

LEGEND OF THE ANCIENT FORGE



RULEBOOK

BARDSUNG

LEGEND OF THE ANCIENT FORGE

Una volta gli dei camminavano tra i mortali di questo mondo. Tutte le persone erano i loro figli: elfi, nani, umani e tanti altri, tutti vivevano in armonia gli uni con gli altri. Gli dei parlavano con gentilezza e grazia, condividendo la loro saggezza e conoscenza dell'universo.

Ma questo non era tutto. Gli dei diedero ai loro figli anche il dono della magia, permettendo loro di attingere il mana dal grande pozzo al centro del mondo, quello che sosteneva tutte le cose. Mentre i mortali imparavano questa nuova arte, deliziandosi con le loro illusioni e incantesimi, gli dei guardavano e sorridevano, perché erano ben soddisfatti del loro lavoro.

Ahime, questo periodo di pace e prosperità non poteva durare. Una razza, affamata di potere e insoddisfatta della magia che gli dei avevano concesso loro, cercò di praticare una magia sempre più potente. La loro crescente abilità nell'arcano richiedeva di attingere sempre più profondamente dal pozzo, ogni incantesimo era più costoso del precedente e superava di gran lunga la velocità con cui il mana veniva ricostituito.

Man mano che questa forza di sostegno diminuiva, anche il calore e la vivacità del mondo diminuivano. L'estate infinita e generosa si trasformò in un autunno tormentato, i ricchi colori si spensero in marrone. Gli oceani, una volta perennemente calmi, furono sconvolti da tempeste, e le tempeste scesero dalle montagne per portare la prima neve. Man mano che il mana veniva consumato, le stagioni continuavano a cambiare, finché alla fine il pozzo si esaurì e la magia lasciò del tutto il mondo, lasciandosi dietro una terra inospitale coperta di ghiaccio e neve.

Nemmeno gli dei potevano rimanere in questo regno inospitale. Il mana era la loro linfa vitale, e esaurendola così, i mortali avevano involontariamente commesso un delitto. Incredibilmente deboli, gli dei furono costretti a fuggire nella loro corte celeste, rompendo per sempre la vera comunione con i mortali. Con le ultime parole straziate, esortarono i loro figli a trovare un rifugio, affinché anche loro potessero sopravvivere a questo cataclisma.

E poi tutto fu fermo e senza vita, e per innumerevoli secoli regnò un inverno perpetuo.

Ma la magia non viene distrutta così facilmente. Al centro del mondo il pozzo rimase, e con una lentezza straziante, si riempì di nuovo, senza il peso della stregoneria e ora sostenuto dalle passioni e dalle emozioni dei mortali, invece che dagli spiriti degli dei.

Così avvenne che, mentre la marea di mana si rafforzava, iniziò il grande disgelo. La primavera spuntò sulla terra, e rivestì d'oro l'inverno che si stava ritirando, annunciando il ritorno dei mortali dai luoghi in cui avevano trovato rifugio.

Gli dei, sempre attenti ai loro figli, erano contenti ma anche diffidenti. Ora vedevano la loro follia, riconoscendo l'avidità e l'ambizione in grado di possedere così tanto le razze mortali. Osservando che le anime dei mortali ora alimentavano il pozzo di tutte le cose, escogitarono il grande inganno. Il dono della musica e del canto sarebbe stato la benedizione finale degli dei, e i bardi i loro agenti. Il compito dei bardi era sia di tramandare la storia e la leggenda attraverso il canto e il folklore, sia di sostenere il bene nel mondo emergente.

Le parole dei bardi divennero una nuova religione. Le loro storie incitavano il popolo a grandi opere ed atti eroici, che a loro volta ispiravano ulteriori atti di rinnovamento e di coraggio. Il mana attinto dagli eroi fu facilmente riempito dalla celebrazione del popolo, assicurando che mai più il pozzo si sarebbe prosciugato, o la grande desolazione sarebbe tornata.

E così, il mondo è ora la casa di molti avventurieri e sognatori, che inseguono continuamente storie di difficoltà e disperazione, nella speranza che anche loro possano guadagnarsi il trionfo sufficiente perché i bardi riportino le loro fatiche e successi.

Per ispirare i racconti, e vivere una leggenda. Per diventare BARDSUNG.

BARDSUNG

Benvenuti a Bardsung™: Legend of the Ancient Forge, dove si gioca nei panni di coraggiosi eroi in cerca di fama, gloria e la promessa di diventare Bardsung. Alcuni giochi sono giochi da tavolo e altri sono giochi di ruolo, ma Bardsung: Legend of the Ancient Forge riunisce gli elementi più emozionanti di entrambi i generi, combinando le classiche esperienze di dungeon crawling con nuove meccaniche innovative.

La vostra destinazione è una rovina abbandonata conosciuta come l'Antica Forgia, una vasta cittadella sotterranea costruita in un lontano passato da una razza estinta da tempo e passata alla memoria. L'area è stata evitata per generazioni, ma ora i banditi hobgoblin hanno fatto irruzione nei livelli superiori. Sei stato incaricato di sconfiggere questi cattivi e di cacciarli via.

Dovrai rimanere lucido. Nelle profondità dell'Antica Forgia, ti troverai di fronte a molte scelte che plasmeranno il mondo intorno a te e influenzeranno il percorso e gli eventi futuri. Avventurandoti più in profondità, guadagnerai anche esperienza, diventando più forte e imparando nuove abilità vitali, e sarà questo che ti terrà in vita quando l'oscurità ti circonda.

Il tuo viaggio inizia qui - sei pronto?

CREDITS

BARDSUNG: LEGEND OF THE ANCIENT FORGE

GAME CONCEPT

Mat Hart

DESIGN AND DEVELOPMENT

Fraser McFetridge
Sherwin Matthews

WRITING

Richard August
Mat Hart
Fraser McFetridge
Sherwin Matthews
Rhianna Pratchett

ART

Meg Owenson
Doug Telford

SCULPTING

Ben Charles
Russ Charles
Tom Lishman
Holly Woolford

PRODUCTION

Ben Clapperton

EDITING

Eadwine Brown

GRAPHIC DESIGN & LAYOUT

Simon Clarke
Dale Nicholson
Cristina Ruiz
Adam Steel
Abigail Thornton

PLAYTESTING

Leonardo AS
Daniel Adams
Josh Armstrong
James Daughtery-Saunders
Matt Doran
Michael Early
Barry Gingell
Felina Haun
James Kingwell
John Laffan
Christopher Leffler
Sabine Lennartz-Sassinek
John Parish
Andrew Patras
Michael Skalka
James Scotland
Thomas Silcock
Stuart Stockdale
Kate Warrington
Jonathon Witty

STEAMFORGED GAMES TEAM

CO-FOUNDERS

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

EXECUTIVE CHAIRMAN

Simon Spalding

NON-EXECUTIVE OFFICERS

Ron Ashitiani
Ian Livingstone CBE

INVESTMENT DIRECTOR

Rob Jones

DESIGN & DEVELOPMENT

Richard August
Alex Hall
Fraser McFetridge
Steve Margetson
Sherwin Matthews
Jamie Perkins

SCULPTING & ART

Ben Charles
Russ Charles
Tom Lishman
Doug Telford
Holly Woolford

GRAPHIC DESIGN & LAYOUT

Elliott Smith
Adam Steel
Abigail Thornton

PRODUCTION

Ben Clapperton
Matthew Elliott
Nicolas Lu
Tom Rochford

FINANCE & IT

Matthew Colgrave
John Higham
Adam King
Vanessa O'Brien

MARKETING & COMMUNITY MANAGEMENT

Charlotte Cloud
Jamie Giblin
Chynna-Blue Scott
Nicole Sinclair
Ben Taylor
Dylan Wilby

LICENSING & COMMERCIAL

Emma Higgins
Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner
Matthew Vann-Hinton

HUMAN RESOURCES

Gareth Reid

OPERATIONS & FULFILMENT

Mike Appleton
Alex Black
David Fear
Judy Guan
John Hockey
Richard Jennings

SPECIAL THANKS

All of our Kickstarter backers and late-pledgers!

CONTENTS

<p>COMPONENTS 6</p> <p>GETTING STARTED 10</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Dice 10</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Action Rolls 10</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Advantage and Disadvantage 10</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>ReRolls 10</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The Board 11</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Tiles 11</i></p> <p>THE COMBAT TUTORIAL 13</p> <p>SETTING UP THE COMBAT TUTORIAL 13</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Cards 13</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Heroes and the Dashboard 13</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The Combat Tutorial Tile 14</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Fate 14</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Playing the Combat Tutorial 14</i></p> <p>HEROES 15</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Profile Cards and Characteristic Modifiers 15</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Equipment Cards 16</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Ability Cards 16</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Heroes and Suffering Wounds 16</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Being Defeated 16</i></p> <p>INITIATIVE CARDS AND THE MARCHING ORDER . . 17</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The Marching Order 17</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Rounds and Turns 17</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The End Phase 17</i></p> <p>PLAYING A TURN 18</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Hero Turns 18</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Move 18</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Parting Blows 18</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Use Ability 19</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Ability Effects 20</i></p> <p>ENEMIES 21</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Enemies and Suffering Wounds 21</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Target Numbers and Modifiers 21</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Enemy Turns 22</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Behaviour Types and Enemy Actions 22</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Preferred Targets 22</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Rules Conflicts 23</i></p> <p>COMPLETING THE COMBAT TUTORIAL 23</p>	<p>THE EXPLORATION TUTORIAL 25</p> <p>SETTING UP THE ENCOUNTER TUTORIAL 25</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Cards 25</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Heroes and Dashboards 25</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The Playing Area 25</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Playing the Exploration Tutorial 26</i></p> <p>EXPLORING AND ADDITIONAL RULES 27</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Fate 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Empowering Attacks 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Replenishing Fate 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Enemies 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Additional Behaviour Traits 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Resilient and Vulnerable TN's 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Complex Cards 27</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Exploring 28</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The Explore Action 28</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>1. Draw and Resolve a Dungeon Card 28</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>2. Draw and Resolve an Aspect Card 29</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>3. Shuffle the Marching Order 29</i></p> <p>COMPLETING THE EXPLORATION TUTORIAL . 30</p> <p>PREPARING FOR THE CAMPAIGN 31</p> <p>SETTING-UP FULL ENCOUNTERS 31</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Healing Potions, Firewood, Toolkits, and Charms 31</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Cards 31</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Starting Decks 31</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>The Vaults 31</i></p> <p>ADVANCED HERO RULES 32</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Dice 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Upgrading Damage Die 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Free Actions 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Abilities 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Active and Passive Abilities 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Area of Effect (AoE) Attacks 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Pulse Attacks 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Miss Effects 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Additional Effects and Properties 32</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Serious Wounds and Conditions 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Serious Wounds 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Healing and Being Defeated 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Conditions 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Resting and Checkpoints 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Resting 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Checkpoints 33</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Treasure 34</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Gemstones and Runes 34</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Attaching Cards 34</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Consumables 34</i></p>
--	---

CONTENTS

ADVANCED EXPLORATION RULES 35

- The Entrance Tile* 35
- The Boundary* 35
- Dead-Ends* 35
- Secret Passages* 35
- Free Placement* 35
- New Dungeon Card Symbols* 36
- Fixed Entrances* 36
- Terrain Elements* 36
- Doors* 36
- Areas* 36
- Enemies and Areas* 36

THE END PHASE 37

- Timing Steps* 37
- The Event Roll* 37
- Echo Tokens* 37
- Terrain Hazards* 37

THE MAINTENANCE PHASE 38

- 1. Upkeep Step* 38
- 2. Gold Step* 38
- 3. Level-Up Step* 38
- Increasing Characteristic Modifiers* 38
- Enhancing Abilities* 38

- Purchasing New Abilities* 39
- Equipment* 39
- Upgrading Equipment* 39

BOSS ENCOUNTERS 40

- Boss Encounter Set Up* 40
- Playing a Boss Encounter* 40
- Boss Cards* 40
- Reference Card* 40
- Initiative Cards* 41
- Boss Turns* 41
- End Phases* 41
- Bosses and Suffering Wounds* 41
- Stages* 41
- Mini-Bosses* 41

SUMMARY 42

- Hero Actions* 42
- Attack Properties* 42
- Conditions* 42
- Dice Bonuses* 42
- Enemy TN Modifiers* 42
- Attack Effects* 42
- Terrain Elements* 43



COMPONENTS

HEROES



STONEHEART
 x1 Miniature
 x1 Initiative card
 x1 Profile card
 x4 Equipment cards
 x13 Ability cards

LIGHTWEAVER
 x1 Miniature
 x1 Initiative card
 x1 Profile card
 x4 Equipment cards
 x13 Ability cards

DAWNGUARD
 x1 Miniature
 x1 Initiative card
 x1 Profile card
 x4 Equipment cards
 x13 Ability cards

NIGHTFEATHER
 x1 Miniature
 x1 Initiative card
 x1 Profile card
 x4 Equipment cards
 x13 Ability cards

WYLDSHELL
 x1 Miniature
 x1 Initiative card
 x1 Profile card
 x4 Equipment cards
 x13 Ability cards

ENEMIES



GIANT SPIDER
 x1 Miniature

CRIMSON HOOK
 x1 Miniature

ETTERCAP
 x1 Miniature

CRONE
 x1 Miniature

KRYX
 x1 Miniature

GIANT RAT
 x1 Miniature

FERROUS MAW
 x1 Miniature

CEPID
 x1 Miniature

GREATER DEMON
 x1 Miniature



BRIGAND
x6 Miniatures



RAIDER
x3 Miniatures



REAVER
x2 Miniatures



THE BUTCHER
x1 Miniature



BRUTE
x2 Miniatures

OGRE
x1 Miniature



SLAUGHTERBEAST
x1 Miniatures



SHAMAN
x1 Miniature



BERSERKER
x3 Miniatures



HUNTER
x3 Miniatures



CHIEF
x1 Miniature



MINER
x4 Miniatures



EXECUTIONER
x4 Miniatures



KINGSGUARD
x4 Miniatures



SNIPER
x3 Miniatures



ARCANIST
x2 Miniatures



KING
x1 Miniatures



GELATINOUS CUBE
x1 Miniature



HOOK HORROR
x1 Miniature



REAPER
x1 Miniature



SHADOW
x4 Miniatures



ELEMENTAL
x4 Miniatures



ETTIN
x1 Miniature

CARDS



x65 Enemy Profile cards



x4 Mini-Boss Initiative cards



x12 Boss Profile cards



x37 Boss Initiative cards



x18 Miscellaneous Boss cards



x5 Wandering Monster Deck Event Cards



x138 Aspect Battle cards



x214 Aspect Challenge cards



x17 Dungeon Corridor cards



x39 Dungeon Room cards



x11 Behaviour cards



x78 Narrative cards



x60 Treasure cards



x8 Squire cards



x28 Wound cards



x1 Second Wind card

TOKENS AND TERRAIN ELEMENTS



x1 Party marker



x1 Reputation marker



x7 Fate



x3 Toolkit



x3 Firewood



x3 Healing Potion



x3 Charm



x10 Gold



x5 3rd Action



x2 Mirage



x4 Devotion



x5 Ghost



x1 Grudge



x90 Characteristic Modifier



x5 Blessing/Pinned



x5 Bleed/Sundered



x10 Burn/Frost



x5 Fatigue/Silence



x12 Poison/Stunned



x9 Bane/Weakened



x25 Wound/Timer



x10 1XP/3XP



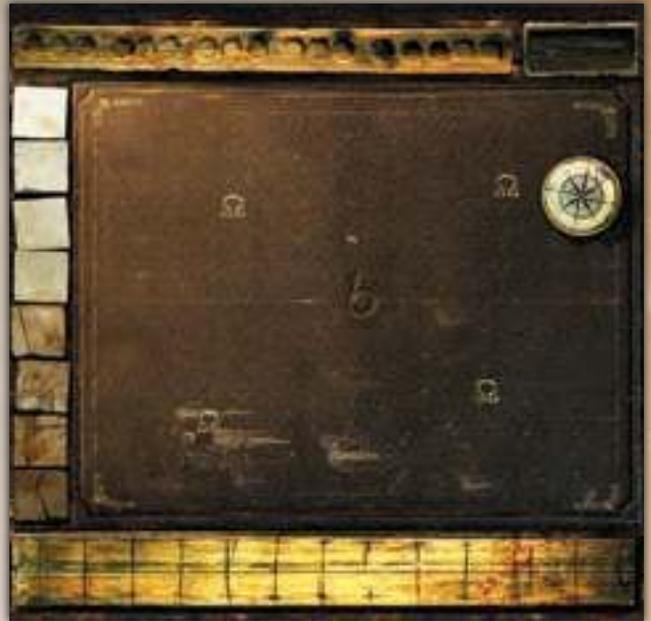
x1 Rulebook (This Book!)



x1 Adventure Book



x2 d20, x1 d12, x1 d10, x1 d8, x3 d6 and x2 d4 Dice



1x Two-part double-sided playing board



x7 Possessed/Corpse



x7 Possessed/Spore



x6 Corpse/Spore



x4 Hidden Passage



x1 Echo



x3 Lever



x1 Stairs



x3 Treasure



x4 Cover/Drift



x2 Vines/Firepit



x2 Vines/Stalagmite



x8 Water/Gas



x1 Lava Pit/Old Well



x1 Lava Pit/Pipe



x2 Mushroom Patch/Forge



x1 Mushroom Patch/Banner



x1 Mushroom Patch/Elevation



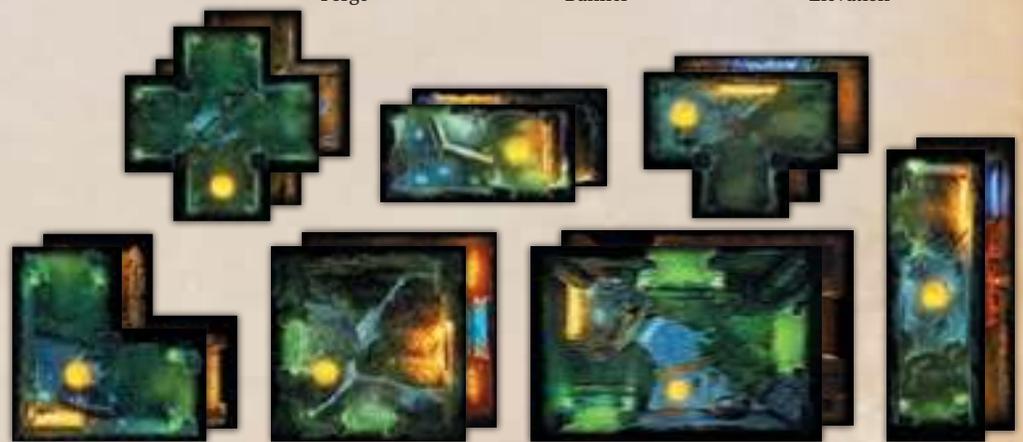
x10 Doors



x1 Portcullis



x7 Dead-Ends



x20 Double-sided game tiles

GETTING STARTED

Le seguenti sono regole di base che spiegano come usare e interagire con alcuni dei componenti del gioco.

DADI

Alcune regole richiedono che un eroe tiri un dado specifico per determinare un numero casuale. I dadi sono sempre descritti in modo abbreviato, come "d", e poi il numero di facce del dado (cioè d6 è il dado con sei facce, d8 è il dado con otto facce, e così via).

C'è un dado che potrebbe essere un po' diverso da quello che hai visto prima: il d4. Dopo aver lanciato un d4, il risultato è il numero nella posizione superiore, su tutte e tre le facce verticali.



TIRO AZIONE

Alcune regole richiedono che un eroe effettui un tiro azione. **Un tiro di azione usa sempre un d20.**

Quando un eroe effettua un tiro azione, cerca di effettuare un tiro pari o superiore a un numero obiettivo (*Target Number* abbreviato in TN) per superare il tiro. Se non effettua un tiro pari o superiore al TN, *fallisce* il tiro azione. Ogni tiro azione elenca una caratteristica. Se un eroe ha un modificatore per quella caratteristica, applicatelo dopo il lancio del dado.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Alcuni tiri azione avranno *vantaggio* o *svantaggio*.

Quando un eroe effettua un tiro con vantaggio, **tira un dado extra e usa il dado con il risultato più alto.**

Quando un eroe effettua un tiro con svantaggio, **tira un dado extra e usa il dado con il risultato più basso.**

Un eroe può sempre tirare un solo dado extra, anche se più effetti danno un vantaggio (o uno svantaggio) al suo tiro.

Se un tiro ha sia vantaggio che svantaggio, effettua il tiro normalmente con un solo dado.

RILANCI

Alcune regole permettono ad un eroe di ritirare uno o più dadi. I rilanci vengono effettuati immediatamente dopo il lancio originale e l'eroe deve accettare il nuovo risultato. Un dado rilanciato non può essere rilanciato di nuovo, anche se il rilancio deriva da una regola diversa. Se nel lancio originale sono stati usati più dadi, l'eroe deve rilanciarli tutti.



THE BOARD

Bardsung: Legend of the Ancient Forge si gioca su un tabellone. Il tabellone ha due lati, ognuno dei quali mostra una mappa diversa. Usa sempre il lato dell'esplorazione a meno che il libro delle avventure non consigli diversamente.



Exploration side



Arena side

TESSERE

L'area di gioco durante ogni incontro è costituita da una serie di tessere, disposte man mano che gli eroi esplorano.

Ogni tessera ha delle **1** zone stampate su di essa.

Il movimento e la distanza sono sempre espressi in zone. Quando controlli la distanza tra due modelli, conta il numero di zone tra di loro, seguendo il percorso più breve. Una zona è adiacente ad un'altra zona se condividono un bordo piatto l'una con l'altra.

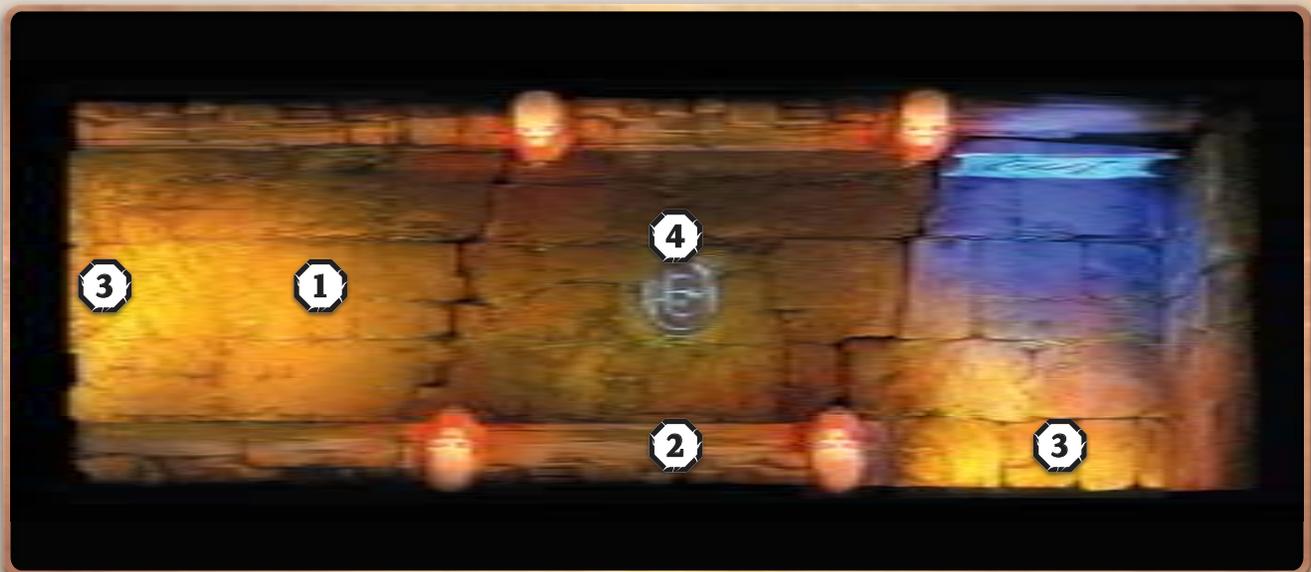
I bordi di ogni zona sono rappresentati da una grafica e vogliono essere discreti. Se non sei sicuro di dove iniziano e finiscono, usa la guida sul foglio di riferimento per controllare.

Il bordo di ogni tessera è un muro **2**, a meno che la grafica non mostri **3** un passaggio. I modelli possono muoversi tra le tessere solo usando un passaggio.

Se due tessere sono collegate da un passaggio, il passaggio forma un limite di zona che permette agli eroi di muoversi e misurare la distanza fra loro allo stesso modo delle zone adiacenti.

Non c'è un limite a quanti modelli possono entrare in una zona.

Ogni tessera ha un singolo **4**. Questo è usato per diversi effetti di gioco, a cui si fa riferimento nelle regole o nelle carte.



ARRIVING IN TOWN

Da molte lune ormai, hai sentito storie di disgrazie provenienti da questa regione. Inizialmente era solo una strana storia raccontata da un mercante amareggiato, che si lamentava delle merci perdute rubate dai banditi. Ma con il passare dei mesi, le storie sono diventate più frequenti e più preoccupanti. Racconti di interi villaggi attaccati e saccheggiate, gli abitanti che lottavano contro gruppi di banditi organizzati, mentre i loro amici e familiari venivano trascinati via nella notte.

Non passò molto tempo prima che ti decidessi a venire qui, non solo per il desiderio di oro e gloria, ma per placare una coscienza inquieta. Questa gente merita una vita migliore di una vita sotto un sudario di terrore.

La città è tranquilla quando arrivi. Strano, perché il sole non è ancora tramontato da molto, e anche i villaggi sonnolenti come questo hanno serate animate. Ma mentre i tuoi passi ti portano attraverso le strade vuote, c'è poco movimento a parte una porta che si apre e si chiude cigolando per il vento, e manti frastagliati di nevischio mentre il vento sfiora gli edifici innevati.

Alla fine, il tuo percorso porta alla taverna Five Corner, un edificio sorprendentemente grande e ben arredato, simile a quello che ci si potrebbe aspettare in un insediamento molto più sviluppato.

All'interno è altrettanto privo di vita quanto le strade desolate, e improvvisamente un dubbio si insinua nella tua mente. Forse c'è stato un attacco che ha distrutto il villaggio mentre eravate in viaggio, e siete arrivati troppo tardi. Oppure, e se le storie che vi hanno portato qui fossero state ritardate di così tanti mesi, che questo posto è diventato da tempo una solitaria città fantasma?

Spingi via i dubbi che ti attanagliano. Queste paure non sono per i grandi eroi. Anche se si dimostrassero vere, allora una punizione sarà inflitta ai banditi che hanno portato tanta sofferenza alla brava gente di questo villaggio.

Ma prima che si possa intraprendere qualsiasi ulteriore ricerca o fare un giusto giuramento, la pace viene interrotta. Risate fragorose tagliano l'aria, seguite da vetri che si frantumano e da pietre che colpiscono l'edificio. Pochi istanti dopo, diverse figure irrompono attraverso le porte, indossando pesanti mantelli, non per proteggersi dalle intemperie, ma per nascondere la loro identità di tagliagole più ripugnanti.

È il tempo di sfoderare l'acciaio e di scacciare questi fuffanti: sei impaziente di fare giustizia questa sera!

THE COMBAT TUTORIAL

SETTING UP THE COMBAT TUTORIAL

Questo regolamento è pensato per introdurre i concetti di gioco lentamente, in modo che i giocatori abbiano un tempo di apprendimento più agevole. Diamoci dentro!

CARTE

Trova il grosso mazzo di carte con la scritta 'Start Here' e apri il pacchetto. Rimuovi le carte da questo mazzo fino a raggiungere il prossimo topper, poi metti le carte rimanenti da una parte per ora. Ripeti questo processo per il mazzo di carte più piccolo.

Le carte che sono state tolte sono le uniche carte necessarie per il tutorial di combattimento e sono spiegate nelle pagine seguenti.



Card Toppers

Anche se ci sono tre abilità elencate per ogni eroe, per il momento ogni eroe avrà bisogno solo delle prime due, e la carta segnata con un asterisco dovrebbe essere lasciata da parte per dopo.

Inserisci i gettoni caratteristica vuoti nelle plance degli eroi come mostrato qui sotto. Se la scheda del profilo di un eroe mostra un'icona con un modificatore di fianco, sostituisci il gettone vuoto con il gettone modificatore corrispondente.

1. **Profilo**
2. **Caratteristiche e modificatori di caratteristiche**
3. **Equipaggiamento**
4. **Abilità**

Infine, girate la scheda del profilo e mettetela sulla plancia nell'area indicata.

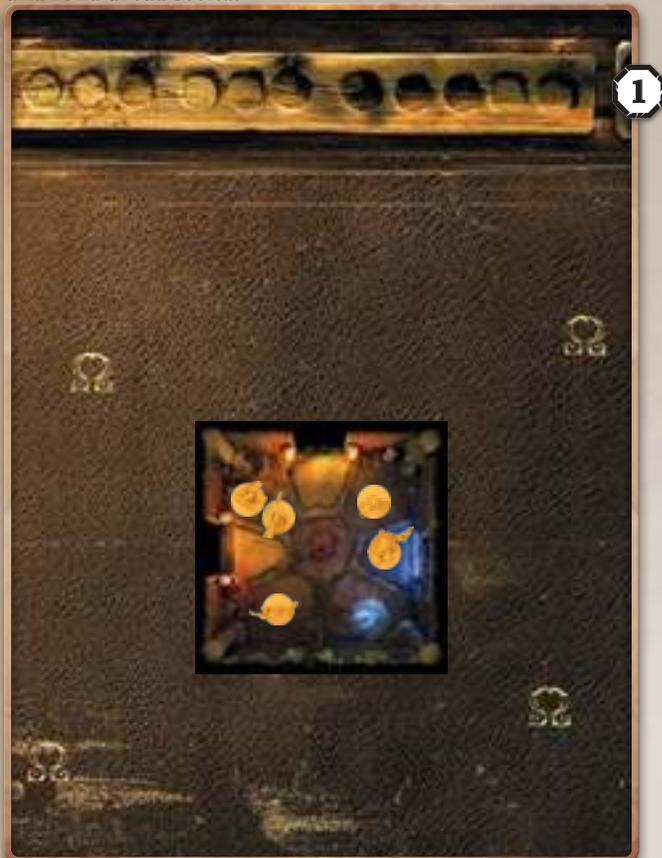
GLI EROI E LA PLANCIA

Ogni giocatore sceglie un eroe con cui giocare, poi raccoglie la carta profilo dell'eroe. Il retro di ogni carta profilo elenca le *caratteristiche*, le *carte equipaggiamento* e le *carte abilità* con cui l'eroe inizia la partita.



LA SCHEDA DI COMBATTIMENTO

Posiziona il tabellone al centro del tavolo, con il lato esplorazione in vista. Posiziona la tessera mostrata qui sotto al centro del tabellone, poi posiziona ogni eroe in una zona di tua scelta.



Iniziando dalla zona che contiene  e procedendo in senso orario, piazza un modello di Brigand in ogni zona che non contiene un eroe fino a quando non ci sarà un numero uguale di eroi e di nemici.

Se ci sono più nemici che zone vuote, alternate il piazzamento di nemici aggiuntivi tra la zona centrale e la zona che contiene il .

Prendete la carta nemico Brigand e la carta iniziativa di ogni eroe e mettetele da una parte, perché vi serviranno per il tutorial.



Enemy card



Initiative card

DESTINO

Il destino rappresenta il corso della battaglia ed è segnato da gettoni con lati attivi ed esauriti.



Attivo



Esaurito

Metti tre gettoni nei primi tre slot del tracciato  mostrato sulla sinistra, con il loro lato attivo a faccia in su.

Se ci sono più di tre eroi, aggiungi un gettone extra per ogni eroe in più.

FARE UN COMBATTIMENTO TUTORIAL

Ora che il setup è completo, è il momento di iniziare il tutorial di combattimento.

Per vincere il tutorial di combattimento, gli eroi devono sconfiggere tutti i modelli dei Brigand - ma ricordate, Bardsung™: Legend of the Ancient Forge è un gioco cooperativo. Se un qualsiasi eroe viene sconfitto, gli eroi falliscono il tutorial e devono resettare e riprovare.

Usando le regole delle prossime pagine, vedi se gli eroi possono sconfiggere tutti i loro nemici!



HEROES

Ora che abbiamo di fronte le plance, è il momento di imparare un po' di più sugli eroi prima di iniziare a giocare i turni.

Durante questo tutorial, ogni eroe ha una carta profilo, due carte equipaggiamento e due carte abilità. Hanno anche una carta iniziativa, che sarà necessaria per la parte successiva.

CARTE PROFILO E MODIFICATORI DI CARATTERISTICHE

La carta profilo di ogni eroe elenca le informazioni di cui avrà bisogno durante un incontro.

1. **Nome:** Il nome dell'eroe.
2. **Velocità:** Quante zone l'eroe può muovere.
3. **Resilienza:** Il modificatore al tiro per l'azione usato quando l'eroe viene attaccato.
4. **Grinta:** Se un eroe ha un numero di carte ferita uguale o superiore a questo numero, viene sconfitto.
5. **Range d'attacco:** La distanza d'attacco dell'eroe.
6. **Danno di attacco:** Il dado lanciato quando l'eroe effettua un tiro per il danno.
7. **Tratto:** Il modo in cui l'eroe si rifornisce di gettoni fato.

Non preoccupatevi dei tratti dell'eroe per il momento, ci torneremo più tardi.

Accanto alla scheda del profilo, ogni dashboard del personaggio mostra anche una fila di caratteristiche.

-  **Strength:** Potenza pura.
-  **Dexterity:** Atletismo naturale, riflessi ed equilibrio.
-  **Constitution:** Forza fisica.
-  **Intelligence:** Acutezza mentale.
-  **Wisdom:** Consapevolezza, intuizione e perspicacia.
-  **Charisma:** Presenza, fiducia e leadership.

Se un eroe ha un modificatore numerico accanto a una caratteristica, il modificatore viene applicato ogni volta che l'eroe effettua un tiro azione usando quella caratteristica.



Hero Profile card front



Hero Profile card back

CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Ogni eroe porta con sé due pezzi di equipaggiamento, entrambi i quali mostrano il simbolo  dell'arma, o il simbolo  dell'armatura.

Al momento, gli eroi non dovrebbero preoccuparsi dei tipi di equipaggiamento che hanno - questo sarà trattato più avanti. Tuttavia, alcuni equipaggiamenti, come l'*Arcane Focus* di Lightweaver, il *Sunshield* di Dawnguard e il *Driftwood Staff* di Wyldshell, hanno anche regole speciali, che gli eroi dovrebbero ora leggere.

Gli eroi non possono scambiare carte equipaggiamento.



Ghost token



Devotion token

CARTE ABILITA'

Ogni eroe inizia con due carte abilità. Le capacità permettono agli eroi di *attaccare* o di usare delle *abilità*.

1. **Nome:** Il nome dell'abilità.
2. **Tipo:** Se la capacità è un attacco o un'abilità.
3. **Costo Fato:** Alcune abilità costano un gettone fato. Quando un eroe usa un'abilità che costa fato, deve spendere un gettone fato attivo sul tracciato capovolgendolo sul lato esaurito. Se non ci sono gettoni fato attivi da girare, l'abilità non può essere usata.
4. **Profilo d'attacco:** Se l'abilità è un attacco, ha un profilo d'attacco.
5. **Regole speciali:** Il testo e gli effetti per quando l'abilità viene utilizzata (se presenti).
6. **Innesco:** Se l'abilità è attiva o passiva. Tutte le abilità di partenza sono attive, il che significa che l'eroe deve usare un'azione per risolvere le loro regole.
7. **Livello:** Qual è il livello della carta abilità. Le carte abilità iniziano sempre al livello 1 ().



Dawnguard's starting abilities, Guiding Strike and Steadfast

EROI E FERITE SOFFERTE

Quando un eroe subisce una  ferita, pesca una carta dal mazzo delle ferite e la posiziona accanto alla sua plancia, con il lato sottostante che mostra.



ESSERE SCONFITTO

Se un eroe ha un numero di carte ferita pari o superiore al suo valore di grinta in qualsiasi momento, è *sconfitto*. Se un qualsiasi eroe viene sconfitto, gli eroi falliscono il tutorial.



INITIATIVE CARDS AND THE MARCHING ORDER

Ogni personaggio ha una carta iniziativa, che viene usata per determinare quando agisce. La padronanza dell'ordine di turno sarà vitale per il successo, quindi prestate molta attenzione...

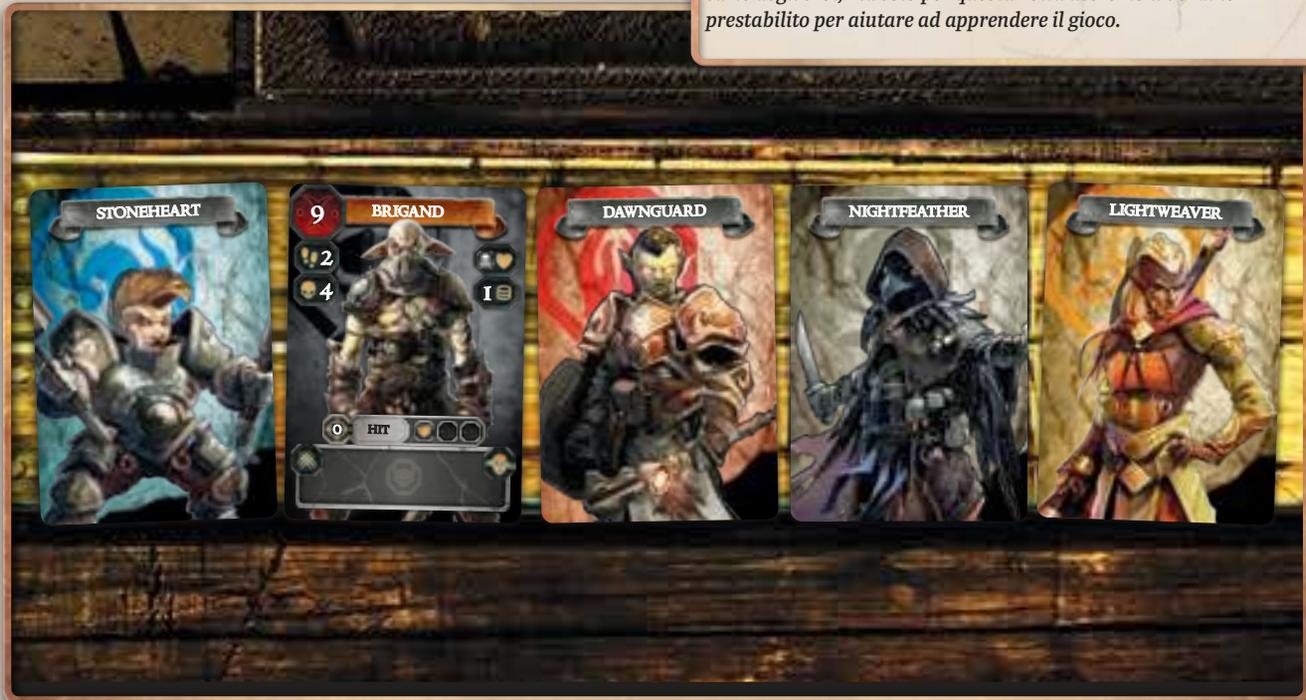
L'ORDINE DI MARCIA

L'ordine di marcia è il nome che si dà alla fila di spazi in cui vengono piazzate le carte iniziativa, determinando l'ordine di turno dei modelli.

L'iniziativa viene letta da sinistra a destra: la carta con l'iniziativa più alta è quella nello spazio più a sinistra, e la carta nello spazio più a destra ha l'iniziativa più bassa.

Mischiate le carte iniziativa eroe, poi disponetele nell'ordine di marcia in una fila da sinistra a destra. Dopo averlo fatto, prendete la carta Brigand e mettetela nel secondo spazio da sinistra, spingendo le altre carte in basso di uno spazio per fare posto.

Normalmente le carte dei nemici vengono mischiate insieme alle carte degli eroi, ma solo per questa volta useremo un ordine prestabilito per aiutare ad apprendere il gioco.



ROUND E TURNI

Il gioco si svolge in round consecutivi. Ogni round è composto da un numero di turni pari al numero di carte iniziativa nell'ordine di marcia. All'inizio di ogni turno, il personaggio con l'iniziativa più alta (cioè con la sua carta nello spazio più a sinistra) fa il primo turno.

Una volta che un personaggio ha concluso le sue azioni, inclina la sua carta iniziativa di 90° a sinistra per indicare che ha fatto il suo turno in questo round. Una carta che è inclinata in questo modo è stata esaurita.

Il prossimo personaggio a fare il suo turno è determinato dalla carta con l'iniziativa più alta che non è esaurita. Ripetete questo processo fino a quando ogni carta nell'ordine di marcia è stata esaurita.

Quando tutte le carte sono state esaurite, inizia la fase finale.

Nell'esempio (sopra), Stoneheart farà il primo turno, seguito dai Brigand, poi Dawnguard, poi Nightfeather e infine Lightweaver.

LA FASE FINALE

C'è molto di più nella fase finale, ma per il tutorial di combattimento gli eroi devono solo mescolare le carte iniziativa e distribuire un nuovo ordine di marcia, assicurandosi che ogni carta sia spostata di nuovo in una posizione non esaurita.

Il round corrente termina e inizia quello successivo.

PLAYING A TURN

Ora che sappiamo come funziona l'ordine di marcia e abbiamo stabilito l'ordine dei turni, è il momento di imparare come gli eroi e i nemici svolgono i loro turni.

Durante il turno di un personaggio, può muoversi, attaccare e usare le abilità. Nota che anche se sia gli eroi che i nemici usano l'ordine di marcia, i loro turni sono risolti in modo leggermente diverso.

Poiché l'ordine di marcia è stato distribuito in un modo specifico per il primo turno del tutorial di combattimento, la carta con l'iniziativa più alta sarà una carta eroe, quindi diamo prima un'occhiata più da vicino agli eroi.

TURNI DEGLI EROI

Durante il proprio turno, un eroe può utilizzare fino a due azioni. Per il tutorial di combattimento, gli eroi dovranno familiarizzare solo con due diversi tipi di azione, che sono *Muovi* e *Usa abilità*.

Un eroe può usare la stessa azione più di una volta durante il suo turno - cioè, può usare un'azione di movimento e un'azione di abilità, o può usare l'azione di abilità due volte, o può muoversi due volte.

Un eroe può anche saltare una o entrambe le azioni.

MOVIMENTO

L'eroe si muove di un numero di zone pari alla sua **velocità**. Può spostarsi in una zona solo se questa è adiacente alla zona in cui si trova attualmente.

Ricorda, non c'è un limite a quanti modelli possono entrare in una zona.

Se non c'è abbastanza spazio per far entrare fisicamente ogni modello in una zona, allora la sovrapposizione del bordo della zona va bene, a patto che tutti possano dire in quale zona un personaggio si trova.



In questo esempio Dawnguard vuole spostarsi nella stessa zona di Stoneheart. La velocità di Dawnguard è 2, quindi usare un'azione di movimento gli permette di muoversi di due zone. Dato che Stoneheart si trova a tre zone di distanza, Dawnguard dovrà compiere due azioni di movimento per raggiungere il suo alleato.

ATTACCO DI OPPORTUNITÀ

Se un eroe tenta di lasciare una zona contenente uno o più nemici durante un'azione di movimento, subisce un attacco di opportunità.

Un eroe che subisce un attacco di opportunità deve effettuare un tiro azione a cui aggiungere il valore .

Dopo aver applicato eventuali modificatori, confronta il risultato con il TN nemico più alto nella zona. Se l'eroe supera il tiro, si muove normalmente. Se fallisce, l'azione di movimento dell'eroe si conclude e rimane nella zona.

Se ci sono più eroi che nemici nella zona, il tiro per l'attacco di opportunità ha vantaggio.

Se ci sono più nemici che eroi nella zona, il tiro per l'attacco di opportunità ha svantaggio.

I nemici non subiscono mai attacchi di opportunità durante il loro movimento.



In questo esempio, Wylshell effettua un'azione di movimento, ma si trova nella stessa zona di un Brigand. Wylshell effettua un tiro per l'attacco di opportunità del nemico, ma tira un 2 e fallisce il tiro. L'azione di movimento di Wylshell termina immediatamente.

UTILIZZARE LE ABILITÀ

L'eroe usa una delle sue abilità attive, risolvendo il testo sulla carta.

Anche se un eroe può usare l'azione abilità più di una volta durante il suo turno, ogni carta abilità attiva può essere usata solo una volta per turno.

Cos'è un'abilità attiva? Non preoccupartene per il momento: tutte le abilità dei tutorial sono abilità attive. Parleremo delle altre abilità attivabili più avanti.

Ci sono due tipi di abilità attive: le *abilità* e gli *attacchi*.

Una carta abilità ha  come simbolo. Quando un eroe usa un'abilità, risolve semplicemente il testo e gli effetti sulla carta.

Una carta d'attacco ha  come simbolo e un *profilo d'attacco*. Quando un eroe usa un attacco, deve effettuare un *tiro di attacco* , cioè un tiro di azione che utilizza la caratteristica indicata sulla carta



- Nome:** Il nome dell'abilità.
- Proprietà:** Le proprietà dell'attacco.
 -  - questo è un *attacco fisico*
 -  - questo è un *attacco magico*
- Caratteristica:** Il modificatore di caratteristica che si applica al tiro azione.
- Effetti del colpo:** Gli effetti in caso di successo di un attacco.
- Effetti critici:** Effetti in caso di successo dell'attacco quando si tratta di un colpo critico.
- Regole speciali:** Se l'attacco ha delle regole speciali, si trovano qui.

Per risolvere un attacco, seguite i passi seguenti:

- Scegli un nemico che si trova entro gittata indicata sulla carta profilo dell'eroe. Quel nemico è il *bersaglio*.
- Esegui un tiro di attacco.
- Applica qualsiasi modificatore di caratteristica al tiro di attacco, poi confronta il risultato con il TN del nemico.
- Se il tiro di attacco non ha successo, l'attacco fallisce. Non risolvere altri passi.
- Se il tiro di attacco è andato a buon fine, il nemico è stato colpito. Effettua un *tiro per il danno*, tirando il dado indicato sulla scheda del profilo dell'eroe, e applica eventuali modificatori al tiro.
- Se il risultato **non** è uguale o superiore alla costituzione del nemico, il nemico subisce gli effetti dell'attacco.
- Se il totale è **uguale o superiore** alla costituzione del nemico, il nemico subisce invece gli effetti da colpo critico.

Se un eroe tira un 20 per il suo tiro di attacco, l'attacco infligge automaticamente un colpo critico e non è necessario un tiro per il danno.



Stoneheart usa l'abilità Balanced Strike per attaccare un Brigand. Effettua il tiro di attacco e ottiene 12, aggiungendo il proprio modificatore  al tiro per un totale di 14, superando il TN9 del Brigand.

Stoneheart ha colpito il Brigand, e ora tira i suoi dadi per i danni, segnando un 3. Poiché non ha modificatori da aggiungere al totale, il risultato è 3, che non è abbastanza per eguagliare o superare la costituzione di 4 del Brigand. Il Brigand subisce l'effetto del Balanced Strike.

EFFETTI DELLE ABILITÀ

Risolvi sempre gli effetti in ordine da sinistra a destra. Gli effetti degli attacchi degli eroi sono sempre opzionali.

Le abilità possono avere una grande varietà di effetti. Le regole per gli effetti più comuni si trovano sulla destra:

-  **Wound (Ferita):** Il bersaglio subisce una ferita.
-  **Dodge (Schivare):** Il personaggio che attacca può essere posizionato in una zona adiacente.
-  **Push (Spingere):** Il bersaglio può essere posizionato in una zona adiacente.
-  **Inspire (Ispirare):** Gira un token fatto esaurito verso il lato attivo.
-  **Weaken (Indebolire):** Il bersaglio guadagna un token weaken. Quando un nemico con questo token effettua un attacco, l'eroe effettua il suo tiro di difesa con vantaggio, poi il token viene scartato.
-  **Bane (Rovina):** il bersaglio guadagna un token "bane". Quando un nemico con questo token viene attaccato, l'eroe effettua il suo tiro di attacco con vantaggio, poi il token viene scartato.
-  **Pinned (Bloccato):** Quando l'ordine di marcia viene mescolato, una carta con un gettone pinned viene lasciata nello spazio che già occupa invece di essere mescolata con le altre carte. Dopo che il nuovo ordine di marcia è stato preparato, il gettone viene scartato.
-  **Blessing (Benedizione):** L'eroe guadagna un gettone blessing. Quando un eroe con tale gettone effettua un tiro azione, il tiro ha vantaggio, quindi il gettone viene scartato.

ENEMIES

Incontrerai una grande varietà di nemici nell'Antica Forgia, ma tutti hanno una cosa in comune: nessuno di loro sarà amichevole! È il momento di imparare alcune regole di base per questi avversari.

Ogni tipo di nemico ha una carta di riferimento unica, che elenca le informazioni necessarie per affrontarlo. Questa carta funge anche da carta iniziativa di quel nemico.

1. **Nome:** Il tipo di nemico.
2. **Numero bersaglio (TN):** Ogni volta che questo nemico viene attaccato o effettua un attacco, l'eroe usa il numero di bersaglio.
3. **Velocità:** Quante zone può muovere il nemico.
4. **Tenacia:** Il numero che un tiro di danno deve eguagliare o superare per infliggere un colpo critico a questo nemico.
5. **Grinta:** Cosa succede quando il nemico ha subito due ferite.
6. **Valore Oro:** Quanti gettoni d'oro guadagnano gli eroi se eliminano questa carta dall'ordine di marcia.
7. **Profilo d'attacco:** Il profilo d'attacco del nemico.
 - a. **Proprietà:** I tipi di attacco speciali sono mostrati qui.
 - b. **Range:** La portata dell'attacco del nemico.
 - c. **Effetti:** Gli effetti dell'attacco se va a segno.
8. **Comportamento:** La carta comportamento che il nemico segue durante il suo turno.
9. **Regole speciali:** Qualsiasi regola speciale del nemico.
10. **Tipo:** Il tipo di nemico di cui si tratta.

NEMICI E FERITE SUBITE

Quando un nemico subisce una ferita (🩹), metti un gettone ferita accanto al suo modello. Se il nemico subisce un'altra ferita, fate riferimento alla sua grinta per vedere cosa succede.

Nel tutorial, gli eroi devono imparare solo un simbolo, che è 🩹. Questo significa che il nemico viene sconfitto e rimosso dall'area di gioco, insieme a tutte le pedine che possiede.

Se ogni nemico dello stesso tipo viene sconfitto, rimuove la sua carta dall'ordine di marcia. Normalmente, gli eroi guadagnano la quantità di oro indicata sulla carta del nemico e la mettono nella riserva d'oro, ma non preoccupatevi di questo per i tutorial di questo regolamento.



NUMERI E MODIFICATORI DEL BERSAGLIO

Quando attacchi o difendi, come regola generale, troverai sempre I numeri dei bersagli sulle carte nemico e i modificatori sulle carte eroe.



TURNI DEL NEMICO

A differenza degli eroi, i nemici dello stesso tipo condividono una singola carta nell'ordine di marcia.

Quando è il turno di una carta nemico, ogni nemico di quel tipo fa un turno, iniziando dal modello più a nord (come indicato dalla bussola stampata sul foglio), e procedendo in senso orario intorno all'area di gioco.

Una volta che ogni nemico ha fatto un turno, la carta nemico si esaurisce nello stesso modo di una carta eroe.

COMPORAMENTO E AZIONI DEL NEMICO

Le carte iniziativa del nemico hanno il tratto di comportamento, che determina l'azione (o le azioni) che il nemico eseguirà durante il suo turno, e quale eroe bersaglia.



Behaviour card



Enemy Initiative card

C'è una scheda di comportamento per ogni tratto, che elenca una serie di azioni. Ci sono due tipi di voci su queste carte.

OBBLIGATORIO

Le azioni obbligatorie vengono considerate come una singola azione. I nemici eseguiranno sempre le azioni obbligatorie a meno che non siano impossibilitati nel farlo.

CONDIZIONATA

Le azioni condizionate appaiono come una serie di azioni contenute in una parentesi. **Un nemico può eseguire solo un'azione di questa serie durante il suo turno.**

Quando leggi le azioni condizionate, inizia con la voce in alto e determina se il nemico può eseguire l'azione. Se può, esegue quell'azione. Se non può, ignora l'azione e procede all'azione direttamente sotto, ripetendo il processo.

Una volta che il nemico ha eseguito un'azione, **non** risolvere le altre azioni che seguono nella parentesi.

I comportamenti possono sembrare confusi all'inizio, ma imparerai presto a leggerli e poi sarai in grado di prevedere come si comporteranno i nemici e iniziare a costruire strategie per sconfiggerli!

Le azioni comuni della carta di comportamento sono elencate di seguito:

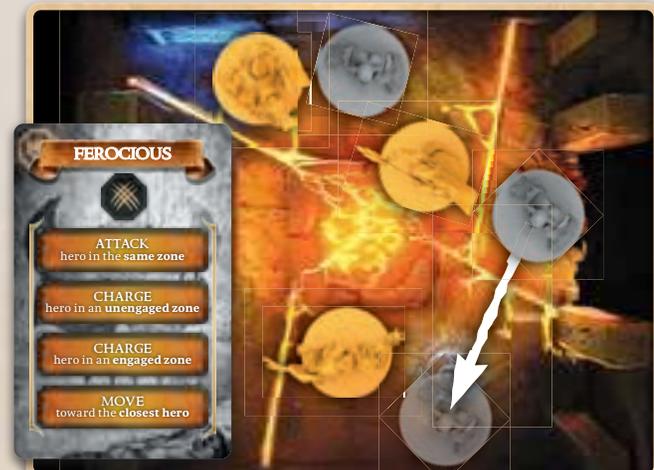
1. *Attacco* - Il nemico esegue un attacco contro un eroe nel suo range di attacco. Quando un eroe viene attaccato, deve effettuare un tiro di difesa, che è un tiro azione a cui si aggiunge il proprio valore . Dopo aver applicato eventuali modificatori, confronta il risultato con il TN del nemico. Se l'eroe supera il tiro, l'attacco non ha effetto. Se ha fallito, subisce gli effetti elencati nel profilo di attacco del nemico.
2. *Carica* - Il nemico si muove con la propria velocità verso un eroe, e poi attacca come descritto sopra.
3. *Muoversi verso* - Il nemico si muove con la sua velocità verso un eroe, entrando nella stessa zona se possibile.

BERSAGLI PREFERITI

Quando un nemico compie un'azione, ci saranno spesso più eroi nel suo raggio d'azione. Per questo motivo, ogni azione elenca un *bersaglio preferito*, cioè l'eroe che il nemico prenderà di mira con la sua azione, se possibile.

1. *Gittata d'attacco* - Un eroe che si trova nel range d'attacco del nemico.
2. *Zona non impegnata* - Un eroe che non ha un nemico nella sua zona.
3. *Zona impegnata* - Un eroe che ha un nemico nella sua zona.
4. *Più vicino* - L'eroe più vicino, calcolato contando le zone.

Se ci sono più bersagli validi ed è necessario un ulteriore spargio, **il nemico prenderà sempre di mira l'eroe con l'iniziativa più alta** tra le scelte disponibili.



È il turno dei Brigand, quindi ogni Brigand svolgerà in sequenza un turno, usando la carta Comportamento Feroce. Il Brigand che si trova nella stessa zona di Stoneheart e Lightweaver va per primo, perché è il più a nord. A causa del suo tratto di comportamento, il Brigand attaccherà un eroe nella stessa zona. Entrambi sono bersagli ammissibili, ma poiché Stoneheart ha un'iniziativa più alta in questo turno rispetto a Lightweaver, il Brigand attacca Stoneheart. L'altro Brigand inizia quindi il suo turno. Non può attaccare un eroe nella stessa zona, quindi passa all'azione successiva, che è caricare un eroe in una zona non impegnata. Poiché Stoneheart e Lightweaver hanno un nemico nella loro zona e sono quindi in una zona occupata, il Brigand si sposta invece nella stessa zona di Dawnguard e lo attacca.

CONFLITTI TRA REGOLE

In rare occasioni, potresti imbatterti in un conflitto tra regole in cui la risposta non è immediatamente ovvia.

Ottimi esempi sono: quale nemico ha il turno successivo, quale eroe attaccherà il nemico o in quale zona (o zone) si muove il nemico. In situazioni come queste, ricordatevi sempre di dare la priorità all'eroe con l'iniziativa più alta tra le scelte disponibili. In caso di dubbio, esegui sempre le azioni del nemico nell'interesse del nemico stesso, piuttosto che in quello degli eroi.

Se il conflitto non può ancora essere risolto, o se il conflitto non riguarda i nemici o il bersaglio, l'eroe che più recentemente ha avuto un turno sceglie come procedere, selezionando una delle opzioni disponibili in modo che il gioco possa continuare.

COMPLETING THE COMBAT TUTORIAL

Non leggere oltre finché non hai superato questo tutorial: tutte le regole di cui hai bisogno sono qui. Quando hai avuto successo, passa alla pagina successiva per continuare la tua avventura!

HUNTING THE HOBGOBLINS

Quando l'ultimo hobgoblin cade a terra senza vita, un coro di acclamazioni esplode da oltre le mura. Uscendo, siete accolti come degli eroi trionfanti, ma è ovvio che questi stanchi cittadini sono i veri vincitori di questa notte. Incoraggiati dal fragore dell'acciaio, uscirono dai loro nascondigli per combattere, armati di forconi, bastoni e asce.

E senza dubbio combatterono.

Una dozzina di hobgoblin giacciono insanguinati e immobili sul terreno, una manciata di altri si contorcono in agonia nel punto in cui i loro arti sono stati infilzati, inchiodandoli alla terra.

È uno di questi sopravvissuti, con la paura chiaramente scritta sui suoi lineamenti, a rivelare la tana da dove sono venuti questi spietati maledetti, e tu sei pronto a chiedere torce e guide. Senza dubbio, sarà solo un buco per i vermi, ma ripulirlo dai banditi manderà un messaggio, e certamente fermerà qualsiasi altra incursione in questa notte già sanguinosa. Gli abitanti del villaggio ti forniscono rapidamente ciò che ti serve. Sono ansiosi quanto te di vedere che giustizia sia fatta su chi li ha tormentati.

Il viaggio non è lungo, anche a piedi.

Se le parole dell'hobgoblin sono vere, i banditi hanno usato una cappella in rovina alla periferia del villaggio per accamparsi dopo ogni razzia, bevendo fino a sera prima di tornare al loro covo il giorno dopo con il rimanente bottino.

In superficie l'edificio è poco più di un involucro fatiscente di travi marcescenti e pietra sudicia, che non offre nemmeno il minimo accenno di riparo. Gli abitanti del villaggio che ti hanno accompagnato scoppiano in un coro di imprecazioni, arrabbiati per essere stati ingannati dal razziatore,

ma hai una certa familiarità con le tue prede per sapere che si nasconderanno nella cripta piuttosto che in superficie.

Di sicuro, una serie di tracce ti porta presto a una pesante botola, che sollevi per rivelare una stretta serie di gradini. Il fetore di umido e di carne in decomposizione ti assale le narici e peggiora man mano che scendi nella tana. È così forte che molti tra voi si chiedono come mai gli hobgoblin non abbiano attirato bestie e predatori indesiderati.

Alla fine raggiungete la base delle scale e accendete una torcia per allontanare l'oscurità. Ti trovi subito di fronte a una misera distesa di gingilli rubati e attrezzi rotti, che serve solo ad aumentare il livello di inimicizia che provi verso queste vili creature. Questi oggetti potrebbero non essere gioielli o oro, ma la maggior parte sono senza dubbio preziosi ricordi per i poveri abitanti del villaggio. Vederli buttati via così insensibilmente ti lascia un senso di sgomento e un forte impulso a mettere in atto una punizione.

I sussurri riecheggiano lungo il corridoio, e senza un accenno di esitazione, ti fai avanti con coraggio...

THE EXPLORATION TUTORIAL

SETTING UP THE ENCOUNTER TUTORIAL

Bardsung™: Legend of the Ancient Forge non è solo un gioco di combattimenti. Per farsi strada nel gioco, gli eroi dovranno completare una serie di incontri, in cui esplorare dungeon tentacolari e trovare un modo per proseguire.

CARTE

Recupera la grande pila di carte di prima e rimuovi le carte fino a raggiungere il prossimo topper. Metti il resto della pila da una parte.

Metti le nuove carte nemico da una parte, insieme alle carte corridoio del dungeon, stanza del dungeon, aspetto sfida, e le carte aspetto battaglia.



Room deck



Corridor deck



Battle deck



Challenge deck

EROI E SCHEDE

Se qualcuno degli eroi ha carte ferite, rimescolatele nel mazzo delle ferite.

Per impostare un nuovo eroe (se ci sono nuovi giocatori, o un giocatore vuole cambiare eroe) raccogliete le carte profilo, equipaggiamento e abilità di quell'eroe, e impostate i modificatori delle caratteristiche dell'eroe nello stesso modo in cui i giocatori hanno fatto per il tutorial di combattimento.

L'AREA DI GIOCO

Mettete il tabellone al centro del tavolo, con il lato di esplorazione in vista. Posiziona la tessera ingresso al centro del bordo inferiore della mappa come mostrato qui sotto, poi posiziona ogni eroe nella zona contenente la grafica delle scale.



Assicurati che le altre tessere siano accessibili ai lati del tabellone: gli eroi ne avranno bisogno man mano che il tutorial progredisce.

Come prima, il numero di gettoni destino è determinato dal numero di eroi. Posiziona il numero corrispondente di gettoni a faccia in su sulla traccia stampata sul tabellone.

Ci sono altre quattro tracce, ma non preoccupatevi di loro per ora.

Prendi le carte iniziativa di ogni eroe, mischiale e poi piazzale sull'ordine di marcia.

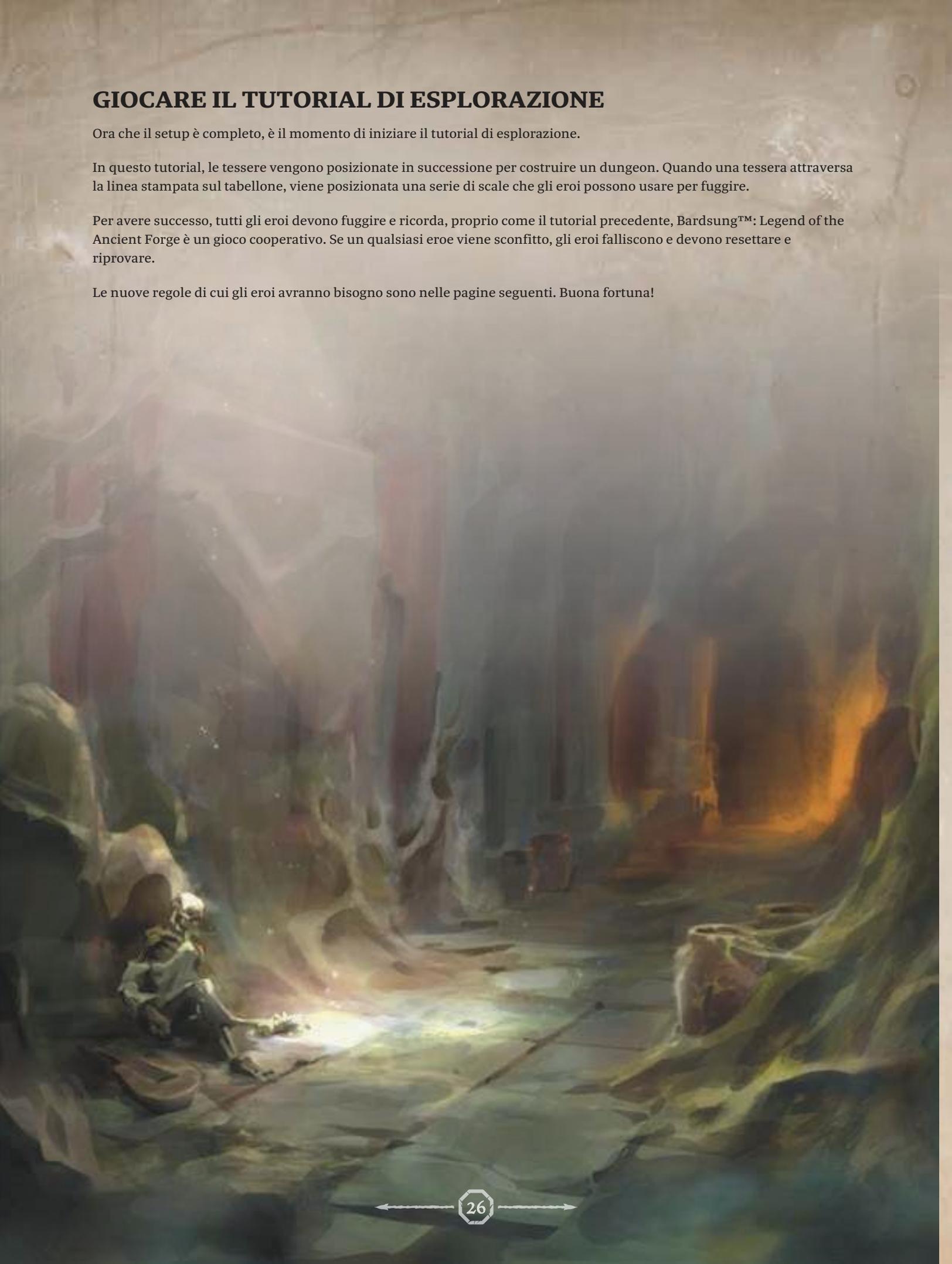
GIOCARE IL TUTORIAL DI ESPLORAZIONE

Ora che il setup è completo, è il momento di iniziare il tutorial di esplorazione.

In questo tutorial, le tessere vengono posizionate in successione per costruire un dungeon. Quando una tessera attraversa la linea stampata sul tabellone, viene posizionata una serie di scale che gli eroi possono usare per fuggire.

Per avere successo, tutti gli eroi devono fuggire e ricorda, proprio come il tutorial precedente, Bardsung™: Legend of the Ancient Forge è un gioco cooperativo. Se un qualsiasi eroe viene sconfitto, gli eroi falliscono e devono resettare e riprovare.

Le nuove regole di cui gli eroi avranno bisogno sono nelle pagine seguenti. Buona fortuna!



EXPLORING AND ADDITIONAL RULES

Hai imparato le basi del combattimento, ma c'è ancora molto altro da imparare. Cominciamo con alcune regole extra per il destino e i nemici, e poi passiamo ad alcune nuove regole usate quando si esplorano i luoghi circostanti.

DESTINO

Finora gli eroi hanno usato il destino solo per pagare il costo di alcune abilità, ma d'ora in poi avranno un altro uso di questa preziosa risorsa, e saranno anche in grado di reintegrare i gettoni esauriti che hanno speso.

ATTACCHI POTENZIATI

Quando un eroe effettua un attacco, può spendere un gettone destino per *potenziare* un tiro di attacco durante la fase 1 della sequenza di attacco.

Quando un eroe effettua un tiro di attacco potenziato, tira un d4 in aggiunta a qualsiasi altro dado, e aggiunge il numero mostrato sul d4 al risultato.

Gli eroi possono solo spendere il destino per potenziare i tiri di attacco, e non qualsiasi altro tipo di tiro, ma non preoccupatevi. Senza dubbio troverai altre risorse che potenziano i tiri azione, difesa e danno durante il tuo viaggio...

RIPRISTINARE IL DESTINO

Quando il destino viene *ripristinato*, gira un gettone destino esaurito sul lato attivo. Se ogni pedina è già attiva, il destino non può essere ripristinato.

Ogni eroe ha un tratto unico sulla sua carta profilo, che gli permette di ripristinare il destino se soddisfa una certa condizione. Inoltre, quando viene tirato un 1 o un 20 per un attacco, una difesa o un altro tiro di azione, ripristina un token destino.

NEMICI

Nel tutorial di combattimento, gli eroi hanno affrontato un Brigand, un nemico pericoloso ma semplice. Da qui in poi, però, dovranno vedersela con nemici più duri e meno prevedibili.

TRATTI AGGIUNTIVI DI COMPORTAMENTO

Alcuni nemici hanno due tratti di comportamento. Risolvili entrambi durante il turno del nemico, dall'alto verso il basso.



Il Raider ha due tratti di comportamento. Durante il suo turno, risolve prima il comportamento cauto e, una volta eseguita un'azione, risolve il testo sulla carta ritirata.

TN RESILIENTI E VULNERABILI

proprietà di attacco, come il Brute. Questo è indicato da un simbolo accanto al loro TN.

C'è un riassunto sul retro di questo regolamento che delinea le regole per ogni simbolo TN resiliente e vulnerabile nel gioco.

Presta molta attenzione ai tuoi nemici e ai tipi di attacchi del tuo eroe, in modo da poter sfruttare al meglio le loro debolezze, e giocare sui tuoi punti di forza!

CARTE COMPLESSE

Alcune carte nemiche sono a doppia faccia, con il loro lato normale e un lato più caldo, indicato dal simbolo  e da un disegno sanguinolento sullo sfondo. Quando le carte nemiche sono posizionate per la prima volta sull'ordine di marcia, hanno sempre il loro lato normale a faccia in su.

Quando un nemico ha subito due ferite, gli eroi si rifanno alla voce grinta del nemico per vedere cosa succede dopo. Gli eroi avranno già confidenza con il simbolo , ma questo non è l'unico valore.

Quando una carta con  subisce due ferite, scarta i gettoni ferita del nemico, poi gira la carta iniziativa del nemico dalla parte più calda. La carta nemica mantiene questo lato finché non viene rimossa dall'ordine di marcia o una regola non specifichi altrimenti.

Se ci sono altri nemici dello stesso tipo sull'area di gioco, anche loro usano il lato nuovo come scheda di riferimento. Se i nemici hanno dei gettoni ferita, non rimuoverli quando la carta viene girata.



Quando il Brute subisce due ferite, la sua carta viene capovolta e i gettoni vengono scartati - qualsiasi ferita extra dallo stesso attacco o da nuovi attacchi verrà aggiunta normalmente.

Quando le carte dei nemici si girano dalla parte più calda, la loro carta può cambiare drasticamente. Sii sempre prudente quando affronti nuovi nemici, nel caso in cui abbiano un nuovo tratto di comportamento o un attacco più potente! I nemici con le carte con il lato caldo offrono un fantastico spazio per l'immaginazione. Probabilmente, dopo aver visto i loro alleati feriti, i nemici colpiti entrano in una furia sanguinaria e balzano in avanti per attaccare; o forse, il loro morale è distrutto e si rannicchiano, mentre vedono il loro invincibile muro-scudo infranto.

ESPLORANDO

In precedenza, l'azione si svolgeva tutta su una singola tessera, ma ora, per poter progredire, gli eroi dovranno uscire ed esplorare i territori circostanti.



Se due tessere sono collegate da un portale, quest'ultimo forma un limite di zona che permette agli eroi di muoversi e misurare il range tra loro allo stesso modo delle zone adiacenti.

Se un portale non ha una tessera collegata ad esso, è un *portale inesplorato*. Durante il proprio turno, un eroe nella stessa zona di un portale inesplorato può fare un'azione di *esplorazione*.

Durante questo tutorial, gli eroi sulla tessera d'ingresso possono usare solo il portale nord per fare azioni di esplorazione, e ignorare i portali a est e a ovest.

Durante l'esplorazione, gli eroi dovrebbero sempre cercare di stare insieme. Non c'è nulla che impedisca agli eroi di vagare da soli, ma così facendo si aumentano notevolmente le possibilità di essere sconfitti...

L'AZIONE DI ESPLORAZIONE

L'azione di esplorazione viene conteggiata nel limite di azioni di un eroe per turno, proprio come le azioni di muovere e usare l'abilità.

Quando un eroe compie un'azione di esplorazione, segue tre passi nell'ordine che segue.

1. Pescare e risolvere una carta dungeon.
2. Pescare e risolvere una carta aspetto.
3. Mescolare l'ordine di marcia.

1. PESCARE E RISOLVERE UNA CARTA DUNGEON

Ci sono due tipi di mazzi di dungeon: un mazzo *stanza* e un mazzo *corridoio*.



Se l'eroe si trova attualmente su una tessera stanza, pesca una carta dal mazzo dungeon del corridoio.

Se l'eroe si trova attualmente su un riquadro corridoio, pesca una carta dal mazzo dungeon stanza.

L'eroe prende la tessera indicata sulla carta dal lato dell'area di gioco e la piazza sulla mappa, con uno dei portali della tessera collegata al portale da cui ha esplorato. Quando la tessera è posizionata, l'eroe può scegliere l'orientamento che preferisce.



Una volta che la tessera è stata posizionata, posiziona l'eroe sulla tessera, nella stessa zona del portale che è stato appena collegato alla tessera esistente.

Alcune carte dungeon presentano dei nemici, indicati dai **NFMXM** simboli. Posiziona questi nemici nelle zone indicate sulla carta. Gli incontri indicheranno quale nemico corrisponde a ciascun simbolo.

Se ci sono quattro o cinque eroi, piazza ogni nemico mostrato sulla carta.

Se ci sono tre o meno eroi, non posizionare i nemici mostrati con un anello che li circonda (N).

Una volta piazzati i nemici, l'eroe pesca una carta da uno dei mazzi *aspetto*.

2. PESCARRE E RISOLVERE UNA CARTA ASPETTO

Le carte aspetto modificano le carte dungeon o i loro elementi per assicurare che gli eroi abbiano sempre nuove sfide da superare.

Ci sono due tipi di mazzo aspetto: un mazzo *battaglia* e un mazzo *sfida*.



Ogni carta dungeon ha un simbolo di battaglia o di sfida. Dopo aver piazzato i modelli indicati sulla tessera dungeon, pesca una carta dal mazzo degli aspetti corrispondente.

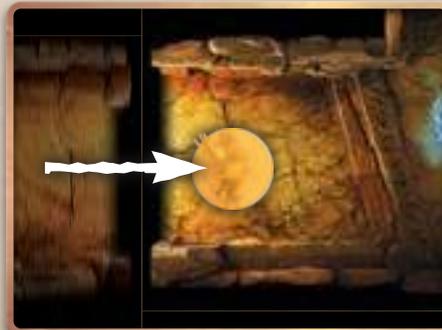
Tutte le carte aspetto hanno dei simboli nell'angolo in basso a sinistra. Gli eroi risolvono queste carte in base al simbolo o ai simboli evidenziati.

- Immediate (Immediato):** Il testo sulla carta viene risolto immediatamente, poi la carta viene scartata.
- Sustained (Sostenuto):** La carta viene piazzata accanto alla tessera indicata nel testo. Le regole sulla carta hanno sempre effetto fino a quando la carta non viene scartata, o fino alla fine dell'incontro.
- Delayed (Ritardato):** Metti la carta in uno degli slot effetto ritardato alla fine dell'ordine di marcia, indicato dal simbolo della clessidra. Le carte con effetto ritardato indicano quando iniziano i loro effetti, tipicamente durante la fase finale. **Le carte negli slot effetto ritardato non vengono mischiate con le carte dell'ordine di marcia.**
- Engagement (Ingaggiato):** Questo simbolo appare sempre in aggiunta a uno dei simboli precedenti e indica che la carta viene scartata se tutte le carte dei nemici vengono rimosse dall'ordine di marcia.

Quando si risolvono le carte aspetto, ci sono due termini importanti che aiutano a definire quando una regola inizia ad avere effetto.

La tessera *corrente* è la nuova tessera che è stata appena piazzata.

La tessera *precedente* è la tessera su cui l'eroe si trovava in precedenza.



Nightfeather ha appena fatto un'azione di esplorazione, rendendo la tessera che ha appena piazzato la tessera corrente e quella che ha esplorato la tessera precedente.

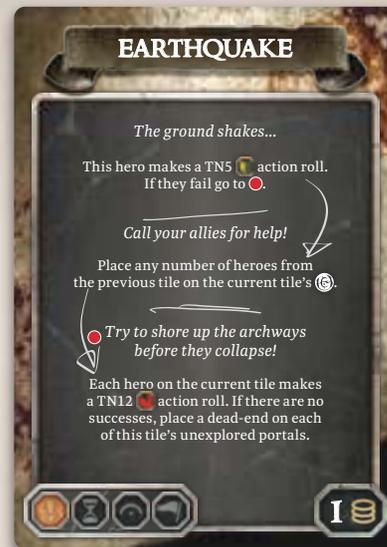
CARTE SFIDA

Quando viene pescata una carta sfida, gli eroi guadagnano il numero di gettoni d'oro indicato sulla carta e li mettono nella riserva d'oro sul tabellone.

Le carte sfida rappresentano un'ampia varietà di situazioni. Sebbene alcune siano semplici da risolvere, altre offrono una trama narrativa o una scelta, con parti separate da una linea bianca.

Quando risolvi una carta sfida organizzata in questo modo, leggi e risolvi la prima sezione della carta, poi segui le istruzioni nel testo e/o segui le frecce per passare alla sezione successiva.

Dopo aver terminato l'ultima sezione, scarta la carta. Se il testo della carta indica di scartarla prima del termine, non risolvere le sezioni rimanenti.



Se è stata pescata una carta sfida e non sono stati piazzati nuovi nemici come risultato dell'azione di esplorazione, salta il prossimo passo. Altrimenti, procedi al passo 3.

3. MISCHIARE L'ORDINE DI MARCIA

Una volta che la carta aspetto è stata risolta e/o piazzata, se nell'area di gioco sono stati piazzati uno o più nemici che non hanno già una carta nell'ordine di marcia, il turno finisce immediatamente.

Prendete ogni carta nell'ordine di marcia, mischiate le carte per eventuali nuovi nemici e poi preparate un nuovo ordine di marcia.

Questo può significare che un eroe ottiene una doppia attivazione, il che è perfettamente normale - a volte, gli eroi reagiscono con riflessi fulminei!

Se i nemici piazzati nell'area di gioco hanno già le loro carte nell'ordine di marcia, non mischiate o preparate un nuovo ordine di marcia. Se una o più di queste carte sono già esaurite, il nemico dovrà aspettare il prossimo turno per attivarsi.

POSIZIONARE I NEMICI DURANTE L'INCONTRO DI ESPLORAZIONE

Durante questo tutorial, usa la legenda qui sotto per determinare quali nemici vengono piazzati dopo aver pescato una carta dungeon con un'icona di battaglia.

-  - Brigand
-  - Raider
-  - Brute

COMPLETARE IL TUTORIAL DI ESPLORAZIONE

Quando una tessera si sovrappone ai bordi stampati sulla mappa, posizionare la tessera normalmente, e poi posizionare il token scale nella zona che contiene .

Un eroe nella stessa zona del token scale può spendere un'azione per fuggire. Quando un eroe scappa, rimuovi il suo modello dall'area di gioco e rimuovi la sua carta iniziativa dall'ordine di marcia.

Un eroe che è fuggito non può fare altri turni o tornare nell'area di gioco - ha raggiunto la sicurezza e può solo incitare i suoi alleati dietro di lui.

Quando ogni eroe è fuggito, il tutorial è vinto.



COMPLETING THE EXPLORATION TUTORIAL

Non leggere oltre finché non hai superato questo tutorial: tutte le regole di cui hai bisogno sono qui. Quando hai avuto successo, passa alla pagina successiva per continuare la tua avventura!

PREPARING FOR THE CAMPAIGN

SETTING-UP FULL ENCOUNTERS

Ben fatto: sei sopravvissuto al tutorial di esplorazione! Sei quasi pronto per iniziare la tua campagna. Nelle prossime pagine ci sono le regole conclusive che dovrai imparare per affrontare il gioco completo, quindi sei pronto per entrare nell'Antica Forgia.

Per preparare una partita completa, segui i passi dell'incontro tutorial, incluse le sezioni sottostanti. Nota che i giocatori non saranno in grado di cambiare eroe dopo aver mosso i primi passi nell'Antica Forgia e aver iniziato la campagna: questa è la loro ultima possibilità di cambiare eroe se vogliono farlo.

POZIONI CURATIVE, LEGNA DA ARDERE, SET DI ATTREZZI E INCANTESIMI

Durante l'incontro tutorial, gli eroi hanno senza dubbio notato diverse tracce di gettoni presenti sul bordo dei gettoni destino. Questi slot sono utilizzati per i gettoni *pozione curativa*, *legna da ardere*, *set di attrezzi* e *incantesimi*.



Healing Potion
Pozione di guarigione

Firewood
Legna da ardere

Toolkit
Set di attrezzi

Charm
Incantesimo

Come i gettoni destino, ognuno di questi gettoni ha un lato attivo e un lato esaurito. Quando un gettone viene speso, capovolgilo a faccia in giù per mostrare il lato esaurito. Come il destino, i gettoni esauriti non possono essere spesi e devono essere ripristinati.

Gli eroi iniziano la campagna con tre gettoni di ogni tipo, con il lato attivo rivolto verso l'alto.

Gli usi di ogni token sono descritti di seguito.

- Healing Potion (Pozione di guarigione):** Quando un eroe viene sconfitto, invece di fallire l'incontro, può spendere un gettone pozione curativa per essere rianimato, scartando ogni carta ferita e gettone condizione che possiede.
- Firewood (Legna da ardere):** Viene spesa quando gli eroi si riposano, come descritto nelle pagine seguenti.
- Toolkit (Set di attrezzi):** Questi gettoni hanno una varietà di usi, come descritto nelle pagine seguenti e sulle carte aspetto.
- Charm (Incantesimo):** Gli eroi possono spendere questo token in qualsiasi momento per riempire ogni token fatto esaurito. Non è considerato un'azione.

Nota che, a differenza dei gettoni destino, questi gettoni non vengono girati sul loro lato attivo all'inizio di ogni incontro e richiederanno di spendere oro per reintegrarli, quindi gli eroi dovrebbero essere parsimoniosi nel loro utilizzo!

CARTE

MAZZI DI PARTENZA

Prendi tutte le carte rimanenti sul tavolo e scartale. Dividile in pile dello stesso tipo, come elencato di seguito, aggiungendo tutte le carte utilizzate nei tutorial.

- Hero Abilities and Equipment
- Enemy and Boss Reference
- Boss Initiative
- Wound
- Treasure
- Squire
- Narrative
- Dungeon Corridor
- Dungeon Room
- Aspect Challenge
- Aspect Battle

ICAVEAU

La scatola del gioco ha una serie di slot per le carte all'interno, che sono chiamati caveau. I caveau sono dove la maggior parte dei mazzi di carte saranno conservati, e dovrebbero essere sempre disposti in ordine numerico quando possibile.

Metti le carte narrative in uno degli slot per le carte del vassoio, facendo attenzione sia a tenerle in ordine numerico sia a non guardare le facce. Poi, ripeti questo per le carte stanza del dungeon, carte aspetto sia sfida che battaglia.

Le carte senza dorso numerato non hanno bisogno di andare nei caveau, e possono usare gli altri spazi del vassoio quando vengono conservate.

Con il progredire della campagna, agli eroi sarà occasionalmente richiesto di recuperare una carta da un caveau, o di riporre una carta in un caveau. Dopo aver preso una carta, gli eroi possono guardarne il contenuto, a meno che non venga loro richiesto di mischiarla in un mazzo, nel qual caso la carta viene mischiata a faccia in giù e senza leggerla.

Quando si rimette una carta in un caveau, la si rimette sempre in ordine numerico, nel caso serva di nuovo in seguito.

La regola d'oro dei sotterranei è di non guardare a meno che non ti venga chiesto di farlo - è qui che risiedono i misteri di Bardsung™: Legend of the Ancient Forge!

ADVANCED HERO RULES

Per prepararsi alla campagna, è necessario imparare un po' di più sulle abilità degli eroi, le ferite e le condizioni, nonché come creare punti di controllo e usare l'oro per migliorare l'equipaggiamento degli eroi.

DADI

MIGLIORAMENTO DEL DADO DEI DANNI

Alcuni effetti permetteranno agli eroi di migliorare il loro dado dei danni durante un attacco.

Quando un dado danno viene potenziato, invece di tirare il proprio dado normale, l'eroe tira il dado con il numero di facce immediatamente superiore - cioè, se un eroe tira normalmente un d6, tira invece un d8. Dopo che l'attacco è stato risolto, l'eroe torna ad usare il suo dado normale.

Un eroe non può migliorare il suo dado danno oltre un d12.

AZIONI GRATUITE

A volte una regola parlerà di *azioni gratuite*. Un'azione gratuita segue tutte le normali regole di un'azione, ma non viene conteggiata nel numero di azioni che l'eroe ha compiuto durante il suo turno. Le azioni gratuite sono sempre intraprese quando viene richiesto, o subito dopo che l'azione attuale è stata risolta.

ABILITÀ

ABILITÀ ATTIVE E PASSIVE

Le abilità degli eroi hanno due diversi meccanismi di attivazione, *attivi* e *passivi*.

Attive (🎯) ossia le carte abilità richiedono che l'eroe compia un'azione per utilizzare l'abilità prima che il testo e gli effetti possano essere attivati.

Gli effetti delle carte abilità passive (🛡️) sono sempre in gioco o si risolvono quando si verificano determinate condizioni.



Active



Passive

Finora gli eroi hanno potuto osservare solo le abilità attive, ma in preparazione alla campagna, ogni eroe dovrebbe ora guardare sul retro della sua carta profilo e **aggiungere la sua terza carta abilità (contrassegnata da un asterisco), alla sua plancia.**

🎯 ATTACCHI EFFETTO AD AREA (AOE)

Se l'attacco di un eroe mostra l'icona AoE nei suoi effetti, dopo aver risolto il passo 6 o 7 della sequenza di attacco (a seconda che l'attacco sia stato un colpo critico o meno), applica gli altri effetti dell'attacco a ogni altro nemico nella stessa zona del bersaglio.



🎯 ATTACCHI A IMPULSI

Quando un nemico usa un attacco a impulsi, effettua un attacco contro ogni eroe nel suo raggio d'azione, oltre al suo bersaglio. Ogni eroe effettua un tiro di difesa e subisce normalmente gli effetti dell'attacco se non lo para.



EFFETTI MANCATI

Oltre agli effetti che si verificano se vanno a segno, alcuni attacchi hanno un effetto se falliscono. Alcuni esempi sono mostrati di seguito:



Se il tiro di attacco di un eroe fallisce e il suo attacco ha un effetto di mancato, il nemico subisce l'effetto durante la fase 4 della sequenza di attacco.

Se un eroe supera un tiro di difesa ma l'attacco del nemico ha un effetto mancato, l'eroe subisce l'effetto dopo aver completato il tiro.

EFFETTI E PROPRIETÀ AGGIUNTIVE

Finora, gli eroi hanno visto effetti di attacco di base, ma con il passare del tempo, saranno in grado di scatenare attacchi molto più potenti sui loro nemici. C'è un riassunto sul retro di questo regolamento che delinea ogni effetto e proprietà di un attacco del gioco.

FERITE GRAVI E CONDIZIONI

FERITE GRAVI

Alcune trappole e alcuni attacchi nemici sono particolarmente pericolosi e causano una *ferita grave*.



Ferita grave con valore TN

Ferita grave con Token

Ogni carta ferita è a doppia faccia, con un lato ferita e un lato ferita grave, indicato dal simbolo .

Quando un eroe subisce una ferita grave, la carta viene messa con il lato ferita grave a faccia in su. Le ferite gravi contano come una ferita, ma applicano una penalità aggiuntiva all'eroe finché sono a faccia in su.

La maggior parte delle carte ferite gravi mostrano un valore di TN e una caratteristica. Se un eroe subisce una o più ferite gravi all'inizio del suo turno, sceglie una di queste ferite ed effettua un tiro azione, usando la TN e la caratteristica indicata sulla carta. Se supera il tiro, gira la carta dalla parte della ferita semplice.

Se la ferita grave elenca invece un numero di gettoni timer, metti quel numero di gettoni sulla carta. Quando tutti i gettoni sono stati rimossi, gira la carta dalla parte di quella semplice.

I nemici non possono subire ferite gravi.

GUARIRE ED ESSERE SCONFITTI

Quando un eroe cura una ferita, può rimuovere una carta ferita dalla sua plancia, o girare una delle sue carte ferita grave dalla parte della ferita semplice.

Se un eroe in qualsiasi momento ha un numero di carte ferita o ferita grave pari o superiore al suo valore di grinta, è stato sconfitto. Se un eroe viene sconfitto, gli eroi falliscono l'incontro.

Quando gli eroi falliscono un incontro, inizia la fase di recupero (vedi pagina 38).

CONDIZIONI

Le *condizioni* sono ferite uniche con effetti specifici permanenti. Sia gli eroi che i nemici possono subire condizioni. **I gettoni e le carte ferita non sono condizioni.**



Weaken
Indebolire

Bane
Rovina

Burn
Bruciare

Boon
Benefico

Quando un modello subisce una condizione, il token condizione corrispondente viene posizionato accanto al modello che subisce gli effetti elencati per la condizione.

Se un modello subisce una condizione, non può subirla di nuovo - cioè, un nemico che ha già subito un indebolimento non può subire di nuovo un indebolimento.

C'è un riassunto sul retro di questo regolamento che descrive ogni condizione del gioco.

Non sono ferite, ma anche la benedizione e il blocco sono condizioni - pensatele come condizioni benefiche.

RIPOSO E CHECKPOINT

RIPOSO

Se tutti gli eroi sono nella stessa area (vedi pagina 36), e non ci sono nemici in quell'area, gli eroi possono spendere un gettone legna da ardere per riposare in qualsiasi momento.

Quando gli eroi si riposano, scelgono una tessera nell'area in questione, e si piazzano ognuno su quella tessera in una zona di loro scelta. Mettete il gettone legna da ardere speso sulla tessera mostrando la faccia attiva. 

Ogni eroe poi cura una ferita e il round finisce.

CHECKPOINTS

Se ci sono uno o più token di legna da ardere attivi sull'area di gioco e un eroe viene sconfitto, invece di fallire l'incontro, gli eroi possono usare uno dei token attivi come checkpoint.

Posiziona ogni eroe nella stessa zona del token, poi rimuovi tutte le ferite e i token condizione da ogni eroe. Riporta il gettone legna da ardere sul tracciato corrispondente con il lato esaurito in mostra.

Rimuovete tutte le tessere che non collegano la tessera degli eroi alla tessera d'ingresso, insieme a tutti i nemici, i gettoni e le carte aspetto su di esse. Gli eroi non guadagnano oro per rimuovere i nemici dall'ordine di marcia in questo modo.

Gli eroi poi mischiano l'ordine di marcia e iniziano un nuovo round, esplorando l'ignoto ancora una volta.

TESORO

Quando un eroe pesca una carta tesoro, la mette nella sua plancia di gioco. Non c'è un limite al numero di carte del tesoro che un eroe può avere, e può scambiare liberamente le carte tesoro in qualsiasi momento, a meno che una carta non sia collegata a una carta equipaggiamento.

Ci sono tre diversi tipi di tesori: *pietre preziose*, *rune* e *consumabili*.

PIETRE PREZIOSE E RUNE

Per usare una pietra preziosa o una runa, un eroe deve collegarla a una carta equipaggiamento.



PIETRE PREZIOSE

Le gemme tipicamente aggiungono modificatori o effetti agli attacchi e possono essere collegate solo a carte arma.

Se un eroe effettua un attacco e ha una o più carte gemma collegate alla sua arma (o alle sue armi), applica tutte le regole sulle carte gemma all'attacco.



RUNE

Le rune tipicamente aggiungono modificatori o effetti ai tiri per la difesa e possono essere collegate solo alle carte armatura.

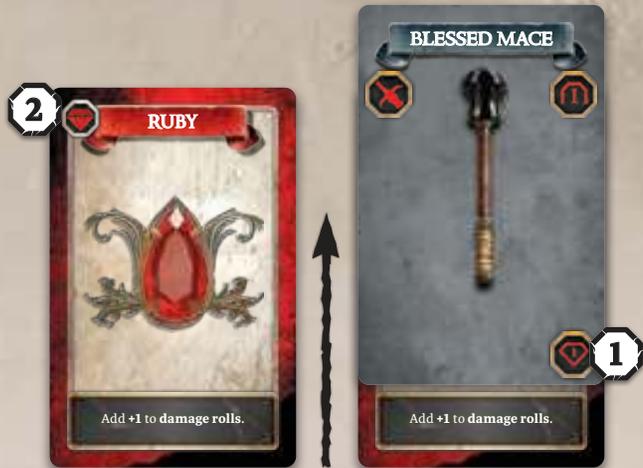
Se un eroe effettua un tiro di difesa e ha una o più carte runa attaccate alla sua carta armatura, applica al tiro di difesa tutte le regole sulle carte runa.

Controlla sempre attentamente le tue carte equipaggiamento per vedere di che tipo sono: la Forgefather di Stoneheart, per esempio, si usa per parare piuttosto che per attaccare ed è un'armatura.

Se un eroe ha due armi o due armature, può aggiungere i modificatori e gli effetti di entrambe le carte al suo tiro di attacco o di difesa: non deve scegliere quale pezzo di equipaggiamento sta usando.

COLLEGARE LE CARTE

Pietre preziose e rune possono essere collegate a una carta equipaggiamento in qualsiasi momento, ma devono rispettare le seguenti due regole:



1. Ogni carta equipaggiamento ha un certo numero di slot di potenziamento.

Una carta equipaggiamento non può avere più carte collegate di quanti siano i suoi slot di potenziamento.

2. Le carte gemma e runa hanno un bordo specifico.

Una carta equipaggiamento non può avere più di una gemma o runa con lo stesso bordo collegato ad essa—cioè, una carta arma potrebbe avere una gemma con bordo rosso e una gemma con bordo blu collegata ad essa, ma non può avere due gemme con bordo rosso collegate alla stessa.

Una pietra preziosa o una carta runa può essere scollegata e rimessa nell'inventario dell'eroe solo durante la fase di manutenzione.

Gi bordi delle gemme e delle rune possono essere identificati sia dal colore che dalla forma.



CONSUMABILI

Un eroe può usare una carta consumabile nel suo inventario in qualsiasi momento durante il suo turno, risolvendo il suo testo e i suoi effetti. Usare un consumabile non costa un'azione.

Carte consumabili con il simbolo  vengono scartate e rimescolate nel mazzo del tesoro dopo essere state usate.

Carte consumabili con il simbolo  si esauriscono dopo essere state usate. Se una carta si esaurisce, ruotala di 180°. Tutte le regole su una carta esaurita non possono essere usate.

Durante la fase di manutenzione, un eroe può spendere il costo in oro  indicato su una carta esaurita per ripristinarla e riportarla al suo orientamento originale.

ADVANCED EXPLORATION RULES

Ora che gli eroi stanno giocando incontri completi, avranno bisogno di conoscere alcune regole aggiuntive per l'esplorazione

LA TESSERA D'INGRESSO



A meno che non sia indicato diversamente, gli eroi iniziano sempre ogni incontro sulla tessera d'ingresso, con i loro modelli posizionati nella zona contenente la grafica delle scale. Ogni passaggio sulla tessera d'ingresso inizia con un gettone porta su di esso, che mostra il lato aperto.

THE BOUNDARY



La linea intorno al bordo della mappa è chiamata confine. Quando si piazza una tessera, questa deve essere posizionata interamente all'interno del confine. Se una tessera non può essere piazzata perché in ogni possibile orientamento tocca o attraversa il confine, o si sovrappone ad un'altra tessera, al suo posto viene piazzato un vicolo cieco sul passaggio, e la tessera e la

carta dungeon vengono scartate.

L'eccezione è il bordo segnato come *soglia*. Quando una tessera viene posizionata toccando o sovrappoendosi alla soglia posiziona il token scale sulla tessera, (6) come descritto nel tutorial di esplorazione.

Gli eroi non possono fare azioni di esplorazione su una tessera che contiene il gettone scale.

VICOLO CIECO

I gettoni vicolo cieco sono posizionati sopra i passaggi. Un eroe non può fare un'azione di esplorazione su un passaggio con un gettone vicolo cieco sopra. Se un gettone vicolo cieco viene piazzato durante un'azione di esplorazione, l'azione termina immediatamente - non eseguire altri passi.

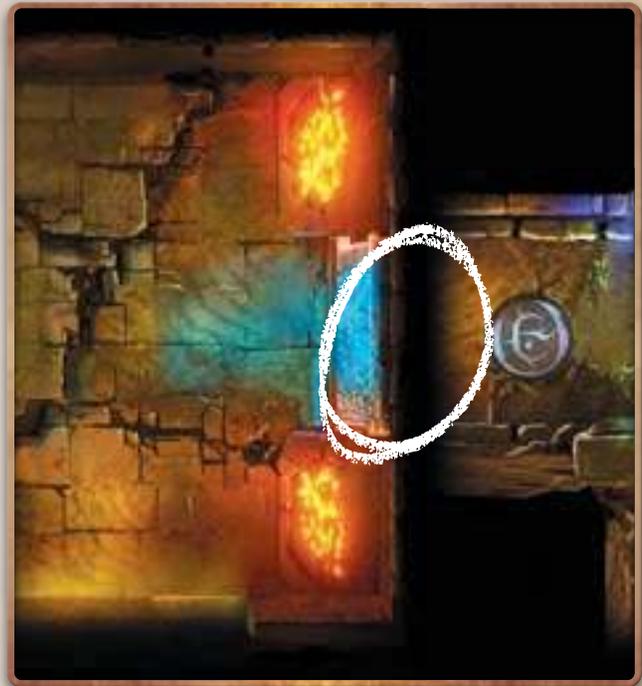


PASSAGGI SEGRETI

La maggior parte delle tessere ha un *passaggio segreto* segnato su di esse dall'opera d'arte, indicando che potrebbe esserci un modo per usare una sezione di muro come se fosse un portale.

Durante il proprio turno, un eroe può spendere un gettone set di attrezzi per usare un'azione di esplorazione mentre si trova nella stessa zona di un passaggio segreto, trattando il passaggio segreto come un passaggio standard e seguendo i normali passi dell'azione di esplorazione.

Dopo aver collegato una tessera, il passaggio segreto è considerato un passaggio standard



PIAZZAMENTO GRATUITO

Se l'area di gioco non ha portali inesplorati e gli eroi non hanno modo di avanzare a causa di vicoli ciechi, un eroe può usare un passaggio segreto come descritto sopra, **senza spendere un gettone set di attrezzi.**

È molto probabile che tu scopra spazi sulla mappa o portali che non possono assolutamente portare alla soglia perché lo spazio è troppo piccolo, circondato da altre tessere, o attraverserebbe il confine.

Quando si determina se si può usare il piazzamento libero o meno, si può scegliere di ignorare questi piccoli spazi, risparmiando il tempo e lo sforzo di esplorare per il gusto di aggiungere un gettone vicolo cieco.

NUOVA CARTA SIMBOLI DEL DUNGEON

Oltre ai nemici, le carte dei dungeon hanno diversi altri simboli.

ENTRATA FISSA

Alcuni portali hanno il  simbolo, che indica che si tratta di un'entrata fissa. Un'entrata fissa deve essere connessa al passaggio dove è stata fatta l'azione di esplorazione, impedendo all'eroe di scegliere l'orientamento della tessera.

ELEMENTI TERRENO

Gli elementi del terreno sono indicati da  e da  simboli.

Gli incontri elencheranno se un simbolo rappresenta un elemento terreno o meno. Se lo fa, posiziona l'elemento corrispondente nella zona indicata sulla carta. Nota che gli elementi terreno non aumentano o diminuiscono in base al numero di eroi, come fanno i nemici.

C'è un riassunto sul retro di questo regolamento che descrive ogni elemento di terreno.

PORTE

Alcuni portali hanno una porta  indicando che gli eroi dovrebbero posizionare un token porta su di esso.

Le porte hanno un lato aperto e un lato chiuso. Le porte sono sempre posizionate nell'area di gioco con il lato aperto in mostra.

I modelli possono muoversi tra le tessere usando un passaggio con una porta aperta senza penalità. I personaggi non possono muoversi, schivare o essere spinti attraverso una porta chiusa.

Se un eroe compie un'azione di esplorazione mentre si trova nella stessa zona di una porta chiusa, gira il gettone sul lato aperto.

Un eroe nella stessa zona di una porta può spendere un'azione per aprirla o chiuderla, girando la pedina sul lato corrispondente. Se ci sono carte nemico nell'ordine di marcia, l'eroe deve anche spendere un gettone set di attrezzi per girare una porta sul lato chiuso.

I nemici non possono aprire o chiudere le porte.



Porta aperta



Porta chiusa

AREEE

Una serie di tessere collegate da passaggi e porte aperte si chiama area.

Se due tessere sono collegate da un passaggio con una porta chiusa, si trovano in aree diverse (a meno che la porta non sia aperta).



Ci sono due aree in questo esempio, contrassegnate come area **1** e area **2**. Le tessere A, B e C sono tutte collegate tramite una serie di passaggi e costituiscono l'area uno. Anche la tessera D è in quest'area perché è collegata da un passaggio con una porta aperta. La tessera E non fa parte dell'area uno, perché è collegata da un portale con una porta chiusa, e quindi si trova invece nell'area due. La tessera F è collegata alla tessera E tramite un passaggio ed è anch'essa nell'area due. Se la porta che collega le tessere D ed E fosse aperta, allora tutte e sei le tessere diventerebbero parte della stessa area.

NEMICI E AREE

Se un nemico si trova in un'area in cui non ci sono eroi, il nemico salta il suo turno.

Se una carta nemico è nell'ordine di marcia ma nessun nemico di quel tipo si trova nella stessa area di un eroe, rimuovi la carta nemico dall'ordine di marcia. **Gli eroi non guadagnano oro per aver rimosso carte dall'ordine di marcia in questo modo.**

Se l'area del nemico ha un eroe al suo interno, o si fonde con un'area con eroi al suo interno, la carta nemico viene rimescolata nell'ordine di marcia e il nemico riprende il suo turno.

Gli attacchi non possono prendere di mira un modello in un'area diversa.

Le carte Aspetto influenzano solo l'area in cui sono state pescate.

Se hai bisogno di piazzare dei nemici su una tessera e non ci sono miniature di riserva disponibili, prendi le miniature necessarie dalle aree che non hanno eroi. Se ancora non hai abbastanza miniature, allora posiziona quanti più miniature possibili.

THE END PHASE

Fino ad ora nella fase finale gli eroi mischiavano semplicemente le carte e preparavano un nuovo ordine di marcia. Ora però che i tutorial sono stati completati, è il momento di introdurre una serie di passi temporali e le altre regole che gli eroi dovranno apprendere.

PASSI TEMPORALI

Risolvere la fase finale nel seguente ordine.

1. Risolvere tutti gli effetti dei token condizioni.
 - a. Gli Eroi risolvono gli effetti delle condizioni
 - b. I nemici risolvono gli effetti delle condizioni
2. Risolvete qualsiasi carta aspetto ritardato alla fine dell'ordine di marcia, procedendo da sinistra a destra.
3. Effettuare un tiro evento.
 - a. Se il tiro è un 6, risolvere i pericoli del terreno.
 - b. Se il tiro fallisce, attiva il token echo.
4. Raccogliete e mischiate le carte eroe e nemico dell'ordine di marcia, aggiungendo eventuali nuove carte aggiunte dai token echo o dalle carte aspetto, poi preparate un nuovo ordine.
5. Risolvere qualsiasi effetto sulle carte abilità degli eroi, in un ordine a scelta degli eroi stessi.
6. Risolvere qualsiasi altro effetto non previsto dai passi precedenti.
7. Il round termina.

TIRO EVENTO

Se ci sono meno di tre tessere nell' area di gioco, salta questo passo.

Il *tiro evento* rappresenta eventi che accadono in altre parti del dungeon.

Per effettuare un tiro evento, l'eroe con l'iniziativa più alta tira un d6. Il tiro evento fallisce se il risultato è un 1 o un 2.

Se il lancio ha successo, passa alla fase 4. Se il tiro fallisce, il token echo si attiva come descritto di seguito.

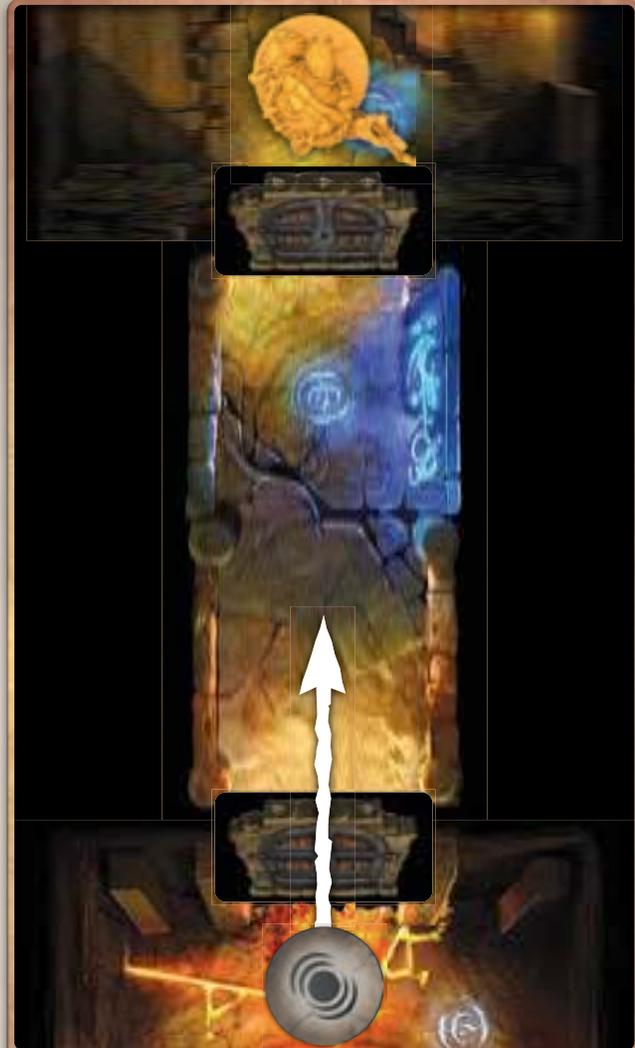
TOKEN ECHO

Quando il token echo si attiva, si muove di un' area. Se il token non si trova nell' area di gioco, mettetelo sulla tessera d'ingresso.

Quando un token echo si muove, posizionatelo un'area più vicino all'eroe con l'iniziativa più alta, sulla casella, nella sua nuova area, più vicina all'eroe.

Se il gettone venisse piazzato nella stessa area di un eroe (perché si trovava in un'area vicina a quella dell'eroe prima di spostarsi), rimuovete invece il token dall'area di gioco. Mescolate le carte mostro errante elencate per l'incontro che non sono già in gioco, e pescatene una a caso. Se la carta è una carta nemico, mettete il modello del nemico sulla tessera dell'eroe, sulla casella .

Se un eroe si muove nella stessa area di un token echo durante il suo turno, rimuovete il token e mischiate le carte mostro errante come descritto sopra.



Wylldshell ha fallito il tiro evento. Il token echo si attiva, e viene piazzato in una nuova area, sulla casella più vicina a Wylldshell.

Se Wylldshell fallisce di nuovo il tiro evento il prossimo turno, il token echo verrà rimosso e gli eroi dovranno pescare una carta mostro errante per vedere quale nemico li sta seguendo, o se era solo la loro immaginazione...

PERICOLI DEL TERRENO

Alcuni elementi del terreno sono meno prevedibili di altri, e cambiano nel tempo, come un tubo scoppiato che emette uno strano gas, o una camera che si allaga. Questi sono conosciuti come pericoli del terreno.

Se il tiro per l'evento è un 6, tutti i pericoli sull'area di gioco si attivano e il testo sulla loro carta viene risolto.

THE MAINTENANCE PHASE

Alla fine di un incontro, gli eroi si fermano per riprendere fiato e prepararsi per la parte successiva del loro viaggio.

Quando gli eroi completano o falliscono un incontro, inizia la fase di manutenzione.

Risolvi la fase di manutenzione nel seguente ordine:

1. Passo di mantenimento
2. Passo dell'oro
3. Passo della salita di livello

1. PASSO DI MANTENIMENTO

All'inizio del passo di *mantenimento*, ogni eroe scarta tutte le carte ferita sulla propria plancia. Poi rimuovi tutte le tessere, i modelli, le carte e i gettoni dall'area di gioco e dall'ordine di marcia.

Non scartare o reintegrare le pozioni di guarigione, legna da ardere, set di attrezzi e gettoni incantesimo.

Se gli eroi hanno dei gettoni sulla loro plancia, come il token grudge (rancore), o una carta tesoro con dei token timer, anche questi non vengono scartati.

Se gli eroi hanno superato l'incontro, passano allo step successivo.

Se gli eroi hanno fallito l'incontro, scartate ogni token nella riserva dell'oro. Poi, scartate la pozione curativa, la legna da ardere, la cassetta degli attrezzi e i gettoni incantesimo finché ogni tracciato mostra un gettone attivo. Dopo aver fatto questo, il passo di mantenimento termina.

2. PASSO DELL'ORO

Nel passo *dell'oro*, gli eroi possono spendere i gettoni d'oro che hanno ottenuto sconfiggendo i nemici e completando le sfide.

Durante questa sottofase gli eroi possono effettuare quanto segue, nel seguente ordine:

1. Paga la quantità d'oro indicata sulle carte consumabili esaurite per ripristinarle.
2. Paga 7 oro/gettone per ricaricare i token pozione di guarigione, legna da ardere, kit di attrezzi e/o incantesimi.
3. Paga 10 oro per pescare una carta dal mazzo dei tesori perduti dell'avventura.
4. Scollega le carte gemma o runa dalle carte equipaggiamento. Questo non costa oro.

Gli eroi non sono obbligati a spendere il loro oro durante questa fase, ma possono invece lasciarlo nella scorta dell'oro e usarlo in seguito.

Una volta che gli eroi hanno finito di spendere il loro oro, passano al passo successivo.

3. PASSO DELLA SALITA DI LIVELLO



Man mano che gli eroi progrediscono, guadagnano XP, che possono monitorare con i gettoni XP.

Durante il passo *della salita di livello*, gli eroi possono spendere XP nei seguenti modi:

- **Aumentare i modificatori delle caratteristiche**
- **Migliorare le abilità**
- **Acquistare nuove abilità.**

Come per i gettoni d'oro, gli eroi non devono spendere i loro XP durante questa fase e possono invece risparmiarli.

Una volta che hanno finito di spendere XP, il passo di aumento di livello e la fase di manutenzione terminano, e si può passare all'incontro successivo.

AUMENTARE I MODIFICATORI DELLE CARATTERISTICHE

L'eroe sceglie una delle sue caratteristiche e spende un numero di XP pari al valore del modificatore che sta ottenendo, sostituendo il gettone sulla sua plancia con un gettone che mostra il nuovo numero.

I modificatori devono essere acquisiti in ordine crescente - cioè, per aumentare il modificatore di una caratteristica a +2, l'eroe deve prima avere un modificatore +1 per quella caratteristica.

Ogni caratteristica può essere potenziata fino a un massimo di +4.

MIGLIORARE LE ABILITÀ

Ogni carta abilità è a due facce, con un lato di livello uno che presenta un valore XP accanto al simbolo, e un lato di livello due, indicato dal simbolo .

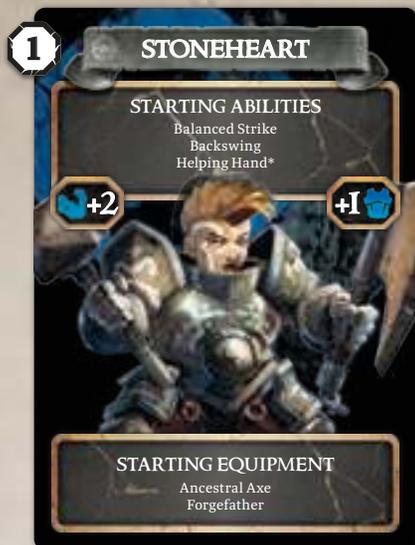


Quando un eroe migliora un'abilità, spende la quantità di XP mostrata sulla carta e la gira sul lato con il simbolo.

Le abilità potenziate possono aggiungere una varietà di effetti e di testo: gli eroi dovrebbero guardare ciascuna delle loro abilità individualmente per scegliere i miglioramenti che si adattano al loro stile di gioco preferito.

ACQUISTARE NUOVE ABILITÀ

Ogni eroe segue un *percorso* specifico, come indicato sulla sua carta profilo **1**. Oltre alle carte abilità iniziali degli eroi, ogni percorso ha diverse carte abilità aggiuntive disponibili e acquistabili, permettendo agli eroi di sviluppare una varietà di abilità adatte ai loro punti di forza e al loro stile di gioco.



Quando un eroe acquisisce una nuova abilità, può acquistare una delle abilità del proprio percorso per 3XP, oppure acquistare un'abilità di un altro percorso per 4XP, consentendo un livello di personalizzazione ancora maggiore.

Se una carta abilità ha l'immagine di un eroe accanto al percorso, può essere acquistata solo da quell'eroe.

EQUIPAGGIAMENTO

MIGLIORAMENTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Mentre gli eroi giocano la campagna, il loro equipaggiamento assorbirà lentamente la magia dell'Antica Forgia e diventerà più potente. Gli eroi non possono acquistare potenziamenti per il loro equipaggiamento con oro o XP - l'equipaggiamento si potenzia solo come risultato delle regole dopo certi eventi.

Ci sono tre livelli per ogni carta equipaggiamento. Gli equipaggiamenti iniziano la campagna con la faccia di livello uno. Quando un eroe potenzia un pezzo di equipaggiamento, sostituisce la carta esistente con la carta di potenziamento corrispondente.

Durante il potenziamento, gli eroi possono collegare o scollegare qualsiasi pietra preziosa o carta runa presente nel loro inventario.



Congratulazioni! Poiché avete completato l'incontro tutorial, avete tutti guadagnato 3XP. Usando le regole di cui sopra, proviamo ora a spendere un po' di XP.
Se questa è la tua prima volta, ti consigliamo di seguire i suggerimenti qui sotto, che ti aiuteranno a partire alla grande!



DAWNGUARD

Dawnguard ha accesso ai token devozione, una risorsa speciale che attiva abilità potenti e uniche. Spendì i 3XP di questo eroe per acquistare l'abilità Penitence dal Percorso Faith.

LIGHTWEAVER

Lightweaver ha diverse abilità potenti tra cui scegliere, ma una maggiore precisione aiuta a colpire in modo migliore. Spendì i 3XP di questo eroe per aumentare il suo modificatore di caratteristica a +3.



NIGHTFEATHER

Nightfeather non vuole rischiare di rimanere bloccato in una zona con troppi nemici, quindi un attacco a distanza è un ottimo inizio. Spendì i 3XP di questo eroe per acquistare l'abilità Throwing Knives dal Percorso Shadows.

STONEHEART

Stoneheart può beneficiare della mobilità extra, che gli permette di colpire i nemici più rapidamente. Spendì i 3XP di questo eroe per acquistare l'abilità Charge dal Percorso Steel.



WYLDSHELL

Come Dawnguard, Wyldshell usa un tipo di token unico, che può essere usato con effetti devastanti. Spendì gli XP di questo eroe per Ghost Lights, un'abilità che li fa partire alla grande sul Percorso Omens.

E ora, sei pronto ad entrare nell'Antica Forgia! È ora di consultare il libro delle avventure e di muovere i primi passi sul cammino per diventare Bardsung...

BOSS ENCOUNTERS

Aspetta, non avevamo detto che era ora di entrare nell'Antica Forgia? Se non avete ancora iniziato a leggere l'Adventure Book, fermatevi prima di andare avanti, perché queste regole finali non vi serviranno ancora per un po'...

Ah! Allora, sei qui perché sei pronto ad affrontare il tuo primo boss? Bene, allora, in primo luogo, congratulazioni. Stai andando bene. E ora, ti insegniamo come funzionano questi nuovi pericolosi avversari!

Man mano che gli eroi si addentrano nelle rovine, dovranno affrontare nemici sempre più pericolosi e unici, i più impegnativi dei quali sono conosciuti come boss.

SET UP DELL'INCONTRO CON IL BOSS

I boss saranno sempre vissuti come incontri prestabiliti, in genere utilizzando il lato posteriore del tabellone.



Lato Arena

Il retro del tabellone ha un ordine di marcia e le stesse tracce per le pedine con cui gli eroi hanno già familiarità, anche se è bene notare che la legna da ardere e i set degli attrezzi saranno di scarso aiuto quando si affronta un boss - gli eroi non avranno certo il tempo di riposare, o di chiudere una porta a martellate per tenere a bada il loro avversario!

Ogni incontro con un boss ha una pagina dedicata che mostra come impostare l'arena, comprese le zone di partenza degli eroi e dei nemici.

Non avrete bisogno di mazzi aspetto, dungeon o tesori per questo incontro, quindi metteteli da parte per il momento.

GIOCARE UN INCONTRO CON UN BOSS

Anche se i boss stessi sono molto diversi, l'obiettivo di ogni incontro è lo stesso: sconfiggere il boss. Come per gli incontri normali, se un eroe viene sconfitto, l'incontro termina con un fallimento.

CARTE BOSS

A differenza degli altri nemici, le informazioni di un boss sono riportate su una singola carta di riferimento e su diverse carte iniziativa.

Un boss è un nemico ai fini della risoluzione delle regole come le condizioni e le abilità dell'eroe.

I boss non sono influenzati da abilità o condizioni che riducono la loro velocità o impediscono loro di muoversi.

SCHEDA DI RIFERIMENTO

Una volta che l'area di gioco è stata allestita, posiziona la carta o le carte di riferimento del boss su un lato dell'area di gioco dove ogni eroe può vederle. Queste carte non sono mai posizionate nell'ordine di marcia.



Boss Reference Card

- Nome:** Il nome del boss.
- Numero bersaglio (TN):** Quando gli eroi attaccano il boss, usano questo numero di bersaglio.
- Velocità:** Quante zone può muovere il boss.
- Tenacia:** Il numero che un tiro di danno deve eguagliare o superare per infliggere un colpo critico contro il boss.
- Regole speciali:** Le regole speciali del boss.
- Calore:** Se questa è la faccia normale o più calda della carta.

CARTE INIZIATIVA

Le carte iniziativa di un boss sono mescolate nell'ordine di marcia e rappresentano gli attacchi del boss.



Carta Iniziativa del Boss

1. **Nome:** Il nome dell'attacco.
2. **Numero bersaglio (TN):** Quando il boss effettua questo attacco, gli eroi usano questo numero di bersaglio per i loro tiri di difesa.
3. **Profilo d'attacco:** Il profilo d'attacco della carta.
 - a. **Proprietà:** I vari attacchi speciali sono mostrati qui.
 - b. **Gittata:** La gittata d'attacco della carta.
 - c. **Effetti:** Gli effetti se l'attacco colpisce.
4. **Tratto comportamentale:** Il comportamento scritto sulla carta per indicare come il boss si muove e/o attacca quando si risolve questa carta.
5. **Regole speciali:** Le regole speciali delle carte.
6. **Calore:** Se questa è la faccia normale o più calda della carta. Le carte iniziativa del boss sono sempre posizionate nell'ordine di marcia con il loro lato normale all'inizio di un incontro.

Una volta che l'area di gioco è stata allestita, prendi le carte iniziativa eroe e le carte iniziativa boss presenti nel regolamento dell'incontro e mischiale insieme, poi stabilisci un ordine di marcia per iniziare il primo turno.

TURNI DEL BOSS

A differenza dei nemici normali, un boss ha più turni durante ogni round, e ognuno di essi è composto da una carta iniziativa sull'ordine di marcia.

Risolvi queste carte allo stesso modo delle normali carte nemiche, usando il testo del comportamento previsto dalla carta per accertare i bersagli e il movimento, e il profilo di attacco quando il boss attacca. Nota che ogni carta è diversa: i boss hanno un attacco ricco e diversificato rispetto ai nemici normali.

Se un boss non può attaccare l'eroe elencato come suo bersaglio, prenderà invece di mira l'eroe più vicino. Nel raro caso in cui nessun eroe si trovi nel raggio d'azione dell'attacco o della carica, si muoverà secondo la sua velocità verso l'eroe più vicino.

Un boss prenderà sempre il percorso più breve quando si muove verso un obiettivo. Nel caso in cui più percorsi siano equidistanti, il boss si muoverà sempre attraverso il percorso che raggiunge il maggior numero di eroi.

FASI FINALI

Salta il passo 3 della fase finale durante un incontro con un boss. I boss sono avversari abbastanza temibili da spaventare persino i mostri erranti!

BOSS E SUBIRE FERITE

Quando un boss subisce una ferita (👊), posiziona un token ferita accanto al suo modello. Se il boss subisce un'altra ferita, scarta i gettoni ferita del boss, poi gira la carta boss con l'iniziativa più alta con il suo lato normale a faccia in su sul lato più caldo.

Se tutte le carte iniziativa di un boss mostrano i loro lati più caldi e il boss subisce altre due ferite, scarta i gettoni ferita del boss, poi scarta la carta boss con l'iniziativa più alta. Capovolgili le carte rimanenti nella loro faccia normale.

Se tutte le carte iniziativa di un boss vengono rimosse dall'ordine di marcia, il boss è sconfitto.

FASI

Alcuni boss particolarmente potenti combattono in più fasi. Se un boss ha fasi aggiuntive, sarà evidenziato nelle regole dell'incontro del boss.

Se un incontro con un boss ha più fasi, le regole dell'incontro indicheranno come il boss può essere sconfitto.

MINI BOSS

I mini-boss sono un tipo di nemico avanzato che ogni tanto si confronterà con eroi in normali incontri.

I mini-boss sono più vicini ai nemici piuttosto che ai boss. Non hanno una carta di riferimento e anche se hanno due carte iniziativa, queste appaiono e funzionano allo stesso modo delle carte di riferimento dei nemici, con l'eccezione che entrambe le carte devono essere rimosse prima che il mini-boss venga sconfitto.

A differenza dei boss, se gli eroi sconfiggono un mini-boss, non completano l'incontro.



SUMMARY

AZIONI DEGLI EROI

- Move* – L'eroe si muove in base alla sua velocità.
- Use Ability* – Risolve una carta abilità attiva.
- Explore* – Pesca una carta dal mazzo dungeon appropriato e collega la tessera mostrata al passaggio in cui si trova l'eroe.
- Open / Close Door* – Gira un gettone porta nella zona dell'eroe.

PROPRIETÀ DELL'ATTACCO

- Physical Attack* – Vedi Modificatori TN del nemico
- Magical Attack* – Vedi Modificatori TN del nemico
- Powerful Attack* – I tiri di difesa hanno svantaggio contro questo attacco.
- Area of Effect* – Dopo aver risolto l'attacco, applica gli effetti ad ogni altro nemico nella zona del bersaglio.
- Pulse* – Il nemico attacca ogni eroe nel raggio del suo attacco.

CONDIZIONI

- Bane* – Quando questo nemico viene attaccato nuovamente, il tiro d'attacco ha un vantaggio, quindi scarta questo token.
- Bleed* – Sottrai -1 dal tiro evento per ogni eroe che subisce questa condizione. Scarta questo token quando gli eroi si riposano.
- Blessing* – Questo eroe guadagna vantaggio sul suo prossimo tiro di azione, poi scarta questo token.
- Burn* – Alla fine del turno, questo modello subisce una ferita, poi scarta questo token.
- Fatigue* – Questo eroe subisce uno svantaggio al suo prossimo tiro azione, poi scarta questo token.
- Frostbite* – Quando questo eroe subisce una ferita, subisce invece una ferita grave, poi scarta questo token. Quando questo nemico subisce una ferita, subisce una ferita addizionale, poi scarta questo token.
- Pinned* – Quando l'ordine di marcia viene mischiato, questa carta viene lasciata nello spazio che già occupa. Dopo che il nuovo ordine di marcia è stato distribuito, scarta questo token.
- Poison* – Un personaggio può avere più gettoni veleno. Quando un modello subisce poison, prima che questo token venga posizionato accanto alla miniatura, subisce un numero di ferite pari al numero di token veleno già in suo possesso, quindi riceve il token. Scarta tutti i token quando gli eroi riposano.
- Silence* – il giocatore di questo eroe non può parlare o comunicare con gli altri giocatori.
- Stunned* – Un eroe può avere più token stordito. Riduci le azioni di questo eroe di uno per ogni token stordito presente. Alla fine di ogni turno di questo eroe, scarta un gettone.
- Sundered* – Questo eroe non aggiunge modificatori al suo prossimo tiro di difesa, quindi scarta questo token.
- Weaken* – La prossima volta che questo nemico attacca, il tiro di difesa dell'eroe ha vantaggio, quindi scarta questo token.

BONUS DADO

- Advantage* - Roll an extra d20, and use the die with the highest result.
- Disadvantage* - Roll an extra d20, and use the die with the lowest result.
- Reroll* – Roll all of the dice again, and use the new result. A roll can only rerolled once.
- Empower* - Roll a d4 and add the number shown to the result.
- Upgrade* - Roll the die with the next highest facing size, to a maximum of d12.

MODIFICATORI TN NEMICI

- Physically Resilient* - gli attacchi fisici contro questo nemico ottengono svantaggio.
- Physically Vulnerable* - gli attacchi fisici contro questo nemico ottengono vantaggio.
- Magically Resilient* - gli attacchi magici contro questo nemico ottengono svantaggio.
- Magically Vulnerable* - gli attacchi magici contro questo nemico ottengono vantaggio.

EFFETTI DELL'ATTACCO

- Wound* - Il bersaglio subisce una ferita.
- Serious Wound* - Il bersaglio subisce una ferita grave.
- Push* – Il bersaglio può essere posizionato in una zona adiacente.
- Dodge* – Il modello attaccante può essere posizionato in una zona adiacente.
- Blessing* - Il modello attaccante guadagna un gettone benedizione.
- Inspire* – Gira un gettone fato esaurito sul lato attivo.
- Quicken* – Sposta la carta iniziativa del personaggio di uno spazio a sinistra nell'ordine di marcia.
- Haste* – Muovi la carta iniziativa del personaggio nello spazio con l'iniziativa più alta.
- Slow* – Sposta la carta iniziativa del bersaglio di uno spazio a destra sull'ordine di marcia.
- Stop* – Sposta la carta iniziativa del bersaglio nello spazio con l'iniziativa più bassa.
- Bane* – Il bersaglio guadagna un token "bane".
- Bleed* – Il bersaglio guadagna un token bleed.
- Burn* – Il bersaglio guadagna un token burn.
- Fatigue* – Il bersaglio guadagna un token fatigue.
- Frostbite* – Il bersaglio guadagna un token Frostbite.
- Poison* – Il bersaglio guadagna un token poison.
- Stunned* – Il bersaglio guadagna un token stunned .
- Sundered* – Il bersaglio guadagna un token sundered.
- Weaken* – Il bersaglio guadagna un token weaken.
- Pinned* – Il bersaglio guadagna un token pinned.

ELEMENTI DEL TERRENO



Firepit (Focolare)

Un modello che viene spinto in una zona che contiene un token firepit subisce . Se un eroe subisce una spinta da un attacco nemico ed è adiacente ad una zona che contiene un token firepit, deve essere spinto in quella zona.



Water (Acqua)

Se un eroe si muove o viene spinto in una zona contenente un token acqua, effettua un tiro evento.



Gas

Un modello che finisce il suo turno nella stessa zona di un token gas subisce .



Rubble (Macerie)

Quando un eroe nella stessa zona di un token rubble viene attaccato, potenzia il suo tiro di difesa, poi scarta il token.



Elevation (Elevazione)

Quando un eroe nella stessa zona del token elevation attacca un nemico in un'altra zona, potenzia il tiro di attacco.



Banner (Vessillo)

La prima carta nemica, in ogni turno, che diventa esaurita subisce e poi si esaurisce. Gli eroi nella stessa zona del token banner possono spendere un'azione per scartare il token, se non ci sono nemici nella zona.



Grasping Vines (Viti afferranti)

Se un eroe tenta di lasciare una zona contenente il token grasping vines che si trova durante un'azione di movimento, subisce un colpo di addio di TN10. Se fallisce questo tiro, subisce . Se ci sono nemici nella stessa zona, ignora questo token.



Stalagmites (Stalagmiti)

Se un eroe si muove o viene spinto in una zona contenente un token stalagmite, subisce . Se un eroe viene spinto da un attacco nemico ed è adiacente ad una zona contenente un gettone stalagmite, deve essere spinto in quella zona. Quando un nemico viene spinto in una zona contenente una pedina stalagmite, tira un d6. Se esce un 4, 5 o 6, il nemico subisce .



Drift (Scivolata)

Un modello che termina il suo turno nella stessa zona di un token drift subisce . Se un modello in una zona contenente un token drift subisce scarta il token drift.



Mushroom Patch (Macchia di funghi)

Se il tiro evento è un 6, ogni modello sulla stessa tessera come uno o più gettoni fungo subisce , poi rimuovi il token (o i token) del fungo. Se non ci sono carte nemiche sull'ordine di marcia, un eroe nella stessa zona di una macchia di funghi può scartare il token e guadagnare tre oro. Se lo fa, effettua un tiro azione TN14 . Se falliscono, subiscono .



Old Well (Vecchio pozzo)

Le regole di questo token sono descritte in dettaglio sulla carta aspetto.



Pipe (Tubo)

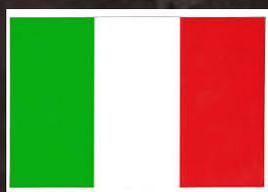
Le regole di questo token sono descritte in dettaglio sulla carta aspetto.



Forge (Forgia)

Le regole di questo token sono descritte in dettaglio sulla carta aspetto.

BAROSUNG



Traduzione amatoriale
a cura di dany0983