete d'oro, sono tenuti da parte di fianco all'area di gioco in posizione facilmente raggiungibile durante la partita.
- I giocatori prendono una casetta di legno e la posizionano uno in [T2] e l'altro in [X2], quindi ciascuno posiziona il segnalino del suo Eroe sulla tessera, di fianco alla propria casa di famiglia. La storia ha ora inizio.

3. Il Turno di Gioco

Il gioco si svolge in una successione di turni, in cui i giocatori si susseguono in senso orario. Il turno di ciascun giocatore consiste delle seguenti fasi, che devono essere effettuate in ordine come indicato:

- 1) **Fase di Movimento:** gli Eroi si spostano sulla mappa di gioco
- 2) **Fase delle Azioni** obbligatoriamente in questa sequenza:
 - a) Combattimento: si può effettuare un solo combattimento per turno
 - b) Altre azioni: in qualsiasi ordine, è possibile risolvere gli incontri, le Missioni Secondarie e le Missioni delle Armi Magiche.

L'effettuazione di una qualsiasi azione mette sempre necessariamente fine alla fase di movimento. L'ordine in cui effettuare le diverse azioni nel turno di gioco deve essere rispettato, poiché in alcuni casi può rivelarsi importante.

Ad esempio, se un eroe vuole bere un sorso della Pozione, questo fa parte della fase 2b) Altre azioni, quindi non è possibile durante un combattimento, in quanto lo scontro viene risolto prima. Un altro esempio è nel caso che in una stessa locazione si trovino un avversario ed un incontro. Come prima cosa occorre risolvere il combattimento, dopo di che sarà eventualmente possibile risolvere l'incontro se l'Eroe non è sconfitto.

Un caso particolare è quello in cui si trovi un avversario nello spazio della propria casa di famiglia, dove normalmente è possibile recuperare tutti i Punti Vita se si perde un intero turno. Poiché è necessario combattere, anche restando sul posto e sconfiggendo l'avversario non sarà possibile perdere il turno per curarsi poiché si è effettuata l'azione di combattimento. Fintanto che l'eroe sarà costretto a combattere, non potrà quindi curarsi.

3.1 Nuove pedine pescate dalla sacchetta

Nel corso del gioco, numerose situazioni possono richiedere l'uso della sacchetta di tela per pescare nuove pedine da mettere in gioco, o per inserirvi nuove pedine da pescare in seguito. Se in un certo momento la sacchetta dovesse essere vuota, non si pescano nuove pedine fino a che non ne saranno aggiunte altre.

Come regola generale, ogni volta che viene raccolta una pedina dalla mappa di gioco, una nuova pedina deve essere pescata dalla sacchetta. Se ad esempio è stato sconfitto un mostro (pedine con il bordo rosso), la pedina si mette di lato, i giocatore ne pesca una nuova dalla sacchetta e solo dopo vi mette dentro quella del mostro eliminato. Se in seguito il mostro verrà ripescato, questo tornerà in gioco coperto su un punto beige libero della mappa. Se un giocatore raccoglie una Missione Secondaria (pedine con il bordo blu), dovrà pescare una nuova pedina dalla sacchetta allo stesso modo. Anche se una missione viene completata, si pesca ancora una pedina dalla sacchetta. In ogni turno un giocatore può pescare al massimo una pedina dalla sacchetta, indipendentemente da quante condizioni abbia verificato.

Le pedine a doppia faccia che vengono pescate dalla sacchetta hanno sempre un piccolo cerchio sulla parte anteriore nel quale sono riportate le coordinate in cui la pedina deve essere posizionata, in modo che il lato di bordo colorato (o bicolore in alcuni casi) sia a faccia in su.

Quando vengono pescate pedine che hanno il simbolo "PA" sul retro (pedine già usate che sono tornate nella sacchetta nel corso del gioco), queste devono essere posizionate coperte, dal giocatore che le pesca, su un qualsiasi punto beige della mappa che non contenga altro, e che non sia nella stessa Tessera Territorio in cui si trova il suo Eroe.

3.1.1 Eventi

Quando viene pescato un Evento (bordo arancione) o un Evento del Drago (bordo bicolore arancione e viola), questo deve essere risolto immediatamente con la partecipazione di tutti i giocatori (per dettagli si veda **Appendice A6**).

Una volta risolto l'evento, la corrispondente pedina viene rimossa dal gioco e non torna nella sacchetta.

4. Fase di Movimento

Ogni Eroe ha una propria capacità di movimento, indicata sulla propria scheda con il simbolo del piede. Questo numero rappresenta il numero massimo di punti, o locazioni, di cui il personaggio può muoversi sulla mappa durante la propria fase di movimento del turno. La capacità di movimento di un Eroe può essere modificata nel corso del gioco da alcuni oggetti i cui effetti non possono mai essere combinati.

Non è necessario utilizzare tutti i propri punti di movimento, ma quelli non spesi vengono persi e non possono essere utilizzati in un turno successivo. Al proprio turno, un Eroe può anche non muovere affatto, restando nello stesso punto. In questo caso, potrà nuovamente affrontare gli avversari presenti, e/o interagire con gli incontri e/o con gli effetti della locazione in cui si trova. I due Eroi possono anche trovarsi in una stessa locazione della mappa di gioco.

Il movimento di un Eroe si svolge da un punto a quello successivo lungo le strade riportate sulle Tessere Territorio. Se con l'ultimo punto movimento si raggiunge un Teletrasporto (punti [S3], [S4], [S5], [S6]), questo potrà comunque essere utilizzato; lo stesso vale per il Labirinto (tessera U). In entrambi i casi, il movimento sarà terminato a questo punto.

Si noti che la mappa di gioco non va considerata "circolare", nel senso che non è possibile, ad esempio, uscire dal bordo sinistro della tessera R (punto [R4]), per rientrare nella tessera T (punto [T7]). In questo gioco, il mondo è ancora una volta un disco piatto!

4.1 Locazioni della mappa di gioco

Tutte le differenti locazioni delle Tessere Territorio sono rappresentate da punti numerati di vari colori. Di norma, i personaggi muovono spendendo un punto movimento quando si spostano da una locazione a quella successiva, ma i diversi colori possono influenzare il movimento, come riportato in dettaglio nella tabella seguente.

Colore	Descrizione	Movimento
Beige	Strade	Normale, 1 punto movimento per locazione.
Blu	Attraversamenti d'acqua	Vedi regole speciali per la Tessera Territorio Y (4.3.4).
Rosso	Passaggi e sentieri segreti	Prima di poter muovere verso questi punti occorre trovare la strada (vedi sotto).
Verde	Sentieri nella foresta	Prima di poter muovere verso questi punti occorre trovare la strada (vedi sotto).

4.2 Trovare una strada

Quando un Eroe vuole muovere verso una locazione rappresentata da un punto rosso o verde, deve prima trovare la strada, lanciando 2D6. Se la somma dei dadi è minore o uguale del numero riportato nel punto da raggiungere, l'Eroe trova la strada e può continuare a muovere con i punti movimento rimanenti. Se la somma è maggiore, l'Eroe non ha trovato la strada oppure si è perso: il suo segnalino viene messo a metà strada fra il punto di partenza e quello da raggiungere, e la sua fase di movimento ha termine.

Al turno successivo dopo un fallimento nel cercare la strada, l'Eroe ripeterà il tentativo lanciando ancora 2D6 allo stesso modo. Se a questo punto ha successo, potrà muovere normalmente, raggiungendo o passando oltre il punto in questione. In caso contrario, l'Eroe raggiunge comunque la locazione desiderata, ma in tal caso terminerà qui il suo movimento per il turno in corso (in ogni caso, quindi, al turno seguente si raggiunge almeno il punto in questione).

4.3 Tessere Territorio speciali

Alcune delle Tessere Territorio hanno regole speciali che si applicano agli Eroi quando le attraversano o vi entrano, che possono modificare il normale movimento o anche altri aspetti del gioco.

4.3.1 La Città dei Maghi (Tessera Territorio S)

La Città dei Maghi [S1] fluttua nell'aria sulla Frattura del Mondo, nel tentativo di evitare che questa si espanda. Essa può essere raggiunta solo dai quattro Teletrasporti che si trovano nei punti [S3], [S4], [S5] ed [S6], che possono essere attivati da un Eroe solo se termina qui la sua fase di movimento (anche quindi se vi arriva con l'ultimo punto movimento). Quando il Teletrasporto viene attivato, il giocatore lancia un dado e l'Eroe viene automaticamente trasportato nel punto con il numero corrispondente a quello uscito sul dado (sempre nella stessa tessera S): quindi la Città dei Maghi può essere raggiunta solo ottenendo 1. Per ogni cubetto esperienza blu posseduto, l'Eroe può lanciare un dado aggiuntivo per attivare i Teletrasporti e scegliere fra i risultati ottenuti: ovviamente un mago esperto avrà più facilmente accesso a questa città! In ogni caso l'attivazione dei Teletrasporti termina sempre la fase di movimento dell'Eroe

Per uscire dalla Città dei Maghi [S1] si può muovere direttamente in uno dei punti [S3], [S4], [S5] o [S6] senza lanciare dadi, al costo di un punto movimento, dopo di che è possibile proseguire normalmente con i punti movimento restanti.

Chi raggiunge la Città dei Maghi può organizzare qui un Bazar (vedi Fase delle Azioni) per acquistare o vendere oggetti.

Nel punto [S2] può essere presente l'incontro Discarica dei Maghi (Müllhalde). Si noti che non c'è strada diretta che porti in questo punto, occorre obbligatoriamente giungervi dalla Città dei Maghi [S1] o tramite un Teletrasporto. Se un Eroe si trova in [S2] all'inizio del proprio turno, è obbligato ad attivare il Teletrasporto che termina così la sua fase di movimento.

Non è possibile usare le Scarpe del Salto (Springschuhe) per raggiungere la Città dei Maghi [S1] o il punto [S2], per tornare indietro, né per saltare da un lato all'altro della Frattura del Mondo.

4.3.2 Il Labirinto (Tessera Territorio U)

Questa tessera ha quattro punti di accesso in [U1], [U3], [U4], ed [U6] dai quali un Eroe può accedere al Labirinto solo se termina qui la sua fase di movimento (quindi anche se vi arriva con l'ultimo punto movimento). In questo caso il giocatore lancia un dado e l'Eroe viene automaticamente trasportato nel punto con il numero corrispondente a quello uscito sul dado (sempre nella tessera U).

Una volta che l'Eroe si trova all'interno del labirinto (punti [U2] e [U5]), all'inizio del movimento deve obbligatoriamente lanciare un dado e spostarsi nel punto indicato dal risultato, terminando così la propria fase di movimento.

Il Minotauro (Minotaurus) è un avversario che, una volta sconfitto dà come ricompensa aggiuntiva una mappa del labirinto che si trova sul retro della pedina stessa. Chi possiede questa mappa può muovere normalmente all'interno del Labirinto lungo i percorsi, senza dover lanciare il dado.

Le Scarpe del Salto (Springschuhe) non possono essere utilizzate finché l'Eroe si trova all'interno del Labirinto. Analogamente, se si usa Im Schatten des Drachen come espansione del gioco base Rückkehr der Helden, non si può neanche utilizzare la Scopa della Strega (Hexenbesen).

4.3.3 La Caverna del Drago (Tessera Territorio V)

Qualsiasi Eroe può raggiungere normalmente la tana del Drago in [V9] entrando dal punto [V10], ma esiste anche un secondo accesso. Un Eroe che abbia ottenuto la Corda (Seil) alla Città dei Maghi potrà infatti entrare anche arrampicandosi da [V1] ed evitare così lo scontro con il Servitore del Drago (Drachenmensch).

4.3.3 Il Deserto (Tessera Territorio W)

Ogni Eroe che si trovi in questa tessera perde automaticamente 1 Punto Vita alla fine del proprio turno, a meno che non si trovi nell'oasi (Oase) [W6] o nel Caravanserraglio (Karavanserei) [W1]. Un Eroe che cerchi senza successo la strada per raggiungere il punto [W5] perde 1 Punto Vita aggiuntivo. Anche se l'Eroe si trova in [W5] alla fine del suo turno perde comunque 1 Punto Vita aggiuntivo.

Un Eroe che possiede l'Otre (Wassersack) o che si muove usando il Cammello (Kamel), è immune alla perdita di Punti Vita quando si trova in questa tessera.

4.3.4 L'isola sul lago (Tessera Territorio Y)

L'isola può essere raggiunta solo quando il traghettatore Orchan è in gioco nel punto [Y5], al costo di 1 moneta d'oro per ogni viaggio, che sia di andata o di ritorno dall'isola stessa.

Come eccezione, se un Eroe possiede le Scarpe del Salto (Springschuhe), può saltare da un lato all'altro del lago (da un punto blu all'altro) o anche da e verso l'isola, purché questa sia effettivamente l'ultimo punto del salto (il quarto).

4.4 Movimento in locazioni che contengono pedine

Quando durante il movimento un Eroe passa per una locazione che contiene eventuali pedine, coperte o scoperte, il movimento può terminare in quel punto, a volte obbligatoriamente, altre volte per scelta del giocatore. Se la locazione contiene una pedina coperta, il giocatore la scopre e decide se deve o vuole fermarsi in quel punto. Scoprire le pedine non è un'azione e quindi non pone fine al movimento.

Il movimento termina sempre obbligatoriamente quando un Eroe entra in una casella che contenga avversari (pedine dal bordo rosso), siano essi coperti o a faccia in su. In tutti gli altri casi (incontri, oggetti, Missioni Secondarie), l'Eroe dovrà terminare il proprio movimento in quel punto solo se desidera interagire con le pedine presenti.

I dettagli e la traduzione delle pedine particolari (incontri, oggetti, mostri) sono riportati e tradotti nelle appendici al fondo di questo regolamento.

4.4.1 Avversari (bordo rosso)

Il movimento di un Eroe termina sempre obbligatoriamente non appena entri in una locazione che contiene uno o più avversari. In questi casi si verifica sempre un combattimento, che è la prima cosa da risolvere nella successiva fase delle azioni; anche nel caso siano presenti più avversari, un Eroe effettua un solo combattimento per turno.

Come sarà dettagliato più avanti, se l'Eroe sconfigge l'avversario riceve una ricompensa, quindi pesca una nuova pedina dalla sacchetta e vi rimette dentro l'avversario appena sconfitto. Se invece l'Eroe viene sconfitto, l'avversario resta sul posto a faccia in su, e potrà essere affrontato nuovamente (dallo stesso o da altri Eroi) in seguito.

Nota del traduttore. Sembra che almeno in alcuni casi le pedine degli avversari hanno un bordo lievemente sbiadito, che potrebbe generare confusione con l'arancione, colore che invece identifica gli Eventi. Ad ogni modo, si tenga conto che vi è in tutto una sola pedina Evento più cinque pedine Evento del Drago (bordo bicolore arancione e viola), che non riportano altro che un'illustrazione (vedi più avanti), quindi ogni altra pedina sulla quale si sia incerti rappresenta sicuramente un avversario.

4.4.2 Missioni Secondarie (bordo blu)

Quando un Eroe entra in una locazione contenente una pedina di questo tipo, il giocatore può decidere di accettare la Missione Secondaria oppure può ignorarla, nel qual caso la pedina viene comunque rivelata e resta a faccia in su, mentre l'Eroe può eventualmente proseguire il suo movimento.

Se il giocatore decide di accettare la Missione Secondaria, l'Eroe termina così il suo movimento, la pedina viene messa in uno dei riquadri blu liberi della sua scheda (se non ne ha può scaricarne un'altra che viene lasciata scoperta nel punto in cui si trova l'Eroe), e viene estratta una nuova pedina dalla sacchetta di tela.

4.4.3 Incontri (bordo verde)

Quando un Eroe entra in una locazione contenente una pedina di questo tipo, il giocatore può decidere di interagire con l'incontro oppure può ignorarlo, nel qual caso la pedina viene comunque rivelata e resta a faccia in su, mentre l'Eroe può eventualmente proseguire il suo movimento.

Se il giocatore decide di interagire con l'incontro, l'Eroe termina così il suo movimento. In generale, dopo aver risolto un incontro, la pedina resta sempre sul posto a faccia in su e potrà essere utilizzata nuovamente in seguito dallo stesso o da altri Eroi, purché non più di una volta nel proprio turno di gioco. Nei pochi casi in cui un incontro venga rimosso dal gioco, sarà necessario pescare una nuova pedina dalla sacchetta.

4.4.4 Oggetti (bordo giallo)

Gli oggetti vengono solitamente ottenuti alla Città dei Maghi (Tessera Territorio S), ma è possibile che un Eroe trovi durante il movimento un oggetto lasciato dall'altro giocatore per far spazio ad uno nuovo. Quando un Eroe entra in una locazione contenente un oggetto, il giocatore potrà decidere di raccogliere l'oggetto o ignorarlo, nel qual caso la pedina viene comunque rivelata e resta sul posto a faccia in su, mentre l'Eroe può eventualmente proseguire il suo movimento.

Se il giocatore decide di raccogliere l'oggetto, l'Eroe termina così il suo movimento, la pedina viene raccolta e messa in uno degli spazi liberi del suo inventario sulla scheda (se non ne ha può scaricarne un altro che torna fra gli oggetti della Città dei Maghi se è di questo tipo, altrimenti resta in mappa nel punto in cui si trova l'Eroe), quindi si estrae una nuova pedina dalla sacchetta di tela.

4.4.5 Pedine collegate alle missioni (bordo bicolore)

Queste pedine rappresentano speciali oggetti, incontri o avversari che sono richiesti per il completamento delle Missioni delle Armi Magiche (metà bordo viola) o delle Missioni Secondarie (metà bordo blu). Un Eroe può interagire con queste pedine (risolvere incontri, combattere avversari o raccogliere oggetti) solo se possiede la missione corrispondente che richiede tali pedine, altrimenti queste sono per lui "invisibili" come se non fossero in gioco a tutti gli effetti.

Quando un Eroe entra in una locazione contenente una di queste pedine e possiede la missione collegata, egli può agire esattamente come se si trattasse di una normale pedina del tipo indicato dalla metà rossa, verde o gialla del bordo, secondo quanto detto sopra rispettivamente per gli avversari, gli incontri e gli oggetti.

5. Fase delle Azioni

Questa fase inizia solo al termine del movimento di un Eroe e vi pone automaticamente fine. Quindi, non è più possibile muovere una volta che si sia iniziato ad effettuare un'azione (come raccogliere una missione o un oggetto, combattere, etc...). L'esecuzione di una qualsiasi azione mette sempre immediatamente fine alla fase di movimento.

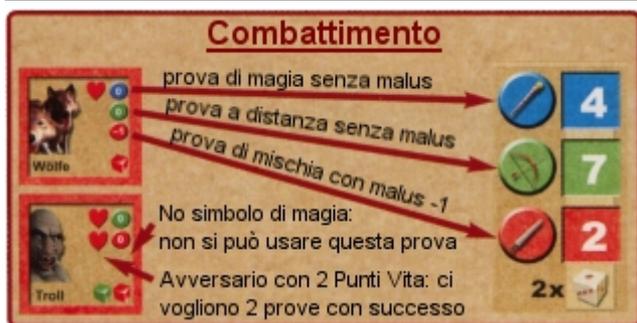
Come anticipato in precedenza, è possibile effettuare diversi tipi di azione in questa fase, in funzione delle pedine presenti nello spazio in cui si trova l'Eroe. Il colore del bordo delle pedine indica quale azione sarà possibile effettuare.

Se nello spazio in cui si trova l'Eroe è presente un avversario (pedine con il bordo rosso o parzialmente rosso), si ha un combattimento. Il combattimento è un'azione ed è obbligatoriamente la prima da risolvere in questa fase, prima di poter effettuare qualsiasi altra azione. E' comunque possibile un solo combattimento durante il proprio turno di gioco.

Solo dopo che l'eventuale combattimento sia stato risolto, se l'Eroe non è stato sconfitto può effettuare una o più altre azioni in qualsiasi ordine desideri:

- risolvere uno o più incontri nella locazione (non più di una volta per incontro ogni turno, ma restando nella stessa locazione lo stesso incontro può essere risolto nuovamente al turno seguente);
- accettare e/o ignorare e/o completare Missioni Secondarie;
- acquisire e/o lasciare oggetti;
- completare una parte di una Missione delle Armi Magiche.

5.1 Combattimento



Le pedine degli avversari riportano in alto a destra uno o più cerchi colorati che corrispondono alle abilità utilizzabili dall'Eroe nel combattimento. Questi cerchi contengono dei numeri che indicano l'eventuale modifica al valore dell'abilità nella prova corrispondente (uno zero significa che la prova viene effettuata senza malus).

L'Eroe potrà scegliere l'abilità da usare fra quelle indicate dai cerchietti sulla pedina dell'avversario, ma non potrà scegliere un'abilità corrispondente a un cerchietto non presente (se non c'è il cerchietto verde, ad esempio, non si può fare la prova sul combattimento a distanza).

Il combattimento dura sempre un solo round e viene risolto effettuando una prova sull'abilità scelta applicando l'eventuale modificatore al valore dell'abilità. Fa eccezione il combattimento finale contro il Drago, che si risolve in una serie di più round nello stesso turno di gioco fino alla morte di uno dei due contendenti, come sarà dettagliato più avanti.

Nota: ancora una volta, l'immagine sopra riportata è tratta dalle illustrazioni del gioco base Rückkehr der Helden, pertanto si ignori quanto riportato relativamente al secondo avversario che ha 2 Punti Vita: in Im Schatten des Drachen non esistono avversari di questo tipo e quanto riportato nell'illustrazione vale solo se il gioco viene usato come espansione (vedi più avanti).

Se la prova fallisce (totale maggiore del valore modificato dell'abilità) l'Eroe è sconfitto e perde 1 Punto Vita, la pedina dell'avversario resta sul posto scoperta. In questo turno l'Eroe non può effettuare altre azioni, ma al turno seguente potrà decidere di lasciare quella locazione nella fase di movimento, oppure di restare sul posto e combattere nuovamente.

Se la prova riesce (totale minore o uguale al valore modificato dell'abilità), l'Eroe vince il combattimento, e normalmente la pedina dell'avversario viene rimessa nella sacchetta dopo averne estratto una nuova. In questo caso l'Eroe ottiene una ricompensa, che è sempre indicata dai simboli dei cubetti esperienza sulla pedina dell'avversario sconfitto, in basso

a destra. Si faccia attenzione in questo caso ai colori riportati, poiché le piccole immagini non risultano sempre chiarissime. Nei casi in cui un Eroe ottenga come ricompensa due cubetti esperienza di cui può scegliere il colore, dovrà obbligatoriamente sceglierli di colori diversi.

Alcuni mostri riportano un oggetto sul retro della pedina, che rappresenta una ricompensa aggiuntiva per l'Eroe che li ha sconfitti. In questi casi si volta la pedina che viene aggiunta all'inventario dell'Eroe in uno spazio libero per gli oggetti, e se ne pesca una dalla sacchetta senza rimettervi nulla dentro.

5.2 Punti Vita, cura e morte degli Eroi

I Punti Vita fisici sono rappresentati sulla scheda dell'Eroe dai cuori rossi che si trovano al di sopra della linea. Essi sono i soli che l'Eroe può curare e sono quelli che lo mantengono in vita. Se l'Eroe perde l'ultimo Punto Vita naturale, muore.

I Punti Vita temporanei sono rappresentati sulla scheda dell'Eroe dai cuori più chiari che si trovano al di sotto della linea. Possono essere ottenuti con specifici oggetti della Città dei Maghi o come ricompensa di avversari o Missioni Secondarie completate. Quando un giocatore ottiene Punti Vita temporanei, disporrà una nuova biglia di vetro su uno dei cuori al di sotto della linea. Se un eroe perde tutti i Punti Vita temporanei dati da un certo oggetto, questo di norma deve essere scartato. I Punti Vita temporanei non possono essere curati e non tengono in vita l'Eroe: se questo perde tutti i Punti Vita naturali muore comunque indipendentemente da quanti Punti Vita temporanei gli restano.

Ogni volta che l'Eroe viene sconfitto in combattimento, perde un Punto Vita (naturale o temporaneo a sua scelta), scartando una biglia dalla propria scheda.

5.2.1 Cura dei Punti Vita

Solo i Punti Vita naturali, rappresentati dai cuori rossi sopra la linea, possono essere curati nel corso del gioco, e questi sono i soli che tengono in vita gli Eroi. In *Im Schatten des Drachen* la cura può avvenire in cinque modi distinti:

- Tornando alla propria casa di famiglia e perdendo qui un intero turno, l'eroe recupera tutti i Punti Vita. Si noti che, dovendo perdere un intero turno, non è possibile curarsi presso la propria casa se è qui presente un avversario da combattere. La cura potrà avvenire quindi solo al turno successivo a quello in cui si sconfigge l'avversario.
- Utilizzando la pozione di cura che si trova alla Città dei Maghi [S1].
- Con l'incontro dell'Erborista (Kräuterfrau).
- Con l'incontro del Curatore Folle (Verwirrter Heiler).
- In alcune condizioni, il Paladino può curarsi da sé.

Si ricordi sempre che curare i propri Punti Vita è rientra fra le Azioni dell'Eroe nel turno di gioco, pertanto questo può avvenire solo ed esclusivamente nella Fase delle Azioni, dopo che sia stato risolto un eventuale combattimento.

5.2.2 Morte degli Eroi

Quando un Eroe perde l'ultimo Punto Vita naturale è morto. In questo caso, tutti i miglioramenti alle abilità, i cubetti esperienza e le monete d'oro vengono scartati dalla sua scheda e le eventuali Missioni Secondarie vengono lasciate scoperte nella locazione in cui è morto. Il giocatore dovrà inoltre scartare tutti gli oggetti ad eccezione di uno, che sarà lasciato in eredità al suo successore: gli oggetti della Città dei Maghi vengono riposti fra le altre pedine di questo tipo, gli altri (compresi quelli che si trovano sul retro di altre pedine) vengono lasciati nel punto in cui l'Eroe è stato ucciso. Se l'Eroe aveva trovato sia la pergamena che il materiale necessari per una Missione delle Armi Magiche, dovrà comunque scartare il materiale, che in questo caso viene rimesso nella sacchetta.

A questo punto, il segnalino dell'Eroe viene riportato alla sua casa di famiglia e riceve nuovamente l'equipaggiamento iniziale (Punti Vita e monete d'oro): un suo discendente sarà pronto a riprendere l'avventura dove il suo parente ha fallito. L'oggetto eventualmente conservato viene tenuto come eredità del nuovo Eroe.

All'inizio del gioco la morte dell'Eroe non è una cosa drammatica: un suo discendente infatti proseguirà l'avventura quasi senza soluzione di continuità. Tuttavia, più si va avanti nel gioco e più cubetti esperienza si guadagnano, tanto più sarà grave la perdita del proprio Eroe. I giocatori dovrebbero quindi fare attenzione alle proprie scelte e studiarsi accuratamente i vari modi per curare i Punti Vita persi prima che sia troppo tardi.

Le cose sono un po' diverse se un Eroe muore nel combattimento finale contro il Drago. In questo caso, infatti, la partita è automaticamente persa. L'altro giocatore avrà ancora quattro turni a disposizione per affrontare il Drago a sua volta, nel tentativo di ottenere una vittoria completa; se viene sconfitto o non lo affronta entro quattro turni, l'altro giocatore otterrà comunque una vittoria marginale, poiché è sopravvissuto al suo avversario (per ulteriori dettagli su questo argomento, si veda più avanti "Fine del gioco").

5.3 Missioni Secondarie

Le 11 pedine dal bordo blu rappresentano missioni secondarie che aiutano gli eroi ad acquisire esperienza, denaro e oggetti che saranno loro utili per affrontare il Drago nello scontro finale. Il cerchio beige in alto a sinistra nella pedina riporta le coordinate da raggiungere per completare la Missione Secondaria, il testo al centro fornisce una breve descrizione, mentre in basso a destra sono riportate le ricompense che l'Eroe ottiene al completamento. Il testo grassetto e sottolineato presente in alcune Missioni Secondarie indica sempre luoghi, persone e oggetti necessari per il suo completamento, rappresentati da pedine che devono essere pescate dalla sacchetta.

Quando un personaggio trova una di queste pedine, può ignorarla e proseguire il movimento, oppure può accettare la Missione Secondaria, nel quale caso questo conta come un'azione e la sua fase di movimento ha termine. La pedina viene aggiunta in uno degli spazi liberi della scheda dell'Eroe (quelli con il bordo blu), pertanto non è possibile avere più di quattro Missioni Secondarie contemporaneamente. Se un Eroe che ha già quattro di queste pedine sulla scheda vuole prenderne una nuova, dovrà prima abbandonare una delle altre che rimarrà sul posto scoperta. Le Missioni Secondarie una volta accettate non devono essere completate immediatamente o in uno specifico ordine, il giocatore potrà risolverle in un momento successivo, quando desidera.

Ogni volta che si accetta o si completa una missione secondaria, occorre pescare una nuova pedina dalla sacchetta, che sarà quindi messa in gioco. Una volta completate, le pedine delle missioni secondarie vengono rimosse dal gioco (non tornano nella sacchetta). Nel caso particolare in cui si accetti una Missione Secondaria e se ne scarti un'altra per far spazio alla nuova, non sarà pescata una nuova pedina dalla sacchetta.

Le Missioni Secondarie sono tradotte e descritte in dettaglio in **Appendice A5**, al fondo del regolamento.

5.3.1 Missioni Secondarie a una fase

In queste missioni occorre portare in un certo luogo una persona, un oggetto o un'altra cosa, oppure bisogna semplicemente visitare un luogo. Al completamento della missione, l'Eroe riceve la ricompensa indicata, la pedina viene rimossa dal gioco e se ne pesca una nuova dalla sacchetta.

5.3.2 Missioni Secondarie a due fasi

In queste missioni occorre trovare una persona il cui nome appare sottolineato, poiché si riferisce ad una pedina che dovrà essere pescata dalla sacchetta. Al completamento della missione, l'Eroe riceve la ricompensa indicata, la pedina viene rimossa dal gioco e se ne pesca una nuova dalla sacchetta.

5.3.3 Missioni Secondarie a tre fasi

In queste missioni, occorre trovare un oggetto il cui nome è sottolineato, poiché si riferisce ad una pedina che dovrà essere pescata dalla sacchetta. Quando l'Eroe trova l'oggetto indicato, guadagna immediatamente le monete d'oro riportate sulla pedina di missione. A questo punto, l'oggetto dovrà essere portato nel luogo indicato per completare la missione, la cui ricompensa è un oggetto speciale che si trova sul retro dell'oggetto consegnato. A questo punto la Missione Secondaria viene rimossa dal gioco e si pesca una nuova pedina dalla sacchetta.

Si noti che in queste missioni la ricompensa avviene in due momenti: il personaggio riceve 1 moneta d'oro quando trova l'oggetto, mentre quando lo consegna a destinazione ottiene l'oggetto speciale rappresentato sul retro della pedina.

5.3.4 Missioni Secondarie a quattro fasi

In queste missioni, occorre trovare un oggetto il cui nome è sottolineato, poiché si riferisce ad una pedina che dovrà essere pescata dalla sacchetta. Quando l'Eroe trova l'oggetto indicato, guadagna immediatamente le monete d'oro riportate sulla pedina di missione. A questo punto, l'oggetto dovrà essere portato alla persona indicata che compare ancora sottolineata poiché anche questa è una pedina che deve essere pescata dalla sacchetta, per completare la missione. La ricompensa è un oggetto speciale che si trova sul retro dell'oggetto consegnato. A questo punto la Missione Secondaria viene rimossa dal gioco e si pesca una nuova pedina dalla sacchetta.

Si noti che in queste missioni la ricompensa avviene in due momenti: il personaggio riceve 1 moneta d'oro quando trova l'oggetto, mentre quando lo consegna a destinazione ottiene l'oggetto speciale rappresentato sul retro della pedina.

5.4 Oggetti e Bazar della Città dei Maghi

Gli oggetti sono le pedine con il bordo giallo o parzialmente giallo, e possono essere ottenuti a seguito delle Missioni Secondarie, come ricompensa da alcuni avversari o, il più delle volte acquistandoli alla Città dei Maghi [S1] (vedi sotto).

Se un Eroe si trova in un punto in cui è presente un oggetto, può decidere di ignorarlo e continuare il suo movimento. Se invece decide di raccogliere l'oggetto, questo conta come azione e mette immediatamente fine alla sua fase di movimento. In questo caso, la pedina viene messa in uno degli spazi liberi per gli oggetti (con il bordo giallo) della scheda dell'Eroe. Non è possibile avere più di quattro oggetti contemporaneamente, quindi se un Eroe che ne abbia già quattro desidera prenderne uno nuovo, dovrà lasciarne uno degli altri; se l'oggetto abbandonato appartiene alla Città dei Maghi, la pedina viene riposta fra le altre dello stesso tipo, altrimenti viene lasciata visibile nel punto in cui si trova l'Eroe.

Gli oggetti richiesti dalle Missioni delle Armi Magiche hanno un proprio spazio sulla relativa Mappa di Missione; uno di questi potrà quindi essere messo in questo spazio senza doverne occupare uno di quelli normali sulla scheda dell'Eroe.

Se si raccoglie un oggetto dalla mappa, occorre pescare una pedina dalla sacchetta, a meno che non se ne lasci un altro per far spazio a quello prelevato. Maggiori dettagli su questi oggetti sono riportati in **Appendice A7**.

5.4.1 Oggetti particolari: gli incantesimi della Città dei Maghi

Alcune pedine della Città dei Maghi rappresentano incantesimi, e vengono considerati oggetti a tutti gli effetti (hanno infatti il bordo giallo), quindi quando vanno scartati devono essere rimessi assieme alle altre pedine della Città dei Maghi.

Alcuni incantesimi possono essere usati una sola volta (come il Pegaso) e poi devono essere scartati. In altri casi è necessario che l'Eroe effettui una prova di magia: in caso di successo l'incantesimo funziona e potrà essere riutilizzato in seguito, mentre in caso di fallimento l'incantesimo non ha effetto e viene scartato.

L'uso della maggior parte degli incantesimi comporta azione da parte del giocatore, pertanto mette fine alla fase di movimento. Esistono tuttavia alcuni incantesimi che non costituiscono azione, come quelli che possono essere utilizzati nella fase di movimento per trovare strade e passaggi segreti.

5.4.2 Il Bazar della Città dei Maghi

Se un Eroe si trova nella Città dei Maghi [S1], può allestire un Bazar: in questo caso mescola coperti i segnalini oggetto della Città dei Maghi e ne seleziona 4 a caso. Gli oggetti e gli incantesimi così selezionati costituiscono l'offerta del mercato. Il giocatore può acquistare gli articoli per sé oppure offrirli per l'acquisto agli altri giocatori. La sequenza di acquisto e vendita, così come la scelta del/dei giocatore/i cui offrire la merce per l'acquisto è a discrezione del giocatore il cui Eroe si trova nella Città dei Maghi e ha aperto il bazar. In ogni caso, i prezzi di vendita sono riportati sulle pedine degli oggetti e non sono negoziabili.

Indipendentemente dal prezzo dei singoli oggetti, per ogni articolo venduto agli altri il giocatore prende una commissione di 1 moneta d'oro che viene trattenuta dall'importo pagato. Il giocatore deve comunque pagare per intero gli oggetti che acquista per sé e non ha alcun vantaggio in questo caso.

Gli oggetti rimasti invenduti vengono scartati e rimessi con le altre pedine della Città dei Maghi.

5.5. Incontri

Durante la Fase delle Azioni, sempre dopo un eventuale combattimento, gli Eroi possono interagire con gli incontri eventualmente presenti nella locazione in cui si trovano, per ottenere benefici, completare Missioni Secondarie e/o una fase della propria Missione delle Armi Magiche. Una volta risolto un incontro, questo resta generalmente scoperto sulla mappa e potrà essere usato ancora nei turni seguenti dallo stesso o da altri giocatori.

Le pedine degli incontri talvolta richiedono che l'Eroe effettui una prova, nel qual caso viene indicata l'abilità da usare, gli eventuali malus e le ricompense che si ottengono in caso di successo, esattamente come nel caso degli avversari (solo che in questi casi, se fallisce la prova, l'Eroe non perde Punti Vita). Altri incontri possono non avere alcuna funzione specifica a parte il fatto di essere il punto di arrivo di qualche missione. Gli incontri che richiedono una traduzione ed una descrizione più dettagliata sono riportati in **Appendice A9** al fondo del regolamento.

5.6 Le Missioni delle Armi Magiche

Nella Fase delle Azioni e comunque dopo un eventuale combattimento, gli Eroi possono anche completare in tutto o in parte le Missioni delle Armi Magiche, necessarie per ottenere una delle tre armi che consente di affrontare il Drago. Senza una di queste armi, infatti, il combattimento terminerebbe con l'immediata morte dell'Eroe.

Le tre armi magiche sono oggetti speciali che possono essere utilizzati come armi normali (nel qual caso danno un bonus di +1 alle abilità), ed inoltre permettono di combattere il Drago ciascuna su un'abilità differente (con un malus di -3): l'Ascia di Bragg (Axt von Bragg) per il combattimento in mischia, l'Arco della Precisione (Bogen der Treffsicherheit) per il quello a distanza, e la Lira di Orfeo (Lyra von Orpheus) per la magia.

Per entrare in possesso di una di queste tre armi, l'Eroe deve intraprendere una specifica missione che prevede innanzitutto di recuperare una pergamena custodita da un guardiano (visibile a tutti gli Eroi), che consentirà di ottenere la corrispondente Mappa di Missione che indica i passi seguenti. Come seconda fase, sarà necessario quindi recuperare uno specifico materiale speciale, custodito ancora da un guardiano, che potrà essere visto solo da chi possiede la corrispondente missione. Infine, portando la pergamena ed il materiale recuperati ad uno dei tre maestri, l'Eroe otterrà l'arma magica corrispondente e potrà da quel momento sfidare il Drago per il combattimento finale.

Le tessere di Mappa Missione comprendono uno spazio per riporvi uno degli oggetti necessari alla missione (la pergamena o il materiale), che così non occuperà spazio nell'inventario dell'Eroe.

I dettagli e la traduzione delle tessere delle Missioni delle Armi Magiche sono riportate nell'**Appendice A4**.

6. Fine del gioco: il combattimento con il Drago

Il combattimento contro il Drago si svolge in modo lievemente differente dal normale: innanzitutto l'Eroe deve avere una delle tre armi magiche, altrimenti perde automaticamente il combattimento e viene ucciso. Se l'Eroe possiede una delle tre armi magiche, si scopre la tessera del Drago che ne rivela le caratteristiche e l'eventuale abilità speciale.

A questo punto, il combattimento con il Drago non si svolge in un singolo round, ma si effettuano più round uno di seguito all'altro fino a che uno dei due contendenti resti senza Punti Vita (naturali, nel caso dell'Eroe). Si tratta quindi di uno scontro all'ultimo sangue.

L'arma magica posseduta dall'Eroe determina con quale abilità può affrontare il Drago, cioè su quale abilità verranno effettuate le prove durante il combattimento. Ad esempio, non è possibile sconfiggere il Drago con la Lira di Orfeo in un combattimento in mischia, poiché quest'arma magica consente solo l'uso della magia.

Se l'Eroe sconfigge il Drago, avrà vinto la partita, altrimenti l'altro giocatore avrà quattro turni di tempo per provare a sua volta, nel tentativo di ottenere una vittoria epica. Se non sconfigge il Drago o non lo affronta entro quattro turni, avrà comunque ottenuto una vittoria marginale essendo sopravvissuto al suo avversario.

Un esempio di combattimento contro il Drago

L'Hobbit ha un valore di 9 nell'abilità di combattimento a distanza (verde). E' stato due volte da Cerbero (Kerberos, incontro) dove ha aumentato ogni volta di un punto ($2x + 1$) la sua abilità iniziale che valeva 7. Inoltre, è riuscito ad ottenere una delle armi magiche, l'Arco della Precisione fabbricato da Rondel (che dà +1 al combattimento a distanza contro i mostri, -3 contro il Drago). Inoltre, l'Eroe ha acquisito 7 cubetti verdi, che gli danno diritto a effettuare le prove nel combattimento a distanza con 5D6; in aggiunta, ha anche 2 cubetti blu e uno rosso.

Il Drago ha razzato 4 monete d'oro durante il corso del gioco grazie all'evento Razzia (Raub, vedi **Appendice A6** per dettagli sugli eventi), che si trovano nella sua caverna. Questo significa che l'Hobbit, prima di poter combattere il drago, dovrà scartare 4 cubetti esperienza: sceglie i due blu, quello rosso ed uno verde. Le razzie del drago ed i loro effetti sono chiariti in dettaglio nel Glossario.

A questo punto il combattimento può iniziare. L'arco magico permette di combattere il drago a distanza con un modificatore di -3. L'Hobbit dovrà quindi ottenere con i dadi 6 o meno ($9 - 3 = 6$) per avere successo nella prova e far perdere 1 Punto Vita al Drago. Per le sue prove di combattimento a distanza, l'Hobbit lancerà 4D6: in precedenza poteva lanciare cinque dadi, ma avendo dovuto sacrificare un cubetto verde per affrontare il Drago, ora può usarne solo quattro.

Dei quattro dadi che lancia nel primo round, il giocatore Hobbit ottiene un 6, un 5 e due 3. Sceglie i due 3 (somma 6) che gli permettono di avere successo e il Drago perdere 1 Punto Vita. Il combattimento non è finito, si procede subito con un nuovo round e il giocatore effettua una nuova prova. Ottiene ora due 6, un 5 ed un 4, comunque scelga due dadi avrà un totale superiore a 6, quindi la prova stavolta fallisce ed è l'Eroe che perde 1 Punto Vita. Si prosegue in questo modo fino a che uno dei due non avrà terminato i propri Punti Vita.

Se l'Hobbit esce vittorioso dal combattimento, ottiene una vittoria epica. Sarà il salvatore, l'eroe annunciato dalle vecchie canzoni, e il giocatore è libero di correre attorno al tavolo gridando festoso e cantando la propria grandezza. Come effetto secondario, il giocatore avrà anche vinto la partita.

Se il Drago vince il combattimento, per quattro round l'altro giocatore avrà la possibilità di combatterlo allo stesso modo, per tentare di ottenere una vittoria epica a sua volta (in questo caso nessuno attiverà più il defunto Hobbit). Se non lo fa entro tale tempo o ci prova e fallisce, il giocatore otterrà comunque una vittoria marginale.

7. Im Schatten des Drachen come espansione di Rückkehr der Helden

Questo gioco può anche essere utilizzato come espansione per il gioco base Rückkehr der Helden, nel qual caso sarà ora possibile giocare partite a cinque e sei giocatori, ed il finale potrà essere tanto contro il Drago che contro il Senza Nome.

Con l'arrivo del Drago, il Senza Nome ha ora un concorrente nelle sue mire di conquista del reame. I due esseri malvagi si studiano attentamente, poiché ciascuno sa che probabilmente non è in grado di sconfiggere l'altro. Tuttavia, le gesta degli Eroi potrebbero alterare questa situazione.

Se un Eroe riesce a sconfiggere il Drago, il Senza Nome tornerà a nascondersi per lungo tempo assieme ai suoi Guardiani e Servitori. Infatti un Eroe tanto forte da sconfiggere il Drago potrebbe riuscire anche nell'impresa di sconfiggere il Senza Nome. Alla fine, il gioco consiste quindi nello sconfiggere il Drago.

D'altra parte, se un Eroe riesce a sconfiggere il Senza Nome, questo sarà per il Drago un segnale che lo inviterà a lasciare il reame una volta per tutte, poiché un Eroe abbastanza potente da sconfiggere il Senza nome potrebbe anche riuscire nell'impresa di uccidere un Drago. Alla fine, il gioco consiste quindi nello sconfiggere il Senza Nome.

In sostanza, se un Eroe riesce a sconfiggere uno dei due, avrà automaticamente sconfitto anche l'altro!

7.1 Variazioni alle regole del gioco base Rückkehr der Helden

Se i due giochi vengono combinati assieme per utilizzare Im Schatten des Drachen come espansione del gioco base, si applicano le seguenti modifiche alle regole base.

- Gli Eroi non ricevono una Missione Personale all'inizio del gioco, queste devono invece essere ottenute incontrando il Re nella capitale in [J5]. In ogni caso, la pedina del Senza Nome sarà messa nella sacchetta solo se e quando un Eroe completerà la prima parte della sua Missione Personale.
- La pedina del Drago deve essere messa nella sacchetta all'inizio del gioco, mentre le cinque pedine Evento del Drago e la pedina del Servitore del Drago (Drachenmensch) saranno tenute da parte. Non appena il Drago viene pescato dalla sacchetta, allora vi si aggiungono le 6 pedine fino a quel momento tenute fuori.
- Se uno dei giocatori usa il Mago come Eroe, all'inizio del gioco può rinunciare alle 3 monete d'oro che dovrebbe ricevere come dotazione iniziale e scegliere in sostituzione uno degli incantesimi fra le pedine della Città dei Maghi.
- Il gioco termina non appena viene sconfitto il Drago oppure il Senza Nome.

7.1.1 La Fucina (Tessera Territorio R)

Se si usa Im Schatten des Drachen come espansione per Rückkehr der Helden, esiste ora una fucina nel punto [R2] dove gli Eroi possono riparare le protezioni danneggiate, ripristinando fino a 2 dei Punti Vita temporanei da esse perduti nel corso del gioco. Per ogni Punto Vita da riparare, l'Eroe deve spendere un intero turno in questo luogo.

Nota: anche se il regolamento non lo dice esplicitamente, questo significa che ora quando si perde l'ultimo Punto Vita di un'armatura o di uno scudo non è più necessario scartare l'oggetto; l'Eroe potrà mantenerlo per tentare di raggiungere la fucina e qui ripararlo.

7.2 Preparazione del gioco

Tutte le 25 Tessere Territorio vengono mescolate e disposte casualmente in un quadrato 5x5, quindi avrete bisogno di un tavolo più grande che nel gioco base. Tutte le 50 pedine coperte (quelle con il logo PA) vengono mescolate e disposte sulle tessere territorio come descritto nelle regole base (alternandole sui punti nord/sud ed est/ovest di ogni tessera in modo che non siano mai adiacenti quelle di tessere diverse).

Le altre pedine vengono messe nella sacchetta (compreso il Drago), tranne:

- il Senza Nome, i suoi Guardiani ed i suoi Servitori;
- le 5 pedine degli Eventi del Drago e la pedina del Servitore del Drago;
- tutte le pedine dei Bazar e della Città dei Maghi.

A questo punto, si mescolino coperte le tessere del Senza Nome e se ne scelga una a caso che sarà messa da parte (senza vederla), di fianco al reame (la mappa di gioco). Ripetere lo stesso procedimento per le tessere del Drago.

Iniziando dal giocatore più anziano e proseguendo in senso orario, ognuno sceglie uno degli otto Eroi a disposizione e riceve l'equipaggiamento iniziale di Punti Vita e monete d'oro come riportato sulla sua scheda.

In ordine inverso, iniziando dal giocatore ha scelto l'Eroe per ultimo e procedendo in senso antiorario, ognuno a turno mette quindi la propria casa di famiglia sulla mappa, rispettando le seguenti regole di piazzamento:

- La casa di famiglia non può essere messa nelle seguenti posizioni:
 - nella Tessera Territorio **H** (la Torre Oscura),
 - nella Tessera Territorio **V** (la Caverna del Drago),
 - nella Tessera Territorio **R** (il Portale dell'Abisso),
 - nella Tessera Territorio **N** (il Tempio),
 - nella Tessera Territorio **J** (la Capitale),
 - nello spazio **[S1]** della Tessera Territorio S (La Città dei Maghi).

- La casa di famiglia deve essere posizionata su un punto beige.
- La casa di famiglia deve trovarsi a non meno di due tessere territorio di distanza dalla casa di un altro Eroe. La tessera in cui si posiziona la casa viene considerata ai fini del conteggio di questa distanza, che si può misurare solo in perpendicolare (orizzontale o verticale). Quindi, due case possono stare legalmente in due tessere diagonalmente adiacenti (che si toccano in un angolo).

Esempio: si considerino le Tessere Territorio sono così disposte:

Riga 1	T	A	C	H	W
Riga 2	U	K	J	X	B
Riga 3	S	E	G	N	D
Riga 4	Y	F	I	Z	V
Riga 5	R	M	L	O	P

In tutti i punti delle tessere H, J, N, R e V (a sfondo scuro) è comunque proibito porre la propria casa di famiglia.

Se un giocatore mette la sua casa di famiglia sulla tessera T, quello seguente potrà mettere la sua sulle tessere C, K, ed S (ma non in S1 che è proibito). Non potrà invece scegliere le tessere A e U.

Se un giocatore mette la sua casa di famiglia sulla tessera G, nessuno può mettere la sua in E ed I, essendo comunque proibite J ed N.

- I segnalini degli eroi vengono quindi posizionati ciascuno accanto la propria casa di famiglia.
- Il giocatore più anziano inizia il proprio turno, e si procede così in senso orario.

7.3 Il Drago ed il Senza Nome

Se un giocatore estrae il Drago dalla sacchetta, questo viene messo nella sua caverna in [V9] e le sei pedine speciali del drago (cinque Eventi del Drago più il Servitore del Drago) vengono quindi inserite nella sacchetta.

Come nel gioco base, se un Eroe completa la prima parte della propria Missione Personale, la pedina del Senza Nome sarà aggiunta alla sacchetta. Quando viene pescata dalla sacchetta, la pedina del Senza Nome viene messa nella sua torre oscura in [H6] ed i suoi quattro Guardiani vanno sui quattro punti blu attorno alla torre; quindi, vengono messi in gioco un numero di Servitori pari al numero totale di Missioni Secondarie che si trovano sulle schede degli Eroi in quel momento. I Servitori che dovessero avanzare vengono infine messi nella sacchetta.

7.4 I diversi tipi di missione

Se un Eroe visita la capitale in [J5], può scegliere una Missione Personale fra quelle disponibili. Le Missioni Personali acquisite non possono essere successivamente scartate e ogni Eroe può avere solo una Missione Personale.

Come nel gioco a due giocatori, un Eroe che riesce ad ottenere una delle tre pergamene che servono per costruire le armi magiche da usare contro il Drago, riceve la corrispondente tessera Mappa di Missione.

Esistono quindi ora i seguenti diversi tipi di missione:

1. Le Missioni Secondarie di Im Schatten des Drachen più quelle del gioco base (trattate allo stesso modo).
2. Le tre Missioni delle Armi Magiche di Im Schatten des Drachen, con le tessere Mappa di Missione, le pergamene e tutto il resto che serve a ottenere le armi magiche da utilizzare contro il Drago.
3. Le quattro Missioni Personali di Rückkehr der Helden, con le gemme da ottenere per entrare nella Torre Oscura e combattere il Senza Nome.

Un Eroe non può possedere più di una Missione Personale ed una Missione delle Armi Magiche. Può invece possedere normalmente fino a quattro Missioni Secondarie che vengono messe negli appositi spazi della scheda.

7.5 Pescare le pedine dalla sacchetta

Come di norma, ogni volta che una pedina viene prelevata dalla mappa di gioco (ad eccezione del caso di un cambio di Missione Secondaria o di oggetto per esaurimento degli spazi sulla scheda dell'Eroe), occorre pescarne una nuova dalla sacchetta. Si pesca una pedina dalla sacchetta anche quando si completamento una singola parte di una Missione Personale o di una Missione delle Armi Magiche.

Comunque, nel corso di un turno di gioco, un giocatore non può pescare più di una pedina dalla sacchetta, indipendentemente da quante condizioni abbia soddisfatto che lo richiedano.

7.6 Fine del gioco

Lo scontro finale con il Drago o con il Senza Nome avviene come descritto nelle regole base, e si tratta in entrambi i casi di uno scontro all'ultimo sangue che si svolge in più round uno di seguito all'altro.

Non appena uno dei due nemici (il Senza Nome o il Drago) viene sconfitto da un Eroe la partita ha termine, non importa se qualcuno ha ancora Missioni Personali o Missioni delle Armi Magiche da completare.

Forum con l'autore, chiarimenti sulle regole e varianti disponibili (in tedesco) su: <http://www.phantastische-abenteuer.de>

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

Di seguito sono riportati la traduzione ed i dettagli delle schede degli Eroi, ciascuno disponibile nei due sessi (retro della scheda). Non vi sono differenze fra i due sessi di uno stesso Eroe.

Eroe	Punti Vita	Monete d'oro	Abilità Speciali
Hobbit (Hobbit)	3	3	Lo Hobbit acquisisce esperienza rapidamente: gli basta un solo cubetto esperienza in ogni abilità per effettuare le prove con 3D6. Può tentare di nascondersi da un avversario, nel qual caso lancia 1D6 prima del combattimento: con 1-3 ha successo, non deve combattere e se ha punti movimento può proseguire, altrimenti deve combattere normalmente. Lo Hobbit può usare questa capacità solo se muove a piedi, non se usa una cavalcatura o il carretto o altro mezzo di movimento.
Ork (Orco)	4	0	Può decidere di convertire in monete d'oro i cubetti esperienza guadagnati, scegliendo al momento in cui li ottiene; non può convertire i cubetti esperienza ottenuti in precedenza. Se si gioca come espansione di Rückkehr der Helden, l'Eroe-Orco conosce il mostro-Orco del gioco base (pedina con bordo rosso) e se lo sconfigge può formare con lui una piccola compagnia: la pedina del mostro-Orco viene messa sulla scheda dell'Eroe senza che prenda il posto di un oggetto. Finché ha il mostro-Orco con sé, l'Eroe-Orco ha un bonus di +1 in mischia ed 1 Punto Vita temporaneo; se perde questo Punto Vita (in un momento a sua discrezione), dovrà scartare la pedina del mostro-Orco che viene riposta nella sacchetta.
Paladin (Paladino)	4	1	Il Paladino può curare le proprie ferite, restando fermo in un punto libero o a metà fra due punti (quando fallisce nel cercare una strada) e senza compiere alcuna altra azione nello stesso turno (se costretto a combattere, quindi, non potrà curarsi). In questo caso il giocatore lancia 1D6: se ottiene 1 il tentativo va a vuoto, mentre con 2-6 il Paladino recupera 1 Punto Vita.

A2. Le delle Carte del Drago

Sono qui riportati i dettagli delle Carte del Drago, incluse le caratteristiche e le abilità speciali. Nel gioco a due la pedina del Drago inizia in mappa nel punto [V9] e gli Eventi del Drago sono messi nella sacchetta, mentre nell'espansione di Rückkehr der Helden la pedina del Drago va messa nella sacchetta e gli Eventi del Drago vi saranno aggiunti quando questo sarà pescato. Il Drago può essere attaccato da un Eroe solo se questo possiede una delle tre armi magiche.

Drago	Punti Vita	Magia	Distanza	Mischia	Abilità speciale
Blazer Drache (Drago Blu)	4	-3	-3	-3	Nel combattimento con la magia, in caso di sconfitta l'Eroe perde 2 Punti Vita invece di uno.
Goldener Drache (Drago Dorato)	4	-3	-3	-3	Nel combattimento in mischia, in caso di sconfitta l'Eroe perde 2 Punti Vita invece di uno.
Rote Drache (Drago Rosso)	5	-3	-3	-3	Nessuna abilità speciale aggiuntiva.
Skelett-Drache (Drago Scheletrico)	4	-3	-3	-3	Nel combattimento a distanza, in caso di sconfitta l'Eroe perde 2 Punti Vita invece di uno.

A3. La sacchetta di tela: pescare, riporre e eliminare pedine

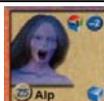
In questa sezione si riassume l'uso della sacchetta per pescare nuove pedine o inserirvi quelle che potranno rientrare successivamente, e i casi in cui le pedine usate sono rimosse dal gioco. Indipendentemente dal numero di situazioni che lo richiedano, ogni giocatore pesca al massimo una pedina dalla sacchetta nel suo turno di gioco.

Situazioni	Pescare	Inserire	Eliminare	Note e dettagli
Avversari sconfitti	X	X	X	Prima si pesca una nuova pedina, poi si mette nella sacchetta quella appena eliminata..
Missioni Secondarie	X		X	Quando viene raccolta una Missione Secondaria si pesca sempre una pedina dalla sacchetta. Quando una Missione Secondaria viene completata, questa viene rimossa dal gioco e si pesca ancora una pedina.
Missioni delle Armi Magiche	X	X	X	Per ogni fase completata si pesca una pedina dalla sacchetta. Al completamento della missione, la pergamena ed il materiale utilizzati vengono rimossi dal gioco.
Eventi			X	Tutti gli eventi vengono rimossi dal gioco una volta risolti.. Si ricordi che alcuni Eventi del Drago possono rimuovere dal gioco o rimettere nella sacchetta determinate pedine.

A4. Le Missioni e le pedine delle Armi Magiche

In questa sezione sono riportati la traduzione ed i dettagli delle tessere Mappa di Missione delle Armi Magiche e delle pedine corrispondenti. Il primo guardiano di ogni missione custodisce la pergamena ed è visibile a tutti. Una volta ottenuta la pergamena, l'Eroe riceve la tessera che indica i passi successivi: le pedine richieste saranno visibili solo a lui.

Missione	Descrizione
Bogen der Treffsicherheit (Arco della Precisione)	Se hai questa mappa di missione, hai già ricevuto la pergamena verde sul retro della Fenice (Phönix) in [X8], riuscendo in una prova di combattimento a distanza. 1. Trova ora il Guardiano dei Boschi (Hüter des Waldes) in [Y7] e se riesci in una prova di combattimento a distanza lui ti lascerà tagliare un tronco di Legno Cinerino (Holz der Esche) che trovi sul retro della pedina. 2. Porta ora la pergamena ed il legno recuperati da Rondel in [T6] che costruirà per te l'Arco della Precisione (rimuovi dal gioco le pedine della pergamena e del legno, e volta quella di Rondel). 3. Con quest'arma magica potrai ora provare ad affrontare il Drago nel combattimento a distanza con un malus di -3 (avrà comunque un bonus di +1 al combattimento a distanza contro tutti gli altri avversari).
Die Axt von Bragg (L'Ascia di Bragg)	Se hai questa mappa di missione, hai già ricevuto la pergamena rossa sul retro dello Scorpione (Skorpion) in [W5], riuscendo a sconfiggerlo nel combattimento in mischia. 1. Trova ora lo Spettro del Nano (Zwergengeist) in [Z2] e se riesci a sconfiggerlo anche lui nel combattimento in mischia otterrai il Metallo Speciale (Besondere Metall) che trovi sul retro della pedina. 2. Porta ora la pergamena ed il metallo recuperati alla fucina da Hildebrandt in [R2], lui costruirà per te l'Ascia di Bragg (rimuovi dal gioco le pedine della pergamena e del metallo, e volta quella di Hildebrandt). 3. Con quest'arma magica potrai ora provare ad affrontare il Drago nel combattimento in mischia con un malus di -3 (avrà comunque un bonus di +1 in mischia contro tutti gli altri avversari).
Die Lyra (La Lira di Orfeo)	Se hai questa mappa di missione, hai già ricevuto la pergamena blu sul retro dell'Unicorno (Einhorn) in [T5], riuscendo in una prova di magia. 1. Trova ora l'Incubo (Alp) in [Z5] e se riesci a sconfiggerlo in un combattimento con la magia ottieni qui il Grande Osso (Grossen Knochen) che trovi sul retro della pedina. 2. Porta ora la pergamena e l'osso recuperati da Orpheus in [R3] che costruirà per te la Lira di Orfeo (scarta le pedine della pergamena e dell'osso, e volta quella di Orpheus). 3. Con quest'arma magica potrai ora provare ad affrontare il Drago nel combattimento magico con un malus di -3 (avrà comunque un bonus di +1 alla magia in tutti gli altri casi).

Pedine delle Armi Magiche	Retro	Descrizione
 Einhorn (Unicorno)		Se un Eroe effettua con successo la prova di magia indicata, ottiene la pergamena (e la Mappa di Missione) per fabbricare la Lira di Orfeo . Da questo momento, inoltre, potrà "vedere" gli oggetti e gli incontri necessari per il resto della missione.
 Phönix (Fenice)		Se un Eroe effettua con successo la prova di combattimento a distanza, ottiene la pergamena (e la Mappa di Missione) per fabbricare l' Arco della Precisione . Da questo momento potrà "vedere" gli oggetti e gli incontri necessari per il resto della missione.
 Skorpion (Scorpione)		Se un Eroe sconfigge lo Scorpione in combattimento in mischia, ottiene la pergamena (e la Mappa di Missione) per fabbricare l' Ascia di Bragg . Da questo momento potrà "vedere" gli oggetti e gli incontri necessari per il resto della missione.
 Alp (Incubo)		Può essere visto solo dall'Eroe che ha la pergamena per la Lira di Orfeo . Se vince il combattimento di magia, l'Eroe ottiene il Grande Osso (Grossen Knochen). Se perde, l'Eroe scarta un cubetto esperienza a scelta (se non ne ha perde 1 Punto Vita).
 Hüter des Waldes (Guardiano dei boschi)		Può essere visto solo dall'Eroe che ha la pergamena per l' Arco della Precisione . Se riesce nella prova indicata di combattimento a distanza, l'Eroe ottiene il Legno Cinerino (Holz der Esche).
 Zwergengeist (Spettro del nano)		Può essere visto solo dall'Eroe che ha la pergamena per l' Ascia di Bragg . Se vince il combattimento in mischia, l'Eroe ottiene il Metallo Speciale (Besondere Metall). Se perde, l'Eroe scarta un cubetto esperienza a scelta (se non ne ha perde 1 Punto Vita).
 Orpheus		Può essere visto solo dall'Eroe che ha la pergamena per la Lira di Orfeo e il Grande Osso. Se l'Eroe porta questi due oggetti da Orpheus, egli fabbrica la Lira di Orfeo , che permette di attaccare il Drago in combattimento di magia con un malus di -3 (dà comunque un bonus di +1 alla magia in tutti gli altri casi).
 Rondel		Può essere visto solo dall'Eroe che ha la pergamena per l'Arco della Precisione ed il Legno Cinerino. Se l'Eroe porta questi due oggetti da Rondel, egli costruisce l' Arco della Precisione , che permette di attaccare il Drago in combattimento a distanza con un malus di -3 (dà comunque un bonus di +1 in tutti gli altri casi).
 Hildebrandt		Può essere visto solo dall'Eroe che ha la pergamena per l'Ascia di Bragg ed il Metallo Speciale. Se l'Eroe porta questi due oggetti da Hildebrandt, egli forgia l' Ascia di Bragg , che permette di attaccare il Drago in mischia con un malus di -3 (dà comunque un bonus di +1 al combattimento in mischia in tutti gli altri casi).

A5. Le Missioni Secondarie

Di seguito sono elencate le Missioni Secondarie in ordine alfabetico in base al testo tedesco sulle pedine, con la traduzione e le ricompense ottenute dagli Eroi al completamento. I nomi sottolineati si riferiscono a pedine che saranno presenti in mappa solo se precedentemente pescate dalla sacchetta.

Testo pedina	Descrizione della Missione secondaria	Ricompense
<i>Bring diesen Sack Korn zum...</i>	Porta questo sacco di grano nel Labirinto in [U1]	1 oro + 1 cubetto blu
<i>Brine diesen Säule Salz in ...</i>	Porta questo blocco di sale all'Oasi in [W6]	1 oro + 1 cubetto verde
<i>Brine diesen sprechenden...</i>	Porta questo corvo parlante da <u>Orchan</u> in [Y5]	1 oro + 1 cubetto rosso
<i>Erklimme den Weißen Berg</i>	Scala la Montagna Bianca in [X5]	1 oro + 1 cubetto rosso
<i>Finde die Tor zur Unterwelt</i>	Trova il Portale dell'Abisso in [R5]	1 oro + 1 cubetto qualsiasi
<i>Finde den Novizen...</i>	Trova il <u>Novizio</u> in [U2] e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Conducilo alla Città dei Maghi in [S1] e ottieni l' Anello sul retro della pedina	1 oro e poi Anello (vedi sotto, A8)
<i>Finde die Maronenkekse...</i>	Trova i <u>Biscotti di Castagne</u> in [T8] e ottieni una moneta come ricompensa. Portali al <u>Curatore Folle</u> in [V5] e ottieni la Borsa d'oro sul retro.	1 oro e poi Borsa d'oro (vedi sotto, A8)
<i>Finde die Stadt der Magier</i>	Visita la Città dei Maghi in [S1]	1 oro + 1 cubetto blu
<i>Finde die Teeblätter...</i>	Trova le <u>Foglie di Tè</u> in [X7] e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Portale al Caravanserraglio in [W3] e ottieni il Cammello sul retro.	1 oro e poi Cammello (vedi sotto, A8)
<i>Verbringe eine Nacht am Hügelgrab</i>	Passa una notte alla Collina delle Lapidini in [Z6] .	1 oro + 1 cubetto rosso
<i>Versenke diese Dracheneier...</i>	Getta queste Uova di Drago nel Lago in [Y4] .	1 oro + 1 cubetto verde

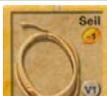
A6. Gli eventi

Di seguito sono tradotti e riportati in dettaglio l'evento normale (bordo arancione) ed i quattro Eventi del Drago (bordo viola/arancione), con la procedura di gioco per la loro risoluzione, che coinvolge sempre tutti i giocatori. Una volta risolti, tutti gli eventi sono rimossi dal gioco e non tornano nella sacchetta a meno che non sia indicato diversamente.

Evento	Risoluzione e ricompensa
 Tempesta (Evento normale)	Finché la tempesta è in gioco, il movimento di tutti gli Eroi è ridotto a 1 punto movimento, indipendentemente da quello che avrebbero normalmente. Prima del movimento, ogni giocatore lancerà 1D6 e se ottiene 6 la tempesta sarà passata, altrimenti si applica la riduzione di movimento e la tempesta resta in gioco. Finché la tempesta è in gioco, non è possibile usare il Pegaso (Pegasus) e, se si gioca come espansione di Rückkehr der Helden, neanche la Scopa della Strega (Hexenbesen).
 Attacco del Drago (Evento del Drago)	Il Drago attacca un Eroe alla volta, iniziando da quello che ha pescato l'evento, che deve effettuare una prova su un'abilità a scelta con un malus di -3. Se l'Eroe riesce nella prova, l'evento è rimosso dal gioco, altrimenti il Drago attacca il giocatore successivo e si prosegue così fino a che tutti gli Eroi saranno stati attaccati una volta o uno di loro non riesca nella prova. Quando un Eroe fallisce la prova, perde un oggetto a sua scelta, che viene distrutto dall'attacco del Drago. Gli oggetti dei bazar (la Città dei Maghi o i due bazar di Rückkehr der Helden) tornano fra gli altri dello stesso tipo, tutti gli altri vengono rimossi dal gioco; fanno eccezione le tre armi magiche, le pergamene ed i tre materiali speciali (legno, osso e metallo) che servono per fabbricarle: questi oggetti non possono essere distrutti dal Drago.
 Incendio del Bazar (Evento del Drago)	Il drago incenerisce 4 oggetti della Città dei Maghi. Se si gioca come espansione di Rückkehr der Helden, il Drago incenerisce anche 6 oggetti dei Bazar. Gli oggetti inceneriti vengono scelti a caso disponendoli a faccia in giù e sono quindi rimossi dal gioco senza rivelarli.
 Razzia (Evento del Drago)	La razzia del drago ruba una moneta d'oro a tutti i giocatori, iniziando da quello che ha pescato l'evento. Le monete così rubate vengono messe nella sua caverna in [V9] . Chi non ha denaro, naturalmente non subisce alcun furto. Questo è il solo Evento del Drago presente in due pedine. Il numero di monete accumulate nella caverna del Drago determinerà quanti cubetti esperienza dovrà scartare prima del combattimento un Eroe che decida di affrontare la battaglia finale.
 Terrore (Evento del Drago)	Colpisce tutte le Tessere Territorio confinanti (non in diagonale) con la Tessera Territorio V (la caverna del Drago). Tutte le pedine con il logo PA in queste tessere vengono nuovamente voltate a faccia in giù e tutte le altre pedine, ad eccezione degli oggetti, tornano nella sacchetta.

A7. Gli Oggetti della Città dei Maghi

In questa sezione sono descritti gli oggetti che è possibile acquistare alla Città dei Maghi o trovare alla Discarica di Maghi (Müllhalde) in [S2] e che necessitano di traduzione, chiarimenti o altri dettagli. Ogni pedina riporta sempre il prezzo in monete d'oro, indicandolo con un numero negativo in alto a destra, all'interno del simbolo di una moneta.

Oggetti della Città dei Maghi	N.	Descrizione
 <p>Blitzschlag! (Fulmine)</p>	2	<p>Incantesimo. Può essere usato solo contro avversari (bordo rosso) che non possono essere attaccati con la magia (senza punto blu sulla pedina) ed è un combattimento magico (azione). Perché l'incantesimo funzioni, l'Eroe deve fare una prova di magia. Se questa riesce, la vittima perde 1 Punto Vita, altrimenti la magia non funziona e la pedina viene scartata riponendola fra le altre della Città del Mago. Può essere usato più volte in caso di successo, poiché si scarta solo quando si fallisce la prova richiesta.</p> <p>Il fulmine può anche essere usato contro l'Evento del Drago "Attacco". Se la prova ha successo, il Drago viene scacciato, altrimenti l'eroe sarà costretto a fare una prova su un'abilità a scelta come previsto normalmente dall'evento.</p>
 <p>Erfahrung (Esperienza)</p>	2	<p>Incantesimo. Permette al giocatore di effettuare per una volta una prova di abilità lanciando 4 o 5 dadi, indipendentemente dal numero di cubetti esperienza fino a quel momento acquisiti nell'abilità. Non richiede prove e si scarta dopo l'uso.</p>
 <p>Heiltrank (Pozione di cura)</p>	2	<p>Può essere utilizzata una sola volta per curare tutti i Punti Vita naturali persi dall'Eroe. Usare la pozione costituisce un'azione. Dopo l'uso la pozione viene scartata</p>
 <p>Hellssehen (Chiaroveggenza)</p>	1	<p>Incantesimo. Quando un giocatore deve pescare dalla sacchetta, può utilizzare questo incantesimo per scegliere la pedina a sua scelta (senza il logo PA sul retro) al costo di un'azione. Perché funzioni è necessaria una prova di magia, se questa fallisce l'incantesimo viene scartato, altrimenti potrà essere usato ancora.</p>
 <p>Pegasus (Pegaso)</p>	2	<p>Incantesimo. Il pegaso vola da un punto beige ad un altro punto beige a scelta trasportando l'Eroe. Subito dopo essere atterrato, "vola" via (scartare la pedina) fra le altre pedine della Città dei Maghi. Non richiede una prova di magia.</p>
 <p>Seil (Corda)</p>	1	<p>Con la corda, un Eroe può accedere direttamente alla tana del Drago in [V9] arrampicandosi dal punto [V1], risparmiando tempo ed evitando di combattere il Servitore del Drago (Drachenmensch).</p>
 <p>Springschuhe (Scarpe del Salto)</p>	1	<p>Un Eroe che usi queste scarpe muove esattamente di 4 punti sulla mappa, sempre lungo i percorsi, saltando tutti i punti intermedi e quindi evitando eventuali pedine presenti (tranne che nel punto di arrivo).</p> <p>Non è permesso usare queste scarpe per saltare: verso o attraverso la Città dei Maghi [S1] o la Fenditura del Mondo (tessera S), nel Labirinto (tessera U), oltre il Servitore del Drago (Drachenmensch) per accedere alla sua caverna, e oltre o sui punti colorati della mappa, ad eccezione di quelli blu (si può quindi saltare direttamente sull'Isola nella tessera Y o da un lato all'altro del lago su un punto blu della sponda opposta).</p>
 <p>Stärkung (Rinforzo)</p>	2	<p>Incantesimo. Aggiunge permanentemente 1 Punto Vita naturale all'Eroe, che potrà in seguito essere curato come gli altri. La pedina viene messa sulla scheda dell'Eroe in alto a sinistra, vicino agli altri Punti Vita naturali, con una biglia rossa.</p> <p>Esempio: il Paladino parte con 4 Punti Vita naturali e ne ha persi 2, usa questo incantesimo e ne ottiene uno in più, quindi ne ha adesso 3 residui; se ora beve la pozione di cura tornerà a piene forze con 5 Punti Vita naturali, non più 4.</p>
 <p>Unsichtbarkeit (Invisibilità)</p>	1	<p>Incantesimo. Se l'Eroe fa una prova di magia con successo, è invisibile per il resto del suo turno e può ignorare gli avversari senza combattere (tranne il Drago); come espansione di Rückkehr der Helden non si può ignorare il Senza Nome, ma si possono ignorare i suoi Servitori e Guardiani. Se l'Eroe decide comunque di combattere un avversario mentre è invisibile, avrà un bonus di +1 in mischia.</p> <p>E' anche possibile usare questo incantesimo contro gli Eventi del Drago "Attacco" e "Razzia": se la prova riesce l'evento non avrà effetto sull'Eroe.</p> <p>L'uso di questo incantesimo non conta come azione. Se la prova fallisce, la pedina viene scartata, altrimenti può essere usata ancora.</p>
 <p>Vision (Visione)</p>	1	<p>Incantesimo. Se l'Eroe riesce in una prova di magia, può esaminare le pedine coperte che si trovano in un punto beige adiacente a quello in cui si trova, prima di muovere. Le pedine restano coperte al loro posto e l'Eroe può decidere di non entrare in quel punto dopo averle viste. Usare questo incantesimo non conta come azione.</p> <p>Se la prova fallisce l'incantesimo viene scartato, altrimenti può essere usato ancora.</p>

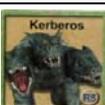
A8. Gli Oggetti Speciali

In questa sezione sono riportati i dettagli e la traduzione degli oggetti speciali che possono essere ottenuti come ricompense per missioni o avversari sconfitti, incluse queste stesse pedine.

Oggetti speciali (ricompense)	Fronte	Descrizione
 Kamel (Cammello)		Si ottiene con la missione che richiede di portare le Foglie di Tè al Caravanserraglio [W1]. Quando usato, il Cammello dà all'Eroe 2 Punti Movimento in più, ma occorre lanciare un dado: se si ottiene 1 non si muove e termina così la fase di movimento. Un Eroe che usi il cammello nel Deserto (tessera W), non perde Punti Vita.
 Ring (Anello)		Chi conduce il Novizio alla Città dei Maghi [S1] ottiene in ricompensa questo Anello che dà all'Eroe 1 Punto Vita temporaneo (anche se nell'espansione di Rückkehr der Helden indossa armatura o scudo). Se l'Eroe perde questo Punto Vita temporaneo dato dall'anello, l'oggetto sarà irrimediabilmente distrutto e verrà rimosso dal gioco.
 Goldbeutel (Borsa d'oro)		Se un Eroe porta i Biscotti di Castagne al Curatore Folle (Verwirrter Heiler) in [V5], riceve questa borsa che contiene una moneta d'oro che si mette sulla pedina e vi resta finché non viene spesa. All'inizio di ogni turno in cui la borsa è vuota, il giocatore può lanciare un dado: con 1-2 una nuova moneta compare magicamente nella borsa..
 Wassersack (Otre)		L'otre è una ricompensa speciale che può essere ottenuta sconfiggendo la Murena nel combattimento in mischia. Un Eroe che possiede l'otre non perde Punti Vita quando si trova nel Deserto (Tessera Territorio W).
 Säbel (Sciabola)		La Sciabola può essere ottenuta sconfiggendo lo Yeti nel combattimento in mischia e dà all'Eroe un bonus di +1 a questa abilità..
 Karte (Mappa Labirinto)		La mappa si ottiene sconfiggendo il Minotauro. L'Eroe che possiede questa mappa può muoversi liberamente nel labirinto (tessera U), senza lanciare il dado. Inoltre, può passare liberamente su tutte le vie nascoste ed i passaggi segreti (punti verdi e rossi).

A9. Gli Incontri

Sono qui elencati gli incontri che possono necessitare di ulteriori dettagli e traduzione rispetto quanto riportato sulle pedine. La lista non comprende tutti gli incontri presenti nel gioco, poiché alcuni non necessitano di spiegazioni, essendo del tutto ovvi in base ai simboli riportati sulle pedine, mentre altri non sono che punti di arrivo di qualche missione.

Incontri	Localazione	Descrizione
 Gaukler (Saltinbanco)	casuale	Il saltinbanco chiede 1 moneta d'oro per i suoi servigi. Se sceglie di pagare, il giocatore può lanciare un dado: con 1-3 guadagna un cubetto esperienza a sua scelta, con 4-5 non accade nulla, con 6 il saltinbanco gli ruba una seconda moneta d'oro (se in questo caso l'Eroe non ha monete, meglio per lui).
 Kerberos (Cerbero)	[R5]	Il cane infernale può addestrare l'Eroe aumentando il valore di una sua abilità a scelta di 1 punto, al costo di 1 Punto Vita ed un cubetto esperienza. Subito dopo l'eventuale addestramento, l'Eroe viene spostato nel punto [Z6], la collina delle lapidi.
 Kräuterfrau (Erborista)	casuale	Dall'erborista un Eroe può cercare di curare i Punti Vita naturali persi, al costo di 1 moneta d'oro. Se paga, il giocatore lancia un dado: con 1-2 non accade nulla, con 3-6 l'eroe recupera tutti i Punti Vita naturali che aveva perso.
 Müllhalde (Discarica dei maghi)	[S2]	E' il luogo dove i maghi gettano ciò di cui non hanno più bisogno, qui il giocatore può lanciare un dado: con 1 l'Eroe trova un oggetto a caso (una delle pedine della Città dei Maghi) che qualche mago ha gettato via inavvertitamente. Se un Eroe si trova in [S2] all'inizio del suo turno, deve attivare il Teletrasporto.
 Orchan	[Y5]	Quando Orchan il traghettatore è presente in [Y5], un Eroe può muovere da e verso l'isola sul Lago al costo di 1 moneta d'oro per viaggio.
 Verwirrter Heiler (Curatore folle)	[V5]	Il Curatore Folle può curare un Eroe (è un'azione), anche se con esito incerto. Il giocatore lancia un dado: con 1 perde 1 Punto Vita, ma con 2-6 guarisce tutti i Punti Vita naturali che aveva perduto. Se un Eroe porta al curatore i Biscotti di Castagne, lo ricompensa con una Borsa d'oro.

A10. Gli Avversari

Sono di seguito riportati la traduzione ed i dettgli sui particolari avversari che si possono incontrare nel corso del gioco. Si noti che la lista non include tutti gli avversari possibili, poiché nella maggior parte dei casi queste pedine comportano un normale combattimento che non ha regole speciali o dettagli particolari da evidenziare.

Pedine del Drago e Servitore	Locazione	Descrizione
 <p>Basilisk (Basilisco)</p>	casuale	Se un Eroe viene sconfitto dal Basilisco, non perde Punti Vita, ma sarà completamente disorientato. Al suo prossimo turno l'Eroe sarà mosso in qualsiasi direzione (legalmente) dal giocatore alla sua sinistra.
 <p>Doppelgänger (Mutaforme)</p>	casuale	Nel combattimento con il Mutaforme, l'Eroe deve effettuare una prova sul valore iniziale e non modificato di un'abilità a sua scelta. Non vengono considerate armi, oggetti che danno bonus all'abilità, né i cubetti esperienza guadagnati.
 <p>Drache (Il Drago)</p>	[V9]	<p>Nel gioco a due giocatori, il Drago inizia in [V9] e gli Eventi del Drago vengono messi nella sacchetta. Come espansione di Rückkehr der Helden, invece, il Drago inizia nella sacchetta e gli Eventi del Drago vi vengono aggiunti quando questo viene pescato.</p> <p>Un Eroe può combattere il Drago solo se possiede una delle tre armi magiche, usando l'abilità corrispondente con un malus di -3.</p> <p>Quando un Eroe entra nella caverna [V9] per combattere il Drago, deve come prima cosa scartare un numero di cubetti esperienza pari al numero di monete che si trovano lì accumulate (a causa dell'Evento del Drago "Razzia"). Il giocatore sceglie quali cubetti scartare. Solo dopo lo scarto il combattimento finale può iniziare.</p>
 <p>Drachenmensch (Servitore del Drago)</p>	[V10]	<p>Il Servitore del Drago deve essere combattuto solo se l'Eroe desidera affrontare il Drago. Chi sconfigge il servitore, deve al turno seguente entrare nella caverna in [V9] per lo scontro finale, non è possibile rimandare la cosa a un momento successivo.</p> <p>Se un Eroe possiede la corda, può entrare nella caverna del Drago direttamente arrampicandosi dal punto [V1] senza dover combattere il Servitore del Drago.</p>

Sommario

Introduzione	1
Scopo del gioco	1
1. Componenti di gioco	2
1.1 La scheda dell'Eroe	2
1.2 Le pedine di gioco in generale	3
1.3 Le Tessere Territorio e la mappa di gioco	3
1.4 Le Carte del Drago	4
1.5 Le tessere Mappa di Missione per le Missioni delle Armi Magiche	4
1.6 La sacchetta di tela	4
2. La storia ha inizio: preparazione del gioco	4
3. Il Turno di Gioco	5
3.1 Nuove pedine pescate dalla sacchetta	5
4. Fase di Movimento	5
4.1 Locazioni della mappa di gioco	6
4.2 Trovare una strada	6
4.3 Tessere Territorio speciali	6
4.4 Movimento in locazioni che contengono pedine	7
5. Fase delle Azioni	8
5.1 Combattimento	8
5.2 Punti Vita, cura e morte degli Eroi	9
5.3 Missioni Secondarie	10
5.4 Oggetti e Bazar della Città dei Maghi	10
5.5 Incontri	11
5.6 Le Missioni delle Armi Magiche	11
6. Fine del gioco: il combattimento con il Drago	12
Un esempio di combattimento contro il Drago	12
7. Im Schatten des Drachen come espansione di Rückkehr der Helden	13
7.1 Variazioni alle regole del gioco base Rückkehr der Helden	13
7.2 Preparazione del gioco	13
7.3 Il Drago ed il Senza Nome	14
7.4 I diversi tipi di missione	14
7.5 Pescare le pedine dalla sacchetta	14
7.6 Fine del gioco	14
Appendice: Traduzione e dettaglio dei componenti di gioco	15
A1. Le schede degli Eroi	15
A2. Le delle Carte del Drago	15
A3. La sacchetta di tela: pescare, riporre e eliminare pedine	15
A4. Le Missioni e le pedine delle Armi Magiche	16
A5. Le Missioni Secondarie	17
A6. Gli eventi	17
A7. Gli Oggetti della Città dei Maghi	18
A8. Gli Oggetti Speciali	19
A9. Gli Incontri	19
A10. Gli Avversari	20
Sommario	21



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 spontaneamente e 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