FORMA LE SQUADRE...

Combatti uno contro uno o forma squadre con i tuoi compagni per sconfiggere il Male, rabbiosamente aggrappato all'altra parte del tavolo. Accetta un gruppo di personaggi scelti casualmente, ognuno con le sue radicalmente differenti debolezze ed abilità. Costruisci una mappa a tuo vantaggio, ostacolando nel frattempo il tuo nemico che cercherà di fare lo stesso.

PREPARATI...

Muovi i tuoi personaggi sulla mappa, restando sempre un passo avanti rispetto ai maligni aggressori nemici, mentre distruggi gli avversari più deboli. Affronta gli illusori guardiani dei labirinti per guadagnarti utili e mortali equipaggiamenti.

COMBATTI...

Difendi la tua preziosa squadra con una varietà di armamenti, armature ed insoliti aggeggi. Controlla gli obiettivi che, alla fine, ti assicureranno la vittoria!

3..... Contenuto del gioco e vittoria
4..... Personaggi e valutazioni
5..... Dadi sfida
6..... Iniziare una partita
7..... Il gioco
8..... La mappa
9..... Movimenti dei personaggi
10-11 Equipaggiamento
12.... Visibilità
13.... Attacchi a distanza
14.... Fuoco di opportunità
15.... Combattimenti corpo a corpo
16.... Avventure: i labirinti
17.... Avventure: le torri
18-19 Il capo "Weewak"
19-20 Ai piedi di Suva
21.... Lo sport
21.... Crediti

Una breve introduzione

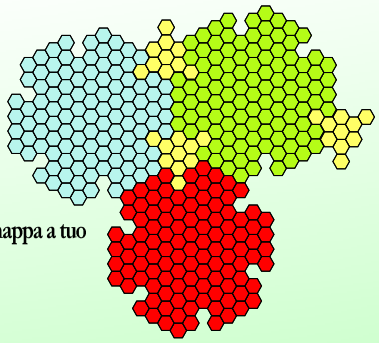
1

Dividi i giocatori in due squadre.

2

Ricevi un gruppo di personaggi estratti a caso.

3



Costruisci la mappa a tuo piacimento.

4

I segnalini mostrano dove si trovano i tuoi personaggi sulla mappa. Muovili utilizzando la griglia di esagoni in cui la mappa è suddivisa.

5

6

I personaggi guadagnano equipaggiamenti affrontando i guardiani dei quattro labirinti.

7

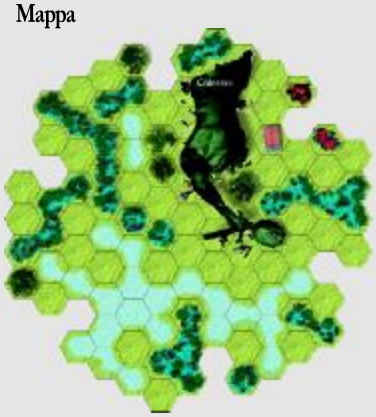
Usa gli equipaggiamenti e le abilità naturali dei tuoi personaggi per sconfiggere e sopravanzare il nemico.

Contenuti e Vittoria

Componenti di Gioco

- 4 mappe
. 6 chiavi - cupola
- 4 chiavi - labirinto
- 52 carte equipaggiamento
- 40 carte guardiano
- 28 carte personaggio
- 28 segnalini personaggio
- 4 segnalini squadra bianca
- 4 segnalini squadra nera
- 2 segnalini LOS
- 2 segnalini OPFire
- 2 carte tabella
- 1 manuale
- 4 dadi

Mappa



Carta Equipaggiamento

Chiave - Cupola

Chiave - Labirinto

Carta Guardiano

Carta Tabella

Carta Personaggio

Segnalino Personaggio

Segnalino Squadra Bianca

Segnalino Squadra Nera

Segnalino LOS

Segnalino OPFire

Vincere a Duel of Ages

Scegli un limite di tempo, da due a cinque ore. Lo standard è tre ore.
Il calcolo del tempo dovrebbe iniziare quando il Bianco è pronto ad effettuare la sua prima mossa.
Quando il tempo è scaduto, la squadra corrente completa il proprio turno, e l'avversario ha poi ancora un turno a disposizione.
Alla fine, i punti vengono così calcolati:
- 1 punto se la tua squadra ha più personaggi restati in vita rispetto alla squadra del tuo avversario
- 1 punto per ogni labirinto in cui la tua posizione del guardiano è più vicina all'entrata del labirinto rispetto a quella del tuo avversario.

Pareggio

Nel caso di un pareggio, il gioco continua fino a che una squadra non riesce ad andare in vantaggio, conquistando un punto in un labirinto o attraverso il conteggio dei personaggi. Il gioco termina immediatamente quando una di queste due possibilità si verifica.

Tempo per ogni turno

In un torneo, una squadra ha due minuti per completare il proprio turno dalla fase dell'azione libera fino alla fine della fase di movimento.

La variante della battaglia

Questa variante è specifica per giocatori dilettanti, o quando non si voglia giocare a tempo.
Il gioco continua sino a che un concorrente si arrende o viene eliminato.

Abbiamo un pareggio

La squadra bianca ha 2 personaggi sopravvissuti.
La squadra nera ne ha 3.

1 punto per la squadra nera

La squadra bianca è in vantaggio nei labirinti Antico e Futuro.

2 punti per la squadra bianca

La squadra nera è in vantaggio nel labirinto Moderno

1 punto per la squadra bianca

Nessun leader nel Labirinto coloniale
Finale: Bianco 2, Nero 2
La partita continua. La squadra Nera riesce a sconfiggere il guardiano del labirinto futuro. Il punteggio passa a Bianco 1, Nero 2, e il Nero vince immediatamente.

Personaggi e Valori

Carte personaggio

I personaggi sono il fulcro di DOA. E' la tua squadra di personaggi che deve superare in astuzia, combattimento e strategia l'avversario.

Questa carta descrive Siennya, l'amazzone. Segui i numeri di pagina mostrati per conoscere più dettagli al riguardo dei valori.

Il significato dei colori

Bianco
Incredibile

Giallo
Eccellente

Verde
Buono

Blu
Nella media

Rosso
Scarso

Nero
Meglio non parlarne

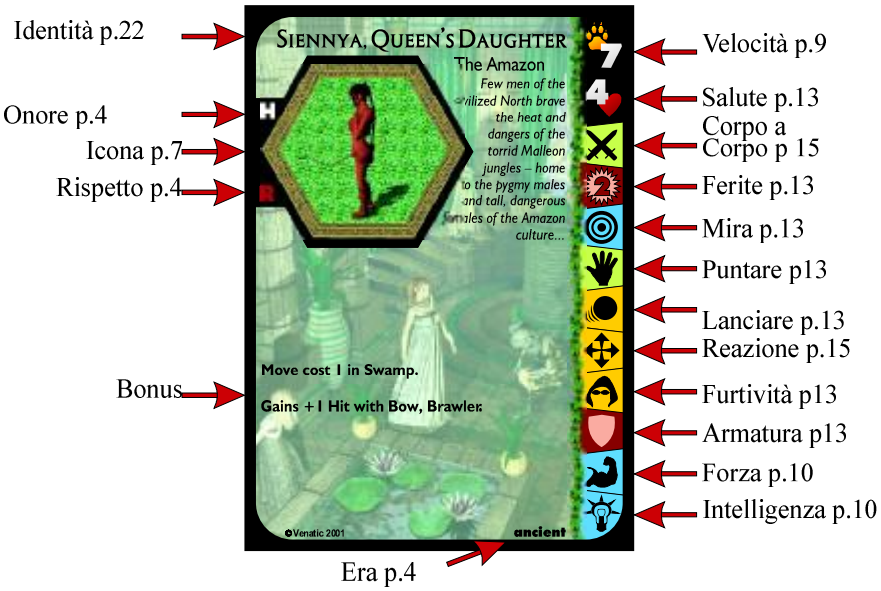
Molte delle abilità dei personaggi vengono codificate tramite un colore. Più il colore è luminoso, più il valore dell'abilità è elevato.
Guardando Siennya, si può dire che ha abilità di Lancio, Reazione ed Furtività rispettabili, mentre le Ferite e l'Armatura sono scarse.

Onore e rispetto

H **Onorevole**
H **Medio**
H **Disonorevole**

R **Rispettato**
R **Comune**
R **Non rispettato**

Onore e rispetto sono poco utilizzati in DOA: Worldspanner, mentre vengono utilizzati appieno in DOA2: Intensity.



Una breve panoramica dei valori

Onore - Come il personaggio tratta gli altri. Guarda questa pagina, in basso a sinistra.
Rispetto - Come gli altri trattano il personaggio. Guarda questa pagina, in basso a sinistra.
Velocità - La velocità di movimento
Salute - Quantità di ferite che il personaggio può ricevere prima di morire.
Corpo a Corpo - La capacità nel combattimento ravvicinato.
Ferite - Ogni personaggio può usare i suoi pugni/chele/tentacoli in combattimenti corpo a corpo. Questo valore simbolizza la potenza di questa naturale arma. Troverai che questo valore è in realtà sdoppiato. Il colore viene chiamato Penetrazione. Il numero nel mezzo è la ferita causata dall'attacco.
Mira - Fermezza, concentrazione, freddezza e vista. La mira è importante quando si usano armi che richiedono buona visione e fermezza, come i fucili.
Puntare - Coordinamento mano-occhio: l'abilità di fare fluidi e accurati movimenti con la parte superiore del corpo. Puntare è critico con armi che non vengono mirate accuratamente, come le pistole e le armi automatiche.
Lancio - L'abilità di lanciare accuratamente un oggetto. E' importante per granate, lance, e per le armi in cui si richiede un forte braccio, come gli archi.
Reazione - L'abilità di muovere il corpo velocemente. Personaggi con un'alta reazione, come Siennya, possono evitare ferite da nemici che attaccano corpo a corpo.
Furtività - Se un nemico non ti può vedere, non ti può sparare. La furtività da un valore alla dimesione, rumorosità e alla conoscenza delle tecniche di camuffamento. Lo scopo principale della furtività è la protezione dagli attacchi dalla distanza.
Armatura - Anche se un attacco colpisce, esso deve ancora penetrare i vestiti o l'armatura. Mentre Siennya ha una armatura debole, solitamente l'armatura normale è la Rossa.
Forza - La forza fisica, pura e semplice.
Intelligenza - L'abilità di trovare risposte e soluzioni.
Era - I personaggi (e tanti altri aspetti del gioco) sono divisi in quattro ere:

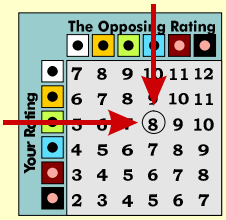
Antica: Personaggi dal passato remoto, ed eroi ed esseri di fantasie epiche.
Coloniale: Personaggi importanti dal 1500 al 1930.
Moderna: Dalla seconda guerra mondiale all'alba del viaggio interstellare.
Futura: Personaggi dalla fantascienza, e dell'entrata umana in altri sistemi stellari.

Le sfide sono il fulcro di DOA. Una sfida mette in opposizione i valori di un personaggio con quelli di un altro. Ecco come:

1. Ottieni il tuo numero sfida

Guarda il Challenge Chart sulla carta con le tabelle. Confronta il colore del tuo valore con il colore della sfida. Il risultato è un numero, da 2 a 12. Questo è il tuo numero sfida.

Sfidando ad esempio un valore Verde con un Blu, si ottiene un numero sfida di 8.



2. Aggiungi i modificatori

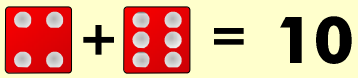
Ci potrebbero essere modificatori che aumentano o diminuiscono il numero sfida.
I modificatori non possono ridurre il numero a quantità minori di 2 o maggiori di 12.

Diciamo che ci sia una penalità di -2 a questa sfida. Il numero sfida scende a 6.

6

3. Tira 2 dadi

Ora, tira due dadi. Più piccolo è il risultato, meglio è.
Non modificare mai, mai il numero tirato. Sono i modificatori che modificano il numero sfida, non il tiro dei dadi.



4. Verifica il tuo risultato

Trova il numero tirato coi dadi sulla tabella Challenge Results. Il risultato sarà uno di questi cinque livelli di successo:
AMAZE - Successo incredibile
PASS - Successo pieno
SQUEAK - Successo parziale
FAIL - Fallimento
FOPP - Fallimento totale
Con un numero sfida di 6, e un tiro di dadi 10, hai avuto un pessimo risultato: FOPP.

With a challenge number of 6, and a roll of 10, you FOPPed. Hang your head in shame.

Challenge #	AMAZE	PASS	SQUEAK	FAIL	FOPP
2	2	–	–	3-5	6-12
3	2	–	3	4-6	7-12
4	2	3	4	5-7	8-12
5	2	3-4	5	6-8	9-12
6	2	3-5	6	7	10-12
7	2-3	4-6	7	8-10	11-12
8	2-4	5-7	8	9-11	12
9	2-5	6-8	9	10-11	12
10	2-6	7-9	10	11	12
11	2-7	8-10	11	–	12
12	2-8	9-11	–	–	12

5. Guarda i risultati del tuo successo

Una lista di risultati è presente per qualsiasi tipo di sfida che tu abbia intrapreso.
Quel risultato ti dirà cosa è successo alla tua sfida.

Diciamo che Siennya stava provando la sfida "sputa sul tuo nemico"*. La lista dei risultati è questa:
AMAZE - Un grosso sputo colpisce il nemico esattamente nell'occhio, ed egli rimarrà cieco per un turno.
PASS - Un discreto sputo colpisce il nemico sulla guancia. Riesci sia a far infuriare il nemico, che a disgustare i passanti
SQUEAK - Gli bagni gli stivali. Accettabile, ma dimostra un'imbarazzante carenza di polmoni!
FAIL - Colpisci il gatto. Il nemico non è per nulla impressionato.
FOPP - Sbagliato in pieno! E' lungo, verde, e penzola ancora dal tuo mento. Dato che questo è il risultato, sembra proprio che Siennya abbia bisogno di un fazzoletto!

* La sfida "sputa sul tuo nemico" non è reale, ma il capo Weewok ci ha chiesto di includerla nelle regole del gioco. Francamente, noi siamo disgustati come te, ma abbiamo avuto poche scelte: il capo ha amici potenti.

PICCOLI SPORCHI SEGRETI

Scoprirai presto che non hai bisogno delle tabelle, ricordati solo questi trucchetti:

SETTE NEL MEZZO

Il tuo numero sfida è 7 se il colore dell'avversario è uguale al tuo colore.
Il numero sale o scende da lì. Se il tuo colore è di un livello inferiore a quello del tuo avversario, allora il numero sfida scende a 6, e via dicendo.

I TIRI BASSI SONO I MIGLIORI

Un basso risultato ai dadi è ottimo. Il 2 è perfetto, il 12 non proprio.

LIVELLI DI SUCCESSO

AMAZE succede:
- su di un tiro di dadi con risultato 2
- su ogni tiro di dadi che è almeno di 4 inferiore al numero sfida

FOPP succede:
- su di un tiro di dadi di 12
- su ogni tiro di dadi che è almeno di 4 superiore al numero sfida

PASS succede:
- su di un tiro di dadi tra 1 e 3 inferiore al numero sfida

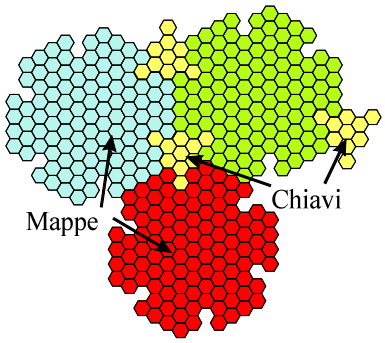
FAIL succede:
- su di un tiro di dadi tra 1 e 3 superiore al numero sfida

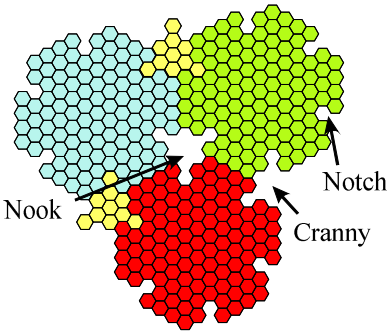
SQUEAK succede:
- su di un tiro di dadi uguale al numero sfida

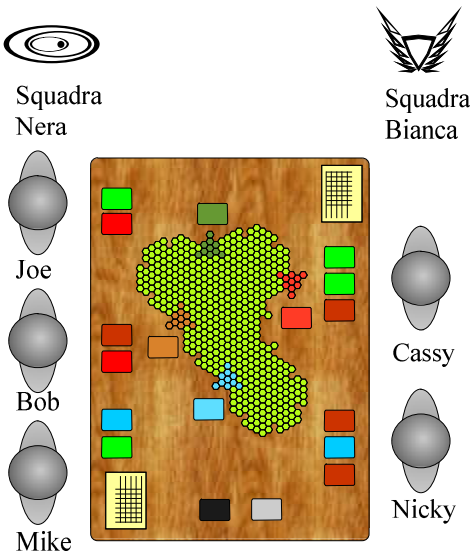
E QUINDI, TIRA I DADI DICENDO SQUEAK

Prova a fare questo durante il lancio dei dadi, e lo imparerai più in fretta. Diciamo che il tuo numero sfida è 7. Dì ad alta voce: "Sette per fare SQUEAK!" prima di tirare i dadi. Ora, tu sai che 7 è SQUEAK. Qualcosina di meno è PASS, di più è FAIL. Se il tiro sembra molto distante dal numero sfida (di 4 o più) è un FOPP o un AMAZE.

Iniziare una partita







1. Forma le squadre
Dividi i giocatori in due squadre. Le squadre non devono necessariamente avere gli stessi numeri di giocatori.

2. Distribuisci i personaggi
Decidi il numero di personaggi con cui ogni squadra giocherà, di solito da 4 a 10. Poi, ogni squadra deciderà quanti personaggi verranno comandati da ogni giocatore.
Mescola le carte dei personaggi. Distribuisci le carte coperte fino a che ogni giocatore ne ha ricevute quante stabilite. Tu le puoi guardare, ma attenzione a non farle vedere all'avversario! Non c'è nessuna differenza tra i tuoi personaggi e quelli della tua squadra. Non potrà mai capitare che succeda qualcosa solo ai tuoi personaggi e non a quelli della tua squadra, e viceversa.

3. Decidi chi sarà il Bianco
Fai tirare a due persone, una per squadra, due dadi. La squadra che otterrà il punteggio maggiore sarà il bianco, e l'altra sarà il nero.

4. Costruisci la mappa
I giocatori costruiscono la mappa usando le grosse mappe circolari e i piccoli incastri triangolari. Tutti si incastrano insieme per formare qualunque tipo di mappa desiderata.
Prendi le quattro mappe grandi e i sei incastri Dome. Lascia i 4 incastri Labirinto da parte, li userai più in là.
Il Nero prende una mappa e gli attacca uno qualunque degli incastri Dome. Il Bianco prende una mappa ed un incastro, e li attacca alla prima mappa. Una mappa o un incastro non potranno mai essere scollegati dal resto della mappa.
Le squadre si alternano a fare questo fino a che tutte e quattro le mappe e tutti e quattro gli incastri sono agganciati. Poi, le squadre metteranno gli ultimi due incastri Dome.
Costruendo la mappa, si creeranno dei "nooks", dei "crannies" e dei "notches". Un "nook" è un buco senza un incastro. Un "cranny" è un'apertura tra due mappe, mentre un "notch" è un'apertura standard della mappa, che non è stata chiusa da un incastro.
Quando la mappa sarà totalmente costruita, ogni nook e ogni cranny dovranno essere riempiti. Quindi, le squadre non possono lasciare più di quattro nook e cranny quando costruiscono la mappa: non più di quattro incastri Labyrinth possono essere inseriti.

5. Rivela i personaggi
Svela le tue carte dei personaggi, girando le carte a faccia in su, e disponile di fronte a te.
I giocatori sono autorizzati a studiare le carte dei personaggi di tutti gli altri giocatori.
Per ogni personaggio, trova il segnalino che corrisponde all'icona del personaggio stesso, come mostrato sulla carta. Metti il segnalino sulla carta.
Hai due scelte per tenere traccia della salute di un personaggio:
- scegli qualcuno che ne terrà traccia su carta
- fai delle pile di monetine (1 cent ad esempio) vicino ad ogni carta del personaggio.

6. Aggiungi i labirinti
Il Nero seleziona un labirinto e lo inserisce in qualsiasi nook, cranny o notch. L'entrata del labirinto deve esser messa in modo che si possa entrare dalla mappa.
Il Bianco piazza quindi il secondo labirinto, il Nero il terzo, ed il Bianco il quarto. Tutti i nooks e i crannies devono essere riempiti.
I labirinti hanno un occhio rosso in una casella. Metti un segnalino per la squadra Nera e Bianca in ognuna di queste caselle.
Separa le carte Guardiano nei loro quattro mazzi. Mescola ogni mazzo e metti ogni mazzo, a faccia in giù, vicino al labirinto dell'era corrispondente.
Sei ora pronto per cominciare a giocare...

Modalità di gioco

DOA si gioca a turni. Ogni turno è composto da un turno per il Bianco ed uno per il Nero.
Ogni turno è a sua volta composto da fasi. Ogni personaggio nella squadra deve completare totalmente una fase prima di poter passare alla successiva.

Turno del Bianco

Fase dell'azione libera

Alcune abilità dei personaggi ed alcune carte permettono ad un personaggio di effettuare un'azione libera. Le azioni libere, per definizione, non occupano tempo e non danno nessuna restrizione al resto del turno per quel personaggio. Per ogni turno si possono eseguire un numero indefinito di azioni libere.
Il Nero non può mai prendere azioni libere fino a che non è il suo turno.

Fase di fuoco

Il Bianco può utilizzare le sue armi a distanza. Ogni personaggio può sparare un colpo con un'arma.
Il Nero non può far nulla.

Fase di movimento

Ogni personaggio del Bianco che NON ha sparato si può muovere.
Il Nero non può far nulla.

Fase dell'opportunità di fuoco

Dopo che tutti i personaggi del Bianco si sono mossi, il Nero può sparare ai nemici che si sono mossi.

Fase del combattimento corpo a corpo

Tutti i personaggi di entrambe le squadre che sono in una casella con un nemico possono tentare un combattimento corpo a corpo.

Fase dell'avventura

I personaggi del Bianco che sono in una casella di avventura ne conducono una.

Fase di rinforzo

Il Bianco sceglie due personaggi che non sono ancora sulla mappa, ed effettua un tiro di congedo per ognuno di essi. Un personaggio deve essere selezionato prima di tirare il dado.
Dato che nessun personaggio è presente sulla mappa nel primo turno, l'unica fase che importa nel primo turno è appunto la fase di rinforzo.

Turno del Nero

Il Nero gioca esattamente nello stesso modo e con le stesse fasi del Bianco, come appena descritto.

CONGEDO E ESILIO

Durante lo svolgimento della partita, ai personaggi viene spesso chiesto di lasciare il posto dopo un'avventura. POOF! E spariscono da un posto, e FOOP! ricompaiono da un punto di uscita, chiamato Cupola.
Il congedo è un arrivederci piacevole, l'esilio è un duro "vattene, schifoso!".

Congedo

Tira un dado. Cerca una cupola con lo stesso numero. Metti il segnalino del personaggio in una di queste cupole.
La cupola scelta deve essere vuota. Non può già esserci un altro personaggio.
Se tutte le cupole con quel numero sono piene, vai alla cupola con il numero successivo (o all'uno se il dado era sei).

Esilio

E' come il congedo, ma il nemico tira il dado e sistema il personaggio.

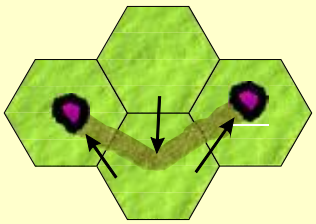
SISTEMARE ED IMPILARE I SEGNALINI PERSONAGGIO

I personaggi sono rappresentati sulla mappa dai segnalini. Sistema sempre i segnalini perfettamente dentro alle caselle. Un qualsiasi numero di personaggi può stare in una casella, eccetto nelle cupole e nelle torri. Solo un personaggio per volta può stare in una cupola o in una torre.

La Mappa

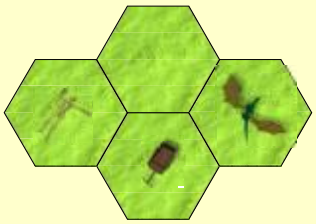
La mappa ha una struttura ad alveare, con centinaia di piccoli esagoni. Ogni esagono è chiamato casella.
Il terreno di una casella dipende dal tipo di disegno che essa contiene. Se la casella non contiene alcun disegno, il terreno è pulito.

TUNNEL
I tunnel si trovano sotto la superficie. Il terreno esiste normalmente sulla superficie, e quindi le quattro caselle mostrate nell'esempio sono terreno pulito, con un tunnel al di sotto di tre di esse.
Il terreno all'interno di un tunnel è sempre considerato pulito.
Un'ingresso di un tunnel non è un tipo particolare di terreno, è semplicemente un'indicazione di dove si può entrare nel sistema di tunnel.



CAVERNE
Una caverna è una collina vuota. I personaggi si possono muovere all'interno, ma non possono salire sulla collina, o passare attraverso i muri.
Per questo motivo, ci sono solo tre vie per entrare nella caverna, come mostrato.
Simboli informativi come l'occhio rosso non sono terreni speciali. Ad esempio, la casella con l'occhio rosso è terreno pulito.
Ogni casella contenente muri di caverna è considerata una casella di caverna.

EASTER EGGS
Ogni mappa ha due spazi contenenti un easter egg: una piccola creatura o macchina, ecc. Gli easter egg non sono tipi particolari di terreno. Esistono solo per rendere la mappa più interessante.



OSTACOLI
C'è un solo ostacolo sulla mappa - il distrutto e caduto golia sulla mappa Colossus. Qualsiasi casella contenente la statua in rovina o colonne cadute è considerata una casella ostacolo.

Tutti gli spazi in quest'area sono ostacoli

Movimento dei Personaggi

Durante la fase di movimento della tua squadra, ognuno dei tuoi personaggi si può muovere sulla mappa se non ha sparato durante la fase di fuoco.

SPOSTARSI DA UNA CASELLA ALL'ALTRA

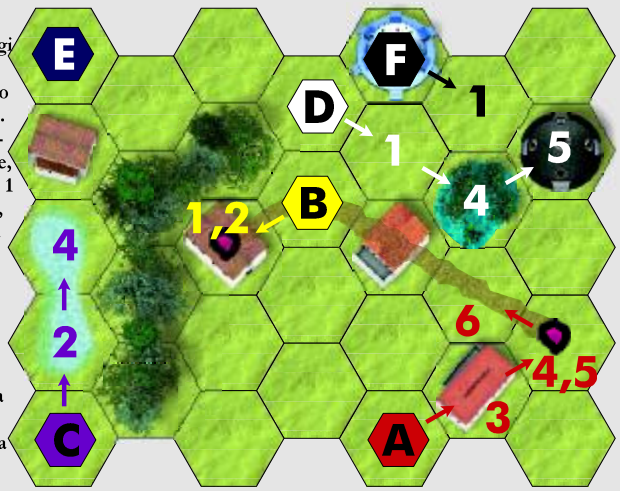
Ogni spazio ha un costo di punti movimento per entravici, a seconda del terreno nello spazio. Un personaggio non paga mai per lasciare uno spazio, solo per entrarci.

Puoi entrare in una costruzione da ogni direzione. Non ti preoccupare di porte o altre aperture. Ogni casella costruzione costa 3 punti per entrarci, anche se quella casella fa parte di una grossa costruzione in cui il tuo personaggio è già dentro.

Non puoi entrare in questi spazi.

ESEMPI DI MOVIMENTO

Tutti e sei i personaggi (A-F) hanno 6 come Velocità, ovvero hanno 6 punti di movimento.



A: Usa 3 punti per entrare nella costruzione, 1 per il terreno pulito, 1 per andare nel tunnel, e 1 per muoversi nella prossima casella del tunnel.

B: Usa 1 punto per muoversi nel tunnel, e 1 per riemergere in superficie nella costruzione. B non ha bisogno di pagare il costo di entrare in una costruzione quando esce dal tunnel.

C: Usa 4 punti per entrare in due spazi d'acqua. Vorrebbe entrare nella costruzione, ma ha solo due punti avanzati - non abbastanza.

D: Usa 1 punto per terreno pulito, 3 per la palude, e 1 per la torre. D deve terminare il suo movimento appena entra nella torre. Se ci fosse stato un altro personaggio nella torre, D non avrebbe potuto entrarci.

E: Non si vuole muovere, quindi non si muove.

F: Vorrebbe anche stare dov'è, ma non può: è in una cupola e quindi deve lasciarla. Quindi esce in una casella pulita.

Se chiunque di questi personaggi si fosse mosso in una casella occupata da un nemico, sarebbero stati obbligati a fermarsi lì. Ricordati che i nemici nei tunnel non interferiscono con i tuoi personaggi in superficie, e viceversa.

UTILIZZO DEI PUNTI MOVIMENTO

I punti movimento sono equivalenti al valore Velocità del personaggio. Quindi, un personaggio con Velocità 7 ha 7 "punti" da spendere per muoversi da una casella all'altra.

I punti movimento non utilizzati in un turno vengono persi e non possono venir utilizzati nel prossimo turno.

Se un personaggio non ha punti sufficienti per arrivare ad una casella, non può andarci. Ma, indipendentemente dal costo, un personaggio può sempre muoversi di una casella utilizzando tutti i suoi punti movimento. Questo non vale però per le caselle proibite come quelle Ostacolo.

MUOVERSI NEI TUNNEL

Per muoversi da una casella ad un'altra, queste caselle devono essere connesse da un tunnel. Il costo per muoversi nel tunnel è di 1 punto per casella. Un personaggio può entrare o uscire da un tunnel solo in una casella contenente un'entrata.

Costa 1 punto entrare od uscire da un tunnel. Questa regola vale anche se si esce in un terreno lento come boschi o costruzione. Per segnalare che il personaggio si trova in un tunnel, gira il segnalino.

MUOVERSI TRA I MURI DELLE CAVERNE

Sbagliato. I personaggi non possono mai attraversare i muri.

MUOVERSI IN SPAZIO NEMICO

Un personaggio si deve fermare quando entra in una casella contenente un nemico. Nemici in un tunnel non bloccano i personaggi sulla superficie, e viceversa.

MUOVERSI IN UNA TORRE

Il personaggio si ferma immediatamente appena entra in una torre. Importante! Solo un personaggio per volta può risiedere in una torre.

USCIRE DA UNA CUPOLA

Un personaggio che inizia la fase di movimento in una cupola deve SEMPRE lasciarla.

Equipaggiamento

I personaggi cominciano senza equipaggiamento - devono trovarne attraverso le avventure. Gli equipaggiamenti sono dettagliati nelle carte di equipaggiamento (chiamate semplicemente carte).

USARE LE CARTE

Limite di 4

Ogni personaggio può trasportare solo 4 carte. Se un personaggio guadagna nuove carte ed il numero totale eccede 4, egli deve immediatamente liberarsi delle carte in eccesso.

Requisiti di Forza e Intelligenza

Controlla la forza e l'intelligenza sulla carta. Un personaggio deve essere almeno forte ed intelligente quanto specificato, altrimenti non può usare quella carta. Può, comunque, portarsela dietro.

Scambiare equipaggiamento tra i personaggi

Non puoi liberamente scambiarti carte tra personaggi, viene considerato barare.

Per scambiarsi carte, entrambi i personaggi devono usare 2 punti movimento nello stesso spazio durante la stessa fase di movimento. Può venir scambiato un numero arbitrario di carte.

Se uno di questi personaggi desidera scambiare carte con un terzo, egli ed il terzo personaggio devono spendere altri 2 punti movimento a testa per far ciò.

Le carte non possono venir scambiate in una casella occupata da un nemico.

Prendere e (non) Lasciare l'equipaggiamento

I personaggi **non possono** volontariamente abbandonare l'equipaggiamento.

Ma, quando un personaggio viene ucciso, le sue carte restano nella casella e possono essere raccolte. Metti un segnalino bianco in quella casella.

Un personaggio può raccogliere equipaggiamento da terra durante la fase di movimento. Questo gli costa 2 punti. Tutte le carte devono venir raccolte insieme. Un personaggio non può semplicemente scegliere cosa preferisce.

Un personaggio non può raccogliere equipaggiamento se c'è un nemico nella casella.

Se un personaggio viene ucciso in qualche modo in una torre o in una cupola, l'equipaggiamento non può essere raccolto. Scartalo.

Distruggere l'equipaggiamento

Un personaggio può distruggere l'equipaggiamento solo:
- durante la sua fase di azione libera
- quando si scambiano gli equipaggiamenti
- quando il personaggio riceve nuovi equipaggiamenti

Scartare l'equipaggiamento

Metti le carte a faccia in su in una pila di scarto. I giocatori sono autorizzati a guardare in questa pila.

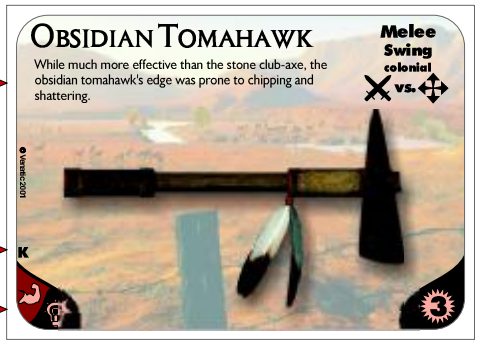
Armi da Corpo a corpo

Le armi da corpo a corpo possono essere usate contro avversari nello stesso esagono

Descrizione

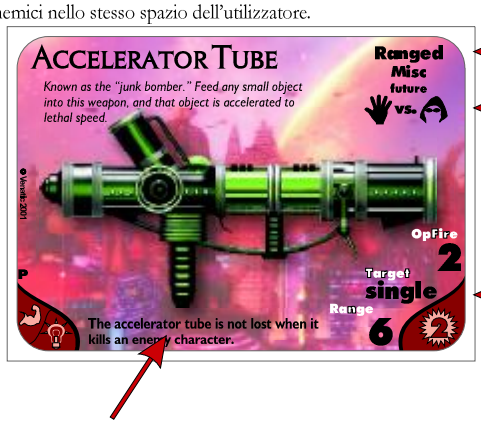
Numero di Usi
(P=Permanente)
(K=Perso dopo un uccisione)
(1=Usabile una volta sola)

Requisiti di Forza/ Intelligenza



Armi a Distanza

Le armi a distanza possono sparare ai nemici in altri spazi. Non possono essere usati contro nemici nello stesso spazio dell'utilizzatore.



Valore attacco contro valore

Valore Arma

EQUIPAGGIAMENTO

Oggetti che non siano armi, che aiutano con l'armatura, il movimento o danno altri vantaggi. Non sottovalutare il loro valore!

Equipaggiamento Vivo

Equipaggiamento

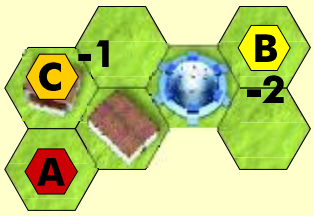
RIVELARE LE CARTE

Quando prendi una nuova carta, guardala, ma tienila a faccia in giù vicino al personaggio che la possiede, in modo che il nemico non la possa vedere.
Ad un certo punto, la carta deve essere rivelata. Una volta rivelata, non può normalmente essere nascosta di nuovo, anche se scambiata o catturata.
Quando un equipaggiamento deve essere rivelato? Leggi la descrizione dell'equipaggiamento qui sotto.

TIPI DI EQUIPAGGIAMENTO

A distanza
Armi a distanza vengono usate per sparare al nemico in altre caselle. Ce ne sono di diversi gruppi - fucili, pistole, archi, granate, ecc.
Un'arma a distanza deve essere rivelata appena prima del primo tiro per colpire.
Molte armi a distanza devono essere scartate dopo aver ucciso un nemico. Questo viene indicato dalla lettera "K" nell'angolo in basso a sinistra sulla carta.

Granata "a lancio cieco"
Le granate hanno l'abilità speciale di esser tirate oltre costruzioni e cupole, anche in un posto che il personaggio non riesce a vedere. Le granate trattano le costruzioni e le cupole come bosco, per quel che riguarda i calcoli per colpire. Nell'esempio seguente, A possiede una granata con una gittata di 3.
- A può sparare a B, anche se non lo vede, perchè le costruzioni e le cupole vengono trattate come boschi quando si usa una granata. Ha, comunque, una penalità di -2: -1 per la costruzione, e -1 per la cupola.
- Dato che la costruzione viene trattata come boschi, A avrebbe solo -1 come penalità se sparasse a C, al posto del normale -2 per i palazzi.
Leggi le regole per l'attacco a pagina 13 per più informazioni.
Le granate non possono venir lanciate dentro (o da) una cupola.



Corpo a corpo
Le armi per il corpo a corpo possono essere utilizzate per attaccare i nemici nella propria casella. Sono rivelate e perse nello stesso modo delle armi a distanza.

Armatura
Ci sono tre tipi di armatura: per il corpo, per la testa, e gli scudi. Un personaggio può usare solo un'armatura per ogni tipo ogni volta, benchè sia autorizzato a portarne altre. Per esempio, un personaggio può trasportare sia una armatura di cuoio che di kevlar, ma ne può usare solo una.

Cavalcatura
Le cavalcature possono fare una delle 2 seguenti cose:
- Possono fornire al proprietaro un nuovo valore di velocità, come ad esempio il Sumerian Chariot.
- Possono sommarsi alla velocità del proprietario, come ad esempio i Crickets
Usare una cavalcatura è volontario. Per usare, o smettere di usare, una cavalcatura, bisogna rivelarlo e farlo durante la fase di azione libera. Solo una cavalcatura per volta può venire usata.
Un personaggio non può usare una cavalcatura solo per metà turno: o la usa per tutto il turno, o non la usa.
I vantaggi che una cavalcatura può portare, come ad esempio l'armatura su di un Chariot sumero, si applica solo se la cavalcatura viene utilizzata correntemente.
Un personaggio non può scambiare una cavalcatura se la sta usando. Un personaggio non può usare una cavalcatura nello stesso turno in cui la riceve.
Nota che, di solito, le cavalcature sono permanenti, e non vengono perse dopo il primo uso.

Perdita delle caratteristiche speciali di movimento
Importante! Mentre si usa una cavalcatura, un personaggio non può usare le sue caratteristiche speciali di movimento. Ad esempio, se l'amazzone è sul Chariot sumero, le costa 3 muoversi nella palude, e non 1 (come da sua abilità).

Furtività
L'equipaggiamento per la furtività rende il personaggio difficile da colpire. Rivelali in base a ciò che dice la carta.
Un solo oggetto per volta di furtività può venir usato. Ne possono esser portati altri, ma non utilizzati allo stesso tempo.

Medicine
Le carte medicinali aumentano la salute corrente del personaggio, se il personaggio è ferito. Una carta sola per turno può venir usata da un singolo personaggio.
Le carte mediche sono solitamente valide una volta sola, e vanno scartate dopo l'uso.

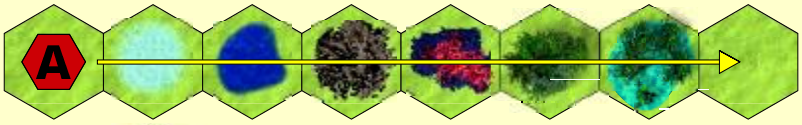
Pacchi
I pacchi permettono ai personaggi di portare più di quattro carte. Devono essere rivelati quando il personaggio porta più carte di quanto non sia solitamente permesso.

Gadget
Vari oggetti utili. Segui le istruzioni sulla carta. Questi oggetti devono essere rivelati prima dell'uso.

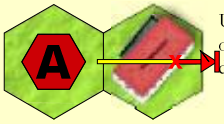
Linea di Visuale (LOS)

Dato che i personaggi vivono sulla mappa, non possono vedere dappertutto, come tu puoi fare dato che vedi tutto dall'alto. Alcuni terreni bloccano la visione, e se il personaggio non può vedere, non può sparare. Questa viene chiamata Linea di Visuale (Los)

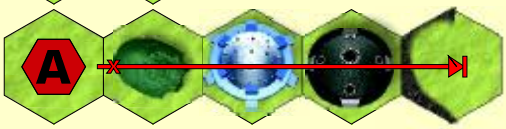
Quali terreni bloccano la LOS?



Questi non bloccano la LOS. Un personaggio può vedere attraverso un numero indefinito di questi terreni.



Un personaggio può vedere in una casella con una costruzione, ma non oltre. Un personaggio in una costruzione può vedere le caselle fuori in ogni direzione.



I personaggi non possono vedere oltre ostacoli, cupole, torri e muri di caverne. Non possono neanche vedere nelle cupole e nelle torri. Quindi, i personaggi nelle torri e nelle cupole sono al riparo dagli attacchi.

I personaggi non possono vedere fuori dalle cupole o dalle torri.

SOLO IL DISEGNO CONTA!

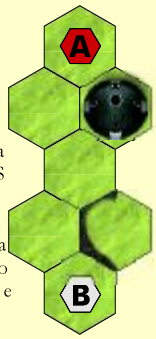
La LOS viene bloccata solo se la linea passa attraverso il disegno sul terreno, non la sua ombra. Questa LOS non è bloccata, benchè passi attraverso ad uno spazio con una costruzione.

TRACCIARE UNA LOS

Spesso, si vede facilmente se c'è LOS. Ma qualche volta la devi misurare. Per far questo, metti un contatore di LOS nella casella di partenza e in quella di arrivo. Poi, fai passare del filo interdentale o un elastico tra i due punti rossi. La linea di questo esempio ce l'ha quasi fatta, ma tocca le scale della cupola, e quindi la LOS è bloccata.

TRACCIARE LA LOS ATTORNO AL CONFINE DI UNA CASELLA

Spesso, la LOS passa esattamente lungo il bordo di due caselle. Se il terreno bloccante tocca il confine da una delle parti, allora la LOS è bloccata.
La LOS tra A e B passa attraverso due confini. Ce la fa a passare la torre, ma il muro della caverna tocca l'angolo, e quindi la LOS è bloccata.

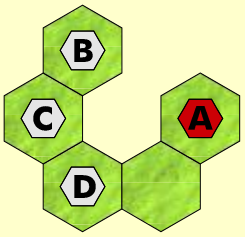


LOS NEI TUNNEL

La LOS nei tunnel è semplice da calcolare. La LOS non è bloccata mentre il tunnel va dritto. Dopo una curva, La LOS è bloccata.
Nel caso qui sotto, il personaggio A (che è sottoterra) può vedere I-3, ma non 4.
I personaggi sulla superficie non possono mai vedere i personaggi nei tunnel, anche se questi sono all'ingresso del tunnel.
Se un altro personaggio fosse direttamentre sopra ad A sulla superficie, anche in questo caso NON potrebbero vedersi.

I BORDI DELLA MAPPA SONO MURI DI CAVERNA

I bordi della mappa, inclusi i "notches", sono considerati muri di caverna. Quindi A non può vedere B, C o D nell'esempio.



MI VEDI, TI VEDO

Non c'è mai una situazione in cui un personaggio possa vedere un nemico, ma il nemico non possa vederlo.
Se il personaggio A può vedere il personaggio B, allora B può vedere A direttamente.

Attacchi a Distanza

Usare un'arma a distanza

Per usare un'arma a distanza:
1. Dev'essere il turno di fuoco del tuo personaggio, durante:
- la tua fase di fuoco
- la fase di opportunità di fuoco durante il turno nemico
2. Il bersaglio dev'essere in LOS
3. Il bersaglio non può trovarsi nella tua stessa casella
4. Non ci deve essere nessun nemico nella tua casella
5. Il bersaglio deve essere nella gittata dell'arma. La gittata viene calcolata in caselle, non in punti movimento. Quindi, la gittata calcolata attraverso 3 caselle di Boschi è solo tre caselle, non sei.

Selezionare un bersaglio

Durante la fase di fuoco, un personaggio può sparare una sola volta con una ed una sola arma.
Guarda la caratteristica di fuoco dell'arma. Può essere o a singolo bersaglio, o a area.

Singolo bersaglio
Un'arma a singolo bersaglio attacca solo un bersaglio in una casella. Se c'è più di un personaggio in una casella - nemico od alleato - va scelto un bersaglio in maniera casuale, come segue:
ogni proprietario di ogni personaggio deve tirare un dado. Il valore più basso sarà quello del personaggio colpito. Se c'è un pareggio, l'attaccante decide quale di questi attaccare, in base solamente alla sua volontà.
Per esempio, se A ottiene 3, B ottiene 2, e C anche 2, l'attaccante può scegliere indifferentemente B oppure C come bersagli.
Bersagli ad area
Un'arma ad area attacca tutti nella casella prescelta - amici e nemici. Esegui un tiro per colpire diverso per ogni bersaglio.

ESEGUIRE UN TIRO PER COLPIRE

Il tiro per colpire è a tutti gli effetti un tiro sfida, che usa i valori presenti sulla carta dell'arma. Per esempio, l'Accelerator Tube causa un tiro sfida tra il valore "Puntare" dell'attaccante e la "furtività" dell'attaccato.
L'attaccante esegue il tiro. Se si ottiene almeno uno SQUEAK, l'attacco è andato a buon fine.
Effetto del terreno sul valore del tiro per colpire
Prendi nota di tutte le caselle su cui la LOS tocca Boschi, Palude o Fuoco. Per ognuno di essi, applica una penalità di -1. Questa deve includere la casella in cui il bersaglio risiede, ma non la casella di partenza.
Se il bersaglio risiede in una costruzione, applica una penalità di -2.
Se il bersaglio risiede in un terreno accidentato, applica una penalità di -1. Il terreno accidentato tra l'attaccante e il bersaglio non conta.
Perdita dell'arma con un 12
Se il tiro per colpire totalizza 12, l'arma si spezza e deve venire scartata. Se l'arma era a area, è consentito condurre gli attacchi su tutti i bersagli prima di scartare l'arma.

DANNI E FERITE

Se l'attacco riesce, l'attaccante deve ora fare un lancio sfida tra la Penetrazione dell'arma e l'Armatura del bersaglio. Su di un:
FOPP - L'attacco non causa danni
FAIL - L'attacco infligge il danno dell'arma -2.
SQUEAK - L'attacco infligge il danno dell'arma -1.
PASS - L'attacco infligge il danno dell'arma.
AMAZE - L'attacco infligge il danno dell'arma +1.

SALUTE

Ogni personaggio ha un valore di Salute. Questo rappresenta l'ammontare di ferite (danni) che un personaggio può sopportare prima di venir eliminato.
Riduci la Salute del bersaglio del valore del danno causato dall'attacco. Se il valore viene ridotto a zero o meno, il bersaglio viene eliminato.

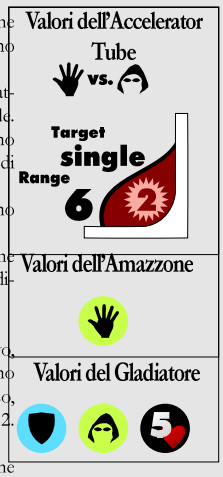
Salute corrente e massima
Il valore di Salute sulla carta di un personaggio rappresenta il valore massimo.
Se il personaggio viene curato in un qualsiasi modo, non è possibile incrementare il valore della salute corrente oltre il valore massimo.

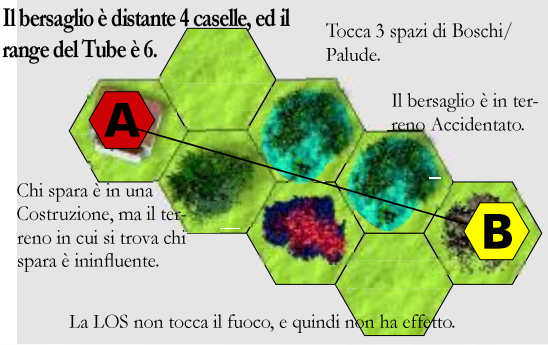
PERDITA DI ARMI DOPO UN'UCCISIONE

Quando si uccide un nemico con un'arma, l'arma viene persa. Scartala.
Se è un'arma a area, continua tutti gli attacchi su tutti i bersagli prima di scartarla.

ESEMPIO DI ATTACCO A DISTANZA

L'Amazzone (A) sta sparando con l'Accelerator Tube al Gladiatore (B).
Questa è una sfida tra il Puntare dell'Amazzone e la Furtività del Gladiatore. Entrambi sono verdi, quindi il numero sfida è 7.
Comunque, la LOS dell'attacco passa attraverso una casella di Boschi e due di Palude. Inoltre, il Gladiatore si trova in un terreno Accidentato. Quindi, il numero sfida ha -4 di penalità, scendendo a 3.
L'Amazzone tira i dadi. Ottiene un 3 - uno SQUEAK, buono abbastanza per colpire.
Adesso l'Amazzone sfida la Penetrazione dell'arma (Rosso) con l'Armatura del Gladiatore (Blu).
Il numero sfida è 6.
L'Amazzone tira due dadi. Un sei. Di nuovo, uno SQUEAK. Lo SQUEAK causa un danno del valore dell'arma meno uno. In questo caso, l'Accelerator Tube ha un valore di Danno di 2. Quindi, l'attacco causa 1 punto di Ferite.
Il Gladiatore ha 5 di salute corrente, che scende a 4.3





Fuoco di Opportunità

Fuoco di opportunità significa sparare ai bersagli quando questi si muovono. Avviene durante la fase di opportunità di fuoco, dopo che tutti i nemici si sono mossi durante la loro fase di movimento. Un personaggio può solo usare un'arma durante il fuoco di opportunità.

VALORE DELLE ARMI DURANTE L'OPFIRE (Fuoco d'Opportunità)

Il valore di un'arma durante l'OpFire determina come puoi usare l'arma durante l'OpFire:

OpFire 0 - L'arma non può essere usata durante la fase di fuoco d'opportunità

OpFire 1 - L'arma può essere usata una volta durante la fase di fuoco d'opportunità

OpFire 2+ - L'arma può essere usata due o più volte durante la fase di fuoco d'opportunità. Comunque, solo un colpo può essere sparato contro un singolo bersaglio, e ogni singola casella.

SELEZIONARE IL BERSAGLIO

Un personaggio può attaccare un bersaglio in movimento in ogni casella in cui il bersaglio si sposta. Guarda il percorso dei nemici attentamente. Se desideri segnare una certa casella dopo che il movimento è stato comunicato, puoi farlo con il segnalino apposito.

Non puoi attaccare un bersaglio nella casella in cui ha iniziato la sua fase di movimento, a meno che il nemico non stia utilizzando punti di movimento per raccogliere o scambiare equipaggiamento.

I bersagli che entrano nei Tunnel non usano punti di movimento nelle caselle di superficie. Quel punto li porta sottoterra. Andare dal tunnel alla superficie è lo stesso.

I bersagli devono essere in movimento

Non puoi usare l'OpFire su di un bersaglio che non sta usando nessun punto di movimento. Questo include bersagli che sparano durante la loro fase di fuoco. Questi bersagli si buttano a terra o si nascondono dietro a piccoli ostacoli.

Uso di un'arma a singolo bersaglio

Ignora la regola del bersaglio casuale quando molti bersagli sono presenti in una singola casella. Qualsiasi nemico che si muova può venir attaccato.

Uso di un'arma a area

Con un'arma a area, scegli un nemico come il bersaglio principale. Ora scegli una casella in cui il nemico si è spostato o in cui ha usato punti di movimento. Ogni personaggio che si è spostato in quella casella viene attaccato dall'arma, allo stesso modo in cui vengono attaccati tutti quelli di quella casella che non si sono mossi. Ricorda che, se un'arma ha un OpFire di 2 o più, l'attaccante non può attaccare la stessa area di nuovo, e neanche può usare lo stesso bersaglio come bersaglio principale. Ma è possibile attaccare uno stesso nemico più volte, a seconda del suo percorso e della scelta del bersaglio principale.

ESEGUIRE L'ATTACCO

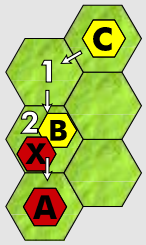
A parte le varianti riportate sopra, il fuoco di opportunità segue le normali regole di attacco a distanza.

RESTRIZIONE DI UN NEMICO NELLA PROPRIA CASELLA

Normalmente, un personaggio non può usare un'arma a distanza se un nemico si trova nella stessa casella.

Durante la fase di fuoco di opportunità, invece, questo è vero solo se un nemico inizia nella casella del tuo personaggi, e sta lì. I nemici che lasciano o che entrano nella casella durante la loro fase di movimento possono venir colpiti dal fuoco di opportunità.

ESEMPIO DI SINGOLO BERSAGLIO



Il personaggio A ha un'opportunità di fuoco con un'arma a singolo bersaglio. X è un suo alleato. B è un nemico e non si muove.

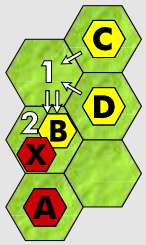
C si muove su 1, poi su 2, poi nella casella di A.

A può sparare a C in 1. Può anche sparare a C in 2, dato che la regola del bersaglio casuale viene ignorata in opportunità di fuoco.

A non può sparare a C quando C si trova nella stessa casella di A.

A non può sparare a C due volte, e neppure può sparare a B (non si muove, NdT). Quindi, non può sparare più di una volta.

ESEMPIO DI BERSAGLIO AD AREA



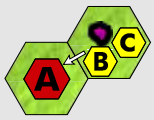
A ha un'opportunità di fuoco con un'arma a area. L'arma ha un OpFire di 2.

A deve scegliere un bersaglio principale, C o D (B non si muove).

Sceglie C, e gli spara in 1. Poi attacca sia C che D, perchè D si sta muovendo nella stessa casella.

Come secondo colpo, A non può scegliere C come bersaglio principale. Quindi, sceglie D. Ma non può sparare alla casella 1 di nuovo. Quindi la sua unica opzione sarebbe di sparare a 2. Se lo facesse, attaccherebbe B,C,D ed il suo alleato X.

EVITARE IL FUOCO DI OPPORTUNITA'



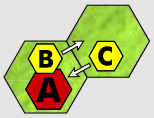
Il personaggio A vorrebbe il fuoco di opportunità, ma non ha bersagli.

B usa un punto di movimento per sparire nel tunnel. Non gli si può sparare in superficie dato che quella è la sua casella di partenza.

Allo stesso modo, C si sposta dietro alla Torre della Disperazione e si ferma, fuori dalla LOS di A.

D non si muove per nulla, quindi non può esser considerato un bersaglio.

UNA SOLA CASELLA



Il personaggio A ha un fuoco di opportunità con un'arma a singolo bersaglio. L'arma ha un OpFire di 2. B e C sono sottoterra. Essi escono dal tunnel e si muovono nella casella di A.

Attacchi Corpo a Corpo

L'attacco corpo a corpo avviene quando i nemici si trovano nelle tue stesse caselle durante la fase di combattimento corpo a corpo.
Diversamente dalla fase di fuoco, i personaggi di ENTRAMBE le squadre attaccano in questa fase.

LA FASE DI COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Il combattimento corpo a corpo è simultaneo - di solito.
La squadra corrente inizia il suo attacco. Comunque, tutti gli attacchi avvengono contemporaneamente. Questo significa che, se un personaggio viene ucciso in un combattimento corpo a corpo, egli può ancora fare la sua mossa prima di morire.
Alcuni personaggi, come il Mercenario, hanno il permesso di attaccare per primi. Questo significa che potrebbero uccidere un nemico prima che il nemico possa attaccare.
Se più di un personaggio ha l'abilità speciale di attaccare per primo, tutti gli attacchi sono simultanei.

Attacco corpo a corpo naturale
Ogni personaggio può lottare corpo a corpo senza bisogno di un'arma apposita. Questo viene chiamato combattimento corpo a corpo naturale. Il valore di Danno sulla carta del personaggio si riferisce al combattimento corpo a corpo naturale.
Il corpo a corpo naturale, come altre armi corpo a corpo, sfida il valore Corpo a Corpo dell'attaccante con il valore Reazione dell'attaccato.

Scegli l'arma
All'inizio della fase di combattimento corpo a corpo, devi selezionare l'arma che quel personaggio utilizzerà. Questa può essere un'arma che il personaggio possiede, o semplicemente il suo attacco naturale.

Scegli il bersaglio
Ogni personaggio è autorizzato ad attaccarne solo un altro durante la fase di combattimento corpo a corpo. Un personaggio non ha bisogno di scegliere un bersaglio fino a che non è il suo turno di tirare i dadi.
Il corpo a corpo è volontario. Puoi rifiutarti di attaccare. Comunque, questo non blocca il nemico dall'attaccarti, e neanche ti fornisce particolari difese in più.

Attacca
L'attacco corpo a corpo viene gestito nella stessa maniera degli attacchi

ESEMPIO DI ATTACCO CORPO A CORPO

Sarge sta combattendo con Rogue e Tyrant nella stessa casella.

Sarge attacca Rogue

Corpo a corpo di Sarge contro Reazione di Rogue = 6 → vs.

Tira i dadi, "Sei per SQUEAK" = 5, PASS (colpito) →

Penetrazione di Claymore contro l'armatura di Rogue = 8 → vs.

Dado per ferite, "Otto per SQUEAK", =3, AMAZE →

AMAZE causa il danno di Claymore+1 = 5 ferite →

Risultato: Rogue ucciso, l'oggetto Claymore viene perso.

Rogue attacca Sarge:

Corpo a corpo di Rogue contro Reazione di Sarge = 7 → vs.

Tira i dadi, "Sette per SQUEAK" = 7, SQUEAK (colpito) →

Penetrazione dello Stiletto contro l'armatura di Sarge = 10 → vs.

Dado per ferite, "Dieci per SQUEAK", =11, FAIL →

FAIL causa il danno di Stiletto-2 = 0 ferite →

Risultato: Sarge non si fa nulla. →

Tyrant attacca Sarge:

Corpo a corpo di Tyrant contro Reazione di Sarge = 7 → vs.

Tira i dadi, "Sette per SQUEAK" = 9, FAIL (mancato) →

Avventure: i Labirinti

Durante la fase dell'avventura, i personaggi della squadra corrente che sono nella casella dell'avventura partecipano alle avventure. La squadra decide l'ordine in cui i suoi personaggi risolvono le avventure.
I personaggi dell'altra squadra non partecipano alle avventure fino alla loro fase di avventura. Un personaggio può partecipare ad un'avventura anche se c'è un nemico nella sua casella.

I LABIRINTI

C'è un labirinto per ogni era, e ogni labirinto ha dei guardiani.
Un guardiano in realtà è una situazione in cui un personaggio si trova - un'illusione temporanea. Gli avvenimenti della "storia" non accadono veramente al personaggio. Ad esempio, se fai un FAIL contro ad una Sphinx, il tuo personaggio non viene effettivamente ferito.
Ci sono quattro mazzi di carte di guardiani, uno per ogni labirinto. La Sphinx, sulla destra, è un guardiano antico. Ha un indovinello. Rispondi bene, e diventerai più ricco. Rispondi male, e...

La posizione del guardiano
Ogni squadra ha un segnalino che inizia sull'occhio rosso di ogni labirinto. La posizione del gettone è la posizione del guardiano. Questa posizione cambia mano a mano che si sconfiggono i guardiani.

Sfidare il guardiano
Un personaggio che si trova nella posizione del guardiano della sua squadra durante la fase dell'avventura può sfidare il guardiano, se lo desidera.
Un personaggio può sfidare qualsiasi labirinto. Se sfida il labirinto della sua era, comunque, ha un bonus di +1.
Se un guardiano non è stato ancora rivelato, rivela la carta in cima.
Fai un tiro sfida usando il valore sulla carta del guardiano. Nel caso della Sphinx, l'intelligenza del personaggio è sfidata con il verde.

Il personaggio viene congedato

Il personaggio viene esiliato

Il personaggio pesca il numero di carte indicate

Il personaggio scarta tutte le sue carte

Il guardiano è sconfitto:
- metti il Guardiano a faccia in su, in fondo al mazzo.
- muovi la tua posizione del guardiano una casella verso l'ingresso del labirinto. Se è già all'ingresso, non si muove.

Inoltre: Con un risultato di Amaze si ha un bonus speciale

Reazione a catena del guardiano
E' possibile che la posizione del guardiano venga mossa sotto ad un altro personaggio della squadra corrente. Quel personaggio può quindi immediatamente sfidare il guardiano.
La stessa cosa capita se la posizione del guardiano non si muove, ed un altro personaggio si trova nella stessa casella.

IMPLORARE PIETA'

Se un personaggio si trova sull'occhio rosso durante una fase di avventura, egli può implorare pietà. Il guardiano corrente viene rimosso (messo sul fondo del mazzo) ed il personaggio congedato.

L'AMAZZONE SFIDA LA SPHINX

E' la fase di avventura del Bianco. L'amazzone è un membro del Bianco. Si trova sulla posizione del guardiano del bianco nel labirinto antico. Quindi, ella sfida il guardiano.
Il valore di Intelligenza dell'amazzone è blu. Blu contro il verde è 6. Siennya fa parte dell'era Antica, quindi guadagna un bonus +1 sulla sfida. "7 per SQUEAK".
Il dado fa 4 - un PASS. Quindi:
- la Sphinx viene sistemata sul fondo del mazzo guardiani dell'era Antica
- la posizione del guardiano del Bianco viene spostata di una casella verso l'ingresso del labirinto
- pesca una carta e mettila sotto alla carta del personaggio dell'Amazzone.
- fai un tiro congedo per l'amazzone.

Avventure: Le Torri

Le torri rispecchiano la strategia umana: manovre, intelligenza, raccolta, incursioni, ecc.
Durante la fase di avventura, un personaggio in una torre DEVE sfidarla.
Importante! Il personaggio NON acquisisce bonus quando sfida una torre che fa parte di un labirinto della sua era.

TORRE DELLA ROVINA

Un nemico nel caos è un nemico battuto per metà. Incursioni dietro alle linee nemiche provocano più confusione che distruzione.
La torre della rovina rappresenta l'abilità di diffondere caos tra il nemico. E' un modo per spostare equipaggiamenti tra i nemici, togliendo l'equipaggiamento dalle armi di un abile oppositore.
Questa torre è una sfida di Forza verde.

FOPP - Imboscata! Lo sfidante perde tutte le carte, e viene esiliato.
FAIL - Lo sfidante viene esiliato.
SQUEAK - Il nemico sceglie due dei suoi personaggi - uno che darà e uno che riceverà.
Il primo deve dare tutte le sue carte al secondo. Se il nemico ha solo un personaggio, quel personaggio semplicemente perderà tutte le sue carte. Lo sfidante è congedato.
PASS - Come per lo SQUEAK, ma tu scegli chi è che darà via le sue carte. Lo sfidante è congedato.
AMAZE - Come in SQUEAK, ma tu scegli tutti e due, sia chi da che chi riceve. Lo sfidante è congedato.

IL GRANDE VORTICE

Capita a volte che dei grandi vantaggi possano essere acquisiti in battaglia, ma ad un rischio molto elevato.
Il successo può ruotare sul fatto che il rischio sia ragionevole, o semplicemente troppo temerario.
Prendendo il nome da una regione dello spazio ricca di minerali ma molto pericolosa, il grande vortice può curare il personaggio - o ferirlo seriamente.
Questa torre è o una prova di Forza gialla, o una di Intelligenza gialla, la scelta sta al personaggio.

FOPP - Sconquasso temporale. Il personaggio perde tutte le carte, perde un punto di salute, e viene esiliato.
FAIL - Il personaggio viene esiliato.
SQUEAK - Il personaggio somma uno alla salute corrente, se ferito. In seguito viene esiliato.
PASS - Il personaggio somma fino a due punti alla salute corrente, se ferito. In seguito viene esiliato.
AMAZE - Il personaggio somma fino a quattro punti alla salute corrente, se ferito. In seguito viene esiliato.

TORRE DELLA MANOVRA

La manovra è un elemento critico della strategia umana. Se si potesse incontrare il nemico in un luogo ed in un'ora scelti, la battaglia sarebbe già ben avviata.
La torre della manovra permette di muovere i tuoi alleati ed i nemici - utile per intrappolare i nemici o per far scappare gli alleati.
Questa torre è una sfida di Forza blu.

FOPP - Ti han fregato! Il nemico sposta lo sfidante in una cupola vuota di sua scelta.
FAIL - L'attaccante è esiliato.
SQUEAK - Un alleato di tua scelta è congedato. Lo sfidante è esiliato.
PASS - Un alleato di tua scelta è congedato O un nemico di tua scelta è esiliato. Lo sfidante è esiliato.
AMAZE - Un alleato di tua scelta è congedato o un nemico di tua scelta è esiliato. Lo sfidante è congedato.

TORRE DELLA CONOSCENZA

Intelligenza sul campo di battaglia: i comandanti non ne hanno mai abbastanza.
Se si potessero scoprire le forze nemiche e le debolezze, si potrebbe trovare la maniera migliore per combattere il nemico.
La torre della conoscenza riguarda la ricognizione e lo spionaggio. Rivela l'equipaggiamento dei nemici.
Questa torre è una sfida di intelligenza Blu.

FOPP - Scoperto! Lo sfidante deve rivelare tutte le sue carte e viene esiliato.
FAIL - Lo sfidante è congedato.
SQUEAK - Il nemico deve rivelare 1 carta non scoperta di sua scelta. Lo sfidante è congedato.
PASS - Il nemico deve rivelare 2 carte non scoperte di sua scelta. Lo sfidante è congedato.
AMAZE - Il nemico deve rivelare 4 carte non scoperte di sua scelta. Lo sfidante è congedato.

TORRE DELLA DISPERAZIONE

Ci sono volte in cui bisogna scegliere il male minore. Una ritirata in territorio nemico è meno pericolosa di continuare a combattere? La torre di distruzione è sicuramente un territorio pericoloso, ma non potrebbe essere più favorevole di certe morti perseguitati dai nemici?
Questa torre è una sfida di Intelligenza verde.

FOPP - Tristi notizie: lo sfidante non riesce ad evitare i pericoli della torre, e viene ucciso. (In DOA:Intensity, lo sfidante viene invece imprigionato)
FAIL - Lo sfidante toglie due punti alla salute, e viene esiliato.
SQUEAK - Lo sfidante toglie un punto alla salute, e viene esiliato.
PASS - Lo sfidante viene esiliato.
AMAZE - Lo sfidante viene congedato.

Il capo Weewak risponde alle tue domande

Siamo onorati di presentarvi il capo Weewak - il grande, intelligentissimo patriaca della nazione di Weewak, e l'onnipotente ed onniscente di Duel of Ages, il gioco da tavolo. Con lui troviamo il suo servitore fedele, Zeebo.
Ascolta tranquillamente ed educatamente, perchè il capo non è nè paziente nè benevolo verso coloro dalle rozze maniere o un po' imbecilli.

CW: Zeebo! La prima domanda!
Z: Sì, Sua Saggezza... Tu, che stai in prima fila!

Uh...Sì, quindi, quando è il mio turno, tiro il dado e vedo di quanti spazi mi posso muovere, giusto? Quindi, tiro un dado o due?

(silenzio stupito momentaneo)
CW: Zeebo! Porta questo cretino giù nella serra dei funghi e picchialo sonoramente! Il movimento non si ottiene coi dadi! Non ci sono neanche percorsi tra mattoni gialli, scorciatoie attraverso il bosco incantato o passeggiate attraverso lussuosi quartieri residenziali. Non ti verrà chiesta la dimensione e la forma della voglia di Cleopatra. Non dovrai mai acquistare un'assicurazione, non giocherai mai con ragazzotti melensi e non ti verrà pagato alcunchè per una vittoria. L'unico brivido che incontrerai sarà quando il nemico premerà il grilletto. Ci siamo? Abbiamo capito tutti? Bene! Prossima domanda!

Stavo giocando una partita cronometrata con il mio amico Fred. Stava vincendo, il tempo stava scadendo, così lui ha iniziato a far finta di niente, pur di perdere tempo ed arrivare alla fine della partita. Non pensi non sia leale?
CW: Non leale? E' palloso! Fred deve essere un contabile. La prossima volta che giochi con Fred, arriva in una posizione del guardiano prima di lui, e rifiutati di finire il turno per tre ore. Vedi se Fred trova niente di divertente in quello. Prossima domanda!

Un seguito, se ti fa piacere. Stavo controllando una LOS con una riga, e chiaramente non stava toccando alcuna costruzione. Ma Fred insisteva che la stava toccando. Cosa facciamo?

CW: Hai i pugni, vero? Piglia a botte sto noioso Fred! O se puoi gestire le cose da persona adulta, tira un dado, ed il più alto vince. Zeebo!
Z: Sì, Sua Saggezza.
CW: Una caraffa di succo di funghi! Ho la gola secca! Prossima domanda!

L'ultima volta avevo la carta del "Bumbling Idiot", e non mi piace giocare con lui. E'... E' un idiota!

CW: Sì, e questo è il punto. Penso ci sia più di un idiota in questa conversazione.

Ma perchè non posso giocare con i personaggi che voglio?

CW: Che noia! Il segno distintivo di un grande stratega è fare buon uso di ciò che si ha. Usa bene tutta la tua squadra.

Quindi, tu stai dicendo che tutti i personaggi sono più o meno equivalenti come potenza?

CW: Certamente! Certi sono solamente più difficili da capire. Non sputare su di loro, perchè la prossima cosa che saprai sarà che li starai guardando da posizione orizzontale. Prossima domanda!

Il mio personaggio è in questa casella. Il mio bersaglio è laggiù. Ma c'è un altro personaggio tra di noi. Posso vedere attraverso il bersaglio?

CW: Sì, i personaggi non hanno effetto sulla LOS, che viene modificata solo dal tipo di terreno. Prossima domanda!

Avevo un personaggio che stava camminando verso un altro per scambiarsi equipaggiamento. Ho scambiato l'equipaggiamento durante la fase di movimento. Ma il nemico ne ha approfittato durante il fuoco di opportunità ed ha ucciso il personaggio che si stava muovendo prima che potesse raggiungere la casella per lo scambio. Cosa succede ora?

CW: Lo scambio non avviene. Metti le carte di nuovo dov'erano. L'altro personaggio perde i punti movimento che ha usato per fare lo scambio.

Cosa succede se ho bisogno di congedare un personaggio e tutte le cupole sono piene?

CW: Non succederà mai

Ma se succede?

CW: Metti il personaggio in una cupola del valore del tuo dado, contenente un alleato, non un nemico.

Se un personaggio viene ferito, si muove più lentamente perchè ferito? Ha delle penalità in attacco?

CW: C'è scritto nelle regole?

Bè, no...

CW: E allora smetti di inventarti le cose! La perdita di salute non ha effetto sui personaggi. Combattono coraggiosamente fino all'ultimo respiro.

Devo tener traccia di due differenti guardiani in ogni labirinto - uno per la mia squadra, e uno per l'altra?

CW: No, un solo guardiano esiste per volta in un labirinto. Entrambe le squadre affrontano lo stesso guardiano, anche se le loro posizioni del guardiano non coincidono.

Posso deliberatamente colpire un alleato?

CW: Mai!

Il mio avversario è andato alla torre della rovina. Ha ottenuto un AMAZE. Quindi, ha fatto consegnare tutte le carte da un mio personaggio ad un altro. Uno dei miei personaggi ne ha quindi possedute 7, ed ho dovuto lasciarne 3, perchè non le potevo portare. Non è giusto!

CW: Buuuu!!! Va a piangere da un'altra parte. Il tuo avversario ha fatto una mossa geniale. Prossima domanda!

Se ottengo un PASS in una torre delle manovre, significa che posso selezionare un nemico o un amico, e posso tirare il dado per posizionarlo in una cupola?

CW: Sì! Un nemico esiliato significa che tu tiri il dado per lui.

Quando le regole dicono che io "perdo" delle carte, significa che l'equipaggiamento cade nella casella in cui mi trovo?

CW: No! Scarta le carte. Vengono perse definitivamente. Quando le regole dicono "lasciare" le carte, allora le carte restano nella casella.

Il mio avversario stava muovendo il suo personaggio, e io ho messo il mio segnalino di bersaglio nella casella dove volevo colpirlo durante la fase di fuoco di opportunità. Bè, lui ha fatto indietreggiare il suo personaggio e l'ha fatto muovere in una direzione diversa, e così non ho potuto sparargli. Si può fare?

CW: Il tuo avversario si chiamava Fred?

Sì.

CW: Ah! Ovvio! Con un buffone come quello, devi lasciarlo completare la sua fase di movimento, prima che tu annunci i tuoi fuochi di opportunità. Dopo di quello, lui non può cambiare nulla. Prossima domanda!

I personaggi possono usare equipaggiamento che non fa parte della loro era?

CW: Sì

Senza penalità?

CW: Sì

Possiamo giocare il gioco con 3 squadre al posto di 2?

CW: Naturalmente no! Usa la testa! La fase di combattimento corpo a corpo si avrebbe due volte prima che tu abbia anche solo la possibilità di muovere di nuovo il tuo personaggio. Un gioco del genere non varrebbe uno sputo.

Noto che usi la parola "sputo" spesso. Perchè?

CW: Amo la parola sputo. Prossima domanda!

Posso lasciare alcuni dei personaggi fuori dalla mappa?

CW: No! Devi metterne due in più durante ogni fase di rinforzo, fino a che non ne hai più. Se te ne avanza solo uno, lo fai entrare.

Può un personaggio lasciare la mappa?

CW: No! Una volta che si trova sulla mappa, ci resta, a meno che qualcuno non cucini un soffritto di cipolle e lui porta i funghi. Ooh, funghi e cipolle... Ho l'acquolina in bocca - prossima domanda!

Sono arrabbiato. Il personaggio del nemico mi ha sparato durante la fase di fuoco. Poi, non si muove durante la sua fase di movimento. Perchè non gli posso sparare durante la fase di opportunità di fuoco?

CW: Potrai sparargli se vorrai, nella tua prossima fase di fuoco.

Se non sconfiggo il guardiano, cosa gli succede?

CW: Lascia il guardiano in cima al mazzo, a faccia in su. Il prossimo sfidante lo prenderà. Non importa qual è stata la prima squadra a sfidarlo.

Quando ottengo un personaggio "Onorevole", devo giocare con lui facendo il "buono"?

CW: No. Troverai regole avanzate nei prossimi set che riflettono il concetto di onore in una maniera chiara e pulita.

Il mio avversario voleva sparare, ha controllato la LOS, ed era bloccata. Ha perso la sua possibilità di fuoco?

CW: No, controllare la LOS non fa perdere tempo. Se una LOS è bloccata, provane un'altra. Ma i giocatori non hanno il permesso di controllare la LdF qui e là sulla mappa. Possono controllarla solo se è il loro turno di fuoco, e solo nella casella in cui si trovano.

DOA è un gioco di carte collezionabili? Ne troverò di differenti in altri set?

CW: No. Quindi, le probabilità di trovare un completo, soddisfacente ed onesto gioco durante il tuo primo acquisto sono di 1:1. Le probabilità di buttar via un anno di paghetta su DOA solo per trovare 3 carte rare sono 1:Mai. Le probabilità di perdere Fred perchè ha venduto il suo yatch per trovare tutte le carte buone sono anche 1: Mai. Zeebo!

Sì, Sua Saggezza.

CW: Mi sto irritando. Manda via questa plebaglia! Specialmente lui!

Immediatamente, Sua Saggezza.

Le opinioni espresse dal capo Weewak non sono necessariamente le opinioni della ditta Venatic Inc, e neanche noi siamo particolarmente felici delle sue attitudini offensive. Ma le sue conoscenze del gioco sono corrette e possono venir prese come legge nella sua terra.

AI PIEDI DI SUVA

Seditti ai piedi di Suva di Orian - lo storico di DOA e portatore di fiabe - mentre parla con i giovani appena arrivati in una quieta sera verso la fine del 23esimo secolo.

Benvenuti amici. La notte è anziana, ed il vostro protettore vi chiamerà per la cena il prima possibile. Domani inizierete i vostri studi seriamente. Ma per ora, abbiamo una piccola fetta di tempo tra di noi. Di cosa volete che parli?

Vogliamo sapere di più di WorldSpammer. Cos'è?

"Cos'è?". Ora, questa è una domanda che è rimasta nei cervelli dell'umanità per un millennio. WorldSpammer ha raggiunto la terra in un'epoca in cui i famosi vichinghi vagabondavano per i mari. Ma è rimasta attentamente nascosta per secoli.

Ma... E' una ragazza?

No, per nessun motivo. O, nessuno pensa sia così. Bisognerebbe porre attenzione sulle certezze quando si parla di WorldSpammer, perchè la nostra conoscenza al suo riguardo è disseminata di errori. Lith - questo è il nome che le è stato dato dagli umani - non è nè maschio nè femmina. Ce n'è solo una di "lei", da quanto si è capito. Comprendete, cari miei, che gli esseri umani preferiscono termini femminili. Guardate, laggiù, la flotta di navi. C'è così tanta potenza e forza grezza nei vascelli umani, e comuqnue ogni capitano si riferisce alla sua nave con "lei". Non capisco pienamente perchè.
La mente umana è sempre stata un intrigante labirinto.

Quanto è grande Lith?

Quanto tanti mondi - tanti. Anche Lith stessa sembra non sia a conoscenza esattamente della sua dimensione. Considera le cellule del tuo corpo. Ognuna funziona per la sopravvivenza dell'intero, e tu comunque sei solo minimamente cosciente della loro esistenza individuale. Lith è più cosciente di così, ma le sue "cellule" sono interi mondi.

Come respira?

(ride) Ci sono molti misteri su di lei - molti di cui non ci siamo neanche accorti. Si espande su nuovi mondi, ma come? Può trasportare materiale tra le stelle, come quando ha salvato la razza umana dalla distruzione per opera dei Cinque. E comunque i nostri migliori cercatori ancora non hanno scoperto come. Quanto più misteriosa era Lith agli antichi umani!

Erano spaventati da lei?

Oh, sì! E giustamente, dato che ella poteva formare - o distruggere - interi mondi. Ma i primi umani che l'hanno scoperta l'hanno scambiata per altre cose - un dio, una forza della natura, un demone.
Qualcuno l'ha costruita?

AI PIEDI DI SUVA (continua)

Lei dice di avere un creatore - e su di quello è inamovibile. Ma che questo significhi un dio od un essere, non si sa. Questa argomentazione rimane caldamente dibattuta tra le Libere Razze anche ai nostri giorni.
Ma fatemi ritornare ai primi umani. Lith ha una sorta di fondazione - un codice di comportamento al quale lei sembra obbedire ciecamente. Di nuovo, se è per un insegnamento ricevuto o per virtù divina, non lo sappiamo. Questo codice di comportamento la obbliga ad essere estremamente cauta con le altre forme di vita. Questo è quello che io credo. Molti non sono d'accordo, dato che Lith ha dimostrato di saper uccidere... Ma sto anticipando i tempi.
La crescita di Lith ha raggiunto la terra. Ella stessa ha spiegato che il suo corpo ha evitato un'espansione piena. Invece, ha lasciato una gemma, una piccola estensione con cui ha osservato la vita sul pianeta. Quella vita era così minuscola per lei, che ne ha compreso molto poco.
Sono passati secoli da quando la prima gemma di Lith si è sistemata sulla terra.
Secoli senza che gli umani sapessero.
Poi, un cambiamento. Sulla terra, essa è diventata attiva. E l'ha fatto perchè stava morendo. Morendo, perchè la stavano uccidendo. Ed aveva bisogno di aiuto.

Per favore, signore... Come potrebbe chiunque ucciderla? E' troppo grande!

I Cinque potevano. Mentre il loro impero si estendeva, hanno invaso sistemi stellari che contenevano il corpo di Lith. La loro scienza era molto sviluppata. Hanno trovato un modo per ucciderla, per fermare la sua vita su di un pianeta. Quando l'han trovata su di un altro pianeta, hanno avuto. Han creduto che ella fosse una specie di malattia, e han deciso di distruggerla, così come avevano fatto con altre forme di vita ritenute troppo pericolose. Il corpo di Lith morì quindi su migliaia di mondi.

Come potevano aiutarla gli umani?

Lith era sola, è sempre stata sola. Poteva sentire gli invasori, ma non sapeva come rispondere. Non pensava a se stessa come ad un individuo circondato da tanti individui. Interagire con altri esseri intelligenti era inconcepibile per lei. Aveva bisogno di capire. Quindi si è rivolta agli umani.
Ma lentamente, molto lentamente. Non era la stessa di come è ora. Si poteva considerarla dormiente, poco cosciente di se stessa e dell'universo attorno. Sono passati diversi secoli prima che ha imparato a focalizzarsi su tutti i piccoli miliardi di esseri umani. Ma sapeva che semplicemente guardarli non sarebbe stato abbastanza. Aveva bisogno di un contatto.

Ma fallì. Un terremoto qui, uno spostamento di montagne là, espansione di caverne e successivo collasso. Strane strutture di pietra formatisi durante il corso degli anni. Allarmanti, ma inesplicabili agli umani che osservavano ma che non riuscivano a vedere alcuna intelligenza dietro ai goffi tentativi di Lith.
E fallì per molti altri secoli, mentre il suo corpo moriva. Ma si stava svegliando. E poco dopo che gli umani ebbero trovato la loro via per lo spazio, lei trovò il successo.

Fu uno shock per gli umani, nessuno avrebbe nulla da ridire su questo. Tutti erano fortemente preoccupati. I capi la tennero segreta, ma eventualmente altri la scoprirono. Passò una generazione di sospetti e sporadiche teorizzazioni, e poi un'altra. Questa diffidenza sarebbe potuta continuare per molti anni. Ma l'Inseminazione bloccò tutto.

L'Inseminazione fù terribile! Mio padre me ne ha parlato.

Terribile, sì. Una sonda cacciatrice dei Cinque raggiunse la terra. Le sonde esistevano solo per distruggere le civiltà. Ed avevano trovato la razza umana.
La morte era diventato un passatempo per i Cinque. Essi inseminarono la terra con milioni di terrificanti forme di vita. Le forme di vita si nutrivano degli umani. Una rete di sensori circondarono il pianeta, catturando quei terrificanti eventi. I Cinque avrebbero trovato quello spettacolo altamente spettacolare, quando il cacciatore sarebbe tornato con le sue registrazioni - così come molti altri avevano fatto, da altri mondi distrutti.
Non rabbrividite, piccoli miei. Gli umani sono qui, salvi, così come gli Oriani, e molti altri. Perchè è stata Lith che ha salvato gli umani - e gli umani si sono salvati da loro stessi.

Come, se vuole spiegarlo, signore?

Vi ho detto che Lith può spostare materiale tra i pianeti. Ha fatto lo stesso per milioni di umani, trasportandoli su mondi adatti alla vita. Fu comunque un processo lento, e gli umani rimasti sulla terra stavano morendo.
Ma gli umani sono creature estremamente intelligenti. Scoprirono che tutte le forme di vita avevano una "chiave" nei loro corpi, utilizzata convenientemente dai Cinque nel caso fosse risultato necessario. Gli umani la trovarono, e trovarono il modo di utilizzarla, e sopravvissero.
Gli umani impararono velocemente a fidarsi di Lith dopo questo. I capi militari si misero d'impegno per insegnare a Lith qualsiasi cosa essa volesse sapere. Le spiegarono gli umani, i conflitti, la guerra, e fecero questo tramite esempi. Lith creò caverne in cui poteva concentrare i suoi sensi. In queste caverne, gli umani drammatizzarono le loro strategie e tattiche. Lith imparò a capire la natura degli umani, ed anche la minaccia dei Cinque.
Fu in quest'epoca che la tecnologia umana balzò in avanti. Sfondarono la barriera interstellare subito dopo i nostri Cercatori, e vennero in contatto con le altre Razze Libere della galassia.
La Guerra iniziò poi. I Cinque scoprirono il fallimento della loro sonda nella distruzione degli umani. Benchè i bordi dell'impero fossero molto distanti, essi provarono ad espandersi per distruggere tutte le Razze Libere.
Per un secolo la guerra fù rabbiosa. E durante quel tempo, l'addestramento di Lith divenne più sofisticato, più stravagante, e più aperto. Gli esseri umani stavano mostrando un interesse attivo nelle dimostrazioni.

E' in quell'epoca che I Giochi furono iniziati?

Sì, in parte. Gli umani hanno un gran desiderio per il divertimento. I Giochi contengono molti dei loro sport antichi, per esempio. Ma l'addestramento di Lith produsse una passione in loro. Il loro DoA crebbe da questa passione. Esso resta il loro gioco preferito, benchè un po' di altre razze ne siano interessate.
Per gli umani, c'è più in un gioco che una soluzione soddisfacente. Gli umani si misero d'accordo su di un set di "tipi" - personaggi che definiscono ogni segmento della loro natura. Diedero vita a questi personaggi creando un passato per ognuno - storie e fiabe prodotto fuori dallo sport stesso. L'immaginazione degli umani è sempre uno studio interessante - non sembra esserci fondo alla sua profondità ed alla passione.

Come hai fatto a diventare uno di questi personaggi, Suva?

Io sono anziano, mio caro giovane. Ho vissuto l'inizio della Guerra. Sono stato con gli umani per gran parte della mia vita. Mi hanno "adottato" quando non ero il benvenuto tra i miei. Mi hanno onorato creando un personaggio del gioco basato su di me. Ad oggi, mi muovo tra un senso di onore ed un lieve imbarazzo.

Sono affamato!

Bè, allora... Finiamo queste storielle e scopriamo cosa il Protettore ha in serbo per voi...

LO SPORT

ATTREZZO PER L'ADDESTRAMENTO DIVENTATO SPORT

Combinando la tecnologia umana con l'abilità di Lith di creare un intero campo di battaglia da roccia solida, DoA viene giocato in arene sotterranee. La realtà virtuale permette agli umani ed a Lith di partecipare nel duello come rappresentazioni olografiche.

L'ARENA

Per DoA, Lith scava un'immensa caverna, circa lunga un chilometro. I muri della caverna vengono coperti da strane formazioni - gli organi di senso di Lith.
Gli umani poi modificano la caverna in base alle loro necessità. Costruiscono poi un sistema di gradinate fatto in modo da garantire una visione indisturbata degli eventi agli spettatori.
Tutto il pavimento della caverna viene chiamato "l'arena".
Nell'arena, Lith costruisce fisicamente un contorno creandolo dalla roccia viva - un massiccio rombo sposta un chilometro quadrato di roccia, tutto per la delizia degli spettatori.
La tecnologia umana poi ravviva l'arena usando vernice "velata". L'aria che copre l'arena è un gas carico di particelle che, preso a regioni, può essere manipolato per creare modelli tridimensionali, colorati, di qualsiasi scena, quasi istantaneamente.
In questo modo, la vernice crea il terreno, le costruzioni, i personaggi, le armi, gli equipaggiamenti e gli effetti - tutto. Non c'è niente di reale nell'arena - specialmente gli umani, dato che la vernice è velenosa.

Questa combinazione di interventi di Lith e della tecnologia umana, permette all'arena di essere totalmente differente ad ogni duello - un giorno una regione montuosa, poi un paesaggio alieno, e poi un selvaggio mix di luoghi esotici.

I GIOCATORI

Lith è capace di utilizzare molti campi di battaglia DoA simultaneamente. Allo stesso tempo, riesce a controllare centinaia di altre arene, in cui molti altri giochi vengono giocati dai membri delle Razze Libere.
Dato che DoA è anche uno sforzo diplomatico, i giocatori umani vengono selezionati accuratamente. Solo poche migliaia di individui partecipano attivamente nei cambi di battaglia di Lith. Questa è una vera e propria elite, una posizione altamente agognata. Miliardi di altri si sfidano in duelli amatoriali di DoA attraverso una rete di computer realizzata da umani, senza la partecipazione di Lith.
Nell'arena di Lith, l'interfaccia del giocatore è una sofisticata tuta che copre tutto il corpo e che controlla la rappresentazione olografica nel campo di battaglia.

I PERSONAGGI

Quando DoA divenne sempre meno una simulazione per insegnare a Lith e sempre di più un divertimento professionale, gli organizzatori di DoA capirono che vi era la necessità di standardizzare e dare vita ai personaggi ed agli equipaggiamenti utilizzati. Uno sforzo intenso produsse quello che divenne noto come la "rappresentazione totale" - 360 campioni altamente sviluppati rappresentanti tutta la razza umana, così come i loro sogni ed i loro incubi. Ogni personaggio venne creato con una storia, prendendo vita propria al di fuori dei campi di battaglia DoA.
Come esempio, un pezzo tratto dalla storia di...

Siennya, figlia della regina
L'Amazzone

Son passati sei anni dalla mia fuga dettata dal panico dall'olocausto Stiriano. Sei anni da quando per la prima volta sono inciampata nelle ingarbugliate foreste amazzoniche. Ma quel giorno è scolpito nella mia mente - il primo giorno della mia vita con nuove persone...

La nostra nave da mercanti non aveva nè armi nè velocità. Le navi da guerra Styriane invece possedevano entrambe. Non avemmo altra scelta che cercare di spiaggiare e scappare. Scelsi di nuotare al posto di aspettare che le scialuppe venissero calate.
Le scialuppe Styriane erano già in acqua mentre io stavo raggiungendo la spiaggia. Le nostre, invece, erano lente - troppo lente. Corsi verso le ombre ai margini della foresta.
Non era una foresta, ma una giungla impenetrabile. Avrebbe dovuto fermarmi come un muro di un castello. Eppure di fronte a me c'era un sentiero che dalla spiaggia entrava nella foresta. Le urla disperate dietro a me vinsero tutte le mie paure, e presi il sentiero senza esitazione. Non so per quanto tempo dovetti combattere con la giungla. La fatica, il caldo, e l'umidità insopportabile mi lacerarono i polmoni.
Finalmente, quasi esausta, li incontrai.
Uomini, uomini nativi. Ma erano gnomi, non più alti di un metro. Terribilmente brutti, e sporchi. Parlavano con mugugni, e scapparono appena mi vedettero.
Ma ce ne fu uno che non corse.
Alta più di una testa di me, la pelle come rame al crepuscolo, di salute potente ma snella - una ragazza di una bellezza selvaggia. Portava con sè uno strano coltello, ed un arco di legno scuro e lucente.
Sia il coltello che le punte delle frecce erano di metallo - ottone, forse - e di buona fattura.
I saggi che dissero che questa era una terra abitata da gente non civilizzata si sbagliavano...

Crediti
Lo sviluppo di giochi ti scorre nelle vene?
Lo sviluppo di DoA è possibile grazie anche ad una comunità che si ritrova su www.duelofages.com. Proponi nuovi personaggi, equipaggiamenti e guardiani. Crea nuove variazioni nelle regole. Diventa protagonista creando qualcosa nella "rappresentazione totale" (Full Degree)...

Sei un narratore naturale?
Visita www.duelofages.com per immergerti nell'universo di WorldSpammer e nell'affascinante mondo di DoA. Contribuisci all'eredità del gioco...

Hai tendenze artistiche?
Migliora le tue abilità insieme ad alcuni dei migliori artisti del web. Diventa un membro della comunità online 3D come Renderosity.
www.renderosity.com è nata dall'industria 2D/3D che aveva bisogno di un luogo per riunire questo gruppo internazionale. La comunità di Renderosity esiste da circa 3 anni ed è cresciuta fino a contare 116mila membri in 140 paesi.
Il nome Renderosity fu creato e votato dalla comunità di artisti. La comunità è formata da membri che han la passione per aiutare gli altri ad imparare, condividere e crescere con l'arte 2D/3D. Renderosity è una comunità interattiva, molto vibrante, con forum, contenuti e un mercato per prodotti 2D/3D. Esser membri non costa nulla.

Traduzione di Massimo Peroncelli per KDS Distribuzione e www.kdsstore.it.
Revisione e impaginazione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kdsstore.it

Tabella Sfida

Tuo Valore \ Valore dell'avversario	●	●	●	●	●	●
●	7	8	9	10	11	12
●	6	7	8	9	10	11
●	5	6	7	8	9	10
●	4	5	6	7	8	9
●	3	4	5	6	7	8
●	2	3	4	5	6	7

Risultati della Sfida

Sfida #	AMAZE	PASS	SQUEAK	FAIL	FOPP
2	2	-	-	3-5	6-12
3	2	-	3	4-6	7-12
4	2	3	4	5-7	8-12
5	2	3-4	5	6-8	9-12
6	2	3-5	6	7-9	10-12
7	2-3	4-6	7	8-10	11-12
8	2-4	5-7	8	9-11	12
9	2-5	6-8	9	10-11	12
10	2-6	7-9	10	11	12
11	2-7	8-10	11	-	12
12	2-8	9-11	-	-	12
Colpito *	Colpito	Colpito	Colpito	Mancato	Mancato
Ferita	Ferita +1	Ferita	Ferita -1	Ferita -2	Nessuna

Turno della Squadra Bianca	
Azione libera	bianca
Fuoco	bianca
Movimento	bianca
Fuoco di opportunità	nera
Corpo a corpo	entrambe
Avventura	
Turno della Squadra Nera	
Uguale al bianco	

* Un tiro di 12 rompe l'arma

FOPP: Perdi tutte le carte. Esiliato.
FAIL: Esiliato
SQUEAK: Il nemico sceglie due dei suoi personaggi - uno che darà e uno che riceverà.
Il primo deve dare tutte le sue carte al secondo. Se il nemico ha solo un personaggio, quel personaggio semplicemente perderà tutte le sue carte. Congedato.
PASS: Come per lo SQUEAK, ma tu scegli chi è che darà via le sue carte. Congedato.
AMAZE - Come in SQUEAK, ma tu scegli tutti e due, sia chi da che chi riceve. Congedato.

Torri

Ricorda, non c'è bonus per la sfida ad una torre che è in un labirinto della stessa era del personaggio.
Solo un personaggio per volta può risiedere in una torre.

FOPP: Perdi tutte le carte, un punto di salute. Esiliato.
FAIL: esiliato.
SQUEAK: Somma uno alla salute corrente. Esiliato.
PASS: Somma due punti alla salute corrente. Esiliato.
AMAZE: Somma quattro punti alla salute corrente. Esiliato.

FOPP: Lo sfidante viene ucciso. (NeL gioco avanzato, lo sfidante viene invece imprigionato)
FAIL: Lo sfidante toglie due punti alla salute. Esiliato.
SQUEAK: Lo sfidante toglie un punto alla salute. Esiliato.
PASS: Esiliato.
AMAZE: Congedato.

FOPP: Rivela tutte le tue carte. Esiliato.
FAIL: Congedato.
SQUEAK: Il nemico deve rivelare 1 carta non scoperta a sua scelta. Congedato.
PASS: Il nemico deve rivelare 2 carte non scoperte a sua scelta. Congedato.
AMAZE: Il nemico deve rivelare 4 carte non scoperte a sua scelta. Congedato.

FOPP: Il nemico sposta lo sfidante in una cupola vuota di sua scelta.
FAIL: Esiliato.
SQUEAK: Un alleato a tua scelta è congedato. Esiliato.
PASS: Un alleato a tua scelta è congedato O un nemico a tua scelta è esiliato. Esiliato.
AMAZE: Un alleato a tua scelta è congedato o un nemico a tua scelta è esiliato. Congedato.

Traduzione per www.kdsstore.it e KDS Distribuzione