



# Rückkehr Der Helden

## (Il Ritorno degli Eroi)

Un'avventura fantastica per 2-4 giocatori

Traduzione in italiano by Manu & The Goblin

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

### Nota dei traduttori

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 (disponibile su BoardGameGeek), integrandone inoltre i contenuti con le FAQ non ufficiali pubblicate sul sito del gioco (<http://phantastische-abenteuer.de>), cui avrebbe contribuito anche l'autore Lutz Stepponat.

Il regolamento originale si presenta come un dialogo fra un giocatore ed i vari personaggi del gioco, illustrandone le regole in modo discorsivo nel corso dell'ipotetico colloquio. Tale forma, se da un lato può risultare originale e innovativa, risulta in effetti poco organica e strutturata per comprendere le meccaniche di gioco, anche a causa di alcuni errori e omissioni che sono stati riscontrati nell'originale.

Per tali ragioni, i traduttori hanno preferito compendiare le varie fonti disponibili, riorganizzandone i contenuti secondo uno stile più "standard" che permetta un accesso più semplice al regolamento, sia per imparare il gioco, sia come riferimento durante una partita, piuttosto che seguire fedelmente l'impostazione dell'originale. Nei casi in cui né il regolamento originale, né la traduzione inglese, né le FAQ ci sono sembrati chiari, abbiamo inserito delle note indicando l'interpretazione che ci è sembrata più ragionevole.

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

*Lentamente il sole tramonta oltre le montagne. Minacciosa e potente, la Torre Oscura domina sulle terre circostanti, proiettando la sua ombra su di te. Così vicino alla torre maledetta non hai acceso un fuoco per non tradire la tua presenza: Rabbrividisci dal freddo e ricordi la tua prima notte così lontano da casa.*

*Lungo la strada, hai deciso di riscattare l'onore della tua famiglia, compiendo un'azione eroica e personale che ti costringe a volgere là il tuo sguardo per poterla portare a termine. La tua famiglia non te ne ha mai parlato prima. Nelle vicinanze c'erano alcuni sconosciuti, che suscitarono la tua curiosità. Certamente non avrebbe potuto nuocerti un rapido passaggio nei dintorni, giusto per dare un'occhiata. Hai preparato rapidamente il tuo zaino, e il viaggio era iniziato.*

*La prima notte da solo all'aperto, senza fuoco, è dura, ma non vuoi rinunciare ed arrenderti così presto. Hai stretto i denti e vissuto molte esperienze. Hai aiutato diverse creature a raggiungere i propri scopi, hai combattuto oscuri nemici, hai cercato, trovato e riconsegnato al proprietario oggetti perduti da tempo, ricevendo generose ricompense. Hai praticamente girato per tutto il regno, raccogliendo esperienza, ricorrendo a maestri che ti hanno istruito nelle varie discipline, ed alla fine hai ottenuto un importante indizio che ti ha permesso di completare una prima parte della tua missione personale.*

*Sei tornato subito sulla strada. Non era facile portare a termine quella prima parte, ma con il tuo coraggio ed un po' di fortuna hai avuto successo. Ma già prima che tu potessi completare una seconda parte della missione, essi erano già sulle tue tracce, i suoi servitori volevano impedirti di portarla a compimento. Così hai capito perché tante nobili famiglie avessero perduto il proprio onore: un essere dal potere indicibile, il cui nome poteva solo essere bisbigliato di nascosto, tramava nell'ombra: il Senza Nome!*

*Nonostante la sua feroce opposizione, sei riuscito comunque a portare a termine l'impresa, e la tua ricompensa è stata una gemma rara e brillante di inestimabile valore. Ma questa non è solo un tesoro prezioso, è anche la chiave per entrare nella terribile Torre Oscura, rifugio del Senza Nome. La mano ti scivola fino al sacchetto che pende dal laccetto di cuoio che porti attorno al collo. La tua risolutezza ti sorregge, mentre usi la pietra affrontando di nuovo la torre. Ti siedi, e poggi il tuo zaino a terra. Oggi è il giorno della decisione. Oggi significa "o io o lui". Oggi è tutto nelle tue mani. Non vorresti combattere, ma sei costretto, ne va della libertà del regno intero. Se rifiuti ci saranno ancora oppressioni e soprusi, ma tu non rifiuterai, poiché noi domani festeggeremo il ritorno di un eroe.*

## Scopo del gioco

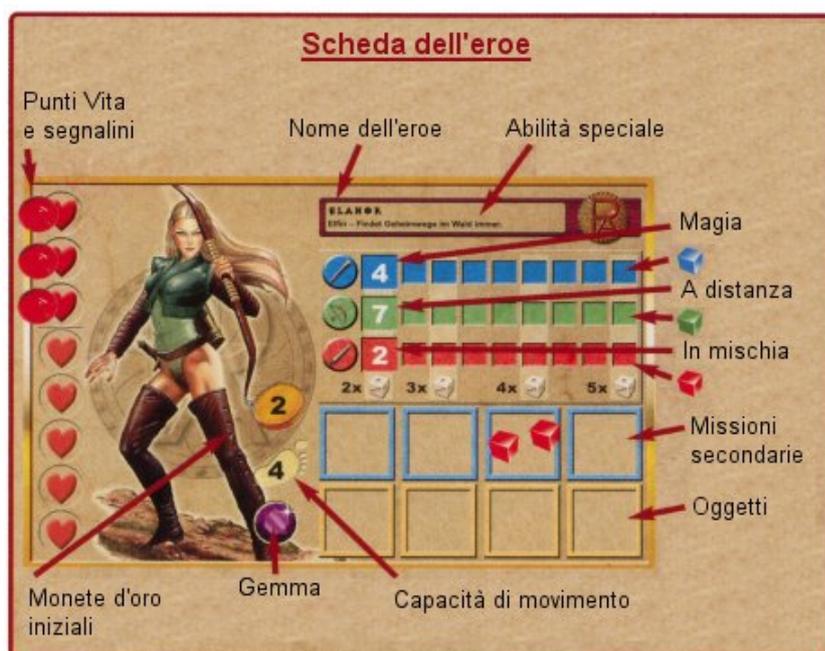
Il Ritorno degli Eroi è un gioco di avventure fantastiche in cui si cimenteranno fino a quattro avventurieri. Iniziando da inesperti, gli avventurieri viaggeranno in lungo ed in largo per la terra conosciuta, combattendo creature mostruose, portando a termine missioni e facendo strani incontri, nel tentativo di guadagnare le conoscenze e le abilità necessarie per risolvere le loro questioni personali.

Una volta che avranno dimostrato il proprio valore, gli eroi saranno pronti ad affrontare il Senza Nome, la terribile minaccia che minaccia di stendere i propri artigli sul regno intero attraverso i suoi oscuri servitori. Il primo eroe che riuscirà ad entrare nella Torre Oscura sconfiggendo il Senza Nome sarà il vincitore.

## 1. Componenti di gioco

- **16 Tessere Territorio**, per comporre la mappa di gioco, ognuna identificata da una lettera (A-P).
- **5 Schede degli Eroi**, con le caratteristiche di gioco, stampate su due lati (uomo/donna).
- **10 Segnalini degli Eroi con basi di plastica**, per rappresentare gli avventurieri sulla mappa. Nella versione deluxe sono anche incluse 10 miniature già dipinte da usare in luogo di questi segnalini.
- **4 Case di famiglia degli Eroi**, in legno.
- **60 Cubetti Esperienza** di legno in tre colori, usati per indicare l'aumento di esperienza nelle abilità degli eroi.
- **30 Monete d'oro** in legno.
- **5 Dadi a sei facce**.
- **23 Segnalini di vetro rosso**, per segnare i Punti Vita degli avventurieri durante il gioco.
- **4 Pietre** che rappresentano le gemme ricevute dagli Eroi al completamento delle loro Missioni Personali.
- **8 Tessere Missione Personale** che gli Eroi devono completare per ottenere le gemme.
- **6 Carte del Senza Nome** che indicano l'identità del malvagio e le sue caratteristiche.
- **33 Segnalini numerati** assortiti, usati per indicare l'aumento di valore delle abilità dei personaggi.
- **106 Pedine** rappresentanti incontri, avversari, eventi, missioni secondarie e oggetti di vario tipo.
- **1 Sacchetta di tela** per pescare le pedine.
- **Regolamento** composto di istruzioni, foglio per la preparazione del gioco introduttivo e legenda delle pedine speciali, foglio per la variante in solitario e riassunto delle regole in breve.

### 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 di quell'eroe, i valori delle tre abilità di Magia, Combattimento a Distanza e in Mischia.

Sulla scheda sono anche presenti alcune caselle o spazi particolari. Sotto la capacità di movimento, si trova lo spazio usato per la gemma che l'Eroe guadagna al completamento della sua Missione Personale.

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.

#### 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 in tal caso occorre ottenere questo numero o meno lanciando un numero variabile di dadi, come sarà spiegato 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, tutte le modifiche alle abilità degli Eroi si applicano sempre e solo al valore delle abilità stesse, mai al risultato del lancio dei dadi. Così, ad esempio, quando si acquisisce un oggetto che dà un bonus ad una certa abilità, si useranno i segnalini numerati per modificare il valore corrispondente 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.

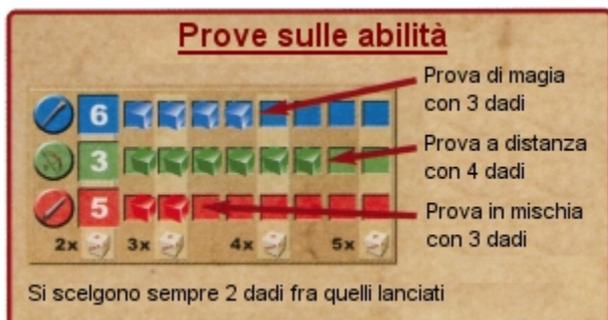
In diverse situazioni di gioco, come nei combattimenti e nella risoluzione degli eventi e di alcuni incontri, gli Eroi potranno essere chiamati ad effettuare delle prove sulle loro abilità. Per effettuare con successo una prova, normalmente occorre lanciare 2D6 e ottenere un risultato minore o uguale 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 (tranne che nel caso degli eventi e di alcune Missioni Secondarie, come indicato sulle pedine stesse in questi casi).



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.

### 1.2 Le pedine di gioco in generale



A parte le pedine del Senza Nome, dei Guardiani (Wächter), dei Servitori (Diener) e gli oggetti del Bazar, la maggior parte dei tipi di pedine in gioco sono mostrati nell'immagine a fianco.

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 (ne esiste uno solo fra le pedine coperte), arancione per gli eventi (ne esistono solo tre).

Alcune pedine hanno un bordo bicolore e mostrano cose differenti sui due lati, rappresentando sempre elementi (avversari, eventi, oggetti, a secondo del colore) legati al completamento delle Missioni Personali (metà bordo viola) o Secondarie (metà bordo blu). Queste pedine possono essere raccolte esclusivamente da un Eroe che sia in possesso della Missione che le richiede.

### 1.3 Le Tessere Territorio e la mappa di gioco

Le grandi tessere quadrate identificate ciascuna 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 (gioco introduttivo), oppure variabile (gioco standard), 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 Torre Oscura è indicata come [H3], vale a dire che è la locazione 3 della tessera H. Tutte le componenti di gioco che necessitano di un posizionamento prestabilito, come le pedine pescate dalla sacchetta (vedi oltre), gli oggetti speciali, i Servitori (Diener) del Senza Nome, le destinazioni delle Missioni Secondarie e di quelle Personali, fanno riferimento a queste coordinate sulla mappa.

Durante il movimento, gli Eroi si spostano fra le varie locazioni, 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.

Qualunque sia il modo in cui si crea la mappa di gioco, le locazioni del Tempio [N5] ed il Villaggio Bianco [I5] sono particolari e saranno molto utili nel corso della partita, in quanto per ogni turno speso in una di queste due locazioni gli Eroi possono curarsi un Punto Vita (se ne hanno persi).

Allo stesso modo, la Torre Oscura [H3] è un'altra locazione importante, poiché è in questo punto che comparirà il Senza Nome quando entrerà in gioco, quindi sarà in questo posto che si combatterà la battaglia finale del gioco in cui si determinerà il vincitore.

#### 1.4 Le tessere del Senza Nome

---

L'essere soprannaturale che affligge il regno in cui si svolge il gioco, detto Senza Nome, è la sfida finale che gli Eroi si troveranno ad affrontare per ottenere la vittoria. Mentre nel gioco introduttivo la sua identità e le sue caratteristiche sono prefissate e note a tutti i giocatori, nel gioco standard occorrerà scoprire chi sia in realtà il Senza Nome, al fine di poter equipaggiare opportunamente il proprio Eroe.

L'identità del Senza Nome nel gioco standard viene determinata scegliendo casualmente una delle sei tessere corrispondenti, che sarà tenuta da parte, coperta, fino a che un Eroe non sarà in grado di affrontarlo. A secondo della sua identità, il Senza Nome avrà caratteristiche differenti ed eventualmente un'abilità speciale, come riportato sulle tessere che sono tradotte ed illustrate in dettaglio al fondo del regolamento, nell'**Appendice A2**.

#### 1.5 Le Missioni Personali

---

All'inizio della partita o durante il gioco (se si usa una particolare regola opzionale), ogni Eroe riceve una o più tessere di Missione Personale, che rappresentano particolari azioni eroiche da portare a termine. In ogni caso, un Eroe dovrà completare una sola Missione Personale nel corso del gioco, il che gli consentirà, oltre a riscattare l'onore della propria famiglia, di ottenere una gemma magica che costituisce il solo modo di accedere alla Torre Oscura per combattere il Senza Nome e liberare il regno dalla sua presenza, vincendo il gioco in caso di successo.

Il gioco include otto tessere di Missione Personale per gli Eroi, che sono tutte strutturate nello stesso modo, pur differendo nei contenuti e nelle azioni da compiere. Ogni tessera riporta una casella nella quale l'Eroe potrà tenere gli oggetti reperiti ai fini della missione stessa, senza che questi occupino spazi del proprio inventario, che così potranno essere usati per gli altri oggetti. In tutti i casi, le Missioni Personali hanno uno schema comune, articolato in tre diverse fasi, come di seguito brevemente descritto.

1. L'Eroe deve andare in una determinata locazione (indicata dalle coordinate sulla tessera), dove dovrà trovare/sconfiggere/interagire con l'incontro/avversario raffigurato (pedine con il bordo metà viola e metà verde o rosso) per ottenere un dato oggetto, che è rappresentato sul retro di questa stessa pedina (bordo viola).
2. L'oggetto ricevuto deve essere portato presso un'altra locazione (indicata da altre coordinate sulla tessera), dove deve essere presente un altro incontro (pedina con il bordo bicolore raffigurata sulla tessera), sul cui retro della pedina è rappresentato un secondo oggetto che viene ottenuto in cambio del primo (che viene rimosso dal gioco).
3. Questo secondo oggetto deve infine essere portato alla propria casa di famiglia o in un'altra locazione (come indicato sulla tessera dal simbolo della casa o da nuove coordinate), dove viene rimosso dal gioco e l'Eroe ottiene la gemma che completa la sua Missione Personale. A questo punto avrà riscattato l'onore della propria famiglia e potrà affrontare il Senza Nome.

Nello svolgimento delle Missioni Personali occorre quindi trovare alcune pedine che hanno metà del bordo viola, a indicare che si tratta di elementi legati a queste missioni (nessun giocatore può interagire con questo tipo di pedine a meno che non abbia la Missione Personale corrispondente) ed è quindi necessario che tali pedine siano già entrate in gioco, come si vedrà più avanti, essendo state pescate dalla sacchetta di tela.

I dettagli e la traduzione delle Missioni Personali sono riportate in fondo al regolamento, 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 Personali o 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 corso del gioco 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 A9** 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. Preparazione del gioco

Il gioco prevede due modalità: una introduttiva, utile per familiarizzare con il regolamento, ed una standard per le partite successive, in cui è poi possibile inserire diverse opzioni e varianti. La preparazione iniziale del gioco e le componenti utilizzate differiscono fra le due modalità, come di seguito riportato in dettaglio.

### 2.1 Gioco Introduttivo

- Costruire la mappa di gioco con le Tessere Territorio disposte come illustrato nel foglio "*Aufbau des Einsteigsspiels*".
- Mescolare a faccia in giù le 32 pedine con il simbolo "PA" sul retro e disporle coperte, due per tessera, come indicato nell'illustrazione, disponendole alternativamente in orizzontale ed in verticale sui due punti estremi di ciascuna tessera. Esse rappresentano i possibili nemici, incontri, missioni e oggetti che si trovano inizialmente sulla mappa.
- Ogni giocatore sceglie uno degli Eroi (ad esclusione del Priester - il Prete - che non viene usato nel gioco introduttivo), prende la relativa scheda ed i Punti Vita e le monete d'oro riportati. Il giocatore inoltre riceve una specifica Missione Personale e posiziona il suo segnalino (o miniatura) e la casa di famiglia nella posizione di partenza, come indicato in **Appendice A1** per il gioco introduttivo.
- Prendere quindi la tessera del Senza Nome "König der Finsternis" (Re dell'Oscurità) e porla vicino alla mappa riponendo le altre nella scatola (non saranno usate nel gioco introduttivo, l'identità del Senza Nome è nota a tutti).
- Prendere le cinque pedine con il bordo metà blu e metà giallo che rappresentano speciali oggetti legati ad alcune Missioni Secondarie, e metterli in mappa nelle locazioni indicate dalle coordinate. Analogamente, selezionare e mettere in mappa alle coordinate indicate le quattro pedine con il bordo metà viola e metà rosso che rappresentano gli obiettivi della prima parte delle Missioni Personali degli Eroi. Per comodità, tutte queste pedine sono illustrate nella parte destra del foglio "*Aufbau des Einsteigsspiels*".
- Rimuovere le 3 pedine con il bordo metà viola e metà rosso e le 5 con il bordo metà viola e metà verde che appartengono alle quattro Missioni Personali non usate dai giocatori, e riporle nella scatola insieme alla pedina dal bordo verde Mäuse (Topi). Tutte queste pedine non saranno usate nel gioco introduttivo (anch'esse sono illustrate per comodità nella parte destra del foglio "*Aufbau des Einsteigsspiels*").
- Posizionare quindi vicino alla mappa: i cubetti di legno, le monete d'oro, i segnalini numerati, i Punti Vita, i dadi, le pedine del mercato (che hanno il disegno del Bazar sul retro), le pedine dei Guardiani (Wächter) e dei Servitori (Diener) del Senza Nome, la pedina stessa del Senza Nome (quella viola con la Torre Oscura).
- Ponete infine nella sacchetta di tela tutte le pedine restanti. Il giocatore più anziano inizia la partita.

### 2.2 Gioco Standard

- Mettere da parte le Tessere Territorio della Torre Oscura (H) e del Tempio (N), quindi mescolare a faccia in giù tutte le altre e formare una pila. Ogni giocatore prende una tessera dalla pila, questa sarà il suo territorio di partenza.
- Costruire la mappa di gioco disponendo le tessere in un quadrato 4x4, in cui le tessere di partenza dei giocatori siano ai quattro angoli. Le altre tessere saranno posizionate a caso e quindi rivelate.  
Nel caso di partite a tre giocatori, uno degli angoli sarà comunque occupato da una delle tessere posizionate casualmente. Nelle partite a due giocatori, i loro territori di partenza saranno disposti in due angoli opposti, mentre gli altri due saranno occupati da una delle tessere pescate a caso.
- Prendere le 32 pedine con il simbolo "PA" sul retro e mescolarle a faccia in giù, quindi distribuirle casualmente, posizionandone due in ogni Tessera Territorio come nel gioco introduttivo, sugli estremi est-ovest e nord-sud di ogni tessera, alternativamente.
- Ogni giocatore sceglie un Eroe e prende la rispettiva scheda, i Punti Vita e le Monete d'oro indicate, quindi pone la casa di famiglia ed il proprio segnalino (o miniatura) in un punto beige a sua scelta della propria tessera di partenza, ad esclusione dei punti estremi del territorio a nord, est, sud e ovest (ovvero gli ingressi e le uscite della tessera).
- Ogni giocatore pesca a caso due tessere Missione Personale e le pone scoperte di fronte a sé. Nel corso del gioco dovrà completarne una sola delle due, ma potrà portarle avanti entrambe.
- Selezionare a caso una delle tessere del Senza Nome e metterla coperta vicino alla mappa, determinando così la sua identità per la partita. Riporre le restanti carte nella scatola, senza guardarle o rivelarle agli altri.
- Posizionare quindi vicino alla mappa: i cubetti di legno, le monete d'oro, i segnalini numerati, i Punti Vita, i dadi, le pedine del mercato (che hanno il disegno del Bazar sul retro), le pedine dei Guardiani (Wächter) e dei Servitori (Diener) del Senza Nome, la pedina stessa del Senza Nome (quella viola con la Torre Oscura).
- Infine, mettete nella sacchetta di tela tutte le pedine rimanenti (incluse quelle che nel gioco introduttivo non venivano usate o erano posizionate direttamente in mappa). Il giocatore più anziano inizia la partita.

## 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 quelle Personali.

Effettuare un'azione mette sempre fine alla fase di movimento. L'ordine in cui effettuare le diverse azioni nel turno di gioco deve essere rispettato, poiché in alcuni casi è determinante. 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, se l'Eroe non è stato sconfitto, sarà possibile risolvere l'incontro.

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, se l'avversario non viene sconfitto, anche restando sul posto, al turno successivo vi sarà un nuovo combattimento e non sarà quindi possibile perdere il turno per curarsi. 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 (vedi **Appendice A9**) 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.

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.

Tutte le altre pedine devono essere posizionate con il lato di bordo colorato (o bicolore in alcuni casi) a faccia in su, sui punti corrispondenti alle coordinate riportate sulle pedine stesse. I Servitori del Senza Nome (Diener) vengono posizionati anch'essi coperti alle coordinate riportate, in modo che le loro caratteristiche non siano visibili.

#### 3.1.1 Eventi (bordo arancione)

Quando viene pescato un evento, questo deve essere risolto immediatamente con la partecipazione di tutti i giocatori, secondo quanto riportato in dettaglio al fondo del regolamento, nell'**Appendice A3**.

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

#### 3.1.2 La pedina del Senza Nome

Dopo che un Eroe avrà completato la prima fase della sua Missione Personale, la pedina del Senza Nome sarà stata aggiunta alla sacchetta. Quando tale pedina viene pescata, essa viene posizionata nella Torre Oscura [H3] ed i suoi quattro Guardiani (Wächter) vengono messi in gioco, a faccia in giù, sui quattro punti d'accesso colorati.

A questo punto, i giocatori contano il numero totale di Missioni Secondarie presenti sulle schede dei propri Eroi, ed un numero corrispondente di Servitori (Diener) presi a caso sarà messo in gioco, disponendo le pedine a faccia in giù sulle coordinate riportate. Tutte le restanti pedine dei Servitori del Senza Nome saranno infine aggiunte alla sacchetta.

## 4. Fase di Movimento

Ogni Eroe ha una propria capacità di movimento, indicata sulla propria scheda con il simbolo dell'orma del piede. Questo numero rappresenta in generale di quanti punti, o locazioni, 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.

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. Inoltre, non c'è limite al numero di Eroi che possono trovarsi in una stessa locazione della mappa di gioco.

**Nota dei traduttori.** Ai fini del movimento, la mappa di gioco non va considerata "circolare", vale a dire che non è possibile, uscire da un lato per rientrare da bordo opposto della mappa. Né il regolamento né le FAQ sembrano considerare questa possibilità, ma da quanto trovato in un forum questa interpretazione appare corretta, come accennato ad Essen da uno dei responsabili Pegasus Press.

Si consideri a questo proposito che nel regolamento dell'espansione Im Schatten des Drachen, questa interpretazione viene esplicitamente confermata ed appare pertanto giustificata anche per il gioco base.

#### 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	Muovere fra due punti blu costa una moneta d'oro in aggiunta al normale punto movimento. Se è già in gioco la pedina "Kahn" (barca, entra in [L4] e ci si trova dallo stesso lato della barca, è possibile usarla per muovere fra [L4] e [L2] senza pagare la moneta d'oro. Se sulla barca è stata posizionata la "Zauberstab" (bacchetta magica, questo si verifica a seguito di una Missione Secondaria), questa viene posizionata al centro del percorso e potrà essere utilizzata in entrambi i versi fra [L4] e [L2] senza pagare la moneta d'oro.
Rosso	Passaggi e sentieri segreti	Prima di poter muovere verso questi punti occorre trovare la strada con $2D6 \leq 5$ (vedi sotto).
Verde	Sentieri nella foresta	Prima di poter muovere verso questi punti occorre trovare la strada con $2D6 \leq 6$ (vedi sotto).
Giallo	Guadi nelle paludi	Prima di poter muovere verso questi punti occorre trovare la strada con $2D6 \leq 6$ (vedi sotto).

#### 4.2 Trovare una strada

Quando un eroe vuole muovere verso una locazione rappresentata da un punto rosso, verde o giallo, deve prima trovare la strada, come sopra accennato. In questi casi, per avere successo, il giocatore lancia 2D6 e deve ottenere un numero uguale o minore rispetto a quello riportato sul punto che desidera raggiungere (5 o meno verso un punto rosso, 6 o meno per quelli verdi e gialli). Le abilità speciali di alcuni Eroi possono dare bonus particolari (vedi **Appendice A1**).

Se la ricerca va a buon fine, l'eroe può proseguire normalmente il suo movimento, altrimenti verrà posizionato a metà strada verso il punto in questione ed il suo movimento termina così per il turno in corso.

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 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 esamina per stabilire se deve o vuole fermarsi in quel punto.

Il movimento termina sempre obbligatoriamente quando un Eroe entra in una casella che contenga avversari (pedine dal bordo rosso e Servitori del Senza Nome), 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.

##### 4.3.1 Avversari (bordo rosso, oppure Servitori del Senza Nome)

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, ma eventuali Servitori del Senza Nome (Diener) devono essere combattuti obbligatoriamente per primi.

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 (tranne che nel caso dei Servitori del Senza Nome, questi sono rimossi dal gioco). 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, ma in questo caso l'Eroe non può effettuare altre azioni.

**Nota dei traduttori.** 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 sono in tutto tre pedine Evento, che non riportano altro che un'illustrazione (vedi più avanti), quindi ogni altra pedina sulla quale si sia incerti rappresenta sicuramente un avversario.

##### 4.3.2 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 resta scoperta sul posto), e viene estratta una nuova pedina dalla sacchetta di tela.

### 4.3.3 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. Nei pochi casi in cui un incontro venga rimosso dal gioco (ad esempio il "Kutschenmacher" o venditore di carretti se si acquista il carretto rappresentato sul retro), sarà necessario pescare una nuova pedina dalla sacchetta.

### 4.3.4 Oggetti (bordo giallo)

Gli oggetti vengono solitamente acquistati ai Bazar ([F2] e [J2]), che rappresentano due particolari tipi di incontro. I soli oggetti che possono essere trovati da un Eroe nel corso del movimento sono la Hexenbesen (Scopa della Strega) ed alcuni oggetti collegati a specifiche Missioni Secondarie (vedi più avanti).

Quando un Eroe entra in una locazione contenente una pedina di questo tipo, 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 in tal caso nella riserva degli oggetti del Bazar o resta sul posto se è un oggetto speciale dal bordo bicolore), quindi si estrae una nuova pedina dalla sacchetta di tela.

### 4.3.5 Pedine collegate alle missioni (bordo bicolore)

Queste pedine rappresentano speciali oggetti, incontri o avversari che sono richiesti per il completamento di alcune specifiche Missioni Personali (metà bordo viola) o Secondarie (metà bordo blu). Un Eroe può interagire con queste pedine (risolvere incontri, combattere avversari o raccogliere oggetti) solo se possiede la corrispondente Missione Personale o Secondaria che li richiede, altrimenti queste pedine sono per lui "invisibili" 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

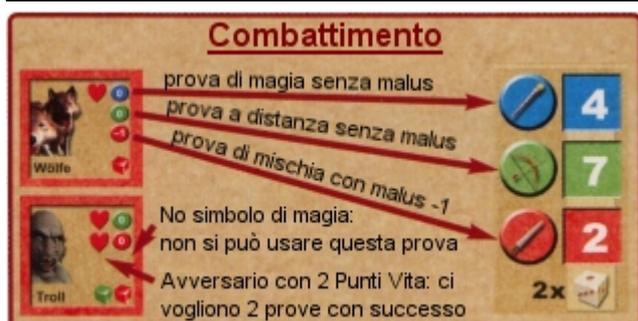
Questa fase inizia solo al termine del movimento di un Eroe. Quindi, non è più possibile muovere una volta che si sia iniziato ad effettuare un'azione (come raccogliere una missione o un oggetto, combattere, etc...).

Se nello spazio in cui si trova l'Eroe è presente un avversario, si verifica obbligatoriamente un combattimento, e questo deve essere risolto sempre prima di poter effettuare qualsiasi altra azione. E' comunque possibile un solo combattimento durante il proprio turno. Nel caso l'Eroe si trovi in una locazione dove sono presenti più avversari, il combattimento con i Servitori del Senza Nome (Diener) ha sempre la precedenza; se non vi sono Servitori, il giocatore può scegliere quale avversario affrontare nel suo singolo combattimento del turno corrente.

Solo dopo che l'eventuale combattimento sia stato risolto, se l'Eroe non è stato sconfitto, il giocatore 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 Personale.

### 5.1 Combattimento



Le pedine degli avversari riportano in alto sul lato destro una serie di cerchietti colorati che corrispondono alle abilità utilizzabili dall'Eroe nel combattimento. Questi cerchietti contengono dei numeri che indicano l'eventuale modifica al valore dell'abilità che si applica nell'effettuazione della prova corrispondente (uno zero significa che la prova viene effettuata senza malus).

L'Eroe potrà liberamente 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).

Per risolvere il combattimento, l'eroe effettua una prova sull'abilità scelta per ogni Punto Vita dell'avversario (simboli a forma di cuore riportati sulla pedina, nella maggioranza dei casi è uno solo). Tutte le prove vengono effettuate nello stesso round di combattimento e tutte devono avere successo per sconfiggere l'avversario: se anche una sola delle prove fallisce, l'eroe viene battuto e perde 1 Punto Vita (se è l'ultimo Punto Vita fisico l'eroe muore, vedi più avanti).

Ad eccezione dei Servitori (Diener) del Senza Nome, che sono rimossi dal gioco, e dei suoi Guardiani (Wächter) che restano comunque al loro posto, la pedina dell'avversario sconfitto viene rimessa nella sacchetta, da cui potrà tornare in gioco successivamente. Se invece è l'Eroe ad essere sconfitto in combattimento, l'avversario resta al suo posto, scoperto e visibile a tutti e l'Eroe non può effettuare altre azioni. Al turno successivo l'Eroe potrà decidere di lasciare quella locazione o restare sul posto per combattere nuovamente.

Se l'eroe vince il combattimento, ottiene una ricompensa, che può essere una moneta d'oro e/o uno o due cubetti esperienza e/o un oggetto (rappresentato sul retro della pedina). La ricompensa è sempre indicata dai simboli sulla pedina dell'avversario, in basso a destra, ma si faccia attenzione nel caso dei cubetti esperienza, poiché i colori possono essere differenti e le immagini piccole non risultano chiarissime (ad esempio, l'immagine del cubetto esperienza dell'Orco è di due colori, verde e rosso, in tal caso il giocatore non può prendere un cubetto blu).

## 5.2 Punti Vita, cura e morte degli Eroi

Il numero di cuori riportati sulla scheda di ciascun personaggio indica i suoi Punti Vita iniziali e potenziali. I cuori più rossi che stanno al di sopra di una sottile linea di separazione sono quelli iniziali che l'eroe possiede di per sé in base alla sua salute ed alla struttura fisica, che possono sempre essere curati. Quelli più sbiaditi al di sotto della linea sono invece Punti Vita aggiuntivi che possono essere acquisiti mediante oggetti specifici come le armature e gli scudi, e non possono essere curati durante il gioco.

Quando l'eroe viene sconfitto perde sempre un Punto Vita e il round di combattimento ha termine. Fa eccezione il Ragno (Spinne), che causa la perdita di tutti i Punti Vita tranne uno, indipendentemente da quanti l'Eroe ne possiega.

### 5.2.1 Cura dei Punti Vita

**Recupero dei Punti Vita**

**Casa di famiglia:** cura TUTTI i Punti Vita con un turno di sosta.

**Quelle des Lebens:** Incontro che cura 1D6 Punti Vita.

**Pozione:** 3 usi, cura 1 Punto Vita per uso.

**Tempio N5 e Villaggio Bianco I5:** cura 1 Punto Vita per turno di sosta.

Solo i Punti Vita fisici, quelli 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. La cura dei Punti Vita fisici può avvenire in quattro modi distinti:

- tornando alla propria casa di famiglia e perdendo qui un intero turno, l'Eroe recupera tutti i Punti Vita;
- l'incontro *Quelle des Lebens* (Fonte della Vita) consente all'Eroe di recuperare 1D6 Punti Vita;
- recandosi al Tempio [N5] o al Villaggio Bianco [I5] e perdendo qui un intero turno, l'Eroe recupera 1 Punto Vita
- con un sorso della *Heiltrank* (pozione), che può essere usata fino a 3 volte (poi si scarta), l'Eroe recupera 1 Punto Vita; la pozione può essere acquistata al Bazar [F2] e/o [J2].

Si ricordi che curarsi è un'azione, pertanto è possibile solo dopo che sia stato risolto con successo un eventuale combattimento.

### 5.2.2 Punti Vita temporanei: armature e scudi

**Punti Vita**

**Punti Vita sopra la riga:** sono quelli naturali, possono essere curati e l'eroe muore se finiscono.

**Punti Vita sotto la riga:** dati solo da oggetti come quelli sotto riportati, non si possono curare e da soli non tengono in vita l'eroe.

Utilizzando oggetti come le armature e gli scudi che possono essere acquistati durante il gioco presso i Bazar [F2] e/o [J2], l'Eroe può guadagnare Punti Vita aggiuntivi, che sono rappresentati dai cuori di colore più chiaro riportati sotto la linea sulla sua scheda (anche in questo caso usare i segnalini di vetro). Un Eroe non può mai combinare più di una singola armatura ed un solo scudo e quindi non può trasportare oggetti di questo tipo in eccesso a tale limitazione.

Quando l'eroe viene sconfitto in un combattimento, i Punti Vita temporanei così acquisiti possono essere spesi normalmente come quelli fisici, con la sola eccezione che questi non possono mai essere curati o recuperati in alcun modo: i Punti Vita temporanei "spesi" sono perduti definitivamente dagli Eroi e quando si esauriscono tutti i Punti Vita dati da un determinato oggetto, la pedina corrispondente viene rimossa dal gioco, poiché nel regno non c'è ancora un fabbro che effettui le riparazioni... E' quindi molto importante decidere se e quando spendere i Punti Vita temporanei al posto di quelli fisici!

Si noti infine che un Eroe è tenuto in vita solo dai Punti Vita fisici: se perde l'ultimo di essi, l'Eroe muore inevitabilmente, anche se ha ancora numerosi Punti Vita temporanei da spendere.

**Nota:** nell'espansione *Im Schatten des Drachen* esiste una locazione Fucina [R2] per riparare scudi e armature; quindi, anche se il regolamento non lo cita esplicitamente, è evidentemente possibile conservare gli oggetti esauriti per ripararli in seguito.

### 5.2.3 Morte degli Eroi

---

Quando un Eroe resta senza Punti Vita fisici è morto. Ma niente paura, qualcun altro raccoglierà il suo vessillo! Un membro più giovane della stessa famiglia entrerà in campo in questo caso, per completare la Missione Personale che serve a ripristinare l'onore della sua casata, portando con sé un oggetto ereditato dal suo sfortunato predecessore.

In termini pratici, questo significa che alla morte di un Eroe, questo perde tutti i cubetti esperienza, i miglioramenti alle abilità, le Missioni Secondarie, le monete d'oro e tutti gli oggetti tranne uno a sua scelta. Il nuovo Eroe partirà dalla casa di famiglia con tutti i Punti Vita fisici e la dotazione iniziale di monete d'oro indicate sulla propria scheda. Gli oggetti e le Missioni Secondarie perdute da un Eroe morto vengono lasciate a faccia in su nella locazione in cui si trovava e potranno in seguito essere raccolti dal suo erede o dagli altri giocatori.

**Nota dei traduttori.** Anche se il regolamento e le FAQ non sembrano trattare esplicitamente questo argomento, quando un Eroe muore, ci sembra ovvio che mantenga la Missione Personale al suo attuale stato di avanzamento, vale a dire con l'eventuale oggetto recuperato sulla corrispondente tessera. Infatti, dato che gli oggetti legati alle missioni vengono rimossi dal gioco, non sarebbe comunque possibile ricominciare la missione dall'inizio. Analogamente, se l'Eroe muore dopo aver completato la Missione Personale, la gemma ottenuta sarà passata al suo erede (in aggiunta all'oggetto a scelta del giocatore).

### 5.3 Missioni secondarie

---

Dopo aver risolto l'eventuale combattimento del turno, il giocatore può, nella Fase delle Azioni, raccogliere, abbandonare o completare le Missioni Secondarie. Queste pedine dal bordo blu rappresentano missioni che non sono direttamente connesse con il completamento delle Missioni Personali e quindi con lo scopo del gioco, ma rappresentano tuttavia occasioni che possono essere utili agli Eroi per guadagnare esperienza, denaro e in alcuni casi potenti oggetti magici.

Quando un Eroe accetta una Missione Secondaria, la pedina viene messa in uno degli spazi liberi dal contorno blu della sua scheda; se non ha spazi liberi, il giocatore può lasciare sul posto, scoperta, un'altra Missione Secondaria che potrà poi essere raccolta dagli altri.

Se l'Eroe si trova in una locazione richiesta da una Missione Secondaria, può completarla, scartando la pedina che viene rimossa dal gioco (non torna nella sacchetta) e prendendo la ricompensa indicata sulla stessa.

Ogni volta che si accetta o si completa una Missione Secondaria, occorre pescare una nuova pedina dalla sacchetta, che sarà quindi messa in gioco.

Vi sono in totale 21 diverse Missioni Secondarie, i cui dettagli e traduzione sono riportati in **Appendice A5**, suddivise in quattro tipi distinti che differiscono per risoluzione e ricompense, come di seguito brevemente riassunto.

#### 5.3.1 Semplici missioni di viaggio

---

11 Missioni Secondarie rappresentano semplici missioni che richiedono di recarsi nella locazione indicata dalle coordinate sulla pedina. Quando l'Eroe raggiunge la locazione indicata, può completare la missione, che prevede sempre come ricompensa una moneta d'oro ed un cubetto esperienza.

Fra queste, vi è una particolare missione che richiede di visitare la casa di famiglia di un altro Eroe in gioco. In tal caso, si ricordi che il cubetto esperienza in ricompensa viene preso a propria scelta direttamente dalla scheda di quell'Eroe, anziché dalla riserva come di consueto.

#### 5.3.2 Missioni per trovare un istruttore

---

Tre specifiche Missioni Secondarie richiedono agli Eroi di trovare e visitare uno dei tre istruttori che gli riveleranno i loro segreti: Mirabar per la magia, Don Hobiro per il combattimento a distanza e Gasconier per il combattimento in mischia. Questi istruttori sono dei normali incontri con i quali si può interagire, nel corso del gioco, pagando una moneta d'oro in cambio dell'addestramento che può aumentare il valore di un'abilità.

Per completare queste missioni occorre semplicemente recarsi nella locazione dove è presente l'istruttore indicato ed interagire con lui (quindi solo dopo un eventuale combattimento). Pertanto, non sarà possibile completare una Missione Secondaria di questo tipo fintanto che l'istruttore richiesto non sia entrato in gioco, pescandolo dalla sacchetta.

La ricompensa per queste missioni è data dall'aumento immediato (senza pagare monete d'oro) dell'abilità propria dell'istruttore in questione, come sopra indicato. In particolare, si aumenta il valore di 2 punti se l'abilità è attualmente inferiore a 5, mentre si aumenta di 1 solo punto se vale già 5 o più. Si ricordi che in nessun caso le abilità degli Eroi possono superare 11 in valore.

#### 5.3.3 Missioni per visitare i Bazar

---

Due Missioni Secondarie richiedono agli Eroi di visitare uno dei Bazar, acquistarvi un oggetto specifico (gli stivali oppure la bacchetta magica) e portarlo quindi ad una precisa locazione o persona. Per completare queste missioni è quindi necessario che almeno uno dei Bazar sia in gioco, che l'Eroe abbia il denaro per acquistare l'oggetto, e che la persona a cui esso va consegnato sia già in gioco. In mancanza di una di queste condizioni, la Missione Secondaria non può ovviamente essere completata.

La ricompensa in questi casi è una moneta d'oro più due cubetti esperienza a scelta (non entrambi dello stesso colore).

Queste due missioni fanno uso di oggetti che vengono acquistati al Bazar. Nel caso degli stivali, al completamento della Missione Secondaria, questi vengono rimescolati con le altre pedine del Bazar e tornano quindi disponibili. Nel caso della bacchetta magica, invece, questa sarà posizionata sopra la barca in [L4] e vi resterà per il resto del gioco.

### 5.3.4 Missioni per recuperare oggetti magici

---

Infine, vi sono cinque Missioni Secondarie che permettono agli Eroi di entrare in possesso di importanti oggetti magici le cui proprietà potranno essere utili nel corso del gioco e nel combattimento con il Senza Nome. In questi casi, l'Eroe deve andare fino ad una certa locazione e raccogliere un oggetto particolare (pedine con il bordo metà blu e metà giallo), che dovrà recapitare in un altro posto indicato dalle coordinate. Ovviamente, per poter completare queste missioni, è necessario che i corrispondenti oggetti siano entrati in gioco pescandoli dalla sacchetta.

La ricompensa in questi casi avviene in due momenti distinti. Quando l'Eroe trova l'oggetto richiesto, egli riceve immediatamente una moneta d'oro. Quando questo viene portato a destinazione, l'Eroe otterrà come ricompensa l'oggetto magico riportato sul retro della pedina, che deve essere messo negli spazi del suo inventario sulla scheda, e le cui proprietà particolari sono dettagliate a proposito di queste missioni (sempre in **Appendice A5**).

### 5.4 Oggetti e Bazar

---

Durante la Fase delle Azioni, dopo l'eventuale combattimento, gli Eroi possono eventualmente prendere oggetti nella locazione in cui si trovano. Ogni Eroe può trasportare al massimo quattro oggetti, pertanto se non ha spazio può comunque lasciarne uno o più, che restano sul posto scoperti e potranno essere raccolti da altri. Si ricordi che gli oggetti collegati alle Missioni Personali degli Eroi (metà bordo viola), hanno un loro spazio direttamente sulla tessera Missione Personale, e non occupano lo spazio degli oggetti normali sulla scheda dell'Eroe.

A parte gli oggetti speciali (bordo bicolore) che possono essere raccolti solo da chi possiede la missione corrispondente, la Hexenbesen (Scopa della Strega) e gli oggetti abbandonati da altri Eroi, la maggior parte degli oggetti in gioco vengono acquistati ad uno dei Bazar in [F2] o [J2]. Due Missioni Secondarie, inoltre, richiedono di acquistare specifici oggetti ai Bazar per poter essere completate. Maggiori dettagli sui Bazar saranno illustrati più avanti.

Gli oggetti che possono essere utilizzati nel corso del gioco hanno effetti diversi, che possono aumentare il valore delle abilità, curare i Punti Vita fisici, dare Punti Vita temporanei, migliorare il movimento ed altro ancora. Non si può mai usare più di un oggetto che aumenti una data abilità. I dettagli e la traduzione degli oggetti sono riportati in **Appendice A6**.

### 5.5 Incontri

---

Durante la Fase delle Azioni, sempre dopo l'eventuale combattimento, gli Eroi possono interagire con gli incontri eventualmente presenti nella locazione in cui si trovano, per ottenere dei benefici, completare Missioni Secondarie e/o una fase della propria Missione Personale. 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 che deve essere usata, gli eventuali malus e le ricompense che si ottengono in caso di successo. Altri incontri non hanno alcuna descrizione, e servono solo come punto di arrivo per qualche Missione Secondaria. Gli incontri che richiedono una descrizione dettagliata sono riportati e tradotti in **Appendice A7** al fondo del regolamento.

#### 5.5.1 I due Bazar

---

Un particolare tipo di incontro è rappresentato dai due Bazar che possono apparire, nel corso del gioco, in [F2] (piccolo) e [J2] (grande). Questi due mercati consentono agli Eroi di acquistare oggetti ed anche di guadagnare monete d'oro.

Quando un eroe visita il grande Bazar nella capitale in [J2], il giocatore pesca sei pedine a caso dalla riserva degli oggetti del Bazar, le esamina e acquista quelli che desidera, pagando il costo riportato sulle pedine stesse. Dopo i suoi eventuali acquisti, il giocatore può vendere gli oggetti rimanenti agli altri, sempre al prezzo indicato, trattenendo per sé dal prezzo pagato per ogni acquisto una moneta d'oro come provvigione personale.

**Nota:** il regolamento originale e le FAQ non specificano nulla in proposito all'ordine in cui gli altri giocatori possono acquistare gli oggetti rimanenti; a questo proposito si ritiene logico procedere nello stesso modo previsto dal regolamento dell'espansione *Im Schatten des Drachen*, secondo cui *"il giocatore che ha aperto il Bazar sceglie liberamente a quali giocatori proporre gli acquisti e in quale ordine"*.

Una volta che gli altri giocatori abbiano avuto l'opportunità di acquistare gli eventuali oggetti rimanenti, quelli avanzati vengono scartati e rimescolati con gli altri nella riserva del Bazar. Quando un Eroe dovesse visitare nuovamente il mercato, si procederà ancora come descritto, pescando sei nuove pedine di oggetti che costituiscono l'offerta.

Il piccolo Bazar in [F2] funziona esattamente come quello nella capitale sopra descritto, ma in questo caso ad ogni visita si pescano solo tre pedine dalla riserva, e quindi sarà più difficile trovare ciò che serve (ma soprattutto vi sarà un'offerta meno varia e meno possibilità di acquisto per gli altri giocatori).

Gli oggetti del Bazar che richiedano traduzione e maggiori informazioni sono riportati in dettaglio in **Appendice A6**.

#### 5.5.2 Gli Istruttori

---

Un altro incontro particolare è quello con gli istruttori Mrabar, Don Hobiro e Gasconier, che permettono agli Eroi di aumentare il valore rispettivamente delle abilità di magia (blu), combattimento a distanza (verde) e combattimento in mischia (rosso), come indicato dai simboli sul retro delle pedine stesse.

Quando un Eroe desidera addestrarsi presso questi istruttori, come prima cosa paga una moneta d'oro, quindi effettua una prova sull'abilità richiesta, ma in questo caso la prova deve fallire. Se l'Eroe fallisce la prova, allora l'istruttore gli svela i suoi trucchi e l'abilità viene aumentata di un punto, mediante l'adeguato segnalino numerico che viene messo sulla scheda. Se l'Eroe riesce nella prova, invece, avrà solo speso una moneta senza imparare nulla.

## 5.6 Missioni Personali

Ancora nella Fase delle Azioni e comunque dopo l'eventuale combattimento, l'Eroe può completare una fase della propria Missione Personale, raccogliendo o consegnando gli oggetti richiesti, risolvendo gli incontri e così via, secondo quanto detto in precedenza. Naturalmente, è necessario che le relative pedine richieste siano entrate in gioco dalla sacchetta, affinché gli Eroi possano portare a termine le diverse fasi delle proprie Missioni Personali.

Mentre nel Gioco Introduttivo ogni Eroe ha una precisa Missione Personale preassegnata, nel Gioco Standard è anche possibile avere più di una singola Missione Personale. In questo caso, i giocatori potranno portare avanti indifferentemente le due missioni possedute, ma sarà necessario completarne una sola per riscattare l'onore di famiglia ed ottenere la gemma che consente di sfidare i Guardiani del Senza Nome. Competere una seconda Missione Personale non dà alcun bonus né consente all'Eroe di acquisire una seconda gemma.

Quando un Eroe completa la prima parte di una Missione Personale, il Senza Nome viene inserito nella sacchetta.

## 6. Il Senza Nome e la battaglia finale

Una partita a Rückkehr der Helden può grossolanamente dividersi in due momenti: uno iniziale in cui il Senza Nome è solo una minaccia potenziale, poiché non è effettivamente in gioco, ed un secondo momento in cui esso è realmente presente e i suoi seguaci possono rendere le cose più difficili ai giocatori. Il punto di separazione fra i due momenti è quello in cui il primo Eroe completerà la prima fase della sua Missione Personale: a questo punto, infatti, il Senza Nome si manifesta ed entra in campo con i suoi seguaci.

I giocatori potranno quindi gestire più o meno oculatamente la propria partita, rimandando o anticipando il momento della comparsa del Senza Nome a secondo di come risulti più conveniente. Ad esempio, un giocatore che abbia già in mappa tutte le pedine necessarie per completare la sua Missione Personale potrà accelerare i tempi facendo entrare in gioco il Senza Nome in modo che questo possa causare problemi agli altri con i suoi Servitori (Diener). Analogamente, finché non saranno comparse tutte le pedine richieste, un giocatore potrà ritardare la prima fase della propria Missione Personale, per evitare che il seguito si complichino a causa degli inevitabili scontri con i Servitori del Senza Nome.

### 6.1 Ingresso in gioco del Senza Nome e dei suoi seguaci

All'inizio del gioco, le pedine del Senza Nome, dei Guardiani (Wächter) e dei Servitori (Diener) sono tenute da parte e non vengono utilizzate. Non appena un Eroe completa la prima fase di una delle sue Missioni Personali, la pedina del Senza Nome sarà aggiunta alla sacchetta e potrà quindi essere pescata in ogni momento.

Quando la pedina del Senza Nome viene pescata dalla sacchetta:

1. viene posizionata nella Torre Oscura [H3];
2. i quattro Guardiani (Wächter) vengono messi coperti, casualmente, sui quattro punti colorati adiacenti, che rappresentano gli ingressi alla Torre Oscura;
3. si pescano a caso un numero di Servitori (Diener) pari al totale delle Missioni Secondarie che si trovano sulle schede di tutti gli Eroi, ponendoli in gioco coperti alle coordinate indicate sulle rispettive pedine;
4. le restanti pedine dei Servitori (Diener) dovranno ora essere aggiunte nella sacchetta e potranno essere pescate in seguito come tutte le altre pedine normali, ponendole alle coordinate indicate.

I Servitori (Diener) del Senza Nome sono avversari in più che entrano in gioco in questo secondo momento della partita, rendendo le cose più difficili, poiché infesteranno spesso le locazioni più importanti e saranno più difficili da combattere dei normali avversari (anche se le ricompense sono adeguate). A tutti gli effetti, queste pedine vengono considerate come quelle con il bordo rosso, vale a dire che se un Eroe incontra un Servitore sarà obbligato al combattimento.

Se in una locazione sono presenti più avversari, il combattimento con i Servitori (Diener) ha la precedenza e deve essere effettuato come primo nel turno dell'Eroe. Poiché si può avere un solo combattimento per turno, anche in caso di vittoria gli altri avversari potranno essere affrontati solo nei turni successivi.

Quando vengono sconfitti in combattimento, i Servitori (Diener) del Senza Nome vengono rimossi dal gioco, non vengono rimessi nella sacchetta come gli altri avversari e quindi non potranno tornare nuovamente in gioco.

### 6.2 La battaglia finale con i Guardiani ed il Senza Nome

Quando un eroe completa una delle sue Missioni Personali, riscatta l'onore della propria famiglia e sarà considerato un campione di rettitudine e virtù, guadagnando così la gemma che costituisce la chiave che dà accesso alla Torre Oscura [H3] per combattere uno dei Guardiani che ne sorveglia l'ingresso e quindi, eventualmente, il SenzaNome.

Una volta in possesso della gemma, dopo aver completato la propria Missione Personale, un Eroe può combattere il Senza Nome solo dopo che abbia sconfitto uno dei quattro Guardiani (Wächter) che ne custodisce l'ingresso, che viene trattato come fosse un normale avversario. Se l'Eroe non riesce a sconfiggere il Guardiano, non potrà entrare nella torre per sfidare il Senza Nome, resterà quindi sul posto e potrà ritentare, se desidera, al turno seguente.

Se un Eroe sconfigge un Guardiano, questo resta comunque al suo posto e la pedina viene nuovamente coperta; l'Eroe potrà muovere verso la Torre Oscura [H3] e combattere il Senza Nome al turno seguente. I Guardiani sconfitti non vengono mai eliminati e restano sempre in gioco coperti, in modo che ogni Eroe che desideri affrontare il Senza Nome abbia sempre la scelta fra tutti e quattro i suoi Guardiani, magari cercando di ricordare quello più facile per le sue caratteristiche in base agli eventuali tentativi dei giocatori che lo hanno preceduto (e che hanno fallito).

Quando l'Eroe riesce ad entrare nella Torre Oscura dopo aver sconfitto un Guardiano al turno precedente, si rivela l'identità del Senza Nome scoprendo la tessera messa da parte all'inizio che ne indica le caratteristiche e l'abilità speciale, come tradotto e riportato in dettaglio in **Appendice A2**. Si noti che gli oggetti magici eventualmente ottenuti con apposite Missioni Secondarie nel corso della partita possono consentire all'Eroe di sfruttare determinati vantaggi, come ad esempio la possibilità di combattere il Senza Nome usando un'abilità che normalmente non sarebbe consentita.

Inizia a questo punto la battaglia finale. Il combattimento con il Senza Nome è alla morte, non c'è possibilità di ritirata e viene risolto in un singolo round finché uno dei due contendenti non è morto. L'eroe continua a effettuare prove sull'abilità scelta come in ogni normale combattimento, lanciando tutti i dadi cui ha diritto per la sua esperienza e con tutti i bonus al valore dell'abilità dati dagli oggetti posseduti che possono essere usati. Ogni volta che una prova ha successo il Senza Nome perde un Punto Vita, mentre quando fallisce sarà l'Eroe a perdere un Punto Vita. Non appena uno dei due contendenti arriva a zero Punti Vita, viene sconfitto e la battaglia termina con la vittoria dell'altro. Se l'Eroe viene sconfitto, un suo erede entrerà in gioco come già detto in precedenza e potrà eventualmente ritentare in seguito.

Se l'eroe riesce a sconfiggere il Senza Nome, libera il regno dalla sua malvagia presenza ed entra nella leggenda in cui sarà ricordato al fianco degli altri grandi eroi del passato. Come effetto secondario, il giocatore vince ed il gioco termina.

## 7. Varianti ufficiali

In questa sezione sono riportate le regole opzionali e le varianti ufficiali suggerite nel regolamento del gioco.

### 7.1 Missioni Personali da acquisire

Con questa regola opzionale, gli Eroi non ricevono Missioni Personali durante la preparazione del gioco, ma dovranno ottenerle alla reggia in [J5]. Le tessere delle Missioni Personali saranno messe da parte all'inizio del gioco. Quando un Eroe vuole ottenere una Missione Personale, dovrà recarsi alla reggia in [J5] e se il Re è già entrato in gioco, potrà qui ottenerne una scegliendola fra quelle ancora disponibili. In ogni caso, un Eroe non potrà mai averne più di due.

### 7.2 Senza Nome subito in gioco

Durante la preparazione del gioco, mettere subito nella sacchetta la pedina del Senza Nome, invece di tenerla da parte e farla entrare normalmente in seguito. Questa regola opzionale determina partite più difficili per gli Eroi, poiché il Senza Nome ed i suoi seguaci potranno entrare in gioco molto prima del previsto.

### 7.3 La terra inesplorata

Durante la preparazione del Gioco Standard, piazzate scoperte solo le Tessere Territorio di partenza degli Eroi, agli angoli della mappa, lasciando coperte le altre. In questo modo, all'inizio, non saprete dove si trovano le varie regioni del reame e il gioco si arricchirà di un'interessante componente di esplorazione.

Quando un eroe entra in una Tessera Territorio inesplorata (a faccia in giù), questa viene rivelata e vi si posizionano due pedine coperte di quelle con il simbolo "PA" sul retro, in funzione della direzione di provenienza dell'Eroe: se entra dal lato nord o sud, le pedine si mettono sui punti estremi a est e ovest, e viceversa.

Se nel corso del gioco viene pescata dalla sacchetta una pedina le cui coordinate indicano una Tessera Territorio ancora inesplorata, questa viene messa da parte, eventualmente assieme alle altre pescate in precedenza per la stessa tessera. Non appena una tessera viene rivelata, tutte le pedine che sono da parte le cui coordinate si riferiscono a quella regione vengono immediatamente posizionate dove indicato sulla nuova tessera così disponibile.

Qualora il Senza Nome dovesse essere pescato dalla sacchetta prima che la tessera della Torre Oscura (H) sia stata rivelata, viene messo da parte e non si attiverà fino a quando tale tessera non sarà esplorata e quindi rivelata. Analogamente, non sarà possibile usare la Hexenbesen (Scopa della Strega) fino a che la tessera K non è scoperta.

### 7.4 Gioco in solitario

Con questa variante è possibile giocare Rückkehr der Helden da soli, utilizzando anche un sistema di punteggio per la valutazione e la comparazione delle diverse partite giocate.

#### 7.4.1 Preparazione del gioco in solitario

Si seguano le stesse indicazioni riportate per la preparazione del Gioco Standard, con le seguenti eccezioni:

- il Bazar nella capitale [J2] ed il Kutschemacher (Carrettiere) in [J7] sono disponibili fin dall'inizio, le pedine corrispondenti devono quindi essere posizionate in mappa anziché nella sacchetta;
- il Senza Nome è presente fin dall'inizio, quindi la pedina corrispondente viene messa in gioco nella Torre Oscura [H3] ed i Guardiani (Wächter) vengono messi sui quattro punti d'accesso;
- il giocatore può scegliere qualsiasi Eroe (incluso il prete) e parte da un qualsiasi punto beige di una Tessera Territorio a sua scelta fra: A, D, M e P;
- il giocatore inizia senza alcuna Missione Personale, per averne una dovrà andare alla reggia dal Re in [J5], dove potrà sceglierne una a piacere fra quelle disponibili.

## 7.4.2 Svolgimento del gioco in solitario

La Missione Secondaria che richiede di visitare la casa di famiglia di un altro eroe viene ora considerata come un bonus speciale: se l'Eroe rivela questa pedina, riceve immediatamente un cubetto esperienza a scelta e la rimuove dal gioco.

Perdendo un turno al Tempio [N5] o nel Villaggio Bianco [I5] l'Eroe recupera tutti i Punti Vita fisici anziché uno solo.

La modifica più importante, nel gioco in solitario, è che ora la partita è limitata a 45 turni, ed ogni tre turni uno dei Servitori (Diener) del Senza Nome viene messo in gioco alle coordinate indicate sulla pedina. Si usi il foglio "Das Solospiel" per tenere traccia dei turni e per verificare quali Servitori entrano in campo in un dato turno. Se non sconfigge il Senza Nome entro i 45 turni, l'Eroe fallisce la sua missione e il reame cade sotto il giogo delle forze dell'oscurità.

Per valutare e comparare le prestazioni nel gioco in solitario, è possibile utilizzare un sistema di punteggi come riassunto nella seguente tabella:

Obiettivi	Punteggio
Completamento della Missione Personale	+5000 punti
Sconfiggere il Senza Nome	+5000 punti
Per ogni oggetto magico posseduto	+1000 punti
Per ogni cubetto esperienza posseduto	+500 punti
Per ogni moneta d'oro posseduta	+100 punti
Per ogni turno prima del 45°	+500 punti
Per ogni turno oltre il 45° (se si prosegue)	-500 punti

## 8. Varianti non ufficiali e House Rules

Sono di seguito elencate varianti e regole opzionali che, pur non ufficiali, possono risultare ugualmente interessanti.

### 8.1 Orientamento delle Tessere Territorio

Nella preparazione del gioco, è possibile disporre le Tessere Territorio senza rispettare l'orientamento delle frecce: in questo caso la freccia della tessera capitale J definisce l'orientamento per l'uso del Teleporter (Teletrasporto).

### 8.2 Il Ragno (Spinne)

In questo caso, se un Eroe viene sconfitto dal Ragno ed ha un solo Punto Vita fisico rimasto, muore comunque.

### 8.3 L'Indovina (Hellsehrin)

Con questa regola l'Indovina può essere usata solo per pescare pedine con le coordinate, non quelle con il logo PA.

### 8.4 Recupero dei Punti Vita fisici al Tempio [N5] ed al Villaggio Bianco [I5]

Quando un Eroe raggiunge una di queste locazioni le tratta come incontri, curando un Punto Vita fisico nella Fase delle Azioni, anziché dovervi passare un intero turno.

### 8.5 Partite in cinque giocatori

Se non si dispone dell'espansione Im Schatten des Drachen (che permette partite a cinque e sei giocatori), è comunque possibile introdurre il quinto giocatore utilizzando quindi tutti gli Eroi presenti nel gioco. Il quinto giocatore userà un segnalino appropriato come casa di famiglia e potrà posizionarla in una qualsiasi tessera d'angolo della mappa, purché in una locazione diversa da quella di un altro giocatore.

Ogni Eroe ha una sola Missione Personale, mentre le altre possono eventualmente essere ottenute dal Re in [J5]. Non tutti in questo caso potranno avere quindi due Missioni Personali (sono otto in tutto) e la partita sarà più avvincente. Inoltre, con questa regola i cubetti esperienza terminano prima del normale, quindi il gioco sarà mediamente più difficile.

### 8.6 Scelta degli Eroi e posizionamento alternato delle Case di Famiglia

Invece di disporsi come previsto nella preparazione del gioco, si determini il primo giocatore a caso, quindi iniziando da lui ognuno sceglierà il proprio Eroe fra quelli disponibili, procedendo in senso orario. Successivamente, iniziando dal giocatore che ha scelto l'Eroe per ultimo e procedendo in senso antiorario, ognuno posiziona la sua casa di famiglia in una tessera a scelta con le seguenti eccezioni:

- non si può mettere la casa nelle tessere **H** (la Torre Oscura), **N** (Il Tempio) e **J** (la capitale);
- le case devono essere posizionate in un punto beige;
- le case di due diversi Eroi non possono essere in Tessere Territorio ortogonalmente adiacenti (vale in diagonale).

## Appendice: Traduzione e dettaglio dei componenti di gioco

In questa appendicela 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, incluse le indicazioni utili per il Gioco Introduttivo e per quello Standard. Si ricordi che, nel Gioco Introduttivo, non si usa il Priester.

Eroe	Punti Vita	Monete d'oro	Abilità Speciale	Solo per il Gioco Introduttivo	
				Posizione iniziale	Missione Personale
<b>Krieger</b> (Guerriero)	4	1	Nessuna	A7	Befreie Daphne (Liberare Dafne)
<b>Elf</b> (Elfo)	3	2	Trova sempre la strada nei boschi (non tira per raggiungere i punti verdi)	M3	Der Axt der Zwerge (L'ascia dei Nani)
<b>Magier</b> (Mago)	2	3	Trova la strada verso i punti rossi con 7 o meno	P2	Granatus' Panflute (Flauto di Granatus)
<b>Zwerg</b> (Nano)	5	4	Trova sempre la strada in montagna (non tira per raggiungere i punti [C5] e [D5])	D4	Juans Reliquie (Le reliquie di Juan)
<b>Priester</b> (Prete)	4	2	Trova sempre il Tempio ed il Villaggio (non tira per raggiungere i punti [N5] e [I5])	Personaggio non disponibile	

### A2. Le tessere del Senza Nome

Sono qui riportati i dettagli delle tessere del Senza Nome, incluse le relative caratteristiche ed abilità speciali. Si ricordi che, nel Gioco Introduttivo, l'identità del Senza Nome è prefissata e nota a tutti (König des Finsternis – Re dell'Oscurità).

Senza Nome	Punti Vita	Magia	Distanza	Mischia	Abilità speciale
<b>Sechsamige Göttin</b> (Dea a Sei Braccia)	5	-3	-3	-3	L'Eroe sconfitto nel combattimento in mischia perde 2 Punti Vita invece di 1, a meno che non abbia la <b>Kreuz</b> (Croce Sacra).
<b>Wesen auf der Tiefe</b> (Creatura dell'Abisso)	6	-3	*	-3	L'Eroe può usare il combattimento a distanza solo se ha il <b>Bogen</b> (Arco Magico), con una prova senza malus.
<b>König der Finsternis</b> (Re dell'Oscurità)	3	-3	-3	-3	Se l'Eroe è sconfitto nel combattimento (su qualsiasi abilità), i Punti Vita che perde vengono aggiunti a quelli del Senza Nome.
<b>Schwarze Ritter</b> (Cavaliere Nero)	5	*	-4	-2	L'Eroe può usare il combattimento con la magia solo se ha la <b>Eibenstab</b> (Bacchetta d'Avorio), con una prova senza malus.
<b>Zauberer</b> (Stregone)	4	-3	-3	*	L'Eroe può usare il combattimento in mischia solo se ha la <b>Schwert</b> (Spada Magica), con una prova senza malus.
<b>Dämon</b> (Demone)	8	-4	-3	-3	L'Eroe sconfitto nel combattimento con la magia perde 2 Punti Vita invece di 1, a meno che non abbia l' <b>Amulett</b> (Amuleto).

### A3. Gli eventi

Di seguito sono tradotti e riportati in dettaglio i tre eventi (bordo arancione) e la procedura di gioco per la loro risoluzione, che coinvolge sempre tutti i giocatori. Una volta risolti, gli eventi sono rimossi dal gioco e non tornano nella sacchetta.

Evento	Risoluzione e ricompensa
 <b>Duello dei Maghi</b>	Tutti i giocatori effettuano una prova di magia (blu) senza malus. Quelli che hanno successo ne effettuano una seconda con un malus di -1. Gli Eroi che riescono in entrambe le prove ricevono 2 cubetti esperienza blu.
 <b>Torneo dei Cavalieri</b>	Tutti i giocatori effettuano una prova di combattimento in mischia (rosso) senza malus. Quelli che hanno successo ne effettuano una seconda con un malus di -1. Gli Eroi che riescono in entrambe le prove ricevono 2 cubetti esperienza rossi.
 <b>Gara di Tiro con l'Arco</b>	Tutti i giocatori effettuano una prova di combattimento a distanza (verde) senza malus. Quelli che hanno successo ne effettuano una seconda con un malus di -1. Gli Eroi che riescono in entrambe le prove ricevono 2 cubetti esperienza verdi.

#### A4. Le Missioni Personali

In questa sezione sono riportati la traduzione ed i dettagli delle tessere Missione Personale, che includono la versione corretta dei testi che in alcuni casi presentano errori di stampa.

Titolo	Descrizione
<b>Der Ax der Zwerge</b> (L'ascia dei nani)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sconfiggi l'Echsenmenschen (Uomo Lucertola) in <b>[K6]</b> per recuperare il Silbernen Hammer (Martello d'Argento) che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza a scelta e 1 moneta d'oro.</li> <li>Porta il Martello d'Argento ai Zwergen (Nani) in <b>[C8]</b> e ricevi in cambio la Wunderbare Axt (Ascia Leggendaria) che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Porta l'Ascia alla tua <b>casa di famiglia</b>, dove la appendi sopra la porta, e ricevi in cambio la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol>
<b>Das Diadem</b> (Il diadema)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Trova l'Einsiedler (Eremita) in <b>[L3]</b> e effettua con successo una prova di magia (blu) per farti dare la Geweihtes Wasser (Acqua Santa) che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza blu e 1 moneta d'oro.</li> <li>Usa l'Acqua Santa per liberare il Geist (Spirito di tuo nonno) in <b>[E5]</b> che troverà la pace, e ottieni in cambio il Diadem (Diadema) che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Porta alla tua <b>casa di famiglia</b> e dona il Diadema alla tua fidanzata, ricevendo in cambio la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol> <p><i>Attenzione: la pedina Einsiedler (Eremita) ha un errore e non riporta il simbolo della moneta d'oro che fa invece parte della ricompensa, come qui correttamente indicato.</i></p>
<b>Befreie Merlin</b> (Liberare Merlino)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sconfiggi il Riesensumpfwurm (Grande Drago di Palude) in <b>[O6]</b> per recuperare la Mächtigen Zauberspruch (Pergamena del Potere) che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza a scelta e 1 moneta d'oro.</li> <li>Raggiungi la prigioniera di legno di Merlino alla Verwunschenen Eiche (Quercia Incantata) in <b>[M2]</b> e usa la pergamena per liberarlo (volta la pedina della quercia).</li> <li>Riporta Merlino alla sua casa in <b>[G2]</b> e ricevi in cambio la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol> <p><i>Attenzione: la tessera di questa Missione Personale ha un errore e indica [G9] in luogo di [G2] come destinazione per la terza parte. E' corretta la pedina e quanto qui riportato.</i></p>
<b>Juans Reliquie</b> (Le reliquie di Juan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Recati dal Kerzenmacher (Fabbricante di Candele) in <b>[F3]</b> e acquista per 4 monete d'oro Die ewigen Kerzen (Candele Eterne), che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza a scelta e 1 moneta d'oro.</li> <li>Porta le candele acquistate alla Geheimnisvollen Kapelle (Cappella Segreta) in <b>[N1]</b> e ricevi in cambio Die Reliquie des heiligen Juan (Le reliquie di Juan), che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Torna alla tua <b>casa di famiglia</b> con le reliquie per ottenere la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol> <p><i>Attenzione: la pedina Die ewigen Kerzen (Candele Eterne) ha un errore e non riporta il simbolo della moneta d'oro che fa invece parte della ricompensa, come qui correttamente indicato.</i></p>
<b>Granatus' Panflöte</b> (Flauto di Granatus)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sconfiggi il Feuerläufer (Creatura del Fuoco) in <b>[J8]</b> per recuperare il Panflöte (Flauto), che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza blu ed 1 moneta d'oro.</li> <li>Porta il flauto a Granatus in <b>[B4]</b> e ricevi in cambio la Perle (Perla), che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Torna alla tua <b>casa di famiglia</b> con la perla per ottenere la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol>
<b>Befreie Daphne</b> (Liberare Dafne)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sconfiggi il Ghoul in <b>[G6]</b> per ottenere la Kerkerschlüssel (Chiave della Prigioniera), che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza a scelta e 1 moneta d'oro.</li> <li>Usa la chiave per aprire la Kerker (Prigioniera) in <b>[O2]</b> e libera dagli artigli della strega Daphne (Dafne), che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Accompagna Dafne fino al Tempio in <b>[N5]</b>, qui recupererai tutti i tuoi Punti Vita e l'onore della tua famiglia sarà riscattato. Ottieni la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol> <p><i>Attenzione: la tessera di questa Missione Personale ha un errore e indica [P5] in luogo di [N5] come destinazione per la terza parte. E' invece corretta la pedina e quanto qui riportato.</i></p>
<b>Die Goldene Kugel</b> (La sfera dorata)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sconfiggi il Riesenfrosch (Rospo Gigante) in <b>[L7]</b> per recuperare Die Goldene Kugel, che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza a scelta e 1 moneta d'oro.</li> <li>Porta la sfera a König Föbus (Re Fobus) in <b>[J5]</b>, lui felice di aver recuperato l'oggetto della sua infanzia, ti nominerà Adelsstand Erheben (Cavaliere), che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Torna alla tua <b>casa di famiglia</b> con la buona notizia e ottieni la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol>
<b>Der Siegelring</b> (L'anello di famiglia)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sconfiggi le Bienen (Api) in <b>[P3]</b> per prendere del Honig (Miele), che ottieni voltando la pedina. Ricevi 1 cubetto esperienza blu o rosso e 1 moneta d'oro.</li> <li>Usa il miele per distrarre i Bären (Orsi) in <b>[C5]</b> mentre recuperi il Siegelring (Anello di Famiglia) da tempo perduto, che ottieni voltando la pedina.</li> <li>Torna alla tua <b>casa di famiglia</b> per riscattarne l'onore e ottieni la gemma come prova del tuo valore.</li> </ol>

**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. Si noti che alcune pedine presentano errori di stampa nei simboli delle ricompense, pertanto si faccia riferimento alla tabella seguente che contiene le informazioni corrette.

Testo pedina	Descrizione della Missione secondaria	Ricompense
<i>Begleite diesen Händler...</i>	Scorta questo mercante da Zenda in <b>[F5]</b>	1 oro + 1 cubetto verde
<i>Begleite diesen Mönch...</i>	Scorta questo monaco all'abbazia in <b>[I2]</b>	1 oro + 1 cubetto blu
<i>Begleite diesen Weißen Hirsch...</i>	Conduci questo cervo bianco al pascolo di Bendida in <b>[P6]</b>	1 oro + 1 cubetto verde
<i>Besuche das Haus...</i>	Visita la casa di famiglia di un altro Eroe e prendi dalla sua scheda il cubetto esperienza indicato come ricompensa (non la moneta d'oro)	1 oro + 1 cubetto qualsiasi
<i>Besuche die Hauptstadt...</i>	Visita la Capitale in <b>[J5]</b>	1 oro + 1 cubetto verde
<i>Bring diese Feuersalamander...</i>	Conduci questa Salamandra al Vulcano in <b>[D7]</b>	1 oro + 1 cubetto rosso
<i>Brine diese junge Mädchen...</i>	Scorta questa giovane vergine al Villaggio Bianco in <b>[I5]</b>	1 oro + 1 cubetto blu
<i>Brine diese Nachricht...</i>	Porta queste notizie alla casa nel bosco in <b>[B6]</b>	1 oro + 1 cubetto blu
<i>Finde das Buch der Flüche...</i>	Trova il Libro Maledetto in <b>[E6]</b> e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Portalo al Tempio in <b>[N5]</b> e ottieni la <b>Croce Sacra</b> sul retro della pedina.	1 oro e poi Croce Sacra (Magia +2)
<i>Finde das Halsband...</i>	Trova la Collana in <b>[M3]</b> e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Portala al Lago in <b>[L8]</b> e ottieni la <b>Spada Magica</b> sul retro della pedina.	1 oro e poi Spada Magica (Mischia +2)
<i>Finde den Kristall...</i>	Trova il Cristallo in <b>[H5]</b> e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Portalo alle Fate in <b>[M6]</b> e ottieni l' <b>Arco Magico</b> sul retro della pedina.	1 oro e poi Arco Magico (Distanza +2)
<i>Finde die Drachenzähne...</i>	Trova le Zanne di Drago in <b>[D9]</b> e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Portale alla Strega in <b>[K2]</b> e ottieni la <b>Bacchetta d'Ebano</b> sul retro.	1 oro e poi Bacch. Ebano (v. Senza Nome)
<i>Finde die Statuette...</i>	Trova la Statuetta in <b>[G5]</b> e ottieni la moneta d'oro come ricompensa. Portala al Re in <b>[J5]</b> e ottieni l' <b>Amuleto</b> sul retro della pedina.	1 oro e poi Amuleto (v. Senza Nome)
<i>Finde Don Hobiro</i>	Visita l'istruttore di combattimento a distanza Don Hobiro in <b>[F7]</b>	Distanza (verde) 1-4: +2 Distanza (verde) 5-10: +1
<i>Finde Gasconier</i>	Visita l'istruttore di combattimento in mischia Gasconier in <b>[J3]</b>	Mischia (rosso) 1-4: +2 Mischia (rosso) 5-10: +1
<i>Finde Mirabar</i>	Visita l'istruttore di magia Mirabar in <b>[O3]</b>	Magia (blu) 1-4: +2 Magia (blu): 5-10: +1
<i>Kaufe ein Paar Stiefel...</i>	Acquista un paio di Stivali al Bazar in <b>[F2]</b> o <b>[J2]</b> e portali all'Esploratore in <b>[I5]</b> (gli stivali tornano nella riserva del Bazar).	1 oro + 2 cubetti qualsiasi
<i>Keufe einen Zauberstab...</i>	Acquista una Bacchetta Magica al Bazar <b>[F2]</b> o <b>[J2]</b> e portala alla barca in <b>[L4]</b> (viene messa sulla barca e resta lì d'ora in poi, v. barca)	1 oro + 2 cubetti qualsiasi
<i>Sei mutig und suche das Eschendorf...</i>	Dimostra il tuo coraggio visitando il villaggio degli Uomini Lucertola in <b>[K6]</b>	1 oro + 1 cubetto rosso
<i>Suche das unheimliche...</i>	Visita il Cimitero Sconsacrato in <b>[G6]</b>	1 oro + 1 cubetto qualsiasi
<i>Suche die verborgene...</i>	Visita la Gola Nascosta in <b>[C5]</b>	1 oro + 1 cubetto rosso

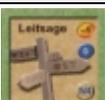
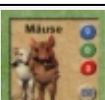
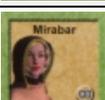
**A6. Gli Oggetti**

Di seguito sono riportati gli oggetti che possono essere trovati nel corso del gioco, con la traduzione dei relativi effetti. Le pedine degli oggetti che si possono acquistare presso i Bazar riportano sempre il prezzo in monete d'oro, indicandolo con un numero negativo in alto a destra, all'interno del simbolo di una moneta.

Oggetto	N. pedine	Descrizione
 <b>Armatura Leggera</b>	1	Dà all'Eroe 1 Punto Vita temporaneo e può essere usata assieme ad uno scudo, ma non con altre armature. Quando il Punto Vita dato da questo oggetto viene speso, l'armatura è rimossa dal gioco.
 <b>Armatura Pesante</b>	1	Dà all'Eroe 2 Punti Vita temporanei, ma riduce la sua capacità di movimento di 1 punto. Può essere usata assieme ad uno scudo ma non con altre armature. Quando i Punti Vita dati da questo oggetto sono esauriti, l'armatura viene rimossa dal gioco.
 <b>Arco</b> (Bogen)	2	Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento a distanza (verde). Non può essere usato assieme ad altri oggetti che modificano il valore della stessa abilità.
 <b>Bacchetta Magica</b> (Zauberstab)	2	Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di magia (blu). Non può essere usata assieme ad altri oggetti che modificano il valore della stessa abilità. Una specifica Missione Secondaria richiede l'acquisto di questo oggetto.
 <b>Cavallo</b> (Pferd)	2	La capacità di movimento dell'Eroe viene aumentata di 2 punti quando usa il cavallo. Non può essere utilizzato assieme ad altri oggetti che aumentano la capacità di movimento dell'Eroe..
 <b>Mantello Magico</b>	1	Dà all'Eroe 1 Punto Vita temporaneo e viene considerato come un'armatura, quindi può essere usata assieme ad uno scudo, ma non con altre armature. Quando il Punto Vita dato da questo oggetto viene speso, il mantello è rimosso dal gioco.
 <b>Pergamene</b> (di vari tipi)	3 (1 x tipo)	Esiste una pergamena per ciascuna delle tre abilità degli Eroi. Ogni pergamena può essere utilizzata una sola volta per effettuare una prova sull'abilità corrispondente come se avesse valore 9. Dopo l'uso le pergamene tornano alla riserva.
 <b>Pozione di Cura</b> (Heiltrank)	1	Può essere utilizzata fino a 3 volte, ogni uso è un'azione e cura 1 Punto Vita fisico. Non può essere usata per prevenire la perdita di Punti Vita, neanche nel caso se ne abbia uno solo. Può invece essere usata dopo il combattimento con un Guardiano (Wächter) del Senza Nome, prima però di iniziare il combattimento con quest'ultimo.
 <b>Scopa della Strega</b> (Hexenbesen)	1	E' il solo oggetto che si trova casualmente in mappa. Un Eroe che voglia raccogliere la scopa deve effettuare con successo una prova di magia (blu) con malus -2, altrimenti termina comunque il movimento ma non può prendere questo oggetto. La scopa può essere usata in alternativa al normale movimento, lanciando un dado: con 1 l'Eroe va immediatamente in [K2], con 2-6: va in un qualsiasi spazio beige di una delle quattro Tessere Territorio ortogonalmente adiacenti, a scelta.
 <b>Scudo</b>	1	Dà all'Eroe 1 Punto Vita temporaneo e può essere utilizzato assieme a un'armatura. Quando il Punto Vita dato dallo scudo viene speso, l'oggetto è rimosso dal gioco.
 <b>Spada</b>	2	Aumenta di 1 punto il valore dell'abilità di combattimento in mischia (rosso). Non può essere usata assieme ad altri oggetti che modificano il valore della stessa abilità.
 <b>Stivali</b> (Stiefel)	2	Aumentano di 1 punto la capacità di movimento dell'Eroe e non possono essere utilizzati assieme ad altri oggetti che aumentino il movimento. Una specifica Missione Secondaria richiede l'acquisto di questo oggetto.

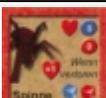
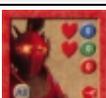
## A7. Gli Incontri

Sono qui elencati gli incontri che possono necessitare di ulteriori dettagli e traduzione rispetto a 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.

Oggetto	Localazione	Descrizione
 <b>Bettler</b> (Mendicante)	casuale	Se l'Eroe paga al mendicante 1 moneta d'oro può lanciare un dado: con 1 o 2 ottiene un cubetto esperienza a scelta, altrimenti il mendicante ringrazia e va via...
 <b>Don Hobiro</b>	[F7]	<b>Istruttore di combattimento a distanza (verde).</b> L'Eroe può addestrarsi pagando 1 moneta d'oro e facendo una prova sull'abilità, in cui valgono i dadi in più per l'esperienza ma non gli oggetti. Se la prova fallisce il valore dell'abilità aumenta di un punto (usare i segnalini numerati), altrimenti l'Eroe non avrà imparato nulla.
 <b>Gasconier</b>	[J3]	<b>Istruttore di combattimento in mischia (rosso).</b> L'Eroe può addestrarsi pagando 1 moneta d'oro e facendo una prova sull'abilità, in cui valgono i dadi in più per l'esperienza ma non gli oggetti. Se la prova fallisce il valore dell'abilità aumenta di un punto (usare i segnalini numerati), altrimenti l'Eroe non avrà imparato nulla.
 <b>Hellseherin</b> (Indovina)	casuale	L'Indovina chiede 1 moneta d'oro per i suoi servigi. Se l'Eroe paga, può esaminare il contenuto della sacchetta di tela e scegliere una pedina che mette subito in gioco secondo le normali regole.
 <b>Kahn</b> (Barca)	[L4]	Dal momento in cui entra in gioco, attraversare il lago in [L4] diventa gratuito, ma la barca resta dal lato di approdo. Se sulla barca viene messa la bacchetta magica (Zauberstab) come richiesto da una Missione Secondaria, allora la barca sarà posizionata al centro del percorso e sarà utilizzabile indifferentemente nei due versi.
 <b>Kutschenmacher</b> (Carrettiere)	[J7]	Per 4 monete d'oro, un Eroe può qui acquistare il carretto rappresentato sul retro della pedina stessa. Con il carretto, il movimento dell'Eroe diventa 6 (non importa quanti punti movimento ha di base), ma non può essere utilizzato per andare in montagna (punti [C5] e [D5], in tal caso bisogna lasciarlo ed eventualmente riprenderlo dopo).
 <b>Leitsage</b> (Cartello stradale)	[N4]	Se l'Eroe paga 1 moneta d'oro ed effettua con successo una prova di magia (blu), può scambiare di posto fra loro due Tessere Territorio a scelta.
 <b>Mäuse</b> (Topolini)	[B8]	Questo incontro non si usa nel Gioco Introduttivo. Nel Gioco Standard, se l'Eroe effettua con successo una prova senza malus su una qualsiasi abilità a scelta, i Topolini gli rivelano l'identità del Senza Nome (può esaminare la tessera coperta messa da parte all'inizio e riportarla quindi al suo posto senza rivelarla agli altri).
 <b>Mirabar</b>	[O3]	<b>Istruttore di magia (blu).</b> L'Eroe può addestrarsi pagando 1 moneta d'oro e facendo una prova sull'abilità, in cui valgono i dadi in più per l'esperienza ma non gli oggetti. Se la prova fallisce il valore dell'abilità aumenta di un punto (usare i segnalini numerati), altrimenti l'Eroe non avrà imparato nulla.
 <b>Teleporter</b> (Teletrasporto)	casuale	Usando il Teletrasporto, l'Eroe si sposta immediatamente in un qualsiasi punto beige della mappa, in una Tessera Territorio determinata dal lancio di un dado: con 1-2 qualsiasi tessera, con 3 una delle due tessere centrali a nord, con 4 a est, con 5 a sud e con 6 a ovest.
 <b>Waldläufer</b> (Esploratore)	[I5]	Dal momento in cui entra in gioco l'Esploratore, il Villaggio Bianco in [I5] viene considerato un punto beige e non occorre più trovare la strada per raggiungerlo. Per il resto, questo incontro serve solo per una specifica Missione Secondaria.

## A8. Gli Avversari

Sono di seguito riportati la traduzione ed i dettagli 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.

Oggetto	Localione	Descrizione
 <b>Diener</b> (Servitori)	varie	Inizialmente non in gioco. Quando si pesca il Senza Nome ne entrano in gioco un numero pari al totale di Missioni Secondarie sulle schede degli Eroi, gli altri nella sacchetta. Si considerano normali avversari da combattere, ma hanno la precedenza su quelli normali (bordo rosso) e se sconfitti sono rimossi dal gioco.
 <b>Namenlose</b> (Senza Nome)	[H3]	Inizialmente non in gioco. Appena un Eroe completa la prima fase della sua Missione Personale, viene aggiunto alla sacchetta. Quando viene pescato, va nella Torre Oscura [H3], si mettono in gioco i Guardiani nei quattro punti intorno ed entrano in gioco i Servitori, alcuni in mappa e gli altri nella sacchetta.
 <b>Schatten</b> (Ombra)	[A5]	Ogni volta che l'Ombra sconfigge un Eroe (questo perde la prova di combattimento), guadagna 1 Punto Vita. Come ricompensa aggiuntiva, l'Eroe che sconfigge questo avversario ottiene il forziere sul retro della pedina che vale 1D6 monete d'oro (la pedina viene quindi rimossa dal gioco).
 <b>Spinne</b> (Ragno)	casuale	Ogni volta che un Eroe viene sconfitto (perde la prova) dal Ragno, perde tutti i Punti Vita tranne uno, indipendentemente da quanti ne possedeva.
 <b>Roter Ritter</b> (Cavaliere Rosso)	[A8]	Ha 2 Punti Vita ed occorrono quindi due prove con successo per sconfiggerlo. L'Eroe che sconfigge il Cavaliere Rosso ottiene come ricompensa aggiuntiva lo scudo che si trova sul retro della pedina. Se l'Eroe non vuole o non può prendere lo scudo, questo resta visibile sul posto e potrà essere raccolto dagli altri.
 <b>Troll</b>	casuale	Ha 2 Punti Vita ed occorrono quindi due prove con successo per sconfiggerlo (poiché rigenera). Non dà alcuna ricompensa aggiuntiva.
 <b>Wächter</b> (Guardiani)	Intorno a [H3]	Inizialmente non in gioco. Vengono messi nei quattro punti colorati attorno alla Torre Oscura [H3] quando viene pescato il Senza Nome. Per affrontare il Senza Nome, occorre sempre prima sconfiggere un Guardiano, che resta comunque coperto al suo posto. In caso di successo, si può combattere il Senza Nome al turno seguente.

## A9. La sacchetta di tela: pescare, riporre e eliminare pedine

In questa appendice viene riassunto l'uso della sacchetta di tela durante il gioco, per pescare nuove pedine da mettere in gioco, per inserirvi pedine usate che potranno rientrare successivamente, oppure per rimuovere le pedine usate che non potranno tornare in gioco nella stessa partita.

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, ad eccezione dei Servitori del Senza Nome (Diener) che vengono rimossi dal gioco se sconfitti.
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 Personali e pedina del Senza Nome	X	X	X	Per ogni fase completata si pesca subito una pedina dalla sacchetta. Appena un Eroe completa la prima fase della sua Missione Personale, la pedina del Senza Nome viene inoltre aggiunta alla sacchetta. Al completamento della seconda e della terza fase delle Missioni Personali, gli oggetti relativi utilizzati vengono rimossi dal gioco.
Servitori del Senza Nome (Diener)		X		Appena viene pescata la pedina del Senza Nome, alcuni dei suoi Servitori entrano in gioco ed altri vengono messi nella sacchetta.
Eventi			X	Tutti e tre gli eventi sono rimossi dal gioco una volta risolti
Scudi ed Armature			X	Questi oggetti sono rimossi dal gioco una volta esauriti i loro Punti Vita

## Sommario

<b>Introduzione</b> .....	<b>1</b>
<b>Scopo del gioco</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Componenti di gioco</b> .....	<b>2</b>
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 tessere del Senza Nome .....	4
1.5 Le Missioni Personali .....	4
1.6 La sacchetta di tela .....	4
<b>2. Preparazione del gioco</b> .....	<b>5</b>
2.1 Gioco Introduttivo .....	5
2.2 Gioco Standard .....	5
<b>3. Il Turno di Gioco</b> .....	<b>6</b>
3.1 Nuove pedine pescate dalla sacchetta .....	6
<b>4. Fase di Movimento</b> .....	<b>6</b>
4.1 Locazioni della mappa di gioco .....	7
4.2 Trovare una strada .....	7
4.3 Movimento in locazioni che contengono pedine .....	7
<b>5. Fase delle Azioni</b> .....	<b>8</b>
5.1 Combattimento .....	8
5.2 Punti Vita, cura e morte degli Eroi .....	9
5.3 Missioni secondarie .....	10
5.4 Oggetti e Bazar .....	11
5.5 Incontri .....	11
5.6 Missioni Personali .....	12
<b>6. Il Senza Nome e la battaglia finale</b> .....	<b>12</b>
6.1 Ingresso in gioco del Senza Nome e dei suoi seguaci .....	12
6.2 La battaglia finale con i Guardiani ed il Senza Nome .....	12
<b>7. Varianti ufficiali</b> .....	<b>13</b>
7.1 Missioni Personali da acquisire .....	13
7.2 Senza Nome subito in gioco .....	13
7.3 La terra inesplorata .....	13
7.4 Gioco in solitario .....	13
<b>8. Varianti non ufficiali e House Rules</b> .....	<b>14</b>
8.1 Orientamento delle Tessere Territorio .....	14
8.2 Il Ragno (Spinne) .....	14
8.3 L'Indovina (Hellsehrin) .....	14
8.4 Recupero dei Punti Vita fisici al Tempio [N5] ed al Villaggio Bianco [I5] .....	14
8.5 Partite in cinque giocatori .....	14
8.6 Scelta degli Eroi e posizionamento alternato delle Case di Famiglia .....	14
<b>Appendice: Traduzione e dettaglio dei componenti di gioco</b> .....	<b>15</b>
A1. Le schede degli Eroi .....	15
A2. Le tessere del Senza Nome .....	15
A3. Gli eventi .....	15
A4. Le Missioni Personali .....	16
A5. Le Missioni Secondarie .....	17
A6. Gli Oggetti .....	18
A7. Gli Incontri .....	19
A8. Gli Avversari .....	20
A9. La sacchetta di tela: pescare, riporre e eliminare pedine .....	20
<b>Sommario</b> .....	<b>21</b>



*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*