

# Dungeon Universalis



Rulebook

*To my wife, Silvia, for redoubling her efforts to  
make this dream come true.*

*To my children, future explorers.*

*To my parents, for inoculating me with the sweet  
poison of games.*



*"Mas de qué sirven nuestras vidas,  
si no enriquecen otras vidas"*

*José Hierro*

# Dungeon Universalis



## Introduzione

*Il drago discese lentamente, atterrando nei pressi del cavallo sventrato. Le sue ali produssero una piccola bufera di neve nel momento in cui le agitò un'ultima volta prima di ripiegarle. Poi addentò con forza l'animale, strappandone la testa e divorandola con la stessa facilità con cui un uomo manda giù un'oliva. Era il tempo di agire. Tuttavia i tre uomini rimasero inerti per alcuni momenti che sembrarono eterni, ed il drago ebbe tutto il tempo di finire il proprio pasto, lasciando al posto del cavallo soltanto una pozza di sangue e qualche osso sul terreno. Ora che il mostro alato era così vicino, ognuno di loro ponderava intimamente se quella fosse realmente stata una buona idea. Anche il coraggioso Ascadius temeva quell'essere.*

*Martin prese un profondo respiro per farsi coraggio. Montò su uno dei cavalli e uscì dal riparo delle rocce. Beld e Laertes lo guardarono con un misto di incredulità ed ammirazione. Martin si piazzò proprio di fronte al drago e attirò la sua attenzione con un grido. Poi prese lo scudo che pendeva dalla sella e sguainò la spada.*

*Quella massa di muscoli, scaglie e denti a sciabola piegò il collo per osservare con curiosità le sembianze del suo insignificante rivale. I suoi occhi enormi brillavano come opali illuminati dal sole del mattino. Dalla sua gola provenne un leggero e curioso gorgoglio, a malapena sussurrato, che Martin giudicò come un chiaro avvertimento di non voler essere disturbato.*

*Il giovane uomo decise di attirare nuovamente l'attenzione del mostro urlando, agitando le braccia e sollevando le sue armi, che riflettevano la luce del sole. Poi il drago emise un ruggito minaccioso che squarciò l'aria, così assordante che anche le guardie alle porte di Bandmor l'avrebbero senza dubbio potuto udire. Martin si accorse che un tremito si stava impadronendo di lui, tuttavia non era lui ma la sua cavalcatura a tremare.*

*"Scappate!" - Ordinò Laertes al giovane uomo, mentre cavalcava insieme a Beld sull'altro cavallo - "Se scappi, lui ti rincorrerà e lo potremo far avvicinare ai cancelli!"*

## Panoramica di Gioco

Dungeon Universalis (DUN) è un gioco da tavolo di esplorazione dungeon da uno a sei giocatori. E' un omaggio ai classici dungeon crawler, ma al contempo molto di più di tutto ciò, poiché il sistema a natura universale su cui si basa è stato concepito come tale fin dagli albori. La sua versatilità, il suo bilanciamento e il numero di opzioni possibili permettono di utilizzare liberamente i componenti e il background narrativo di altri giochi, siano loro avventure, mappe, personaggi, miniature, ecc.

Tutti questi materiali possono essere usati facilmente applicando le regole presenti in questo regolamento e adeguando in base alle proprie preferenze e il livello di difficoltà. Per di più, il sistema permette molteplici modalità di gioco.

Scoprirete presto che DUN ha un'incredibile rigiocabilità. Desideriamo che l'unico limite sia la vostra immaginazione.

## Obiettivo del Gioco

Il gioco consiste nell'introdurre uno o più eroi ad una missione il cui obiettivo è stabilito inizialmente. I giocatori selezioneranno la missione che vogliono intraprendere e decideranno da che parte stare nel caso la modalità di gioco scelta necessiti di interpretare il ruolo del Dark Player. E' possibile giocare partite indipendenti o iniziare una campagna, ossia una serie di avventure connesse che danno forma ad una storia con una determinata trama e che permette di partecipare ad eventi nel mentre si è in viaggio tra luoghi differenti presenti sulla mappa. Scoprirete che questo è un gioco che richiede intensa cooperazione tra gli eroi, oltre che tra eventuali ulteriori compagni di viaggio.

## Arasca e le sue Possibilità

In DUN si esplorerà il mondo di Arasca, il continente nascosto descritto nel regolamento, e ci si immergerà nel romanzo fantasy Raazbal (scritto da Óscar Bribián e pubblicato nel 2010), la cui cosmogonia e natura porta insieme una moltitudine di razze, creature e civiltà, ricavabili da altri universi di fantasy medievale e da alcune mitologie del periodo storico antico e classico. Si potranno trovare dozzine di fazioni come il Clan dei Grandi Orchi, le Creature della Notte, i Razziatori del Nord, il Regno dell'Albero Bianco, l'Impero della Vita, i Figli di Giove, il Regno dei seguaci dell'Artiglio, i Kamaerin, i Faraoni Dimenticati, le Tribù del Deserto o i Regni dei Nani Rinnegati.

D'altro canto, gli eroi possono spaziare dai tipici avventurieri umani, nani, elfi o halflings, con una enorme varietà di classi e professioni, a gruppi di creature con profili molto diversi: orchi, troll, ogre, goblin, ecc. Perché non giocare con un orco sciamano, o un uomo-ratto assassino... Che ne dite di un goblin esploratore? E' possibile creare il proprio personaggio oppure usarne uno predefinito. Siate pronti ad accumulare ricchezze e oggetti magici mentre guadagnate esperienza e migliorate le vostre abilità. Sopperterete ferite di guerra, soffrirete la fatica di lunghi viaggi, avvertirete la stanchezza nel difendervi dai colpi dei vostri nemici e celebrerete la vostra buona stella dopo aver conseguito l'obiettivo di una missione, se non morirete tentandovi...

Puoi trovare maggiori informazioni sul gioco e sul mondo di Arasca sul nostro sito web:

[www.dungeonuniversalis.com](http://www.dungeonuniversalis.com) <http://worldofarasca.dungeonuniversalis.com>

# Indice

<b>INTRODUZIONE</b>	2	Attivazione delle carte	56
<b>INDICE</b>	3	Piazzamento delle Creature	58
<b>CONTENUTO</b>	4	Ordine di Attivazione	61
<b>SETUP</b>	8	Comportamento dei personaggi e delle creature	61
Setup di una partita	8	Comporamenti specifici	63
Scelta e Setup degli Eroi	8	Il Leader	64
Punti Valore dell'intero gruppo di eroi	9	Regole per giocare con un solo eroe	65
Setup del Dark Player	9	<b>ESEMPIO DI GIOCO CON L'ADP</b>	66
Glossario e altre considerazioni	10	<b>EQUIPAGGIAMENTO, ELEMENTI</b>	70
Meccaniche di Gioco	11	<b>E COMPAGNI</b>	70
Fine di una partita	11	Equipaggiamento	70
Vittoria e achievement	12	Oggetti magici e reliquie	72
Altezza e Stazza	12	Elementi Speciali	73
Scheda e Carta Eroe	13	Arredo	73
Test e Fortuna	14	Mercenari e animali	74
Organizer	14	<b>CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO</b>	76
Diagramma di Gioco	15	Scegliere una razza	76
<b>SEGNALINI</b>	16	Scegliere una classe	77
<b>IL TURNO</b>	18	Scegliere le abilità	78
Attivazione dei Personaggi	18	Limiti di Equipaggiamento	79
Movimento e terreno	18	Esperienza	79
Movimenti speciali	21	Evoluzione del Personaggio	80
Azioni	22	Punti Valore di un Personaggio	80
Azioni Rapide	28	<b>BACKGROUND</b>	82
Fallimenti critici durante l'esplorazione	28	<b>MISSIONI</b>	88
Cadute	28	Foglio Missione	88
<b>COMBATTIMENTO</b>	30	Pausa tra le missioni	90
Incontri e Iniziativa	30	<b>CAMPAGNE</b>	91
Colto di sorpresa!	31	La mappa Campagna	91
Linea di Vista e Coperture	31	Turni Campagna	92
Zone di Controllo	32	Il ruolo del Dark Player in una campagna	96
<b>ATTACCHI A DISTANZA</b>	34	<b>ALTRE OPZIONI DI GIOCO</b>	98
Linee Guida	34	Partite con limite di tempo	98
Modificatori	35	Modalità Collaborativa e Competitiva	98
<b>ATTACCHI IN MISCHIA</b>	36	Scenari senza Griglia	98
Linee guida	36	Dark Player Classico	99
Modificatori	37	Modalità RPG	100
<b>MAGIA</b>	38	<b>REGOLE AVANZATE</b>	101
Linee Guida	38	Cavalature	101
Tipi di Incantesimo	39	Acquisizione di oggetti da parte del Dark Player	103
<b>DANNI E CONDIZIONI</b>	41	Compagni aggiuntivi	103
Danni	41	Cambiare livello di difficoltà	103
Condizioni	42	Armi a lungo raggio	104
Trasportare alleati	43	Azioni aggiuntive	105
Uso degli scudi	43	<b>PROGETTA LE TUE MISSIONI</b>	106
KO: Conseguenze	44	Adatta le avventure da altri giochi	107
<b>IL DARK PLAYER</b>	46	Foglio Missione	108
Setup Dark Player	46	<b>TESSERE ED ELEMENTI D'ARREDO</b>	109
Pesca delle carte, attivazione e scarti	47	<b>ABILITA'</b>	110
Carte del Dark Player	47	<b>RIFERIMENTO RAPIDO ALLE REGOLE</b>	117
Creature e leader	49	<b>INDICE ALFABETICO</b>	121
<b>ESEMPIO DI GIOCO</b>	50	<b>EQUIPAGGIAMENTO ORDINARIO</b>	123
<b>L'ARTIFICIAL DARK PLAYER</b>	54	<b>CREDITI</b>	125
Linee Guida Generali	54	Elenco degli illustratori	125
Setup dell'Artificial Dark Player	54	Crediti e Riconoscimenti	125
Turno e Carte del Dark Player	55		

# Contenuto

- ◆ Un Regolamento illustrato.
  - ◆ Un Bestiario: 24 fazioni e centinaia di creature.
  - ◆ Un libro delle missioni e della Campagna: un enorme campagna, 40 missioni e 28 Eventi Epici.
  - ◆ Un libretto speciale di missioni per gli eroi: 10 missioni personalizzate.
  - ◆ 1.012 carte (570 poker size, 442 mini euro size)
  - ◆ 146 segnalini.
  - ◆ 41 tessere a doppia faccia di stanze e corridoi.
  - ◆ 125 segnalini con diversi elementi e arredi.
  - ◆ 318 standee di eroi e creature.
  - ◆ Una mappa Campagna e oceano (dimensioni A2).
  - ◆ Uno schermo del Dark Player.
  - ◆ 20 monete di plastica.
  - ◆ Schede per la creazione degli eroi.
  - ◆ 5 organizer per gli eroi.
  - ◆ Dado personalizzato per l'intelligenza artificiale.
  - ◆ 5 buste per salvare una partita in corso.
  - ◆ 8 dadi a sei facce.
  - ◆ 24 basi per gli standee.
- COMPONENTI OPZIONALI:
- ◆ Bestiario II.
  - ◆ 11 miniature in resina.
  - ◆ Dadi personalizzati.
  - ◆ Carte Bestiario & Incontri Leggendarie.
  - ◆ Il Libro "Campaign & Quest Book II".
  - ◆ DUN Perfidiae.
  - ◆ Dials.



11 miniature in resina

Regolamento



146 segnalini



1 Contatore Punti Achievement



Bestiario



41 tessere doppia faccia



1 Contatore Punti Riserva



Libro delle Missioni e della Campagna



125 segnalini con elementi e arredi



5 organizer per gli eroi



Libro delle missioni Speciali per gli eroi



Un tabellone per la mappa della campagna e l'oceano



318 standee



Schede per la creazione degli eroi



24 basi per gli standee



Grandi x 4  
Medie x 20

20 monete di plastica



5 buste



Schermo del Dark Player



8 dadi da sei facce



1 Dado Scenario



20 Carte Classe



25 Carte Razza



10 Carte Mercenari



31 Carte Bestia e Creature



42 Carte elementi speciali



32 Carte Arredo



85 Carte Dark Player



96 Carte Incantesimo



10 Carte Pericolo Campagna



110 Carte Evento di Viaggio



24 Carte Luoghi e Servizi



35 Carte Eroi Predefiniti



11 Carte Comportamento Creatura



1 Carta Achievement



9 Carte Eroe da compilare



15 Carte Narrative per gli Eroi



80 Carte Oggetti magici



25 Carte Reliquia



13 Carte Riferimento Rapido



1 Carta Leader



120 Carte Abilità



10 Carte Tesoro



50 Carte Oggetti Comuni



34 Carte Oggetti speciali



18 Carte Armatura



10 Carte Scudo



65 Carte Arma in Mischia



30 Carte Arma a distanza







DEAN SPENCER

# Setup

## Setup di una Partita

Preparare una partita include i seguenti passaggi:

1. **Scegliere una missione:** I giocatori devono decidere se giocare una missione indipendente (non facente parte di una campagna) o iniziare/continuare una missione che appartiene ad una campagna o all'interno della mappa della campagna.

2. **Scegliere il Dark Player:** Casualmente o deciso di comune accordo tra i giocatori. Chiunque decida di interpretare questo ruolo non ha la necessità di aver letto prima le regole (sebbene sia consigliato). Sarà sufficiente leggere le quick reference o conoscere le principali meccaniche base del gioco. E' però essenziale, che controlli il Foglio Missione prima di iniziare la partita (istruito da un giocatore che che ha letto le regole). Una volta che il Dark Player ha acquisito un po' di esperienza, sarà capace di progettare le proprie missioni e campagne, come descritto a pagina 106, generando il proprio Foglio Missione.

3. **Segnalini:** Collocare i segnalini circolari di modo che siano facilmente raggiungibili a tutti i giocatori.

4. **Carte Tesoro:** Il Mazzo Tesoro, Oggetti magici e Reliquie vengono mischiati e posti faccia in giù.

5. **Restanti mazzi:** Ordinare i seguenti mazzi (senza mischiare): Arredo, Oggetti Speciali, Abilità e Equipaggiamento (quest'ultimo diviso in sei differenti mazzi: Oggetti Comuni, Oggetti Speciali, Armi da Mischia, Armature, Scudi e Armi a Distanza).

6. **Contatore Punti:** Collocare i segnalini Dark Player ed eroi (uno per le decine e uno per le unità) vicino al contatore punti Achievement. Collocare li vicino anche la carta Achievement.



La carta e il contatore punti Achievement mostrano i punti assegnati da ogni impresa realizzata dagli Eroi o dal Dark Player.

## Scelta e Setup degli Eroi

*Nota Bene: Prendi le seguenti restrizioni riguardanti razze, classi e abilità come una raccomandazione per una partita più bilanciata e una maggiore varietà tra i personaggi. Sei libero di non tenerle in considerazione se vuoi creare dei gruppi specifici, come una spedizione di nani esploratori o un gruppo di orchi guerrieri senza uno stregone che li supporti.*

I giocatori che controllano gli eroi devono:

1. **Scegliere l'eroe che vogliono controllare:**

**Eroe Predefinito:** scegli una carta eroe predefinito (cerca le carte con le lettere HE nella numerazione). **HE 02/35**

Alcune hanno un proprio background (mostrato sulle carte con le iniziali NA nella loro numerazione).

**NA 02/15** Questi eroi iniziano con tutte le abilità cui hanno diritto per razza e classe, in aggiunta a quelle specificate nel loro background.

**Eroe personalizzato:** puoi progettare il tuo eroe su una scheda bianca usando le regole per la creazione del personaggio (questo processo è descritto a pag. 76).

Ai nuovi giocatori è fortemente consigliato di iniziare con razze che hanno inizialmente meno abilità (umani, elfi) e classi che sono più facili da gestire (guerrieri, esploratori).

Se tre o più eroi intendono partecipare alla missione, deve esserne scelto almeno **uno per tipologia** (Combattente, Esploratore, Incantatore), selezionandone uno tra le diverse classi specifiche. Le classi non devono essere ripetute, il che richiede un certo consenso tra i giocatori. D'altro canto, al fine di favorire la varietà tra i personaggi, è raccomandato anche di non ripetere le razze degli eroi e di includere un solo eroe di stazza grande nel gruppo.

E' consigliato inoltre di scegliere gli eroi tenendo conto anche del loro allineamento. DUN include razze buone, malvagie e neutrali (vedi pag. 76). E' suggerito di non mischiare razze buone e malvagie, mentre quelle neutrali possono andar bene in qualsiasi gruppo.

Dopo aver scelto una razza e una classe, ogni giocatore sceglierà una miniatura o standee per rappresentare il proprio eroe (cercando di trovarne una più simile possibile).

2. **Scegliere le abilità:** se l'eroe è predefinito, andrà presa semplicemente la carta di ogni abilità che ha inizialmente. Se l'eroe è personalizzato, oppure nel caso un qualsiasi eroe debba imparare nuove abilità, andrà scelta un'abilità in accordo alle limitazioni della sua classe.

Ci sono 3 gruppi principali di abilità: 1) Combattimento, 2) Accademiche e Capacità di Comando, 3) Esplorazione e Sotterfugio. Vedi pag. 77 e 78 per le classi e loro opzioni.

Due eroi non possono avere la stessa abilità. Le abilità razziali (es: quelle appartenenti al gruppo natura) possono essere ripetute.



3. **Scegliere gli incantesimi:** Gli incantatori sceglieranno gli incantesimi con quale iniziare la partita. Se non è la loro prima missione, sapranno già quale incantesimo avevano nella missione precedente e quelle che hanno imparato. Due eroi non possono avere gli stessi incantesimi.

4. **Scegliere l'equipaggiamento:** Ogni giocatore inizierà con l'equipaggiamento predefinito per il suo eroe o quello che ha acquisito durante la sua creazione. Il giocatore cercherà l'equipaggiamento che vuole acquistare tra i mazzi delle Armi da Mischia, Distanza, Armature, Scudi, Oggetti comuni e Oggetti Speciali. Deve valutare il prezzo, il peso e le restrizioni di ogni oggetto di equipaggiamento che può scegliere.

Prima di ogni missione indipendente (e nei casi descritti per le campagne), gli eroi avranno anche la possibilità di acquistare nuovo equipaggiamento con i soldi accumulati che possiedono.

5. Scegliere gli eventuali **Mercenari e/o Animali** che accompagneranno l'eroe nella missione. (Se ne ha) Vedi pag. 74.

6. Ogni giocatore prenderà i segnalini che rappresentano i punti **Mana** e **Fortuna** del proprio eroe.

7. A meno che non diversamente indicato, gli eroi verranno collocati al di fuori dello scenario. Ognuno di loro inizierà la sua attivazione nella casella iniziale indicata dal Dark Player (dopo aver controllato il Foglio Missione). Dopodiché verrà svelata la prima sezione dello Scenario.



Il simbolo  rappresenta la casella iniziale. Il giocatore che controlla l'elfo Taeral decide di attivarlo. Può piazzarlo in una delle due caselle iniziali e cominciare la sua attivazione da lì. Nell'esempio, Taeral comincia avanzando di 5 spazi.



*Nota Bene:* Se hai già giocato con questo eroe precedentemente e vuoi continuare ad usarlo in partite successive, metti da parte la carta eroe, tutte le sue abilità, incantesimi e carte equipaggiamento in una busta. In questo modo, sarà facile recuperare tutto quando dovrai riutilizzarlo. Tra i componenti di gioco troverai cinque buste per questo scopo.



## Punti Valore (VP) dell'intero gruppo

Missioni ed eventi epici variano di difficoltà in base al livello del gruppo di eroi. Per tale motivo, prima dell'inizio di una missione i giocatori devono calcolare il totale in Punti Valore (VP) dell'intero gruppo di eroi.

Tale numero è il risultato della somma dei VP di ogni eroe che partecipa all'avventura, dei Mercenari e degli Animali che li accompagnano, oltre ai VP degli Oggetti Magici, Reliquie e Oggetti Speciali che portano con sé all'inizio della missione.



Nell'esempio, Aki ha 10 VP e il suo lupo ha 2 VP. Lei deve poi aggiungere 1 VP per la pozione di destrezza e 4 VP per la spada magica. Aki inizia la missione con 17 Punti Valore.

## Setup del Dark Player

In base al fatto che il Dark Player sia gestito da un giocatore umano o dall'intelligenza artificiale, andrà seguito il setup e le regole descritte nel capitolo appropriato.

 Dark Player Umano: vedi pag. 46 e seguenti.

 Artificial Dark Player: vedi pag. 54 e seguenti.

## Glossario e altre Considerazioni

### LO SCENARIO

**Piazzare tessere:** il Dark Player si farà carico di preparare lo scenario via via che gli eroi lo esploreranno, in base a quanto previsto dalla mappa del foglio missione. Collocherà le sezioni di stanze e corridoi, gli elementi speciali, le porte e l'arredo.

**Tabellone:** lo scenario consiste in tessere che si combinano tra loro per formare il tabellone di gioco. Scoprirete che possono essere combinate in molti modi differenti, così da permettervi di rappresentare molti scenari diversi (in particolar modo quando si deciderà di progettare una propria avventura, come mostrato a pag. 106).

**Casella:** ogni tessera è composta di diversi spazi quadrati chiamati caselle. La mappa del Foglio Missione ti mostrerà quei casi in cui una o più caselle sono occupate da pezzi che rappresentano arredo, trappole, porte, personaggi, elementi speciali, ecc..

**Numero:** le tessere hanno un codice alfanumerico, che ti aiuterà a trovarle e ordinarle facilmente. Il numero di tessera è indicato per prima. Poi, la lettera A indica la parte davanti e la lettera B indica il retro. La lettera finale in minuscolo indicherà la dimensione della tessera, che sarà una tra le seguenti:

- a) tessera con 10x8 caselle
- b) 10x4 caselle
- c) 6x6 caselle
- d) 6x4, 4x4 caselle
- e) 6x2 caselle
- f) 4x2, 3x3 caselle
- g) 6x1 caselle
- h) 3x2 caselle
- i) 2x2 caselle



*Questa è la tessera 17A/c. Questo significa che è la parte davanti della tessera numero 17, con una dimensione di 6x6 caselle.*

► **Stanza/Sezione principale:** solitamente è una stanza o sezione grande, ed è quella più importante dell'intero scenario. E' solitamente il luogo dove si trova l'obiettivo che determina il successo della missione. E' inoltre il posto dove si incontra il Leader della missione e in cui è **presente almeno un forziere**.

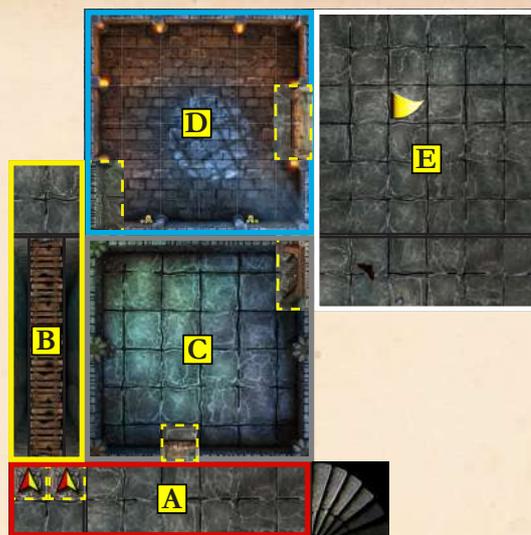
**Sezione:** una sezione rappresenta un corridoio o una stanza ed è delimitata da delle mura, porte o ingressi e i limiti della superficie giocabile. Se ha **più di 40 caselle** verrà considerata come **grande**.

**Scenari o sezioni interne:** sezioni che si considerano avere un tetto. Corrispondono a passaggi sotterranei, segrete, castelli, costruzioni, ecc. In base alla loro forma possono essere corridoi o stanze.

**Passaggi e corridoi:** sono rappresentati da tessere lunghe, generalmente con caselle 6x2 o 6x1.

**Stanze:** tessere con forme e dimensioni molto diverse tra loro, generalmente delimitate da delle mura.

**Scenari o sezioni esterne:** queste sono sezioni come tessere montagna, foresta, deserto, ecc. In base alla loro forma possono essere considerate al pari di corridoi o stanze.



*Nell'immagine sopra puoi osservare la presenza di 5 sezioni differenti (A, B, C, D, E), delimitate da linee colorate. Una è la Stanza Principale (E), che è particolarmente grande poiché due tessere sono state poste adiacenti per creare una stanza più grande.*

**Equipaggiamento:** l'equipaggiamento di un personaggio include tutti quegli elementi che trasporta con lui. Sia le armi che le armature così come ogni tipo di oggetto, compresi quelli magici.

**Lettere Maiuscole:** Noterai spesso che alcune parole sono scritte con lettere maiuscole. Ciò per rappresentare le parole che hanno una loro carta corrispondente nel gioco o il cui uso ha una grande rilevanza nelle regole, al punto tale da reputare importante l'essere evidenziato. E' il caso di parole che richiamano abilità (Elite, Sharp Senses), concetti specifici (Huge size, Dark Player) o caratteristiche (Courage, Combat Skill).

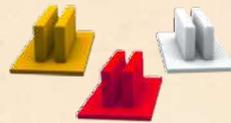
### PIAZZARE E RIMUOVERE TESSERE

Ti consigliamo (in particolare se giochi su un tavolo piccolo), non appena nuove sezioni dello scenario sono state rivelate, di rimuovere tutte le sezioni esplorate ad eccezione di quelle occupate da uno o più personaggi o creature o adiacenti a queste ultime. In questo modo, i giocatori saranno costretti a ricordare il percorso che hanno intrapreso (non lasciare che prendano appunti).

### MINIATURE

Con il termine "miniature", vogliamo identificare qualsiasi figura di cartoncino, resina, plastica o metallo che rappresenta una creatura o personaggio.

### BASI



Nella scatola sono presenti basi di 3 colori differenti. Ciò perchè sono presenti creature di 3 livelli (Campione-Rosso, Elite-Giallo e Semplice-Bianco).

E' consigliabile collocare ogni personaggio sulla base del colore corrispondente al proprio livello. Le basi grandi (che occupano 4 caselle) sono da utilizzare per le creature grandi o enormi. Gli eroi potranno usare le basi del colore che preferiscono (sebbene consigliamo di usare le bianche in quanto sono quelle più comuni).

## DADI

**Arrotondamenti:** a meno che non sia diversamente specificato, tutti gli arrotondamenti durante una partita dovranno essere per difetto (il minimo è sempre 1).

**D6:** il termine 1D6 farà riferimento al tirare un dado con 6 facce. Di conseguenza, 2D6 farà riferimento al tirare due dadi con 6 facce. D'altra parte, un'indicazione come "4+ in 1D6" significa che deve essere ottenuto un risultato di 4, 5 o 6 sul tiro di un dado da 6. A volte sono presenti espressioni come "1D6+1". Queste indicano che bisogna aggiungere o sottrarre il modificatore numerico (in questo caso, +1) al risultato del tiro di 1D6.

**Ripetizione tiri:** quando una regola permette di ripetere un tiro, tutto ciò che bisogna fare è prendere i dadi indicati e tirarli di nuovo. Il nuovo risultato sarà quello definitivo, anche nel caso sia peggiore di quello precedentemente ottenuto.

**D3:** dato che non sono presenti dadi a 3 facce, devi tirare 1D6 e dividere il risultato per 2, arrotondato per eccesso. Pertanto, un risultato di 1-2 su 1D6 equivale a un risultato di 1 su un D3. Un 3-4 equivale ad un 2 e un risultato di 5-6 ad un 3.

**5+:** indica che un risultato di 5 o più va ottenuto su un tiro di 1D6.

## IL LINGUAGGIO

E' importante evidenziare che questo è un gioco con un'infinità di opzioni e una quantità ragguardevole di testo, oltre che numerose modalità di gioco. Un gioco di ruolo non è vincolato da rigide meccaniche e questo gioco è un ibrido tra gioco di ruolo e gioco da tavolo. Per questo motivo, talvolta è necessario fare alcune concessioni al linguaggio che usa certi termini ed espressioni specifiche scelte al fine di evitare malintesi o fraintendimenti.

Quando ci si riferisce a un "eroe", è chiaro di chi stiamo parlando. Quando alcune meccaniche si riferiscono a "personaggi", significa che queste si applicheranno sia agli eroi che ai personaggi e creature controllate dal Dark Player.

## SITUAZIONI INSOLITE

Tieni in considerazione che è molto più facile progettare un gioco dove le trappole e i nemici sono collocati in caselle specifiche, o dove si hanno a disposizione soltanto 6 eroi tra cui scegliere con poche abilità e armi per ciascuno. Le possibilità offerte da DUN, nell'avvicinarsi a un role-playing game e ad uno skirmish, sono di gran lunga superiori. Se trovi una situazione insolita non coperta dalle regole, ti suggeriamo di risolverla nel modo più logico. Se non si è concordi nel gruppo circa una determinata soluzione, tirate un dado 1D6 ciascuno. La soluzione proposta dalla persona che ha ottenuto il risultato più alto è quella da intraprendere.



## Meccaniche di Gioco

Ogni partita di Dungeon Universalis attraversa una serie di turni di gioco, in alternanza tra il gruppo di giocatori che gestisce gli eroi e il Dark Player.

A meno che non sia diversamente specificato dal Foglio Missione, **gli eroi partono sempre per primi.**

Durante il turno degli eroi, ogni giocatore attiva il proprio personaggio e le proprie creature, mercenari o animali che lo accompagnano. L'ordine di attivazione è concordato di turno in turno in base agli interessi del gruppo. Una volta che un eroe ha terminato la propria attivazione, si attiva l'eroe successivo, finché tutti non sono stati attivati.

Quando tutti gli eroi hanno finito il proprio turno, inizia quello del Dark Player, che attiverà ognuna delle sue creature nello stesso modo.

Ogni personaggio o creatura può essere attivata soltanto una volta durante lo stesso turno.

## BONUS MASSIMI

Questo gioco utilizza solitamente dei modificatori ai tiri. Come limite massimo, un personaggio può ottenere un bonus di +3 al proprio tiro dalla combinazione delle proprie abilità o di quelle dei compagni di viaggio. Il massimo sarà +5 se vengono usati oggetti magici o incantesimi.

## Fine di una Partita

Una missione termina quando:

- Tutti gli eroi sono stati messi KO.
- Tutti gli eroi lasciano lo scenario senza completare la missione.
- Tutti gli eroi lasciano lo scenario dopo aver completato la missione (in questo caso, lasceranno automaticamente se sono concordi nel non voler eseguire ulteriori azioni esplorazione).

Non appena un eroe passa sopra una casella iniziale/finale e dichiara che vuole lasciare lo scenario, verrà considerato fuori dallo scenario. Di conseguenza, tutti gli eroi hanno lasciato lo scenario quando tutti hanno raggiunto una di queste caselle.

**Una volta che la missione è finita, gli eroi e i loro compagni di viaggio non recuperano** i punti Vigore, Fortuna o Mana fintanto che non riposano nel luogo appropriato.



Taeral avanza di 5 spazi fino a passare sopra una casella iniziale e dichiara di voler lasciare lo scenario.

## Vittoria e Achievement

Condizioni di vittoria specifiche sono elencate su ogni Foglio Missione. Tuttavia, ogni volta che un gruppo di eroi decide di lasciare uno scenario senza completare la missione, o tutti gli eroi sono stati messi Ko, il gruppo verrà considerato come sconfitto dal Dark Player.

Una volta che l'obiettivo di una missione o di un evento epico è stato raggiunto, gli eroi possono ispezionare tutto quello che desiderano e il Dark Player può soltanto attivare le carte che ha in mano.

Tutte le monete e gli oggetti acquisiti dal gruppo devono essere **distribuiti** nel modo più uniforme possibile.



**Gli eroi otterranno punti Achievement** nello svolgere determinate azioni o gesta di tipi differenti (descritte nella carta Achievement), questi punti verranno conteggiati per l'intero gruppo con il Contatore Punti Achievement.



Il **Dark Player**, d'altro canto, farà punti in base ai punti fortuna utilizzati dagli eroi, in aggiunta a quelli che ottiene per mettere Ko un eroe (verranno conteggiati una sola volta per eroe, anche se messo Ko più di una volta) e dei punti generati ogni turno, al fine di mettere pressione ai giocatori e spingerli a finire l'avventura il prima possibile. Ricorda che in quest'ultimo caso, se almeno un eroe è entrato nella stanza principale, il Dark Player non riceverà più punti Achievement all'inizio di ogni turno.

In base ai propri Punti Achievement e se sono stati capaci o meno di completare la missione, gli eroi otterranno punti esperienza con cui sviluppare le proprie abilità e caratteristiche (vedi pag. 79).



## Altezza e Stazza

### ALTEZZA DEGLI ELEMENTI

Sia gli elementi che le creature possono avere altezza e stazza differenti che influiscono sulla linea di vista, sul movimento o sul combattimento. Prendi nota delle possibili altezze:

- (0) Terreno
- (1) Tavoli, sedie, barili, forzieri
- (2) Guardaroba, librerie, porte
- (3) Grandi Statue
- (4) Alberi, Mura
- (5) Cielo

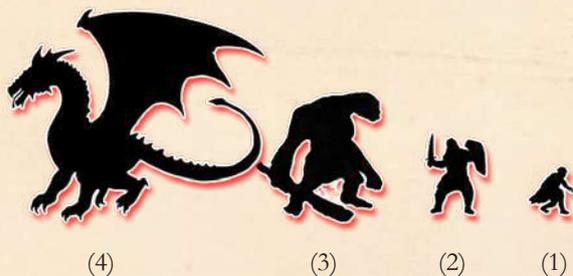
### STAZZA DELLE CREATURE

Creature e personaggi possono avere 4 possibili stazze (stazza ed altezza sono solitamente uguali).

- (1) Piccola: occupano 1 casella. Rappresentati dagli standee di stazza "S". Hanno l'abilità "Small Size". Es.: goblin, halfling.
- (2) Media: occupano 1 casella. Rappresentati generalmente dagli standee di stazza "M"\*. Es.: umani, elfi, nani, umanoidi. In caso di cavalcature, possono occupare caselle 2x1 se il giocatore vuole utilizzare miniature di quel tipo.
- (3) Grande: occupano caselle 2x2. Rappresentati dagli standee di stazza "L". Hanno l'abilità "Large". Es.: troll, ogre.
- (4) Enorme: occupano almeno caselle 2x2. Rappresentati dagli standee di stazza "XL". Hanno l'abilità "Huge". Es.: giganti.

\*Alcune creature di media stazza sono rappresentate dagli standee di stazza "S", poichè di bassa statura in quanto quadrupedi (Esempio: un cane). Ricorda che in questo gioco puoi usare standee e miniature anche di giochi differenti. In termini di gioco, l'unica informazione rilevante è quella mostrata sul profilo della creatura.

Quando viene utilizzato il termine "più grande", ci si riferisce a quei casi in cui vi è una differenza di almeno 2 punti in altezza o stazza tra due creature o elementi. In base a questi valori, un umano, per esempio, avrà una stazza media (2), con un'altezza di (2), equivalente ad una porta o una libreria.



## Carta/Scheda Eroe

Di seguito trovi i diversi elementi che compongono una Carta Eroe. Ricorda che il gioco può essere giocato con eroi con profili iniziali predefiniti o interamente creati dai giocatori. In questo secondo caso si useranno carte (formato poker) o schede eroe (formato A6) con spazi vuoti. I giocatori possono completarli con illustrazioni (persino disegni fatti da loro, se ne hanno il coraggio!), nomi e valori numerici da determinare.



- A** Nome dell'eroe.
- B** Immagine del Personaggio.
- C** **Razza:** determina le abilità e le caratteristiche razziali di un eroe, così come le possibilità di miglioramento per queste caratteristiche, indicando il minimo e il massimo raggiungibile.
- D** **Classe:** determina il tipo di abilità che un eroe può scegliere.
- E** **Punti Valore (VP):** tutti gli eroi appena creati con 0 punti esperienza, partono con un valore iniziale di 10.

### Caratteristiche e statistiche:

- F** **1. Movimento:** rappresenta l'abilità di movimento dell'eroe in un singolo turno, espresso in caselle.
- G** **2. Abilità in combattimento:** rappresenta l'abilità di combattimento in mischia del personaggio.
- H** **3. Forza:** utile per determinare il danno inflitto in mischia, per compiere sforzi fisici o per trasportare equipaggiamento.
- I** **4. Abilità di Tiro:** rappresenta l'abilità del personaggio di usare armi da lancio o armi a proiettile.
- J** **5. Armatura:** il numero sulla sinistra rappresenta l'**Armatura Naturale** del personaggio (la tempratura della sua pelle, la sua resistenza ai colpi, al veleno, ecc.). Questa caratteristica sarà usata per i test di **Resistenza**. Il numero sulla destra è **l'Armatura Totale**, dopo aver applicato tutti i bonus difensivi.
- K** **6. Abilità:** utile per azioni atletiche come effettuare salti oltre fossati, sfuggire dal raggio in mischia dei nemici e ottenere vantaggi in combattimento.
- L** **7. Intelligenza:** utile al fine di lanciare con successo incantesimi, rilevare gli effetti delle pozioni, risolvere enigmi o evitare imboscate.

**M** **8. Mana:** indica il potere magico che un personaggio è capace di generare. All'inizio di una missione, ogni giocatore prende i segnalini mana indicati per il suo eroe e li scarta man mano che li usa. Questi punti non si recuperano finché l'avventura non ha termine e soltanto dopo che un eroe ha trascorso un periodo di riposo. Durante le campagne, viene recuperato dopo aver riposato nelle locande o a Casa (vedi pag. 92, 94 e 96).

**N** **9. Coraggio:** necessario per affrontare la paura prodotta da certi nemici, eventi o incantesimi.

**O** **10. Vigore:** riflette la resistenza fisica del personaggio, il numero di ferite che può sopportare. Se il Vigore è ridotto a 0, l'Eroe è Ko (Vedi pag. 41). Quando un personaggio riceve ferite, il vigore diminuisce. Colloca dei segnalini ferita vicino al personaggio per indicare i punti Vigore che ha perso. In generale, il vigore non si recupera se non dopo che un'avventura finisce e che l'eroe ha trascorso un periodo di riposo. Durante le campagne, viene recuperato dopo aver riposato nelle locande o a casa (vedi pag. 92, 94 e 96).

**P** **11. Destrezza:** richiesta per azioni manuali come disattivare trappole o sbloccare porte chiuse a chiave. **Creature con intelligenza inferiore a 2 non possono svolgere test di destrezza.**

**Q** **12. Percezione:** essenziale per scoprire porte segrete, trappole o nemici nascosti, oltre che per vincere l'iniziativa in combattimento. *Nota bene: Sia la Destrezza che la Percezione hanno valori iniziali pari a 0, modificati dalle opportune abilità innate della razza di un eroe o di quelle permesse della sua classe.*

**R** **Esperienza accumulata:** indica i punti esperienza (XP) che un eroe ha accumulato durante avventure precedenti e non ha ancora investito in upgrade o miglioramenti.

**S** **Punti Fortuna:** rappresentano la Fortuna che un personaggio ha durante una missione, per caso, destino o progetto degli dei. Questi punti sono la differenza principale tra un eroe e altri tipi di creature.

Senza questi, la vita di un eroe è in balia di cattivi risultati o di decisioni sbagliate. All'inizio di una missione, ogni giocatore prenderà un numero di segnalini fortuna corrispondenti al valore indicato e li scarterà man mano che li usa. I Punti Fortuna vengono recuperati allo stesso modo del Mana e del Vigore.

**T** **Monete:** indicano l'ammontare di denaro in possesso dell'eroe, espresso in monete. La scatola di gioco contiene monete d'argento e d'oro in plastica per rappresentare le monete trovate durante una missione. Ogni moneta d'oro è l'equivalente di 5 monete d'argento (la valuta base del gioco). Alla fine di una missione, ogni eroe appunterà sulla propria scheda il numero di monete guadagnato.

**U** **Peso:** il valore alla sinistra mostra il peso che l'eroe sta trasportando attualmente, che è pari alla somma del peso di ogni oggetto che possiede. Il valore alla destra rappresenta il peso massimo che l'eroe è in grado di trasportare. Il valore massimo è calcolato sommando alla forza dell'Eroe il suo Vigore e moltiplicando il risultato per 2.

**V** **Note:** se l'Eroe è predefinito, le abilità, gli incantesimi e l'equipaggiamento con cui parte saranno indicati qui. Se l'Eroe è stato creato dal giocatore, questo spazio sarà bianco e potrà essere usato per appuntare qualsiasi cosa vorrai.

**W** **Incantesimi:** le carte con incantesimi che l'eroe già conosce saranno poste su questo lato nei casi in cui il personaggio è un incantatore.

**X** **Abilità:** qui verranno collocate le carte abilità dell'eroe, sia che siano acquisite a causa della sua razza, della sua classe o a seguito dell'evoluzione del personaggio.

**Y** **Corpo:** armatura e oggetti, di solito magici, che non sono tenuti in mano o messi nello zaino dell'eroe (elmetti, anelli, collane, scarpe, ecc.) saranno posti qui.

**Z Mani:** qui verranno poste le carte equipaggiamento che saranno usate con le tue mani. Puoi usare una carta equipaggiamento per ogni mano libera (ad eccezione in caso di oggetti da usare con entrambe le mani). *Per esempio: un eroe può trasportare una ascia da battaglia usando entrambe le mani, o una spada e scudo, o una torcia e una daga.*

**AB Zaino:** qui verrà conservato il resto delle carte oggetto e equipaggiamento che trasporti, ma non stai utilizzando. Con zaino intendiamo anche tutte le cinture, borselli, tasche, ecc. che un eroe può portare..



### TEST CARATTERISTICA

La maggior parte dei test caratteristica richiedono il tiro di 2D6 e di aggiungere al risultato il valore della caratteristica. Se si ottiene un **risultato uguale o maggiore di 10, il test sarà superato con successo**. Se è richiesto un differente risultato, verrà adeguatamente indicato. D'altro canto, potrebbero esserci modificatori al tiro che possono variare in base alle circostanze. Un risultato di **doppio 1** (senza modificatori) nel risolvere un test caratteristica sarà sempre un fallimento, un **fallimento critico** (lo sarà in qualunque caso, persino se si possiede un'abilità che permette di ripetere i risultati pari a 1).

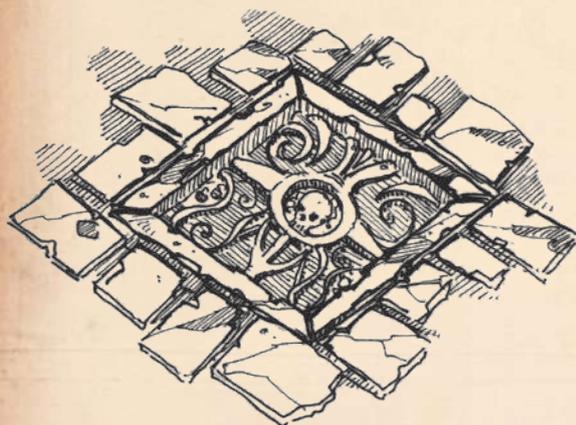
Un risultato di **doppio 6** (senza modificatori) sarà **sempre un successo** (a meno che entrambi gli avversari ottengano lo stesso risultato in un tiro contrapposto).

*Nota Bene: Un risultato di 12 ottenuto con un doppio 6 è un doppio critico (Vedi pag. 41). Ma un risultato di 12 ottenuto con un tiro di dadi che non è doppio, ma il risultato dell'applicazione di modificatori non sarà considerato tale. I Modificatori possono incrementare o decrementare il risultato di un tiro, ma i colpi critici e i fallimenti critici ottenuti durante una partita vengono applicati senza tener conto dei modificatori.*

### TIRI CONTRAPPOSTI

In alcuni casi, quali il combattimento in mischia, i tiri iniziativa e i tentativi di annullare una magia, va fatto un tiro di dado contrapposto.

Ciò significa che ogni personaggio coinvolto dovrà tirare 2D6 e aggiungere la caratteristica richiesta. Il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto, una volta che tutti i modificatori sono stati applicati. Se vi è un pareggio e non viene indicato su come procedere in caso di pareggi, va effettuato un nuovo tiro.



### FORTUNA

I Punti Fortuna hanno due utilizzi differenti, applicabili durante le missioni o gli Eventi di Viaggio:

■ **Evitare un colpo fatale:** un eroe che è stato messo Ko a causa di un attacco o evento può immediatamente usare un punto fortuna e tirare 1D6. Se il risultato è **pari o superiore a 5, gli effetti e il danno dell'attacco/evento sono ignorati**. Se non ottiene il risultato desiderato, può ancora usare un **secondo punto Fortuna**. In questo caso non è richiesto alcun tiro, e il risultato e danno dell'attacco/evento sono **automaticamente ignorati**. In altre parole, se vengono spesi due punti fortuna, l'effetto è automaticamente cancellato.

■ **Cambiare il risultato di un tiro di dadi:** un eroe può spendere 1 punto fortuna per ripetere l'ultimo tiro di dadi fatto (Es.: un fallimento critico), o per forzare un avversario a ripetere il suo ultimo tiro. Questa azione può essere svolta una sola volta per tiro. Tutti i dadi del tiro devo essere tirati un'altra volta. Il nuovo risultato sarà quello definitivo.

*Nota Bene 1: durante una missione, i punti Fortuna non possono essere usati per modificare il tiro di dadi in alcun modo quando si ispezionano gli arredi, quando si determinano gli effetti di oggetti speciali, o quando si determina il tipo di armi o oggetti magici trovati.*

*Nota Bene 2: i punti fortuna dell'eroe possono essere usati solo da lui e per proprio beneficio. Non possono essere usati dai mercenari o dagli animali che lo accompagnano, nè da creature che ha evocato.*

*Nota Bene 3: un eroe Ko (vedi pag. 43) non può usare alcun punto Fortuna.*

### FORTUNA TEMPORANEA

Se a causa di un Evento di Viaggio (vedi il capitolo "Campagne") o all'effetto di un oggetto speciale durante una missione, un eroe riceve uno o più punti Fortuna, questi avranno carattere temporaneo e non saranno recuperati dopo l'uso.



Sebbene non sia essenziale, ogni giocatore può usare questi organizer per collocare in modo ordinato le carte e i segnalini che l'eroe sta utilizzando, come in esempio.



Questo eroe (rappresentato da una scheda predefinita) ha 3 punti mana ①, 4 punti fortuna ② e ha ricevuto 2 ferite ③. Usa una chainmail ④ e un elmo magico ⑤. In una mano porta una mazza ⑥ e nell'altra una torcia ⑦. Nel lato sinistro ha le sue Abilità ⑧ e le sue carte incantesimo ⑨ (in questa sezione può piazzare anche le carte mercenari o animali). Nel suo zaino porta una corda e una pozione curativa ⑩.

# Diagramma di Gioco

- 1 **Tabellone:** Posto al centro dell'area di gioco. Sul tabellone vengono collocati gli elementi differenti che compongono lo scenario, i personaggi e le creature usate dai giocatori.
- 2 **Carte Eroe:** I giocatori che controllano gli eroi piazzano le carte o le schede che li rappresentano, faccia in su. Uno dei giocatori, quello con l'eroe più complesso, ha deciso di usare l'organizer. Si può vedere che ha un animale ammaestrato **A**, diversi incantesimi **B**, abilità **C** e diversi oggetti **D**. L'altro giocatore, tuttavia, ha con sé le carte razza e classe, sebbene li utilizzerà soltanto nel momento della creazione dell'eroe e quando l'eroe evolve, non durante una missione.

- 3 **Il Dark Player:** il giocatore che rappresenta il Dark Player ha il suo mazzo diviso in due. Alla sinistra del Contatore Punti Riserva ci sono le carte Ostacolo e Potere **E**. Alla destra vi sono le carte con gli eventi incontro **F**. Al centro, sotto il segnapunti Riserva **G**, il DP conserva le carte della sua mano e, a faccia in giù, quelle scartate.
- 4 Bestiario del Dark Player.
- 5 Contatore Punti Achievement
- 6 Mazzo Tesori.
- 7 Mazzo Arredo.
- 8 Mazzo Elementi Speciali.
- 9 Carte dei Luoghi e Servizi (usate solo tra una missione e l'altra).
- 10 Eventi di Viaggio (usati solo tra una missione e l'altra).





# Segnalini



I segnalini più importanti e usati più di frequente sono quelli Fortuna, Ferita, Mana, Stordito e Ferito. Alcuni servono soltanto come promemoria per aiutarti a ricordare il tipo di armi che possiede una certa creatura o a ricordare gli oggetti che non sono ancora stati ispezionati.



**Punti Fortuna:** indicano i punti fortuna rimanenti di ogni eroe.



**Ferite:** mostrano i punti vigore persi dal personaggio.



**Mana:** mostrano il mana residuo di un personaggio e il numero di volte che ogni incantesimo è stato usato.



**Dark Player e Pericolo:** usato per rappresentare la posizione del Dark Player sulla tabella Achievement, così come i segnalini pericolo sulla mappa campagna.



**Gruppo di eroi:** mostra il territorio in cui si trova il gruppo di eroi. Indica inoltre i Punti Achievement del gruppo sul Contatore Punti Achievement.



**Eroe Specifico:** identifica uno specifico eroe nella tabella Achievement. Verrà usato soltanto nella modalità opzionale competitiva.



**Contatore Turni:** utile in certe avventure dov'è presente un limite di turni per completare una missione.



**Fonte di Luce:** indica la casella dov'è situato un oggetto che emette luce.



**Stordito:** il personaggio subisce la condizione Stordito.



**Ferito:** il personaggio ha solo un punto Vigore residuo.



**Avvelenato:** il personaggio subisce gli effetti del Veleno.



**Ammalato:** il personaggio subisce la condizione Ammalato.



**Immobilizzato:** il personaggio è considerato immobile.



**Arma Abbandonata:** indica la casella dov'è caduta un'arma dopo un fallimento critico.



**Berserker:** il personaggio è in stato Berserk.



**Volo:** il personaggio sta volando.



**Obiettivo:** rappresenta l'obiettivo dello scenario.



**Spaventato:** il personaggio subisce l'effetto della paura.



**In ricarica:** l'arma in questo turno è in ricarica.



**Oggetto Ispezionabile:** usato per indicare oggetti o arredi in una sezione nella quale non si è ancora cercato.



**Rumore:** collocato sul tabellone per rappresentare che sono state usate armi da sparo o che una porta è stata distrutta. Ti aiuterà a ricordare che il nemico avrà un bonus nel prossimo tiro Iniziativa.



**Arma spezzata:** l'arma è inutilizzabile.



**Leader:** rappresenta il personaggio o la creatura designata come Leader della missione.



**Armatura Pesante:** indica che un personaggio del Dark Player indossa un'armatura pesante.



**Scudo:** il personaggio del Dark Player equipaggia uno scudo.



**Spada:** il personaggio del Dark Player usa una spada.



**Ascia:** il personaggio del Dark Player usa un'ascia.



**Arma contundente:** il personaggio del Dark Player usa un'arma contundente, come una mazza.



**Scudo spezzato:** mostra che lo scudo è rotto e inutilizzabile.



**Arma a lungo raggio:** il personaggio del Dark Player usa un'arma a lungo raggio.



**Arma a distanza:** il personaggio del Dark Player usa un'arma a distanza.

**Personaggio promosso o di livello superiore:** il personaggio del Dark Player è stato promosso con nuove abilità. Può inoltre voler dire che il personaggio è di un livello superiore.



**Casella di partenza:** rappresenta la casella dove gli eroi iniziano la missione.



**Obiettivo:** rappresenta la casella obiettivo che gli eroi devono raggiungere al fine di completare la missione.



**Freccia esplorazione:** indica un percorso che può essere seguito o esplorato.



DEAN SPENCER



## ORIENTAMENTO

I personaggi possono cambiare la direzione verso cui sono orientati, in qualsiasi momento durante la loro attivazione. Al fine di eseguire un'azione di attacco, devono essere rivolti verso l'avversario che intendono attaccare e rimarranno in quell'orientamento se terminano la loro attivazione adiacenti all'avversario. Tieni presente che girarsi o cambiare orientamento, di per sè, non verrà considerato come movimento.



**a** Shara si è girata per fronteggiare lo scheletro che intende attaccare. Eseguì il suo attacco e poi, dato che termina la sua attivazione adiacente a quest'ultimo, deve terminare con quell'orientamento, sebbene avrebbe preferito di posizionarsi diversamente per non voltare le spalle all'orco.

**b** Borgron, d'altra parte, ha attaccato un altro scheletro e, dopo aver colpito, sceglie di spingerlo avanti. Poiché non è più adiacente al suo nemico, potrà modificare il suo orientamento durante la corrente attivazione.

## PERSONAGGI ADIACENTI E ALTEZZE

Due personaggi non vengono considerati adiacenti se si trovano su superfici con una **differenza di altezza di oltre 1 livello** (eccetto se il personaggio sulla superficie più bassa è di stazza Enorme. In questo caso saranno considerati adiacenti).

Due personaggi non sono considerati adiacenti **se tra di loro vi è un oggetto invalicabile** (esempio: un muro).

Soltanto al fine dell'esecuzione di **azioni e movimenti**, un personaggio situato su una scala **non verrà considerato adiacente** ad altri **situati al di fuori delle scale**, a meno che questi sono di stazza **Enorme** o sono nelle **caselle di accesso** alle scale.

## SCALE

I personaggi che avanzano attraverso caselle rappresentanti scale ascendenti\* devono spendere 1 punto movimento in più per ogni casella che attraversano in questo modo.

*\*Ricorda che le scale d'entrata di un dungeon sono solitamente discendenti.*

Considera che ogni casella ascendente di una scala è equivalente ad arrampicarsi di 1 livello di altezza con rispetto di una casella precedente.

Sarà possibile accedere ad una scala soltanto dai suoi ingressi.



**a** La linea bianca tratteggiata rappresenta la fine attraverso cui avere accesso ad una scala. Le frecce gialle rappresentano gli accessi alle scale.

**b** Shara è ad altezza 1, come se fosse nella prima casella delle scale ascendenti. Sebbene lei sia adiacente agli scheletri, all'orco e al troll, può svolgere azioni (come attaccare) solo contro gli scheletri ubicati nelle caselle di accesso (e verrà considerata in una posizione più elevata rispetto a loro). Se gli scheletri non fossero lì, l'orco ed il troll potrebbero muoversi liberamente, poiché non sarebbero adiacenti a Shara, ma non potrebbero attaccarla da quelle caselle. D'altra parte, **c** Taeral è ad altezza 3. Lui è adiacente al dragone ed entrambi possono attaccarsi, poiché il mostro è di stazza Enorme. Se lo scheletro adiacente al muro sceglie di arrampicarsi sulle scale, dovrà spendere 2 punti Movimento per ogni casella di scale per cui si arrampica. Pertanto, per raggiungere casella 3 (situata ad altezza 3) dovrebbe usare 6 punti Movimento. Borgron **d**, ubicato su un piano superiore ad altezza 3, non è adiacente ad alcun nemico.

## SCALE VERTICALI

Un personaggio può salire o scendere da una scala verticale allo stesso modo di un movimento normale (non è permesso correre), ma l'intera lunghezza della scala sarà considerata al pari di un **terreno accidentato** se si utilizza qualche oggetto che richiede almeno una delle sue mani.

## PORTE

Le porte e gli accessi sono elementi di separazione tra sezioni e non occupano alcuna casella. Al fine di essere adiacenti ad una porta ed interagirvi, la miniatura deve essere collocata in una casella nel quale uno dei lati è delimitato da quella porta (i giocatori possono usare come riferimento le architravi e gli archi nelle illustrazioni di porte e accessi).



L'elfo Taeral è adiacente a tutte le porte nel diagramma. Borgron, d'altro canto, non è adiacente a nessuna. Nota bene che quando un personaggio è adiacente ad una porta, è perchè è adiacente anche al muro dove la porta è situata.

## CASELLE OCCUPATE

Un personaggio o una creatura non potrà muovere attraverso una casella occupata da un nemico o da un ostacolo invalicabile.

E' possibile tuttavia **muovere attraverso caselle occupate da alleati** (se non sono impegnati in combattimento), ma **spendendo un punto movimento extra** per ogni casella.

Nessun personaggio potrà finire il proprio movimento in una casella occupata.

I personaggi possono avanzare in una casella occupata da un oggetto di **arredo** più basso di loro, ma dovranno spendere un **punto movimento extra** per salirci sopra.



Taeral spende 2 punti Movimento per salire sopra il santuario, un punto in più per camminarvi sopra e un altro punto per scendere in una casella vuota. Lui ha speso 4 punti movimento. Se avesse scelto di girare intorno all'oggetto di arredo, avrebbe speso 5 punti Movimento.

## POSIZIONE SOPRAELEVATA

Se un personaggio sale una rampa di scale o sale sopra un arredo, sarà in una posizione più elevata rispetto ad altri personaggi con la sua stazza ma posti su una superficie inferiore. Tale situazione va presa in considerazione al fine di determinare la Linea di Vista (pag. 31) e i modificatori di attacco in mischia (pag. 37).

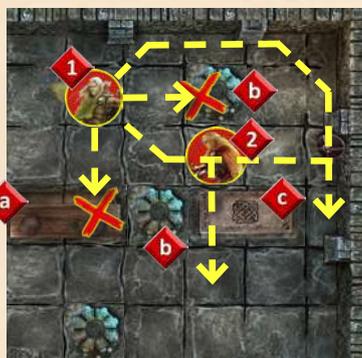
## OGGETTI INVALIDICABILI

Se la maggior parte di una casella è occupata da un muro, una colonna o qualche altro elemento invalicabile, considera l'intera casella come invalicabile.



Le caselle evidenziate in rosso sono sempre considerate invalicabili.

Nessun personaggio può passare attraverso oggetti di altezza pari o superiore alla propria altezza, a meno che non sia in grado di scavalcarli e aggirarli.



Taeral **1** ha caratteristica movimento pari a 6. Non può attraversare né il guardaroba **a**, che ha la sua stessa altezza (2), né la colonna invalicabile **b** (altezza 4).

Può muovere invece nei seguenti modi:

- 1) Muovere di uno spazio diagonalmente, usare 2 punti movimento per attraversare una casella in cui è presente un suo alleato **2**, continuare e girare per evitare il reliquiario **c**.
- 2) Può anche muovere adiacente al reliquiario e arrampicarvisi sopra usando un punto movimento extra (il reliquiario ha altezza 1) Userà poi il suo ultimo punto movimento per scendere da quest'ultimo.
- 3) Può avanzare lungo il bordo finché non raggiunge la stessa casella dell'opzione 1.

## TERRENI ACCIDENTATI

Se un personaggio entra in un casella considerata terreno accidentato, deve spendere un punto Movimento extra per ogni spazio su cui desidera avanzare.

I personaggi che si trovano in terreni accidentati subiscono una penalità di -1 alle loro abilità di combattimento, di tiro, di lancio e di annullamento incantesimi.



L'elfo Taeral può avanzare fino a 3 spazi, tenendo a mente che la sua caratteristica movimento è 6.

## ACQUA PROFONDA

Ci sono aree dove l'acqua è così profonda che richiederà di dover nuotare invece di considerare quel terreno semplicemente come un terreno accidentato.

Nell'acqua profonda, solo i nemici adiacenti possono combattere e solo usando pugnali o armi naturali (artigli, zanne, corna, tentacoli, ecc.). Tutte le creature non-acquatiche subiscono una penalità di -1 alla loro Abilità di Combattimento. Lanciare incantesimi e annullarli non è permesso.

I personaggi in acqua profonda hanno copertura leggera contro gli attacchi fatti dall'esterno dell'acqua. Inoltre ignorano la Zona di Controllo di tutti i nemici situati al di fuori dell'acqua e viceversa.



## Movimenti Speciali

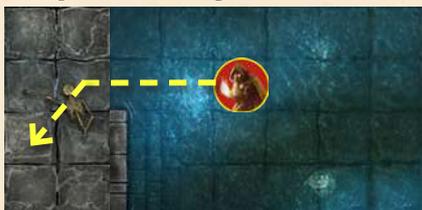
### NUOTARE

Un personaggio sarà in grado di avanzare nuotando di un numero di spazi pari alla sua caratteristica **Agilità**.

Subirà una **penalità extra di -1 se indossa un'armatura pesante**, in aggiunta alle penalità solite. Se la sua Agilità è negativa alla fine della sua attivazione, subirà 3 dadi danno contro la sua armatura naturale.

In aggiunta, dovrà tirare 2D6 all'inizio della sua attivazione se dichiara di voler avanzare nuotando. Con un **doppio 1**, il personaggio sentirà che qualcosa sott'acqua ha toccato la sua gamba e non avanzerà del tutto. Con un **doppio 6**, potrà avanzare di una casella extra.

Se un personaggio in un turno decide di nuotare anche solo per una parte del suo movimento, dovrà muovere **usando solo la propria caratteristica Agilità** durante l'intero turno, sia dentro che fuori dall'acqua. Pertanto, se un personaggio che nuota raggiunge una sponda, potrà continuare il suo movimento avanzando di tanti spazi pari ai suoi punti Agilità rimasti dopo aver nuotato.



*Borgron ha Agilità pari a 4, pertanto potrebbe avanzare a nuoto per un totale di 4 spazi. All'inizio della sua attivazione tira 2D6, non ottiene un risultato di doppio 1 e può avanzare normalmente. Avanza di 2 spazi nuotando e raggiunge la riva. Può usare i 2 punti Agilità rimanenti per avanzare normalmente.*

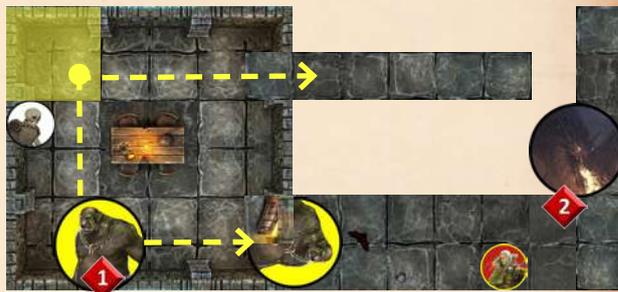


### MOVIMENTO DELLE CREATURE GRANDI O ENORMI

Quando una creatura **Grande** o **Enorme** muove, scegli una delle 4 caselle che ricopre con la sua base e **muovila come se fosse una creatura di stazza media**. Tuttavia, la creatura deve terminare il proprio movimento in un'area dove le **4 caselle** della sua base sono **libere da ostacoli** o da altri personaggi **1**. Può inoltre terminare il suo movimento in modo che parte della sua base (mai tutta) sia ubicata su spazi ostruiti (occupando entrambi i lati di un ingresso, di caselle di un corridoio più stretto della sua base **2**, o di un elemento di arredo\*), ma se termina la sua attivazione in questo modo, verrà considerato come su un terreno accidentato.

Queste creature non potranno correre se muovono attraverso spazi più piccoli della loro base in un momento qualsiasi della loro attivazione.

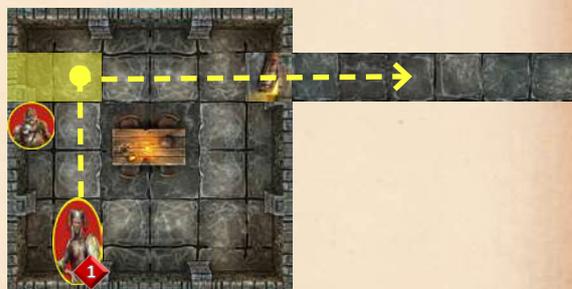
\*Ricorda che le creature Enorme ignorano gli ostacoli di altezza 1 e 2.



*Il Troll **1** è di stazza grande, e può muovere tra il suo alleato scheletro e il tavolo, e terminare il movimento nelle quattro caselle evidenziate in giallo. Nel suo prossimo turno, può entrare nel corridoio con larghezza di 1 casella, sebbene alla fine del suo movimento verrà considerato come su un terreno accidentato. La stessa cosa accadrebbe se fosse posto tra i lati di un ingresso la cui larghezza fosse minore della sua base. Il drago **2**, che invece è di stazza enorme, potrà muovere accanto a Taeral, suo nemico, e terminare il suo movimento nel corridoio stretto. Tuttavia, verrà considerato come su un terreno accidentato.*

### MOVIMENTO CON BASI DI 5 X 2,5 cm

Sebbene DUN non includa basi di tali dimensioni, siamo consapevoli che molte creature, se rappresentate con delle miniature, abbiano delle basi di 5 x 2.5 cm. In pratica, occuperanno due caselle del tabellone. E' il caso di cavalcature, centauri, ecc. Vanno mossi normalmente, come se occupassero una sola casella. Tuttavia, è necessario ricordare che bisogna sempre terminare il movimento in un'area di 2 caselle, libera da ostacoli o personaggi, e che non devono essere posizionati in diagonale.



*Il Centauro **1** decide di avanzare di 3 caselle, tra il suo alleato e il tavolo, e di girare a destra, fronteggiando la porta. Dovrà essere posto come indicato dalle caselle evidenziate in giallo. Nel turno successivo decide di usare i suoi 7 punti movimento muovendo in linea retta.*



# Azioni

Ogni eroe può svolgere un'Azione durante il proprio turno.

Come regola generale, un'Azione non può essere svolta se ci si trova all'interno di una **Zona di Controllo nemica o adiacenti ad un nemico**, ad eccezione di quando indicato dall'Azione stessa.

Ricorda che la lettera **€** identifica le Azioni considerate esplorative.

A meno che diversamente specificato, solo gli eroi possono svolgere **azioni esplorative**.

Non possono essere svolte Azioni esplorative **€** durante i turni combattimento, **eccetto Rivelare una Nuova Sezione e Aprire Porte Inesplorate** (e solo quando ciò non richiede di superare un test).

## 1. RIVELARE UNA NUOVA SEZIONE €



Se un eroe si trova su una **freccia esplorativa** e dichiara di voler rivelare una nuova sezione, tale sezione verrà mostrata. Ciò include gli elementi e le creature presenti in quella sezione.

Una volta che la sezione cui conduce una freccia esplorativa è stata rivelata, quella freccia (e tutte quelle adiacenti con lo stesso orientamento) verrà rimossa dal tabellone.



L'elfo Taeral **1** avanza di 3 spazi finché termina sulla freccia esplorativa e dichiara che vuole rivelare la nuova sezione. Il corridoio è rivelato **A**. Borgron **2**, d'altra parte, inizia la sua attivazione adiacente ad una doppia porta. Usa la sua azione per aprirla e, dopo aver rivelato la nuova sezione **B**, decide di avanzare.



Se una freccia esplorativa è su un muro, dopo averla rimossa puoi rimpiazzarla con una tessera pavimento, per rappresentare che il muro ha quell'apertura.

## 2. APRIRE PORTE INESPLORATE €

Come regola generale, tutte le porte (e gli elementi di accesso simili) di uno scenario inesplorato saranno chiuse.



Porte e accessi aperti e chiusi (fronte / retro della stessa tessera)

Se un personaggio è **adiacente\*** ad una porta chiusa che non è stata aperta in precedenza durante la partita, può decidere di aprirla. La sezione alla quale questa porta dà accesso verrà rivelata. Ciò include anche gli elementi e le creature situate in quella sezione.

Non appena viene aperta, gira la tessera porta per mostrare che è aperta.

Se la porta non può essere aperta a causa di qualche ostacolo (una trappola, una porta chiusa a chiave, un indovinello, ecc.), l'azione NON verrà considerata effettuata.

**\*Questa azione non può essere svolta se posto diagonalmente rispetto ad una porta.**



Borgron, Shara e Taeral possono interagire con una porta in molti modi diversi (disattivare una trappola presente su di essa, romperla, risolvere un indovinello che la protegge, ecc.), ma soltanto Taeral, che non è posto in diagonale rispetto alla porta, potrà svolgere l'azione "Apri Porte Inesplorate".

## 3. APRIRE PORTE CHIUSE A CHIAVE €



Quando un eroe dichiara che vuole aprire una porta o un accesso e il Foglio Missione o una carta Dark Player indica che la porta è chiusa a chiave, lui o un altro eroe adiacente alla porta potrà spendere un'azione per tentare di aprirla superando un **Test di Destrezza** (questo significa che tenteranno di aprirla furtivamente).

Il gruppo avrà **soltanto un tentativo per riuscirci**.

**Successo:** la porta si aprirà.

**Fallimento:** la porta potrà essere aperta soltanto abbattendola.



#### 4. APRIRE FORZIERI



Un eroe adiacente ad un forziere può spendere un'azione per svolgere un **Test di Destrezza** al fine di aprirlo e prenderne il bottino.

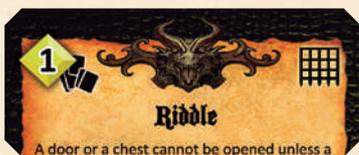
Il gruppo avrà **soltanto un tentativo** per riuscirci.

**Successo:** il forziere verrà aperto. Pesca una carta dal mazzo Tesori per scoprire cosa c'è al suo interno. Gli oggetti trovati possono essere immediatamente distribuiti tra il gruppo di eroi.

**Fallimento:** il forziere può essere aperto soltanto rompendolo.



#### 5. RISOLVERE INDOVINELLI



Normalmente questa azione è necessaria ogni volta che il Dark Player attiva una carta Ostacolo che obbliga i giocatori a risolvere qualche tipo di indovinello prima di aprire un forziere o una porta.

Gli indovinelli vengono risolti superando un **Test di Intelligenza**.

Il gruppo avrà **soltanto un tentativo** per riuscirci.

**Successo:** il forziere o la porta verranno aperti.

**Fallimento:** la porta può essere aperta soltanto abbattendola.

Il forziere non può essere aperto o rotto in alcun modo durante la missione corrente.



#### 6. ABBATTERE PORTE, ROMPERE FORZIERI E ALTRI OGGETTI



Personaggi e creature possono usare un'azione per colpire una porta, un forziere o qualche altro oggetto adiacente. Porte e forzieri possono essere colpiti soltanto **dopo che si è tentato di aprirli senza violenza**.

Non è necessario un tiro contrapposto per colpire questi oggetti, poichè verranno **colpiti automaticamente**. Poi verranno tirati i dadi danno come di consueto.

Se uno di questi oggetti viene colpito, collocagli vicino sul tabellone un segnalino **Rumore**. Tieni traccia del numero di turni in cui gli eroi lo hanno colpito con un dado. Nel loro **prossimo incontro**, i nemici otterranno un **bonus di +1 al loro Tiro Iniziativa** (vedi pag. 30) **per ogni turno** nel quale gli eroi hanno colpito l'oggetto (indifferentemente dal numero di colpi inflitti).

Gli oggetti solitamente hanno le seguenti caratteristiche:

**Porta:** Armatura 5, Vigore 5. Stazza media.

**Porta Rinforzata:** Armatura 6, Vigore 6. Stazza media.

**Forziere:** Armatura 5, Vigore 5. Stazza Media.

**Altri Oggetti:** determinate dal Foglio Missione.

Una volta che la porta viene abbattuta, la sezione esistente alla quale è collegata verrà rivelata come se fosse stata aperta normalmente (in questo caso, rivelare la nuova sezione non sarà un'azione Esplorazione). Ciò include gli oggetti e le creature trovate in quella sezione. Tuttavia, questa porta non potrà essere più chiusa.

Una volta che un forziere è rotto, verrà pescata una carta dal Mazzo Tesori.

Elementi come forzieri, mura o porte verranno considerati sempre come Corazzati da qualsiasi arma\* e incantesimo usato contro di loro. Inoltre, le abilità di combattimento non sono utili quando si colpiscono questi oggetti e non vengono applicate.

\*Questi elementi non verranno danneggiati dalle armi a distanza (ad eccezione di quelle con la regola "Rumore" (vedi pag. 71).



*Shara muove adiacente alla porta. Lei ha Forza pari a 4 e la sua Broadsword aggiunge 1 dado danno. Tira quindi 5 dadi contro l'armatura della porta che è 5. Per ogni risultato pari o superiore a 5, fa 1 ferita alla porta (riducendone il vigore). Ottiene i seguenti risultati: 1, 3, 4, 5, 5 e quindi causa 2 ferite. Nel turno successivo tira di nuovo i dadi e ottiene i seguenti risultati: 2, 4, 5, 6, 6. Fa quindi 3 nuove ferite, il Vigore della porta è ridotto a 0 e viene considerata abbattuta (la sua tessera viene capovolta). Se nella nuova sezione rivelata fossero presenti nemici, otterrebbero un bonus di +2 al tiro Iniziativa come risultato dei 2 turni spesi da Shara per abbattere la porta.*

## 7. CORRERE

Un personaggio può decidere di correre per incrementare il numero di spazi che attraverserà in quel turno. Il giocatore che lo controlla deve dichiarare che intende correre prima di iniziare il movimento. Tirerà quindi **2D6** e **avanzerà di tante caselle** quanto il suo **Movimento più il risultato ottenuto**. Tuttavia, la distanza ricoperta non può eccedere due volte la sua caratteristica di movimento. In altre parole, il massimo del tuo movimento è pari al doppio degli spazi di cui normalmente muovi. Se un personaggio ottiene un risultato di **doppio 1** quando cerca di correre, **avanzerà solamente di metà del suo normale movimento** in quel turno (avrà inciampato leggermente o avrà sentito qualche tipo di dolore muscolare).

Se al personaggio è richiesto di fare un **Test di Percezione** in un qualsiasi momento durante il turno in cui decide di correre, avrà una **penalità di -2** al tiro (per esempio, quando scopre delle trappole o fa un tiro iniziativa contro nuovi nemici che appaiono in zone inesplorate).

## 8. EFFETTUARE UN SALTO

Al fine di evitare una fossa o un dirupo\* (o anche per scendere ad un piano inferiore), un personaggio può effettuare un salto, che richiede un **Test di Agilità** ed una **casella libera** nella quale il personaggio può terminare l'azione.

\*Larghi fino a 3 caselle.

E' possibile interrompere il movimento per effettuare un salto e poi completare il movimento una volta che l'azione è stata risolta con successo. La distanza totale in spazi che un personaggio può muovere, contando movimento e salto, non può eccedere la sua caratteristica movimento.

Modificatori al Test di Agilità:

- 1: se si salta oltre un ostacolo largo più di una casella.
- 1: se si salta mentre si è adiacenti a qualche nemico.

**Successo:** il personaggio terminerà il suo salto su una casella vuota adiacente la fossa o il dirupo. Se non ci sono caselle libere poichè occupate da alleati o nemici, il personaggio potrà terminare il suo salto in una casella occupata, spingere chiunque stesse occupando la caselle e terminare il suo movimento.

**Fallimento:** l'attivazione del personaggio ha termine. Controlla la sezione "Cadute" a pag. 28.



Taeral ha Movimento 6 e Agilità 4. Avanza di uno spazio, salta su una casella libera oltre il fossato (supera il test, poichè ottiene un risultato di 7 in 2D6 che aggiunge al suo 4 in agilità e a cui sottrae 1 per aver saltato un ostacolo più ampio di 1 casella) e poi decide di riprendere il suo movimento avanzando fino ad un totale di 6 spazi.



Taeral esegue lo stesso salto, ma poichè non ci sono caselle libere su cui atterrare, spinge uno dei due nemici adiacenti al fossato, prendendo il suo posto e terminando il suo movimento.

## FARSI AIUTARE DA UN ALLEATO

Se un alleato (un eroe o un mercenario) è adiacente al dirupo nel lato verso cui l'eroe intende saltare, e quell'alleato ha una **corda**, può immediatamente **eseguire un Test di forza** per aiutare il compagno che sta saltando. Tale aiuto può essere dato persino se il personaggio che aiuta è già stato attivato durante il turno.

Modificatori al Test di Forza:

- 1: se il personaggio che vuoi aiutare è di **stazza grande**.
- 1: se hai un **nemico adiacente**.

**Successo:** il salto ha successo.

**Failure:** l'attivazione del personaggio che ha provato a saltare ha termine. Controlla la sezione "Cadute" a pag. 28.

## 9. ARRAMPICARSI E USCIRE DA UN FOSSATO

Se un personaggio è in fondo ad un fossato dopo aver fallito un test, può uscirne fuori arrampicandosi. In questo caso, deve superare un Test di Agilità.

Modificatori al Test di Agilità:

- 1: se un nemico è **adiacente al fossato**.

**Successo:** viene raggiunta la cima, terminando l'attivazione in una casella libera adiacente al fossato. Se non ci sono caselle libere poichè già impegnate da alleati o nemici, il personaggio potrà terminare la sua arrampicata in una casella occupata, spingendo colui che occupa la casella e terminando il movimento.

**Fallimento:** il personaggio rimarrà sul fondo del fossato e termina la sua attivazione.



Shara è caduta in un fossato e tenta di arrampicarsi per ritornare in superficie. Ottiene un risultato di 8 nel Test di Agilità. Dato che ha Agilità pari a 3, il test è superato e si pone in una casella libera adiacente al fossato.

## FARSI AIUTARE DA UN ALLEATO

Se un alleato (un eroe o un mercenario) è adiacente al dirupo nel lato verso cui l'eroe ha fallito il salto e quell'alleato ha una **corda**, può immediatamente **eseguire un Test di Forza** per aiutare il compagno che ha saltato. Tale aiuto può essere dato persino se il personaggio che aiuta è già stato attivato durante il turno.

Modificatori al Test di Forza:

- 1: se il personaggio che vuoi aiutare è di **stazza grande**.
- 1: se il personaggio con la corda è adiacente ad un nemico.

**Successo:** il personaggio si arrampica con successo.

**Fallimento:** il personaggio che ha tentato di arrampicarsi rimarrà sul fondo del fossato e la sua attivazione ha termine.



**A** Taeral è caduto nel fossato e vuole risalire. Durante il turno successivo, Shara si muove in adiacenza all'ostacolo e dichiara che spenderà la sua azione per aiutare Taeral con una Corda. Taeral fallisce il Test di Agilità, e ciò significherebbe terminare il turno di nuovo nel fossato, ma Shara supera il suo Test di Forza e riesce ad aiutare il compagno a risalire fino in cima. Taeral verrà posto nella casella vuota vicino a Shara.

**B** Entrambi gli eroi possono svolgere la stessa azione per far uscire Taeral fuori dal fossato, ma poichè è presente un nemico adiacente al fossato, Taeral subirà una penalità di -1 al suo Test di Agilità. Se il nemico fosse adiacente a Shara, subirebbe una penalità per il suo Test di Forza.



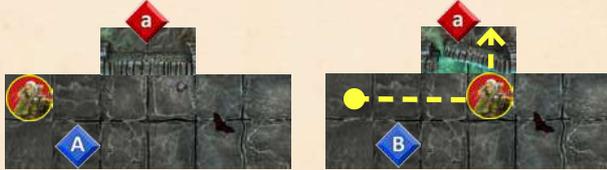
## 10. CERCARE UN PASSAGGIO SEGRETO

Questa Azione **non può essere combinata con un movimento** nello stesso turno.

Un personaggio può dichiarare di voler cercare un passaggio segreto nella sezione in cui si trova. Non ha bisogno di essere adiacente ad alcun muro o oggetto. Per eseguire l'azione, il personaggio **deve superare un Test di Percezione**.

**Successo:** se in quella sezione è presente un passaggio segreto (indicato nel Foglio Missione), il Dark Player lo collocherà nel luogo corrispondente. Questo passaggio verrà considerato al pari di una normale porta e potrà essere aperto allo stesso modo (e il Dark Player potrà applicarvi ostacoli come con qualsiasi altra porta).

**Fallimento:** non viene trovato nulla.



*Nel suo turno, Taeral  decide di cercare un passaggio segreto. Fa un Test di Percezione. Ottiene un risultato di 9 e aggiunge il suo bonus di +2, pertanto ha successo e il Dark Player colloca una tessera con un passaggio segreto chiuso . Nel suo turno successivo  Taeral avanza di 3 spazi e decide di aprire il passaggio segreto, rivelando la sezione di fronte a lui.*

## 11. ISPEZIONARE UNA STANZA

Questa azione **non può essere combinata con un movimento** nello stesso turno.

Se un personaggio è in una stanza\* (non un corridoio) che non è stata preventivamente esaminata con questo scopo, può dichiarare di voler ispezionarla per cercare tesori. Non ha bisogno di essere adiacente ad alcun muro o oggetto. Per eseguire l'azione, il personaggio **deve superare un Test di Percezione**.

Il gruppo avrà un solo tentativo per stanza.

**Successo:** troverà degli oggetti nascosti del valore di 1D3+1 monete. Se il personaggio ottiene un risultato di doppio 6 nel test (fintanto che la sua caratteristica Percezione non è negativa), invece di calcolare il numero di monete trovato, pescherà una carta dal Mazzo Tesoro, che rappresenterà quanto trovato.

**Fallimento:** non viene trovato nulla.

Una volta che la stanza/sezione principale è stata rivelata, non sarà possibile ispezionare le stanze precedentemente esplorate.

\*Sezioni all'Interno.

## 12. ISPEZIONARE O INTERAGIRE CON GLI OGGETTI

Un personaggio può ispezionare o interagire con oggetti adiacenti (Arredo, Elementi Speciali) per risolverne gli effetti (es: ispezionare una credenza, bere da una fontana, o pregare di fronte ad un altare).

Il contenuto della carta corrispondente verrà letta e il suo effetto risolto. **Ogni oggetto può essere ispezionato soltanto una volta.** Anche se gli eroi ritornano in quello scenario una seconda volta, quegli oggetti che sono stati ispezionati durante la prima visita saranno considerati come già ispezionati (ed i possibili effetti rimarranno gli stessi).

Pertanto, gli effetti causati dall'interazione, se non diversamente indicato, saranno gli stessi per tutti gli eroi e rimarranno invariati per eventuali visite successive nello stesso scenario.

*Esempio: un personaggio ispeziona una credenza e non trova nulla. Nessun altro personaggio potrà ispezionare quella credenza nuovamente durante la missione. Più avanti un personaggio beve da una fontana e gli effetti della fontana sono benefici per lui e per tutti quelli che ne berranno. Pertanto, tutti gli eroi potranno bere dalla fontana ottenendo lo stesso beneficio.*

Una volta che la stanza/sezione principale è stata rivelata, non sarà possibile ispezionare oggetti precedentemente rivelati.

## 13. EQUIPAGGIARE O RIMUOVERE UN'ARMATURA

Questa Azione **non può essere combinata con un movimento** nello stesso turno.

Un personaggio può equipaggiare o rimuovere la propria armatura. Si riferisce soltanto all'armatura che copre il corpo e non ad elementi come scudi o elmi, che sono invece trattati al pari di altri oggetti (Vedi Azioni Rapide a pag. 28).

## 14. DISATTIVARE TRAPPOLE

Questa Azione può essere svolta dopo che un personaggio ha individuato una trappola (Carta Ostacolo). Se una trappola è dormiente (in un forziere, una porta o in qualsiasi altra casella), un eroe adiacente a quell'oggetto o casella può disattivarla superando un Test di Destrezza, e ottenere il risultato richiesto sulla Carta Trappola.

Modificatori al Test di Destrezza:

+1: se il Test di Percezione per individuare la trappola è stato superato con un doppio 6.

**Successo:** la trappola è adesso disattivata. Scarta la carta. La porta o il forziere non sono considerati aperti.

**Fallimento:** la trappola verrà attivata e produrrà l'effetto descritto sulla carta. La porta o il forziere non sono considerati aperti.



*Nota bene che nella carta in esempio il risultato richiesto per individuare la trappola è 7, ma soltanto un 5 è richiesto per disattivarla, nel qual caso verrà disattivata per il resto della partita.*



## 15. ISPEZIONARE CADAVERI

Dopo aver finito un combattimento e sempre prima di aver rivelato una nuova sezione, un eroe potrà spendere la sua prima azione per ispezionare i cadaveri dei propri nemici. Non è necessario essergli adiacenti. Un personaggio che ha preso parte in un turno di combattimento con questi nemici deve semplicemente dichiarare che vuole svolgere questa azione.

**Tira 1D6** per ogni nemico eliminato. **2D6** per ogni nemico di livello Elite. Se il nemico era di livello Campione, tira tanti D6 pari alla sua Forza o Intelligenza (scegli il valore più alto). Puoi apprendere di più sui livelli a pag. 49.

**Con ogni risultato di 4+**, il personaggio **troverà 1 moneta**. Inoltre, in base al numero di 6 ottenuti nel tiro, verranno trovati i seguenti oggetti:

 Un Oggetto Comune a caso.

 Un Oggetto Speciale a caso.

 Un Oggetto Comune e uno Speciale a caso.

 o più: Un Oggetto Magico a caso (non una reliquia). Se un eroe dichiara di voler ispezionare cadaveri dopo aver **sconfitto il Leader della missione**, troverà **sempre gli eventuali Oggetti Magici che quest'ultimo portava con sé**.

Se un eroe è disarmato e non ha possibilità di ricevere una qualsiasi arma da un suo compagno (poichè ne hanno solo una), lui può prendere **l'arma non magica usata dall'ultimo nemico che ha ucciso**, sebbene subirà una penalità di **-1 alle sue abilità di combattimento / tiro** mentre la usa. Questo nemico deve essere della stessa stanza del personaggio che vuole usare il suo equipaggiamento. Queste armi non avranno alcun valore di vendita, pertanto il personaggio non potrà prenderle con quel fine.

Gli eroi possono inoltre ispezionare altri eroi che sono stati messi KO per prendere i loro oggetti.

## 16. ATTIVARE UNA FONTE DI LUCE



Come regola, le sezioni sono sufficientemente illuminate, ma qualche carta del Dark Player può influenzare la visibilità.

I personaggi possono usare oggetti che sono una fonte di luce (torce, lanterne) per evitare gli effetti delle carte "Darkness" e "Complete Darkness". La fonte di luce può essere identificata dal segnalino corrispondente.



A meno che non indicato diversamente, i personaggi devono tenere la fonte di luce (solitamente torce o lanterne) in una mano per illuminare la sezione. Se la collochi su una casella, devi segnare la sua posizione con il segnalino corrispondente.

## 17. SPOSTARE UN ARREDO

Un personaggio può usare un'Azione per spostare un oggetto di Arredo in una casella adiacente (fintanto che può essere mosso e il personaggio vi è adiacente).

Se un personaggio ha la stessa altezza dell'arredo che tenta di spostare, potrà farlo se supera un Test di Forza.

I personaggi non possono spostare oggetti più alti di loro.

Se un oggetto di arredo ostruisce un accesso dopo essere stato spostato, può essere mosso di nuovo oppure abbattuto allo stesso modo di una porta (Armatura 5, Vigore 5).

## 18. COSTRUIRE (o distruggere) UNA PASSERELLA

I personaggi possono costruire una passerella sopra un dirupo. Due personaggi (durante lo stesso turno) possono dichiarare di voler costruire una passerella se sono adiacenti al dirupo e si trovano alle estremità opposte. Uno dei due deve spendere immediatamente 1 carta piccone e 1 carta corda (che non potranno essere riutilizzate).



*Taeral e Borgron vogliono costruire una passerella. Si trovano alle estremità opposte del dirupo e dichiarano di voler svolgere questa azione. Borgron spende una carta corda e piccone e la passerella viene così piazzata. Può essere attraversata normalmente.*

Un'azione può essere spesa per **distruggere una passerella** da una casella adiacente ad una delle sue estremità.



Nell'esempio sopra, gli orchi **A** e **B** sono adiacenti alla passerella, pertanto potranno spendere un'Azione per distruggerla.

Le passerelle sono considerate un **terreno accidentato**. Ogni volta che una **Creatura di stanza grande attraversa una passerella**, deve tirare 1D6. Con un **risultato di 1, la passerella crollerà** e diverrà inutilizzabile, e la creatura cadrà con essa. Le creature di stanza Enorme non possono attraversare una passerella o la distruggeranno automaticamente con il loro peso, cadendo con essa.



## 19. CONVINCERE UN NPC

Qualche volta gli eroi possono convincere gli NPC (Personaggi Non-Giocatori). Se l'NPC è posto nello scenario, l'eroe che tenta di convincerlo deve esservi posto adiacente. Sarà utile per ottenere informazione, evitare o attivare certe situazioni, ecc.

Una carta o una situazione narrativa permetterà l'eroe di eseguire un  **tiro contrapposto di persuasione (intelligenza)** contro il personaggio bersaglio. Entrambi i personaggi **tireranno 2D6 e aggiungeranno la propria intelligenza\***. Il tentativo di convincimento **avrà successo soltanto se il risultato del persuasore eccede quello del bersaglio**.

\*Se non diversamente indicato, la caratteristica del bersaglio è sempre 3. Ci sono abilità che rappresentano il fatto che alcuni personaggi sono particolarmente loquaci o seducenti. Tali abilità gli permettono di modificare i tiri persuasione.

Modificatori al tiro di persuasione:

-1 Se l'eroe sta tentando di persuadere un personaggio di un **allineamento opposto al proprio** (bene-male).

+1 Se l'eroe che sta tentando di convincere un personaggio della **stessa razza**.

Un eroe può eseguire soltanto un Tiro di Persuasione per NPC. Se fallisce gli altri eroi potranno provare al suo posto, ma subiranno **una penalità di -1 al tiro per ogni tentativo precedentemente fatto**.

Se un eroe ottiene un doppio 1 su un Tiro di Persuasione, **tutti i tentativi successivi con lo stesso NPC dai suoi alleati falliranno**.

## 20. MINACCIARE UN NPC

Un eroe può minacciare un personaggio NPC spaventandolo. Se l'NPC è posto nello scenario, l'eroe che tenta di minacciarlo deve esservi posto adiacente.

Una carta o una situazione narrativa permetteranno l'eroe di eseguire un  **tiro contrapposto di persuasione (forza)** contro il personaggio bersaglio. Entrambi i personaggi tireranno 2D6. L'eroe che sta tentando di minacciare aggiungerà la sua Forza, mentre il **personaggio bersaglio aggiungerà il suo Coraggio\***. Il tentativo di minaccia **avrà successo soltanto se il risultato del persuasore eccede quello del bersaglio**.

\*Se non diversamente specificato, la caratteristica del bersaglio è sempre 3. Personaggi con l'abilità **"Fearsome"** hanno un modificatore di **+1** al tiro.

E' permesso **un solo tentativo** per NPC per l'intero gruppo di eroi.

## 21. IDENTIFICARE POTERI MAGICI E POZIONI

Ci sono certe abilità che ti permettono di identificare i poteri di armi magiche ("Secrets of magic") o pozioni ("Alchemist") trovate durante l'avventura.

Se gli eroi trovano un Oggetto Magico, una Reliquia o una Pozione, solitamente non sapranno la sua tipologia o i suoi effetti a meno che uno di loro non ha l'abilità adatta (e supera un Test di Intelligenza) o che paghino i servizi di un esperto in un insediamento (Carte Luoghi e Servizi).

Fintanto che gli eroi sono all'oscuro delle virtù di un Oggetto Magico, questo può essere usato senza applicarne gli effetti, come il suo equivalente non magico (questi oggetti, tuttavia, permetteranno i loro utilizzatori di ritirare un tiro integrità fallito come tutte le armi magiche. Vedi pag. 72). In altre parole, una "broadsword" magica può essere usata come una "broadsword" comune, ma al suo utilizzatore sarà permesso rilanciare i dadi in caso di tiro integrità fallito.



Quando gli eroi trovano una pozione non identificata, va pescata la carta corrispondente dal mazzo Oggetti Speciali. Una **pozione non identificata non può essere usata**.

In quei casi in cui gli eroi possono identificare gli effetti di una pozione, va tirato 1D6 per ogni pozione e ne verrà mostrata la tipologia, pescando la carta con quella pozione dal mazzo Oggetti Speciali:

☐ Veleno ☐ Destrezza ☐ Eroismo ☐ Forza  
☐ Mana ☐ Cura

Se non ci sono carte rimaste nel mazzo per quel tipo di pozione, la pozione viene considerata senza alcun effetto e verrà scartata dal gioco.

**Effetti della pozione:** gli effetti non sono cumulativi. In altre parole, non puoi usare due o più pozioni per accumulare i loro benefici siano esse della stessa o di tipologia diversa. Nel momento in cui una pozione viene usata, gli effetti della precedente vengono cancellati.

## 22. ATTACCHI IN MISCHIA

Un personaggio può impegnare un nemico in combattimento e tentare di colpirlo e danneggiarlo. Vedi il capitolo "Combattimento in Mischia" a pag. 36.

## 23. ATTACCHI A DISTANZA

Un personaggio può decidere di attaccare a distanza con un'arma da lancio o a proiettile. Vedi il capitolo "Attacchi a distanza" a pag. 34.

## 24. LANCIARE UN INCANTESIMO

Un personaggio può lanciare un incantesimo i cui effetti possono essere sia benefici verso se stesso o i suoi alleati sia che danneggino i propri nemici. Vedi il capitolo "Magia" a pag. 38.

## 25. ALTRI TEST CARATTERISTICA

Un personaggio può spendere un'azione per eseguire un test al fine di superare un ostacolo o aiutare un compagno. Per esempio, eseguire un Test di Forza per muovere una roccia o alzare un recinto di modo che un suo compagno possa passarvi sotto.

Questi test saranno richiesti dall'attivazione di una carta o da specifiche situazioni indicate sul Foglio Missione.



## Azioni Rapide

Ogni personaggio può eseguire un'azione rapida **durante la propria attivazione. Questo tipo di azione può essere svolto prima, durante o alla fine del movimento di un personaggio.** Puoi sostituire un'azione con una seconda azione rapida.

Come regola generale, **un'azione rapida non può essere svolta se ci si trova all'interno di una Zona di Controllo Nemica o adiacenti ad un nemico.**

Le azioni rapide più frequenti sono elencate di seguito:

- Dare un oggetto ad un compagno adiacente (lo stesso oggetto non può essere usato da due personaggi nello stesso turno).
- Lasciare o prendere qualcosa in un posto raggiungibile (in una delle caselle in cui ci si muove o in una adiacente).
- Attivare una leva.
- **Aprire o chiudere una porta** che dà l'accesso ad un'area già esplorata (cioè, una porta che è stata già aperta durante la partita corrente).
- Equipaggiare oggetti: se il giocatore vuole prendere nuovi oggetti in mano, scambiandoli con quelli che porta nel suo zaino.
- Bere una pozione o usare un altro oggetto consumabile.
- **Estrarre** o intercambiare armi: se l'eroe decide di usare un'arma che portava nel suo zaino (questa azione rapida può essere eseguita all'interno o in adiacenza ad una Zona di Controllo nemica).

## Fallimenti Critici durante l'esplorazione

Quando un personaggio ottiene un risultato di **doppio 1** in una qualsiasi Azione Esplorazione **6**, il **Dark Player** vedrà aumentare di **1** i suoi Punti Riserva.

## Cadute

Nel caso di una caduta dovuta ad un test fallito nell'esecuzione di un salto o un qualsiasi altro evento, il personaggio cadrà sulla casella del fossato dove è stato spinto o su quella più vicina a quella in cui sarebbe arrivato saltando. Il personaggio subirà la condizione **Stordito** e **1 dado danno contro l'Armatura Naturale per ogni punto di altezza da cui è caduto\*** (se l'altezza non è specificata verrà utilizzato soltanto 1 dado danno). Dopo aver risolto il danno, l'attivazione del personaggio ha termine.

\*Per esempio, **i fossati causa 4 dadi danno** poiché vengono considerati avere altezza 4.



In questo esempio **A**, lo scheletro guerriero vuole saltare oltre l'abisso al fine di raggiungere Taeral. La creatura fa un Test di Agilità e fallisce, pertanto cade nell'abisso e viene eliminata. Se fosse un fossato e lo scheletro non morisse come risultato della caduta, verrebbe piazzato sulla casella indicata **1**.

In quest'altro esempio **B**, lo scheletro vince il tiro contrapposto contro Shara, e riesce pertanto a colpirla. Non fa molto danno, ma l'eroe viene spinto di una casella indietro, cadendo in una casella inferiore **2**, che è una caduta di altezza 1. Shara subisce 1 dado danno dalla caduta ed è stordita.

Se due personaggi nemici cadono in un fossato, non potranno combattersi. Dovranno tentare di uscire dal fossato.

I personaggi in un fossato non possono essere attaccati in mischia dai propri nemici, né possono attaccare a loro volta. Possono soltanto attaccare a distanza e lanciare incantesimi ai nemici adiacenti al fossato, considerando questi ultimi dietro copertura pesante. Questi ultimi possono invece attaccarli a distanza e lanciare incantesimi senza ostacoli o restrizioni.





# Combattimento

## TURNO COMBATTIMENTO

Se è presente un nemico situato a 12 caselle o meno da un personaggio del gruppo di eroi, l'intero gruppo verrà considerato essere in **"Turno combattimento"**, mentre tutti gli altri turni verranno considerati come **"Turni esplorazione"**.

Ricorda che, se tutti i nemici vengono eliminati e nello stesso turno ci sono ancora eroi da attivare, potranno eseguire la loro attivazione, ma non saranno più in combattimento.

## Incontri e Iniziativa

Non appena un eroe **rivela** una sezione inesplorata ed i nemici vengono **generati**, un **Tiro contrapposto di Iniziativa** deve essere immediatamente eseguito.

Questo tiro iniziativa verrà fatto **con la caratteristica Percezione** del personaggio più vicino ad uno qualsiasi dei nemici dell'altra fazione.

Tiro contrapposto di Iniziativa\*:  
2D6 + Percezione dell'eroe più vicino ad un nemico  
CONTRO

2D6 + Percezione del nemico più vicino

In caso di pareggio il vincitore è quello con il valore Intelligenza più alto

\*Ricorda che nei tiri contrapposti non si ha successo raggiungendo un punteggio totale di 10, ma ottenendo un punteggio più alto dell'avversario.

Ricorda inoltre che un doppio 6 (senza modificatori) sarà sempre un successo (eccetto se entrambi i contendenti ottengono lo stesso risultato in un tiro contrapposto).

Se gli **eroi vincono** il tiro iniziativa, per loro **avrà inizio immediatamente un nuovo turno** (senza permettere al Dark Player la possibilità di pescare carte o aggiungere Achievement).

Se gli **eroi perdono il tiro iniziativa**, per loro **il turno ha termine** e avrà inizio il turno del Dark Player.

I tiri iniziativa possono essere eseguiti anche a seguito di comparsa o piazzamento di nuovi nemici in altri modi (quando generati dall'attivazione di una carta o da certi eventi nell'avventura).

**In caso di pareggio, il vincitore è il personaggio con il valore Intelligenza più alto.** Se vi è ancora un pareggio, andrà eseguito un nuovo tiro.

Se due personaggi dal lato degli eroi o dal lato del Dark Player sono alla stessa distanza dall'avversario, il personaggio con la più alta percezione tirerà per l'iniziativa (Se hanno la stessa percezione, sceglierne uno casualmente).



Borgron apre una porta e scopre la nuova sezione **A** dove il Dark Player genera 2 orchi. Il Nano vince il tiro iniziativa contro l'orco più vicino **1**, perciò il Dark Player perde il turno. Di conseguenza, non pescherà carte dai suoi mazzi né attiverà gli orchi. Per gli eroi inizia un nuovo turno. Decidono di non muoversi. Borgron manca un colpo con la sua balestra e Shara usa una pozione eroica. Quest'ultima decide di usare la sua azione per svolgere una seconda Azione Rapida e dare a Borgron un'arma da mischia.



Quando arriva il turno del Dark Player, questi decide di attivare una carta Rinforzi e posizionare nuovi orchi **2** nella sezione corridoio **B**, come indicato dalla carta. Andrà fatto un nuovo Tiro contrapposto di Iniziativa, questa volta contro Shara, l'eroe più vicino ai nuovi orchi. Se gli orchi falliscono, perderanno l'attivazione e non si attiveranno fino al prossimo turno. Ad ogni modo, il Dark Player non perde il suo turno e gli orchi nella stanza **A** possono essere attivati normalmente.

## POSIZIONAMENTO DEI NEMICI

Quando gli eroi rivelano una sezione con dei nemici (perché così indicato nel foglio missione, da una carta Elemento Speciale o perché il Dark Player ha usato una delle carte Incontro del suo mazzo), il Dark Player li piazzerà in caselle a sua scelta all'interno della sezione. Tuttavia, **non può piazzare nessuna creatura a distanza di 2 caselle o meno dal personaggio che ha rivelato la sezione.**

In ogni altra situazione dall'attivazione di carte Incontro, nessuna creatura può essere piazzata a distanza di 2 caselle o meno da un qualsiasi personaggio del gruppo di eroi.

## SINTESI TIRO INIZIATIVA

Turno degli Eroi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un eroe rivela una sezione inesplorata e dei nemici vengono generati al suo interno (vengono attivate le carte "Wandering creature", "Special creature" o "Enemy spotted!").* oppure</li> <li>I nemici appaiono durante un turno combattimento non appena viene rivelata una nuova sezione.</li> </ul>	Vince il D. P.	Finisce il turno per gli eroi. Ha inizio il turno del D.P.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attivata carta "Ambush!".</li> </ul>	Vincono gli eroi	Inizia un nuovo turno per gli eroi (senza che il D.P. abbia potuto pescare carte o aggiungere Achievements).
Turno del Dark Player	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nuovi nemici appaiono durante un turno combattimento quando la carta "Reinforcements" viene attivata o una creatura con l'abilità "Watchman" apre una porta.</li> </ul>	Vince il D. P.	Finisce il turno per gli eroi. Ha inizio il turno del D.P.
		Vincono gli eroi	Inizia un nuovo turno per gli eroi.
		Vince il D. P.	Nuove creature verranno attivate immediatamente.
		Vincono gli eroi	Le nuove creature non verranno attivate fino al loro turno successivo.

## COLTO DI SORPRESA!

Non appena viene fatto un tiro iniziativa (**quando una nuova sezione viene rivelata** ed entrambe le fazioni si sono incontrate), i **nemici a distanza pari a 6 caselle o meno** dal personaggio o dalla creatura che ha vinto il test di iniziativa subiranno gli effetti della regola **“Colto di sorpresa!”** se entrambi i dadi tirati dalla parte vincitrice **eguagliano o superano la loro Intelligenza** (a meno che il vincitore non ottenga un risultato di 1 su uno dei dadi).

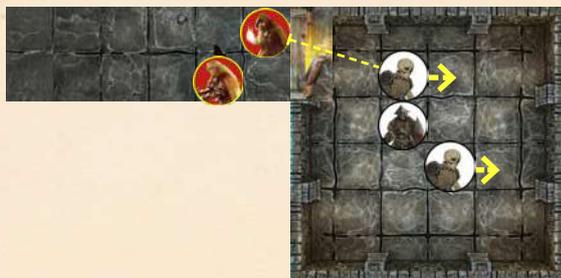
*Esempio: Se un orco con Intelligenza 3 o meno perde il Tiro iniziativa contro un elfo che ottiene un 3 e un 5 nel tiro, l'orco subirà gli effetti della regola “Colto di Sopresa!”, poiché i due risultati ottenuti dal tiro dell'elfo eguagliano o eccedono individualmente l'intelligenza dell'orco.*

I personaggi che subiscono gli effetti di questa regola possono essere mossi dal vincitore (che ne sceglie anche l'orientamento) in una **casella adiacente libera** da ostacoli o personaggi.

Personaggi e creature **non subiranno mai gli effetti** di questa regola se la nuova sezione è stata rivelata **abbattendo la porta d'accesso**.

Se una delle due parti ottiene un **fallimento critico** (doppio 1) nel Tiro Iniziativa, **tutti i personaggi** di quella parte all'interno di un raggio di 6 caselle subiranno **automaticamente** la regola “Colto di sorpresa!”

Questa regola **non può essere applicata** ad una parte che si trova già in un **turno di combattimento**.



Ritornando all'esempio della pagina precedente, Borgron vince il Tiro iniziativa (ottiene un risultato di 2 e 3 con i dadi) e gli scheletri subiscono l'effetto della regola “Colto di sorpresa!” (hanno intelligenza 1). Il giocatore che gestisce l'eroe potrà muovere ogni scheletro in una casella libera adiacente, con l'orientamento che desidera (la cosa logica da fare sarebbe collocarli con il retro rivolto verso l'eroe, di modo da far perdere ai nemici la LdV e ottenere il modificatore per l'attacco alle spalle). L'orco, d'altra parte, con Intelligenza 3, perde l'iniziativa ma non subisce l'effetto della regola “Colto di sorpresa!”, poiché uno dei risultati del tiro iniziativa di Borgron è inferiore all'intelligenza dell'orco.

## LINEA DI VISTA E COPERTURA

Un personaggio deve poter vedere un nemico in un momento qualsiasi durante la sua attivazione per poterlo prendere di mira.

Al fine di determinare se un personaggio ha Linea di Vista (LdV) verso un altro personaggio, va tracciata una linea immaginaria dal centro della casella di quel personaggio verso il centro della casella del bersaglio. Se non ci sono elementi che ostruiscono la linea, vi sarà Linea di Vista. Tuttavia, il personaggio deve essere rivolto verso il bersaglio: non vi sarà LdV se il bersaglio è alle sue spalle.

Nessuna creatura potrà avere Linea di Vista attraverso oggetti di altezza uguale o superiore alla propria ad eccezione di quei casi in cui il bersaglio è più alto degli elementi interposti o che si trova in una posizione sopraelevata.

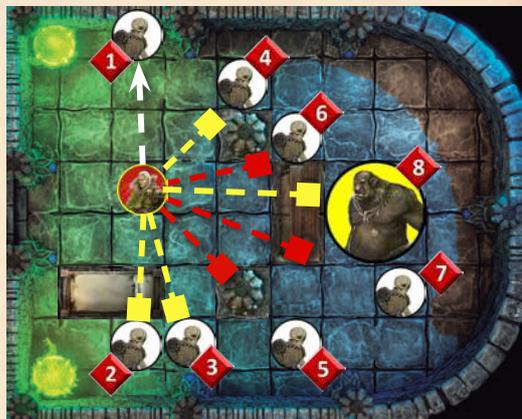
**Se c'è LdV, ma sono presenti elementi interposti\***, il bersaglio verrà considerato avere copertura. Questa copertura verrà tenuta in considerazione anche se la linea tocca soltanto un angolo della casella occupata da un oggetto (es: un ostacolo), o attraversa un oggetto di altezza inferiore che non blocca interamente la LdV. Per avere copertura, il bersaglio deve sempre essere adiacente all'ostacolo.

In base alla natura degli oggetti, questi verranno considerati come copertura leggera o pesante.

Leggera (tavoli, sedie, recinzioni, altri oggetti di legno);  
Pesante (mura, colonne, statue...).

\*Naturalmente, un fossato o un dirupo non sono ostacoli che influenzano la LdV.

**I personaggi possono bloccare la LdV, ma non forniranno mai alcuna copertura.**



Taeral, un elfo arciero di altezza 2, è circondato da nemici, quasi tutti della stessa altezza. Se sceglie di orientarsi come nell'immagine, avrà LdV con lo scheletro 1 senza alcuna ostruzione. Lo Scheletro 2 ha una copertura leggera poiché è adiacente ad un letto (altezza 1). Lo Scheletro 3 ha copertura leggera dato che la LdV tocca l'angolo di una casella con un letto. Lo Scheletro 4 ha copertura pesante in quanto la LdV tocca l'angolo di una casella con una colonna. Non potrà mirare ai nemici 5, 6 e 7 poiché non ha LdV verso di loro, dato che si trovano dietro ad alcune colonne (altezza 4) o ad una credenza con la stessa altezza dei suoi nemici (altezza 2). Ha LdV con il Troll (8), in quanto quest'ultimo ha altezza 3, maggiore della credenza (2), ma il troll beneficerà della copertura leggera fornita dall'arredo.

Nota Bene: le caselle separate da un muro non sono considerate adiacenti e non vi è LdV tra di loro.

## PERSONAGGI VOLANTI E LdV

Tutti i personaggi e le creature volanti sono considerati più in alto degli altri personaggi (che non volano) intorno a loro. Quando i personaggi volanti vengono presi di bersaglio, considera come stessero volando ad altezza 4. Pertanto, tutti i personaggi hanno LdV di un bersaglio che vola, a meno che la LdV sia bloccata da un oggetto invalicabile.



Quasi tutti i nemici di Nariant la celestiale (1) hanno LdV con lei, poiché l'eroina sta volando. L'orco (3) adiacente a Shara non avrebbe normalmente LdV con Herbod, ma può vederlo in quanto è in piedi su un reliquiario. Vede inoltre Nariant, dato che Nariant, in volo, è più in alto di Herbod. L'unico che non ha LdV con loro è l'orco 2, poiché la sua LdV è ostruita dall'albero.

## FRONTE E RETRO DI UN PERSONAGGIO

Il fronte di un personaggio o di una creatura include quelle caselle che ha di fronte o ai suoi lati, come descritto negli esempi seguenti.

Le caselle dietro di lui verranno considerate il retro.



Fronte: evidenziata in bianco. Retro: evidenziata in rosso.



Shara è orientata in diagonale. Le caselle evidenziate in rosso costituiscono il retro del personaggio.

## ZONE DI CONTROLLO

Ogni personaggio esercita una zona di influenza in ognuna delle caselle a lui adiacenti, incluse le diagonali. Chiameremo questa influenza la Zona di Controllo del personaggio.

Un personaggio che corre non può muovere attraverso una Zona di Controllo nemica, anche se il nemico non può impegnarlo in combattimento.

Un personaggio che non corre può invece entrare in una Zona di Controllo nemica.

Di regola, qualsiasi personaggio che entra in una casella che è parte di una Zona di Controllo nemica deve terminare lì il suo movimento. Poi, entrambi i personaggi vengono considerati impegnati in combattimento.

I personaggi sono considerati **impegnati in combattimento** se sono **all'interno della Zona di Controllo di un nemico**.

Nonostante quanto suindicato, un personaggio "A" (fintanto che non corre) ignorerà la Zona di Controllo di un nemico "B" e, quindi, non sarà impegnato in combattimento nelle seguenti situazioni:

B è più piccolo di A.

B è adiacente ad uno degli alleati di A, di stazza uguale o superiore alla propria.

B è adiacente a 2 o più alleati di A, di stazza immediatamente inferiore alla propria.

**In altre parole:** i personaggi possono essere impegnati in combattimento soltanto da altri personaggi di stazza pari o superiore, o da due o più nemici adiacenti di una stazza immediatamente inferiore. Nel turno, possono impegnare in combattimento due nemici più piccoli.

Personaggi e creature ignoreranno sempre la Zona di Controllo di nemici molto inferiori, indipendentemente da quanti ne sono adiacenti (ricorda che ciò accade quando c'è una differenza di almeno 2 livelli in altezza o stazza tra 2 personaggi o creature).

## MUOVERE ALL'INTERNO DI UNA ZONA DI CONTROLLO

Se un personaggio è **impegnato in combattimento** con un avversario, **può muovere in una casella adiacente** all'interno della Zona di Controllo nemica senza disimpegnarsi fintanto che il suo attacco è diretto all'avversario. Questo è considerato al pari di un movimento.

## DISIMPEGNARSI

Un personaggio impegnato in combattimento può **ignorare la Zona di Controllo del suo avversario** e muovere normalmente durante la sua attivazione se, prima di eseguire un'azione, supera un **Test di Agilità**. Se fallisce, rimarrà impegnato in combattimento e la sua attivazione avrà termine. Se ottiene un **doppio 1** nel test, verrà **colpito automaticamente dall'avversario** da cui stava tentando di disimpegnarsi.

Se un personaggio desidera disimpegnarsi da più nemici, dovrà superare un Test di Agilità per ognuno di loro.



Borgron vuole disimpegnarsi dai due orchi. Ciò richiederà di superare due diversi Test di Agilità.



**a** Borgron deve superare un Test di Agilità per disimpegnarsi dall'orco, dato che non ci sono suoi alleati adiacenti al nemico.

**b** Shara tenta di avanzare diagonalmente di una singola casella, rimanendo all'interno della Zona di Controllo dei due orchi cui è adiacente, di modo da non dover tirare i dadi per disimpegnarsi, ma deve eseguire il suo attacco contro uno dei due orchi.

**c** Taeral può muovere liberamente nella traiettoria descritta, ignorando la Zona di Controllo dell'orco, dato che l'orco è adiacente a Shara. Tuttavia, Taeral interromperà il suo movimento nel momento in cui entra nella Zona di Controllo dello scheletro, che non ha un eroe a lui adiacente.

**d** L'orco potrebbe muovere da quella posizione senza dover tirare dadi per disimpegnarsi, poiché il suo nemico, Borgron, è adiacente al Troll (Grande). Shara potrebbe muovere allo stesso modo, perché il Troll è già adiacente a Borgron e Taeral (ricorda che le creature grandi impegnano in combattimento due personaggi di stazza inferiore). Similarmente, il troll potrebbe muovere alla stessa maniera, poiché ignora Taeral e Borgron (che avrebbero un nemico adiacente), e ignora anche Shara, che è più piccola del troll (se Shara fosse più grande in stazza o ci fosse un altro eroe vicino al troll, non adiacente ad un orco, costringerebbero il troll ad eseguire un Test di Agilità per disimpegnarsi).

**e** L'orco potrà inoltre muovere senza tirare i dadi per disimpegnarsi, poiché Taeral non può impegnarlo in combattimento, dato che è già adiacente ad un nemico.

**f** Questo troll, che è adiacente a due nemici più piccoli in stazza, deve tirare i dadi per disimpegnarsi. Ha bisogno di disimpegnarsi soltanto da un eroe e ignorare l'altro, data la sua stazza.



## ATTACCO ALLE SPALLE

Se un personaggio attacca un nemico alle spalle (iniziando la propria attivazione in una casella alle spalle del bersaglio) otterrà un bonus a colpire (vedi i modificatori nei capitoli "Attacchi a distanza" e "Combattimento in Mischia"). Inoltre, il personaggio che difende non potrà usare il suo scudo.

*Nota Bene: ricorda che se un personaggio vuole attaccare un bersaglio alle spalle, deve prima cambiare orientamento durante la sua attivazione (questa operazione non viene considerata nè come movimento nè come azione), al fine di avere LdV su di lui.*



**A** Borgron è impegnato in combattimento con l'orco. Se vuole disimpegnarsi, deve superare un Test di Agilità. Un'altra opzione sarebbe di muovere Shara adiacente all'orco. In questo modo, Borgron potrebbe muoversi liberamente, poiché Shara sarebbe impegnata in combattimento con l'orco. Il nano potrebbe poi muovere (senza dover superare un test di agilità) in una casella adiacente, fintanto che non lascia la Zona di Controllo dell'orco e che usi la sua Azione per attaccare l'orco.

**B** Se l'orco avanza in una casella adiacente a Shara, deve fermare subito la sua avanzata poiché è entrato nella sua Zona di Controllo (fintanto che Shara non è impegnata in combattimento con un altro avversario).

**C** Taeral vuole raggiungere l'orco (1). Non ha problemi perché Borgron è impegnato in combattimento con l'orco (2). Ciò significa che Taeral può muovere attraverso la Zona di Controllo dell'orco ed evitare la Zona di Controllo del Troll (3) per raggiungere il suo bersaglio.

Shara non può disimpegnarsi dal troll. Infatti, se Taeral entrasse nella Zona di Controllo della creatura grande, entrambi gli eroi sarebbero impegnati in combattimento, dato che sono più piccoli della creatura grande. Se il troll non si volta verso Shara, questa verrà considerata attaccare il troll alle spalle, dato che la sua posizione iniziale inizierà al retro della creatura.

## ATTACCHI MULTIPLI

Se un attaccante può eseguire più di un attacco, questi verranno svolti separatamente. Un **personaggio o una creatura** può eseguire **un massimo di 3 attacchi**, a prescindere dalle combinazioni di armi o di abilità che sta usando.

**Momentum:** a volta i personaggi durante la propria attivazione spingono o vengono spinti. In questi casi non potranno eseguire alcune delle loro azioni poiché hanno esaurito il proprio movimento e non sono adiacenti al nemico. Quando ciò accade, viene loro permesso di avanzare di una casella extra per eseguire l'azione rimanente.

*Esempio: Un boss Orco ha 2 attacchi. Si muove vicino a Borgron (equipaggiato con uno scudo) e lo attacca. Tuttavia, Borgron vince il round e lo spinge via. L'orco ha esaurito il suo movimento e una delle sue azioni di attacco, ma la spinta del difensore non gli permette di eseguire il secondo attacco in mischia dato che non è più adiacente al nemico ed ha già esaurito il suo movimento durante la sua attivazione. Ad ogni modo, può avanzare di una casella extra per eseguire il suo secondo attacco contro Borgron o un qualsiasi altro nemico adiacente.*



# Attacchi a distanza

## Linee Guida

Gli attacchi a distanza sono eseguiti con armi a distanza (sia a proiettile che da lancio), contro bersagli ubicati all'interno della portata dell'arma (ricorda che un attacco a distanza rientra tra quelle Azioni che non possono essere eseguite all'interno di una Zona di Controllo nemica o adiacenti ad un nemico).

### MISURARE LA DISTANZA

Il bersaglio deve essere all'interno della portata dell'arma dell'attaccante. La distanza è calcolata contando il numero di caselle dall'attaccante al bersaglio (inclusa quella in cui si trova il bersaglio). Le caselle possono essere contate diagonalmente.



L'orco è distante 4 caselle dall'elfo Taeral.

### COLPIRE CON UN ATTACCO A DISTANZA

Per poter colpire con un attacco a distanza, un personaggio deve superare un **Test in Abilità di Tiro**, applicando gli opportuni modificatori. Per meglio dire, un personaggio riuscirà a colpire con un attacco a distanza se ottiene con 2d6 un risultato di 10 o più, una volta applicate le sue abilità di tiro e i modificatori descritti in questo capitolo.

### FALLIMENTI CRITICI

Un **fallimento critico** (doppio 1) nell'attaccare a distanza può causare la **rottura dell'arma** (vedi la sezione "Tiro Integrità" a pag. 41). In aggiunta, il tiro o lancio **colpirà automaticamente l'alleato più vicino** tra quelli **adiacenti alle caselle della traiettoria di tiro** (negli scenari senza caselle, come dettagliato più avanti nel regolamento, si attribuisce alla linea di fuoco la larghezza di circa 2,5 cm e può influenzare tutti i personaggi le cui basi vengono toccate da questa linea). In caso di dubbio, quando è presente più di un alleato alla stessa distanza dalla traiettoria, verrà colpito un personaggio scelto casualmente.

Se il test in abilità di tiro non viene superato e vi è un **risultato di 1 in uno dei dadi**, l'attaccante **non colpirà il nemico bersaglio ma l'eventuale alleato adiacente** (se è presente più di un alleato, verrà scelto casualmente). Tuttavia, alleati adiacenti che sono **più piccoli del bersaglio non possono essere colpiti**.

Un **fallimento critico** (doppio 1) mentre si attacca porta al termine dell'attivazione del personaggio.



L'elfo Taeral **1** usa il suo arco contro l'orco **2**. Se supera il test in **Abilità di Tiro** riuscirà a colpirlo. Se fallisce e ottiene un risultato di 1 in uno dei dadi, colpirà invece Borgron **3**, che è adiacente all'orco. Se l'elfo ottenesse un doppio 1, colpirebbe Shara **4**, poiché è l'alleato più vicina tra tutti quelli adiacenti alla traiettoria della freccia.

### FRECCE MAGICHE E ARMI DA LANCIO

Se usate o lanciate durante un turno di combattimento, **non possono essere usate di nuovo prima della fine del combattimento** (ad eccezione di certe armi magiche che ritornano nelle mani dell'utilizzatore).



## Modificatori

### COPERTURA

Attaccare a distanza bersagli posti dietro una copertura comporta certe penalità (vedi pag. 31).

Attaccare a distanza un personaggio dietro una **copertura leggera** ha una penalità di **-1**. Nel caso di **copertura pesante**, la penalità è **-2**.

### DISTANZA

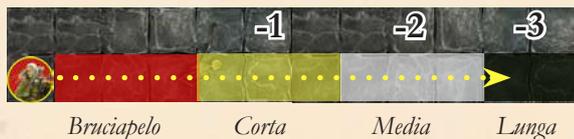
Tiri e lanci a bruciapelo (fino a 3 caselle dall'attaccante) contro un bersaglio non saranno penalizzati.

Quando la distanza dal bersaglio è **corta**, tra 4 e 6 caselle, il tiro o lancio avrà **penalità di -1**.

Quando la distanza è **media** (da 7 a 9 caselle) la penalità è **-2**.

Quando la distanza è **lunga** (10 caselle fino alla massima portata dell'arma), la penalità è **-3**. La maggior parte degli attacchi a distanza al chiuso vengono fatti a corta distanza.

Quando il bersaglio è una distanza maggiore della metà della portata massima di un arma (ad eccezione delle armi da lancio), i risultati critici non genereranno dadi danno extra.



*Nota Bene: Ricorda questa serie: 3/6/9/10+, che indica rispettivamente la seguente distanza: bruciapelo, corta, media e lunga. Quindi, ogni modifica nelle penalità, avviene quando si incrementa la distanza dal bersaglio di 3 caselle.*

### BERSAGLI PICCOLI

Se il bersaglio è piccolo, il **tiratore ottiene una penalità di -1** alla sua abilità di tiro.

### BERSAGLI GRANDI O ENORMI

Se un bersaglio è **Grande o Enorme**, il **tiratore ottiene un bonus di +1** alla sua abilità di tiro.

### BERSAGLI IMMOBILI

Se il bersaglio è immobile, il **tiratore ottiene un bonus di +2** alla sua abilità di tiro.

### MUOVERE E COLPIRE

I personaggi che usano un'arma a proiettile dopo aver mosso, utilizzando fino a metà dei loro punti movimento **ottengono una penalità di -1** alla propria abilità di tiro. La penalità è di **-2** se si sono mossi utilizzando **più di metà dei loro punti Movimento**.

Questa penalità **non verrà applicata alle armi da lancio** se ci si muove di solo **1 o 2 caselle**.

### BERSAGLI VOLANTI

Se il **bersaglio** è un personaggio o una creatura che in quel turno **sta volando**, il tiratore subisce una penalità di **-1** alla sua Abilità di Tiro.

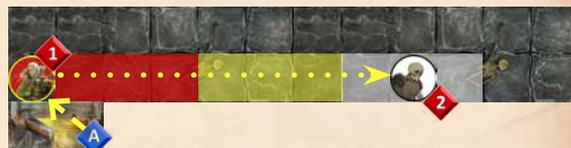
### BERSAGLI PIU' AGILI DEL TIRATORE

Il tiratore subisce una penalità di **-1** alla sua abilità di tiro se il suo bersaglio ha **Agilità maggiore** della propria.

### ATTACCHI ALLE SPALLE

Se un personaggio **attacca** alle spalle\* un bersaglio (oppure il bersaglio è atterrato), otterrà un bonus di **+1** alla sua Abilità di Tiro e **il difensore non potrà usare il suo scudo**.

\*Tutti i movimenti precedenti all'attacco devono essere svolti dietro il bersaglio dell'attacco, di modo che l'attaccante non entri mai nella LdV del bersaglio.



Taeral **1** muove di uno spazio **A** e attacca a distanza lo scheletro **2** di fronte a lui.

Il nemico di Taeral è a media distanza, ma gli rivolge le spalle. Taeral tira 2D6, ottiene un 7 e aggiunge 5 (la sua Abilità di Tiro), ottenendo un totale di 12. Applica inoltre un **-2** per essere a media distanza (tra 7 e 9 caselle), un **-1** per essersi mosso di una casella ed un **+1** per l'attacco alle spalle. Il risultato finale è 10. Riesce a colpire il suo nemico.

### TERRENI ACCIDENTATI

Se il personaggio si trova su un **terreno accidentato**, subirà una penalità di **-1** alla sua Abilità di Tiro.

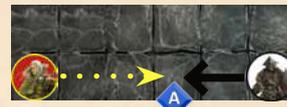
### TIRO DIFENSIVO

Un personaggio equipaggiato con un'Arma a distanza potrà reagire usando un Tiro Difensivo contro un nemico che muove con l'intenzione di attaccarlo, impegnarlo in combattimento o volare attraverso la sua Zona di Controllo, a condizione che il **movimento abbia inizio in una casella in cui ha LdV**. Una **penalità aggiuntiva di -2** viene applicata a questo tipo di tiro. Un Tiro Difensivo non sarà permesso quando il bersaglio ha iniziato il suo movimento da una posizione di **2 caselle di distanza o meno** dal tiratore.

Il bersaglio di un Tiro Difensivo deve interrompere il suo movimento quando è a 3 caselle di distanza dal tiratore. In quel momento, **se il tiro colpisce e causa almeno 1 ferita, il bersaglio terminerà** il suo movimento. Bersagli Grandi ed Enormi termineranno il loro movimento soltanto se con il tiro per colpire viene ottenuto un doppio critico (doppio 6).

Questo tiro non può essere effettuato se l'arma è nello stato di "ricarica".

Un personaggio non può effettuare più di un Tiro Difensivo per turno.



Un orco sta tentando di attaccare Taeral. L'elfo decide di effettuare un Tiro Difensivo, perciò subirà una penalità di **-2** alla sua Abilità di Tiro. Non vi saranno altre penalità poiché l'attacco è fatto quando il nemico è a 3 caselle di distanza da lui. **A**

# Combattimento in Mischia

## Linee Guida

### VINCERE UN TURNO DI COMBATTIMENTO E COLPIRE

I personaggi possono attaccare nemici adiacenti situati di fronte alla propria Zona di Controllo (ricorda che devono fronteggiare il proprio bersaglio). Attaccanti e difensori devono tirare 2D6 in un  **tiro contrapposto**  e aggiungere le rispettive caratteristiche di  **Abilità in Combattimento** . Il personaggio che ottiene il risultato più alto (dopo che tutti gli opportuni modificatori sono stati applicati), vince il turno di combattimento\*. Se a vincere è stato il difensore, l'attacco semplicemente non ha luogo. Se è l'attaccante, colpirà il bersaglio e tirerà i dadi danno.

Tiro Contrapposto in Combattimento\*:  
2D6 + Abilità in Combattimento dell'Attaccante  
CONTRO  
2D6 + Abilità in Combattimento del Difensore

\*Ricorda che nei tiri contrapposti non si ha successo ottenendo un risultato totale di 10, ma ottenendo un risultato più alto del tuo avversario.

Nota bene che un doppio 6 (senza modificatori) sarà sempre un successo (ad eccezione nel caso in cui entrambi i contendenti ottengono lo stesso risultato).

### SPAREGGI

Nei tiri contrapposti di combattimento,  **gli spareggi**  verranno vinti dal personaggio con il valore  **Agilità più alto** . Ciò ricompensa i personaggi più veloci che con più facilità eviteranno i colpi o troveranno i punti deboli dell'avversario. In caso di un  **nuovo pareggio in Agilità** , il vincitore sarà quello che usa uno  **scudo** . Se vi è ancora un pareggio, il vincitore sarà il difensore.

### FALLIMENTI CRITICI



Se un personaggio ottiene un fallimento critico (doppio 1), l' **arma**  usata  **cadrà**  immediatamente al suolo  **sulla casella occupata dal suo avversario** .

Poi andrà eseguito un  **Tiro integrità**  per determinare se l'arma si rompe o meno (vedi la sezione "Tiro Integrità" a pag. 41). Il luogo dov'è situata l'arma deve essere contrassegnato con l'opportuno segnalino.

Il personaggio che ottiene il fallimento critico verrà momentaneamente disarmato finché non potrà riprendere l'arma o sguainarne un'altra in un turno successivo.

**Prendere un'arma**  posizionata in una casella adiacente o nella stessa casella occupata dal personaggio che vuole prenderla, è un'Azione Rapida. Ad ogni modo, se quest'arma è all'interno della Zona di Controllo di un nemico, il personaggio dovrà usare un'Azione per tentare di superare un Test di Agilità. Se ha successo, l'arma verrà recuperata.

Un  **fallimento critico**  nel mentre si sta attaccando significa la  **fine dell'attivazione del personaggio** .

### SPINGERE

Se l'attaccante vince il tiro per colpire  **contro un avversario di stazza pari o inferiore alla propria, può spingerlo indietro**  in una casella vuota adiacente (incluso le diagonali) dopo aver risolto il tiro per i danni. Il giocatore spinto manterra il suo orientamento. Se non ci sono caselle vuote poichè sono occupate da altri personaggi, il difensore rimarrà al suo posto. Se non può essere spinto a causa di un oggetto invalicabile o un arredo (mura, libreria, colonna), subirà 1 dado danno extra dallo stesso attacco.

Un personaggio spinto potrà cadere, se vi è una differenza in altezza, in un fossato, precipizio o ostacolo esistente nella casella in cui è stato spinto, subendo i corrispondenti effetti. Il personaggio cadrà soltanto in un fossato o precipizio se non ci sono altre caselle libere in cui può essere mosso.

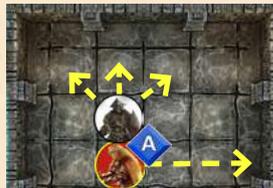


- A**  Shara riesce a colpire l'orco e decide di spingerlo verso il fossato.
- B**  Borgron riesce a colpire il troll. Dato che questa creatura è più grande di lui, non potrà spingerla.
- C**  Borgron colpisce l'orco adiacente al troll e lo spinge in una casella libera adiacente. Se ci fosse un muro adiacente all'orco, quest'ultimo non potrebbe essere spinto e subirebbe un dado danno extra dall'attacco di Borgron.

### CONQUISTARE UNA POSIZIONE NEMICA

Quando un attaccante riesce a eliminare un nemico, o semplicemente ad atterrarlo o spingerlo, può occupare la casella abbandonata dal difensore (eccetto nel caso che l'attaccante stia usando un'arma a lungo raggio), senza considerare questa una movimento, e poi cambiare il suo orientamento come desidera.

*Nota Bene: tieni presente che un personaggio che esegue due o più attacchi durante lo stesso turno può vincere un tiro per colpire, spingere un avversario e muovere nella casella precedentemente occupata dal suo nemico, e poi eseguire un altro attacco contro un nemico adesso adesso all'interno della sua Zona di Controllo.*



- A**  Shara vince il turno combattimento contro l'orco, che spinge in una casella adiacente. Se non ha già usato il suo movimento, potrà muovere liberamente poichè non è più impegnata in combattimento con l'orco.
- B**  Se prima di eseguire l'azione di attacco, Shara ha già mosso, può farlo ancora verso la casella abbandonata dall'orco (ritornando impegnata in combattimento con lui).



## Modificatori

### ARMI



Alcune armi hanno penalità se usate per attaccare, difendere, e qualche volta in entrambi i casi. Ciò per rappresentare quanto sia difficile usare ogni arma in una specifica situazione (vedi capitolo "Equipaggiamento" a pag. 70, 71). *Esempio: l'ascia riduce l'abilità di Combattimento dell'utilizzatore di 1.*

### COPERTURA

Se è presente un ostacolo nella traiettoria di un attacco in mischia (immagina un attacco eseguito diagonalmente con l'angolo di un muro o di un cancello che blocca la traiettoria), l'attaccante **subirà una penalità di -1** al suo tiro, indipendentemente che si tratti di copertura leggera o pesante.



Lo scheletro **A** attacca Borgron. E' adiacente, ma il suo attacco verrà penalizzato poiché ostacolato dallo stipite della porta.

Lo scheletro **B** attacca Shara con una lancia (un arma a lungo raggio con una gittata di 2 caselle), ma il cavaliere beneficia della copertura fornita dal letto (altezza 1) che si trova tra di loro e non blocca la linea di Vista.

### PERSONAGGI VOLANTI

Un personaggio che attacca un **bersaglio volante** subirà una penalità di -1 al suo tiro di Abilità in Combattimento.

Un personaggio o una creatura che vola deve smettere di volare se desidera attaccare in mischia un nemico a terra.

### COMBATTERE DA UNA POSIZIONE SOPRAELEVATA

Se un combattente è in una **posizione sopraelevata** (non sta volando) rispetto ad un nemico di pari stazza, otterrà un **+1 alla sua Abilità in Combattimento**.



**A** Shara ottiene un +1 alla propria Abilità in Combattimento poiché è in cima alle scale, in una posizione sopraelevata rispetto all'avversario di pari stazza.

**B** Borgron esegui un attacco contro l'orco. La sua LdV verso l'orco tocca l'angolo della porta, perciò subirà una penalità di -1 alla sua Abilità in combattimento.

### ATTACCO ALLE SPALLE

Se un personaggio attacca alle spalle un bersaglio\* (o se il bersaglio è atterrato) otterrà un +1 alla sua Abilità in Combattimento ed il difensore non potrà usare lo scudo.

\*Tutti i movimenti precedenti all'attacco devono essere svolti dietro il bersaglio dell'attacco, di modo che l'attaccante non entri mai nella LdV del bersaglio.

### TERRENO ACCIDENTATO

Se il personaggio si trova su un terreno accidentato, subirà una penalità di -1 alla sua Abilità in Combattimento.

### BERSAGLI IMMOBILI

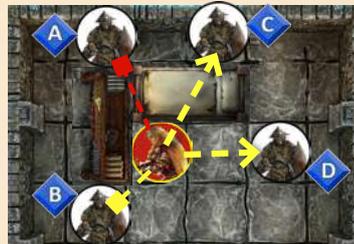
Gli attacchi contro i bersagli immobili (porte, arredi o personaggio influenzati da tale condizione) non necessiteranno un tiro per colpire, perchè **colpiscono automaticamente**. Se il bersaglio è un personaggio, la sua **armatura sarà ridotta di -1**.

### ESTRARRE UN'ARMA

Se un personaggio esegue un'Azione Rapida al fine di estrarre un arma mentre si trova all'interno di una Zona di Controllo nemica, subirà una penalità di -1 alla sua Abilità in Combattimento.

### ARMI A LUNGO RAGGIO

Come descritto nel capitolo "Equipaggiamento", un personaggio che usa questo tipo di arma può attaccare a distanza di 2 caselle (ricorda le regole della LdV a pag. 31). Tuttavia, subirà una penalità di -1 quando attacca i nemici adiacenti. I personaggi che utilizzano questo tipo di arma possono inoltre spingere i nemici dopo aver vinto un tiro Abilità in Combattimento quando difendono, come se stessero usando uno scudo.



Shara non può attaccare l'orco **A** poiché la sua LdV è ostruita da un elemento di altezza pari alla sua: la libreria. Può attaccare **B** con una penalità di -1 per la copertura e -1 perchè si trova adiacente. Può attaccare **C** con una penalità di -1 per la copertura (il letto è altezza 1). Può attaccare **D** senza alcuna penalità.

### DISARMATO

Un **personaggio disarmato** subirà una penalità di -1 alla sua Abilità in Combattimento, tirerà un numero di dadi danno pari alla sua Forza e incrementerà l'armatura del bersaglio di +1.

**Armi a Distanza usate in mischia:** un personaggio armato con armi a proiettile verrà considerato disarmato se vuole attaccare o difendere in mischia con queste, a meno che l'arma non indichi diversamente.



# Magia



La magia è disponibile soltanto agli incantatori, che possono imparare divesti tipi di incantesimi in base alla classe di appartenenza e alla scuola di magia scelta. Allo stesso tempo, ogni scuola di magia appartiene al regno della grande magia, che fa riferimento al tipo di Dei venerati.

## DEI DEGLI ELEMENTI

Fuoco, Terra, Aria, Acqua

## DEI DELLA LUCE E ARMONIA

Luce, Benedizione, Rune, Musica

## DEI DELL'OSCURITA'

Necromanzia, Stregoneria, Inferi, Corruzione

## DEI DELLA NATURA

Natura, Tribale, Canalizzazione, Animismo



## Linee Guida



### RISERVA DI MANA

Ogni incantatore ha **due mana per ogni incantesimo imparato**, collocati in forma di segnalini sulla scheda eroe. La riserva di mana di un incantatore **non può mai eccedere il valore della sua intelligenza moltiplicato per 3**.

### INCANTESIMI IMMEDIATI E CONTINUATIVI

Gli incantesimi, in base alla loro durata, possono essere di due tipi: **immediati o continuativi**. Gli incantesimi con effetto immediato sono risolti nel turno in cui vengono lanciati e i loro effetti svaniscono dopo quel turno. Invece, gli effetti degli incantesimi continuativi durano per un determinato numero di turni.

### LANCIARE INCANTESIMI

Un incantatore può usare un'Azione per lanciare un incantesimo fintanto che ha almeno **una mano libera**. Al fine di lanciare con successo un incantesimo è necessario superare un **Test di Intelligenza**. Se il test viene superato con successo, gli effetti dell'incantesimo verranno risolti, l'incantatore **rimuoverà tutti i segnalini mana spesi per l'incantesimo** e collocherà un segnalino mana sull'incantesimo, per indicare il numero di volte che l'incantesimo è stato lanciato (ricorda che lanciare un incantesimo rientra tra quelle Azioni che non possono essere eseguite all'interno di una Zona di Controllo nemica o adiacenti ad un nemico).

### EFFETTI CONTINUATIVI

Se l'incantesimo ha **effetti continuativi**, durerà per un **numero di turni uguale al risultato più alto ottenuto con uno dei due dadi tirati nel Test di Intelligenza**. Puoi contare i turni rimanenti collocando tale dado sulla carta incantesimo. Dopo l'ultimo turno dell'incantatore, il suo effetto avrà fine.

*Esempio: un incantatore lancia un incantesimo con un risultato di 6 (4+2) e aggiunge la sua Intelligenza di 5. In totale ottiene 11 e l'incantesimo, in quanto continuativo, durerà 4 turni. In altre parole, alla fine del quarto turno dell'incantatore (contando anche il turno in cui l'incantesimo è stato lanciato), il suo effetto svanirà.*

Un nuovo incantesimo può essere **lanciato mentre un altro incantesimo è ancora attivo**, ma in questo caso, l'incantatore subirà una **penalità di -1** al lancio.

Se la persona che lancia un incantesimo continuativo viene messa KO, gli effetti dell'incantesimo termineranno immediatamente.

**Due incantesimi continuativi non possono essere mantenuti allo stesso tempo**. Se un incantatore lancia un secondo incantesimo con effetti continuativi, gli effetti del primo incantesimo avranno termine.

Un incantatore, **durante la sua attivazione**, può scegliere di fermare volontariamente gli effetti di un proprio incantesimo continuativo **se lo desidera**.

### LIMITE AL NUMERO DI LANCI PER INCANTESIMO

Un incantatore può lanciare lo stesso incantesimo fino a 3 volte\* durante una missione, a meno che non utilizzi una pozione di Mana. Queste pozioni, oltre a fare recuperare punti mana, permettono al mago di rimuovere un segnalino mana collocato su una carta di un incantesimo specifico che ha già lanciato.

\*Ricorda i "Livelli di Stregoneria", a pag. 40.

### USO DEI COMPONENTI E DELLE PERGAMENE

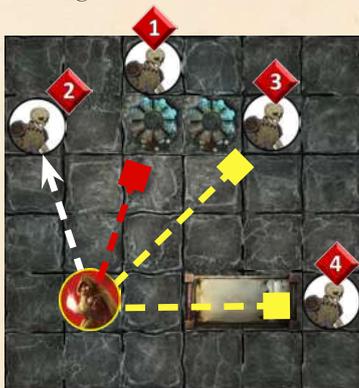
Un incantatore può usare soltanto una pergamena o un componente magico per turno.

### INCANTESIMI DI BASE E INCANTESIMI SUPERIORI

In base al consumo di mana gli incantesimi si possono suddividere in due tipologie: gli incantesimi di base e gli incantesimi superiori. Gli incantesimi di base consumano 1 punto mana per ogni lancio riuscito, mentre **gli incantesimi superiori richiedono 2 o più punti mana e non possono essere combinati con un movimento** nello stesso turno.

### LINEA DI VISTA E COPERTURA

Gli incantesimi richiedono una Linea di Vista verso il bersaglio. Le coperture verranno tenute in considerazione soltanto in caso di proiettili magici.



Borghon ha diversi nemici nelle vicinanze. Non ha LdV con lo Scheletro 1. Ha invece LdV con gli altri, anche se dovrà considerare che, se vuole lanciare un proiettile magico, lo scheletro 4 beneficerà di una copertura leggera, mentre lo scheletro 3 di una copertura pesante.

### ANNULLARE UNA MAGIA AVVERSARIA

Quando viene lanciato con successo un incantesimo, un incantatore della fazione avversaria può dichiarare immediatamente che tenterà di annullarlo prima che i suoi effetti siano risolti. Tale azione di annullamento richiederà un Test di Intelligenza (da parte di chi vuole eseguirla) che **deve eccedere il risultato totale con cui l'incantesimo è stato lanciato** (pertanto, si tratterà in realtà di un tiro contrapposto di intelligenza). Se l'**annullamento ha successo, l'incantesimo non avrà effetto ma consumerà comunque il mana di colui che l'ha lanciato.**

Un annullamento riuscito richiede 1 punto mana. Un personaggio non può tentare un annullamento se non ha mana rimasto. Non è possibile effettuare un tentativo di annullamento mentre si è all'interno di una Zona di Controllo Nemica.

**Soltanto personaggi lontani non più di 8 caselle** da chi ha lanciato la magia o dal bersaglio della magia possono tentare di **annullare una magia.**



Lo stregone degli inferi lancia un proiettile magico verso Schara. Supera un Test di Intelligenza (ottiene un risultato di 7 nel tiro e aggiunge la sua intelligenza di 5, facendo un totale di 12) riuscendo così nel lancio dell'incantesimo.

Borghon decide di tentare di annullarlo. Tira 2D6 e aggiunge la sua intelligenza. Se supererà il risultato totale ottenuto dallo stregone, Borghon riuscirà ad annullare l'incantesimo e rimuoverà 1 mana dalla sua riserva di mana.

### INCANTESIMI A MASSIMA POTENZA

Un risultato di **doppio critico** (doppio 6) nel Test di Intelligenza per lanciare un incantesimo **negherà** la possibilità di **annullarlo** nel turno in cui è stato lanciato.

Inoltre, **ogni risultato di 6 nel lanciare un incantesimo** che richiede un tiro di dado per il danno sarà **considerato come critico** e provocherà danno extra (vedi "Danno" a pag. 41).

*Esempio: La strega Maeliss lancia una palla di fuoco verso un Barbaro umano. L'incantesimo normalmente causerebbe 5 dadi danno, ma poiché lei ha ottenuto un risultato critico su uno dei due dadi tirati durante il test di intelligenza, i dadi danno saranno 6 invece di 5.*

### FALLIMENTI CRITICI

Un **fallimento critico** (doppio 1) ottenuto nel tentativo di lanciare un incantesimo porterà sempre al suo fallimento.

Tuttavia, il **mana** (e i componenti usati per la magia o per le pergamene magiche) verrà comunque **consumato.**

Inoltre, il mago verrà **stordito automaticamente** e dovrà tirare **5D6. Per ogni risultato pari o superiore alla sua Intelligenza, perderà 1 vigore** (il danno è ricevuta da un incantesimo, perciò ignora le abilità come "Invulnerable").

Un **fallimento critico** nel lanciare un incantesimo porta al **termine dell'attivazione del personaggio.**



**A Natura dell'incantesimo:** i simboli rappresentano ciascuna delle sei tipologie di incantesimo in base alla loro natura.

**B Area di Effetto:** può avere valori di 1, 2, 3... Se non è presente alcun simbolo, significa che influenza soltanto il personaggio o la casella bersaglio e quindi non ha AdE.

Il valore significa che l'incantesimo influenza quelle caselle situate all'interno del raggio dello stesso numero di caselle contando dal bersaglio scelto. La carta incantesimo indicherà se l'incantesimo influenza alleati, nemici o entrambi.

**C Raggio:** è la distanza massima espressa in caselle alla quale un bersaglio è idoneo per questo incantesimo.

Il bersaglio può essere una casella o un personaggio.

Se ha raggio 1, significa che può essere lanciato soltanto su bersagli adiacenti.

Se una magia ha raggio  può essere lanciata su bersagli ad una determinata distanza dall'incantatore.

Se ha raggio  , l'incantatore può lanciarla solo su se stesso.

Se ha raggio  , significa che può essere lanciata su se stessi o su bersagli alla distanza indicata. Ricorda che per le aree di effetto va preso come riferimento il bersaglio.

**D Descrizione:** gli effetti dell'incantesimo sono specificati in questa sezione.

Se l'incantesimo causa una condizione, tale condizione durerà fintanto che dura l'incantesimo (Es: Stordito). Non appena l'incantesimo ha termine, la condizione verrà rimossa.

**E Costo in mana:** indica il mana speso per lanciare con successo l'incantesimo. Pertanto, sarà utile distinguere tra incantesimi di base e incantesimi superiori.

**F Effetti Continuativi:** l'effetto permane diversi turni, determinati dal tiro di dadi per lanciare l'incantesimo.

**G Costo di Apprendimento:** espresso in monete, è il costo per apprendere l'incantesimo nel luogo appropriato, solitamente una Scuola di Magia.

**H Scuola di magia:** indica la scuola di magia alla quale l'incantesimo appartiene.

## NATURA DELL'INCANTESIMO



**Proiettile Magico:** incantesimi lanciati su avversari ad una certa distanza. Traccia una linea dritta come nei tiri a distanza. I personaggi non selezionati come bersagli, ma all'interno dell'Area di Effetto (AdE), subiranno 2 dadi danno in meno del bersaglio, a meno che la descrizione dell'incantesimo non indichi diversamente.

Personaggi che beneficiano di una copertura leggera o di una copertura pesante subiranno rispettivamente 1 o 2 dadi danno in meno di quanto indica l'incantesimo.



**Controllo:** incantesimi usati per controllare la volontà di creature o nemici, per stordire, immobilizzare o influenzarne i movimenti e le abilità.

Gli incantesimi di controllo influenzano creature **Grandi o Enormi** e **Campioni**  soltanto quando nel lancio si ottiene un **risultato critico** (cioè non influenza l'evocazione delle creature).

*Esempio: uno stregone lancia un incantesimo di controllo che colpisce diverse creature. Una creatura enorme è ubicata nell'AdE dell'incantesimo, ma ne subirà gli effetti soltanto se chi lo lancia ottiene un critico. Tuttavia, se l'incantesimo aveva come scopo l'evocazione di un elementale, l'elementale potrà infliggere danno sulla creatura Grande come di consueto.*

*Nota Bene: i personaggi e le creature sotto gli effetti di un incantesimo di controllo verranno considerati al pari di alleati del controllore finché gli effetti dell'incantesimo non terminano o finché il controllore o qualsiasi altro personaggio o creatura della fazione del controllore non li attacca.*



**Danno:** incantesimi che, sebbene non siano considerati proiettili magici, sono usati per causare qualche tipo di danno sui nemici e ridurre il loro Vigore: impatti, malattie, soffocamento.



**Protezione:** utili per proteggere gli alleati o se stessi da qualsiasi tipo di attacco, o per bloccare l'avanzata nemica.

L'AdE degli incantesimi di protezione non varia nel corso della durata dell'incantesimo e le caselle influenzate rimarranno le stesse. Qualsiasi personaggio lasci quell'area perderà i relativi effetti, incluso l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo.



**Miglioramento:** usato per dare bonus o incrementi alle abilità e caratteristiche degli alleati o a se stessi.

Gli incantesimi di miglioramento colpiscono i personaggi all'interno dell'AdE dell'incantesimo, nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato. Perciò questi personaggi possono muovere liberamente e conservare i bonus dell'incantesimo fintanto che quest'ultimo non è terminato.



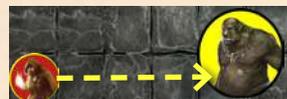
**Cura:** usato per curare alleati e rimuovere condizioni negative.

## CAMBIARE PELLE

Un eroe trasformato in un animale **potrà effettuare azioni esplorazione, ma non potrà effettuare Test Destrezza**. Inoltre non potrà maneggiare oggetti o lanciare incantesimi fintanto che rimane in forma animale.

## CREATURE GRANDI O ENORMI

Saltuariamente, potrà capitare che una creatura Grande o Enorme venga nominata come bersaglio di un proiettile magico che influenza anche le caselle adiacenti. Se queste caselle adiacenti sono occupate dalla stessa creatura, questa non riceverà danno extra.



*Se Borgron lancia una palla di fuoco che causa 5 dadi danno alla casella del bersaglio e 3 dadi alle caselle adiacenti, il troll subirà soltanto 5 dadi danno, anche se occupa le caselle adiacenti.*

## LIVELLI DI STREGONERIA

Fintanto che un eroe è un **Apprendista** ( $V_p < 15$ ), potrà **lanciare ogni incantesimo che conosce due volte per partita** (invece delle consuete 3 volte), i suoi incantesimi offensivi **causeranno 1 dado danno** in meno del solito (ciò include il danno fatto da un qualsiasi **elementale** che può evocare) e la **durata degli effetti dei suoi incantesimi continuativi verrà ridotta di 1**.

Quando un incantatore diventa un **Arcimago** ( $V_p > 29$ ), può lanciare ogni incantesimo che conosce **4 volte per partita**. (Vedi il paragrafo "Livelli Magici" a pag. 80)





# Danni e Condizioni



## DANNO



Quando viene colpito un bersaglio a seguito di un attacco a distanza, vincendo un combattimento in mischia, o da un lancio di un incantesimo (che causa danno), andrà eseguito un tiro danno.

Ogni arma indica nel suo profilo il danno che può causare **A**. Quando si tratta di armi in mischia o da lancio, la forza dell'utilizzatore sarà determinante.

*Esempio: una "broadsword" in mano ad un guerriero con Forza 3 farà 4 dadi danno, poiché quest'arma aggiunge +1 dado danno.*

## DADI DANNO



Ogni dado danno causerà 1 ferita al bersaglio se eguaglia o supera il valore armatura del bersaglio.

**Risultati di 1 su un dado danno non causeranno mai una ferita**, indipendentemente dai modificatori applicati.

**Danno minimo:** un personaggio tirerà sempre almeno 1 dado danno. Se, a causa di vari effetti, gli venisse indicato di tirare 0 dadi, ne tirerebbe comunque almeno 1, ma il suo avversario vedrebbe incrementata la propria armatura di +1.

*Esempio: una creatura con l'abilità "Aura" fa 1 dado danno ad un nemico che sta usando uno scudo. Lo scudo fornisce una copertura contro questa abilità (pag. 43), riducendola di 1 dado danno. Per quanto suindicato, il nemico continuerebbe a subire un dado danno, ma la sua armatura verrebbe incrementata di +1 contro questo danno.*

**Attacchi infuocati/danni da fuoco:** da armi, ostacoli e incantesimi che includono letteralmente i termini "fuoco" o "fiamme" nel loro nome o negli effetti che possono causare. Alcune creature sono vulnerabili a questo elemento.

## FERITE E VIGORE

L'ammontare totale di danno o ferite che un personaggio può sopportare è pari al suo **Vigore**.

Perciò, quando diciamo che un personaggio ha perso X Vigore ci riferiamo al numero di Ferite che ha ricevuto. Così, se un personaggio ha perso 3 Vigore, è perché ha ricevuto 3 Ferite. Se recupera del Vigore, rimuoverà lo stesso numero di segnalini ferita.

## COLPI CRITICI

Per ogni colpo critico (ogni risultato di 6 sul tiro per colpire) il numero dei **dadi danno verrà incrementato di 1**.

*Esempio: una "broadsword" utilizzata da un guerriero con Forza 3 farà 4 dadi danno, poiché questo tipo di spada aggiunge +1 dado danno alla forza. In aggiunta, se l'attaccante ha ottenuto un risultato di 6 con uno dei dadi nel tiro per colpire, tirerà 5 dadi invece dei 4 previsti con questo tipo di arma. Se avesse ottenuto un doppio 6 (doppio critico), avrebbe tirato 6 dadi danno in aggiunta ad altri effetti possibili.*

## ARMATURA NATURALE O ROBUSTEZZA

La caratteristica armatura, prima di applicare qualsiasi modificare proveniente dall'equipaggiamento usato, rappresenta la **Armatura Naturale** o Robustezza che un corpo senza difese possiede contro i colpi, gli attacchi o altri effetti che potrebbero danneggiarlo. Allo stesso tempo, ci sono certi attacchi o tipi di danno che influenzano direttamente l'Armatura Naturale o Robustezza del personaggio, come i veleni o le malattie.

## ARMATURA

Un armatura rende più difficile ad un attacco causare danno a chi la indossa.

*Nota Bene: quando si tenta di ferire un bersaglio che ha un'Armatura di 6 usando un'arma che incrementa l'armatura bersaglio di 1, tira i dadi danno come di consueto. Se ci sono dadi con un risultato di 6, tirali di nuovo. Se ottieni un nuovo 6, quel dado causerà danno.*

Il massimo valore di Armatura dopo i modificatori (incluso quelli provenienti dagli incantesimi) è 6.



*Borgron riesce a colpire con la sua ascia (che ha sottratto 1 punto dalla sua Abilità in Combattimento nel tiro per colpire **A**). Borgron ha Forza 4 e l'ascia aggiunge 1 dado danno **B**. Tirerà 5 dadi danno il cui valore preso singolarmente deve essere pari o superiore all'armatura dell'avversario per causare danno. Tuttavia, l'ascia riduce l'armatura del bersaglio di 1 **C**.*

*Così, se l'avversario ha Armatura 4, Borgron tirerà 5 dadi che causeranno un ferita con ogni risultato di 3 o superiore.*

## DANNO CONTRO ALTRE CARATTERISTICHE

Quando un attacco o danno viene fatto contro una caratteristica diversa dell'Armatura, significherà che verrà perso 1 punto Vigore ogni volta che il risultato dei dadi è pari o superiore a tale caratteristica.

*Esempio: 5 dadi contro l'intelligenza dell'avversario. Significa che se l'avversario ha Intelligenza 3, ognuno dei 5 dadi tirati il cui risultato è pari o superiore a 3 porterà l'avversario a perdere 1 punto Vigore.*

## CREATURE CON VIGORE ECCEZIONALE

Per tenere traccia dei punti Vigore di creature molto potenti è possibile utilizzare i segnalini ferita e il contatore Achievement.



*I giocatori indicano così che un gigante ha 47 punti Vigore rimasti.*

## TIRO INTEGRITA'

Le armi possono essere spezzate quando l'attaccante o il difensore ottengono un fallimento critico (doppio 1) nell'utilizzarle. In questo caso, un personaggio deve tirare 1D6. **Se il risultato è uguale o inferiore** al numero indicato sulla carta arma, l'arma è **spezzata** e diventa inutilizzabile. Armi ad asta o armi con manici in legno come lance o asce hanno maggiori probabilità di spezzarsi delle spade e armi simili (vedi pag. 70 per ulteriori dettagli).

## Condizioni

Le condizioni che possono influenzare i personaggi o le creature sono le seguenti:

### TABELLA DELLE CONDIZIONI IN BASE AL TIPO DI COLPO

Se un attaccante colpisce il suo bersaglio (con un attacco in mischia, un attacco a distanza o un proiettile magico), in aggiunta ai dadi danno fatti (e alla spinta) può infliggere effetti extra al suo avversario, in base alla dimensione dell'avversario ed al numero di colpi critici ottenuti. Chiameremo questi effetti "condizioni". Controlla la tabella delle condizioni qui di seguito e applicala dopo aver risolto il danno (purchè il bersaglio non venga messo Ko). Ricorda che le conseguenze variano a seconda che tu colpisca normalmente, con un critico o con un doppio critico.

Stazza dell'Attaccante rispetto al difensore	EFFETTI EXTRA		
	Normale	Critico	Doppio Critico
Molto Più Grande	Atterrato*	Atterrato	Atterrato
Più Grande	Nessun Effetto	Atterrato*	Atterrato
Uguale	Nessun Effetto	Nessun Effetto	Atterrato
Più Piccola	Nessun Effetto	Nessun Effetto	Stordito
Molto Più Piccola	Nessun Effetto	Nessun Effetto	Stordito

\*Se il bersaglio dell'attacco è un Leader, non si applicheranno effetti extra.

In altre parole:

Creature che colpiscono nemici molto più piccoli applicheranno a questi ultimi sempre l'effetto Atterrato.

Creature che colpiscono nemici più piccoli lo faranno quando ottengono un colpo critico.

Creature che colpiscono nemici di stazza uguale alla propria applicheranno l'effetto atterrato quando ottengono un doppio critico.

Creature più piccole in stazza dei loro nemici li stordiranno quando ottengono un doppio critico.



**A** Shara attacca e vince il tiro contrapposto a colpire contro l'orco ottenendo un doppio critico. Pertanto, lo atterra, spingendolo in una casella adiacente. Tuttavia, deve prima tirare per il danno.

**B** Se il cavaliere avesse ottenuto un doppio critico contro il troll, lo avrebbe stordito solamente e non avrebbe potuto spingerlo, dato che è più piccola del proprio bersaglio. Se il troll attaccasse e vincesses il tiro contrapposto per colpire, la potrebbe atterrare con solo un risultato critico. Se la creatura fosse un drago o qualsiasi altra creatura di stazza enorme, un semplice colpo senza alcun critico la atterrebbe.

### ATTERRATO

Non appena un personaggio o una creatura viene atterrata, verrà posta sdraiata a faccia in giù.

**Effetti:** un personaggio atterrato subisce una penalità di -1 a tutte le sue caratteristiche (ad eccezione di Armatura Naturale, Mana e Vigore). Non blocca la LdV e non ha Zona di Controllo. Non può muovere, eseguire azioni o spingere mentre è in questa condizione, ma può difendere ed annullare una magia normalmente. Può inoltre usare quelle abilità attive che possono essere usate in reazione agli attacchi.

**Durata:** finchè non si rialza nella Fase Recupero.

### STORDITO



**Effetti:** un personaggio stordito subisce una penalità di -1 a tutte le sue caratteristiche (ad eccezione di Armatura Naturale, Mana e Vigore) e non potrà correre.

**Durata:** da regolamento indefinitamente. Può essere cancellata in ogni fase recupero all'inizio dell'attivazione del personaggio (come indicato a pag. 18).

Se è stato causato da un incantesimo durerà quanto dura l'incantesimo.

### SPAVENTATO



**Effetti:** gli stessi di "stordito", ma il personaggio potrà correre.

**Durata:** a meno che non sia diversamente indicato, dura fino all'inizio della successiva attivazione del personaggio. Fino ad allora, tutti i Test di Coraggio contro nemici "fearsome" sono falliti automaticamente.

### FERITO



Quando un personaggio ha ricevuto un numero di ferite tale che un'altra singola ferita lo porterà a perdere tutto il suo Vigore, verrà considerato Ferito (cioè, quando ha soltanto 1 punto Vigore rimasto).

Una **Creatura Enorme** verrà considerata Ferita quando ha meno di 5 Punti Vigore rimasti.

**Effetti:** gli stessi di "stordito".

**Durata:** fintanto che il personaggio non recupera almeno 1 punto Vigore e la caratteristica è di nuovo pari o superiore a 2.

### AMMALATO



**Effetti:** gli stessi di "stordito".

**Durata:** perdura anche dopo il termine della missione. Come regola generale, solo pozioni, incantesimi curativi o guaritori possono rimuovere questa condizione.

### AVVELENATO



**Effetti:** gli stessi di "stordito".

**Durata:** fino alla fine della missione. Come regola generale, solo pozioni o incantesimi curativi possono rimuovere questa condizione.

### IMMOBILE



**Effetti:** un personaggio in questa condizione non può essere attivato. Viene colpito automaticamente dagli attacchi in mischia ed è un facile bersaglio per gli attacchi a distanza. Non può annullare magie e non ha Zona di Controllo.

**Durata:** a meno che non sia specificato diversamente, durerà fino all'inizio della successiva attivazione del personaggio oppure finchè non si viene colpiti da un attacco nemico.

### EFFETTI CUMULATIVI

Se un personaggio subisce penalità per condizioni simultanee e differenti (per esempio, Ferito e Avvelenato), queste saranno cumulative (es: nel caso suindicato subirebbe una penalità di -2 a tutte le sue caratteristiche).

## KO

Quando un personaggio ha accumulato almeno **un numero di ferite pari al suo Vigore** (quindi, quando il suo Vigore è ridotto a 0 o sotto lo 0), è automaticamente KO.

**Effetti:** tutte le condizioni precedenti sono cancellate. Se è un eroe, verrà sdraiato a faccia in giù e non farà nient'altro per il resto della partita. Se è un personaggio o una creatura controllata dal Dark Player, un mercenario o un animale, verrà rimosso dal gioco.

**Durata:** indefinita. Nel caso degli eroi, alla fine della missione si tirerà 1D6 e si controllerà la tabella del paragrafo "Ko: Conseguenze" (pag. 44) per determinare il loro fato.

## TRASPORTARE ALLEATI

Alla fine di una missione, gli alleati di un personaggio Ko potranno trasportarne il corpo (e con lui tutti i suoi beni).

*Nota Bene: durante gli Eventi di Viaggio (non gli Eventi Epici), gli alleati vengono sempre considerati in grado di trasportare il corpo.*

I personaggi (anche le cavalcature) possono trasportare il corpo di un alleato Ko. Per farlo, devono essere adiacenti all'alleato caduto e usare un'azione per trasportarlo. I personaggi che trasportano un alleato Ko possono muovere di un numero di caselle uguale alla loro caratteristica Forza.

I personaggi non possono trasportare alleati più grandi di loro, ma due personaggi adiacenti possono unire gli sforzi e le loro azioni per farlo (muovendo di tante caselle pari alla forza del personaggio più forte).

Al fine di effettuare dei salti mentre si trasporta un compagno caduto, andrà eseguito un Test di Forza, oltre a quello di Agilità.



## Uso degli Scudi

Tutti i benefici che derivano dall'uso degli scudi e che sono descritti in questa sezione non si applicano se l'utilizzatore viene attaccato alle spalle.

I personaggi che utilizzano uno scudo possono scegliere l'occasione in cui usarlo o meno (quando si tratta di bloccare, spingere, di usarlo come copertura, ecc.).

## TIRI CONTRAPPOSTI

**La maggior parte degli scudi stordisce l'avversario** quando il difensore ottiene un doppio critico.

Gli scudi inoltre **vincono gli spareggi a favore del difensore** quando entrambi i combattenti ottengono lo stesso risultato (dopo i modificatori) ed entrambi hanno la stessa agilità.

Se, usando uno scudo, un **difensore** vince il tiro contrapposto in combattimento, **può spingere i nemici adiacenti di stazza pari o inferiore alla sua** (ma non potrà muovere nella casella che questi stavano occupando). Se non ci sono caselle adiacenti, l'avversario rimane nello stesso posto (vedi "Spingere" a pag. 36).

## DIFENDERSI CON UNO SCUDO

Appena un personaggio viene attaccato, può dichiarare di voler tentare di usare il suo scudo per bloccare l'attacco. In quel turno, **può ritirare tutti i dadi per tentare di bloccare** i colpi con il suo scudo, ma durante la sua prossima attivazione non potrà attaccare o correre.

## BLOCCARE ATTACCHI IN MISCHIA E A DISTANZA



Un difensore che imbraccia il suo scudo può tentare di bloccare qualsiasi attacco in mischia o a distanza contro di sé. Per farlo, deve **tirare 1D6 e ottenere un risultato pari o superiore alla sua abilità di bloccare**. Se ha successo, **il colpo non gli procurerà alcun danno**. Tuttavia, bloccare con uno scudo **non evita la condizione "atterrato"** che un colpo può causare.

Il **risultato critico** di un attaccante **ridurrà il tiro per bloccare dello scudo**. Perciò, uno scudo che blocca colpi normali con un risultato di 5+, bloccherà un risultato critico soltanto con un risultato di 6. Se il colpo è stato ottenuto con un **doppio critico, sarà imblocabile** (a prescindere dal tipo di scudo).

*Esempio: uno scheletro attacca Shara, che usa uno scudo. Lo scheletro vince il tiro contrapposto per colpire dopo aver ottenuto un risultato di 4 e 6 sui dadi e un risultato totale maggiore del cavaliere. Poiché lo scheletro ha ottenuto un colpo critico, Shara non bloccherà con un risultato di 5+ ma con un 6.*

## COPERTURA

Uno scudo non blocca **proiettili magici o gli attacchi "breath" o "aura"**, ma fornisce gli stessi benefici di una copertura leggera (l'utilizzatore subisce 1 dado danno in meno).

## FALLIMENTI CRITICI CON GLI SCUDI

Un **difensore** che usa uno scudo e ottiene un fallimento critico mentre difende, **perderà il suo scudo** come se fosse un'arma (però in questo caso, è lo scudo che si perde e non l'arma), eseguendo l'opportuno Tiro Integrità.

## TIRO INTEGRITA' - SCUDO

Quando un difensore è nominato come **bersaglio di un proiettile magico** e dichiara che userà il suo scudo per proteggersi, o riesce a **bloccare l'impatto di un arma capace di rompere gli scudi**, l'utilizzatore dello scudo deve eseguire un tiro integrità per determinare se il suo scudo si rompe o resiste all'impatto. In questi casi, tirerà 1D6. Se il **risultato è pari o inferiore** di quanto indicato sulla carta scudo, si **spezzerà** e diverrà inutilizzabile.

Nell'evento di colpi da creature più grandi del difensore, è più facile che i scudi si spezzino, come indicato sulle abilità "Grande" e "Enorme".

**Se uno scudo si rompe dopo aver bloccato un colpo, l'utilizzatore subirà automaticamente 1 dado danno.**



## Ko: conseguenze

Se un eroe, durante una missione o nella risoluzione di un Evento di Viaggio (vedi Eventi di Viaggio nel Capitolo "Campagna"), finisce Ko, il giocatore che lo controlla tirerà 1D6 alla fine della missione o evento e verificherà il risultato nella seguente tabella (i punti Fortuna non possono essere usati per modificare i tiri su questa tabella):

Se gli eroi **sono riusciti a recuperare il corpo** del loro compagno Ko, prima di lasciare lo scenario (vedi come trasportare alleati a pag. 43):

**1 - MORTE: l'eroe è morto.** I suoi compagni possono trasportarlo da un **Guaritore** (vedi "Luoghi e Servizi" a pag. 94) e **resuscitarlo** al costo indicato, sebbene l'eroe **subirà un infortunio permanente ed incurabile**.

*Nota Bene: nelle missioni indipendenti che non fanno parte di una campagna o non situate su una mappa, un eroe caduto può essere trasportato automaticamente da un guaritore, purché i suoi compagni riescano a portarlo con sé quando lasciano lo scenario.*

**2-6 - INFORTUNIO:** l'eroe è vivo, ma ha subito un infortunio permanente (l'infortunio può essere curato da un guaritore, ma non da pozioni o incantesimi). L'eroe perderà 2 oggetti a caso.

Se gli eroi **non sono riusciti a recuperare il corpo** del loro compagno Ko, prima di lasciare lo scenario:

**1 - MORTO:** l'eroe è morto. Non è possibile fare più nulla.

**2 - VENDETTA:** l'eroe muore, torturato dai suoi nemici. I parenti dell'eroe lo scoprono e giurano vendetta. Il giocatore potrà usare un nuovo eroe con caratteristiche uguali a quello che è morto, ma partendo con esperienza pari a 0. Otterrà, tuttavia, l'abilità "Hatred" verso tutte le creature della fazione che ha ucciso il suo parente.

**3 - PRIGIONIERO\*:** l'eroe è vivo ma prigioniero, nello scenario dove è finito Ko. Al fine di liberarlo, i suoi compagni possono **pagare un riscatto di 10 monete** o ritornare nello scenario. In quest'ultimo caso, ogni volta che gli eroi entrano in una stanza, devono tirare 1D6. Con un risultato di 6, vi sarà una nuova porta che dà accesso al luogo dove l'eroe è tenuto prigioniero (se non viene ottenuto neanche un 6 durante la partita, questa porta verrà generata nell'ultima stanza esplorata dagli eroi prima di lasciare lo scenario). In ogni caso, **il prigioniero avrà perso metà del suo equipaggiamento** scelto casualmente (incluso le reliquie e gli oggetti magici) e i suoi **infortuni saranno permanenti e curabili**. Il suo Vigore e la sua Fortuna saranno totalmente recuperati, ma non avrà Mana.

Se l'eroe imprigionato non viene salvato, viene considerato come morto.

**Se tutti gli eroi finiscono per essere imprigionati**, subiranno il risultato seguente sulla tabella.

\*Se il risultato è ottenuto dopo essere finito Ko **durante un Evento di Viaggio** (Evento epico) o **in uno scenario** dove ci sono soltanto tessere esterne, applica il seguente risultato:

**4-5 - GRAVE INFORTUNIO:** l'eroe riesce a scappare dopo aver subito torture ed altre disgrazie. E' vivo, ma ha subito un **infortunio permanente e incurabile**. L'eroe perderà 2 oggetti scelti casualmente.

**6 - FUGA:** l'eroe riesce, incredibilmente, a sopravvivere e scappare illeso, anche se i suoi compagni pensavano fosse morto, ritornando nel gruppo di eroi per riprendere insieme le loro avventure. L'eroe perderà 2 oggetti scelti casualmente.

*Nota Bene 1: Qualsiasi eroe finito Ko che sopravvive ad un'avventura, con o senza infortuni, verrà considerato Ferito (e quindi con soltanto 1 punto Vigore rimasto) finché non ha riposato.*

*Nota Bene 2: il corpo di un eroe verrà sempre recuperato dagli altri eroi se decidono di non svolgere ulteriori azioni esplorative dopo aver completato la missione.*

### EVENTI DI VIAGGIO

Se un eroe è finito Ko a causa della risoluzione di un Evento di Viaggio (non un Evento Epico) i suoi compagni non lasceranno mai il corpo del loro compagno caduto.

### INFORTUNI

Tira 2D6 per ogni personaggio che subisce un infortunio e verificane il risultato con la tabella seguente (prima di risolvere il tiro, il gruppo di eroi deve decidere se resuscitare o meno il loro compagno, se pagare il riscatto o tentare di liberarlo. Vale a dire che il tipo di infortunio si conoscerà soltanto dopo che queste decisioni sono state prese e l'eroe è tornato con il gruppo):

**2 - Con un solo braccio:** Il personaggio non può usare equipaggiamento che richiede due mani o utilizzare arma e scudo allo stesso tempo. Inoltre, subisce un -1 alla sua Abilità in combattimento, Destrezza e Lancio degli incantesimi.

**3 - Articolazioni Danneggiate:** Il personaggio subisce -1 all'Agilità.

**4 - Ginocchia Indebolite:** Il personaggio subisce -1 al Movimento.

**5 - Muscoli Debitati:** Il personaggio subisce -1 alla Forza.

**6-7 - Infortunio Imprecisato:** Il personaggio subisce un -1 ad una caratteristica a sua scelta.

**8 - Amnesia:** Il personaggio perde 1 abilità casualmente tra quelle acquisite dalla sua classe.

**9 - Danni al sistema nervoso:** Il personaggio subisce -1 al Coraggio.

**10 - Cieco ad un occhio:** Il personaggio subisce -1 alla sua Abilità di Tiro e alla Percezione.

**11 - Torace Danneggiato:** Il Vigore del personaggio è ridotto permanentemente di 1.

**12 - Danno Cerebrale:** Il personaggio subisce -1 alla sua Intelligenza.

**Se l'infortunio è incurabile, l'eroe perderà 2 Punti Valore (VP).**







# Il Dark Player

## Setup del Dark Player

Dopo o durante il setup degli eroi, il Dark Player deve:

1. **Leggere il Foglio Missione** della partita che si andrà a giocare, prendendo nota delle sue specificità, poichè potrebbero essere presenti certe limitazioni sul tipo di carte, creature o punteggi che possono essere usati.
2. **Controllare la fazione** o i personaggi e le creature dal **Bestiario** che possono essere usate durante una missione.
3. **Scegliere un Leader della Missione** (nel caso in cui non sia già designato nel Foglio Missione) tra le creature e i personaggi di livello Campione (vedi pag. 49). In quelle missioni in cui il background non include uno specifico Leader della Missione, il Dark Player non è obbligato a rivelare di quale creatura si tratta finchè non decide di piazzarla di fronte agli eroi.



Leader



Campione

Il Dark Player dovrebbe spendere un paio di minuti a rivedere il profilo del Leader e delle creature che desidera usare se sta giocando con una fazione per la prima volta, poichè ci sono caratteristiche ed abilità differenti che gli permetteranno di variare le sue tattiche in base alle circostanze o al tipo di eroe che sta affrontando.

4. Se la missione usa il **Contatore Punti Riserva**, il segnalino del Dark Player dovrà esservi collocato sopra, in corrispondenza al numero equivalente ai Punti Valore (VP) della spedizione formata dagli eroi.

Il risultato finale sarà il totale numero di punti che il Dark Player avrà come riserva iniziale, stabilendo il suo budget per la partita. Questo budget potrà essere usato per investire in personaggi, creature, trappole e altri ostacoli e poteri che intende usare.



Contatore Punti Riserva

**Aggiungerà 2 punti extra per ogni eroe** in caso il gruppo (anche uno solo tra gli eroi) abbia già effettuato lo scenario precedentemente.

Il costo in punti **VP** del **Leader** verrà **sottratto dai Punti Riserva**, non tenendo conto dei miglioramenti opzionali. Questi verranno scelti e pagati durante la partita (vedi pag. 49).

5. Può **acquisire** per il leader un **Oggetto Magico** o Reliquia. In quel caso **pagherà un numero di Punti Riserva** uguali ai Punti Valore dell'oggetto. I giocatori sapranno che il Dark Player ha acquisito un oggetto magico, ma ignoreranno quale finchè non viene utilizzato.

6. Prendere il **mazzo Dark Player** e dividerlo in due **mazzi**, piazzando le carte Incontro da un lato e le carte Ostacolo e Potere dall'altro.

7. Prendere le **Carte Ostacolo** e **Potere** , mischiarle e **pescare casualmente 5 carte per eroe**. Con queste carte, (non deve controllarne il contenuto) formerà un nuovo mazzo che collocherà alla sua sinistra, a faccia in giù. **Pescherà poi la prima carta da questo mazzo Ostacolo e Potere**.

8. Prendere le **Carte Incontro** . Deve quindi **pescare una carta Creatura Speciale** e tenerla in mano. Mescolerà il resto e **pescherà casualmente due carte per eroe**. Con queste carte (non deve controllarne il contenuto) formerà un nuovo mazzo che collocherà alla sua destra, a faccia in giù.

9. Perciò, il Dark Player inizia la partita con due mazzi ed una carta in mano da ogni mazzo. Carte che non sono in mano o in questi nuovi mazzi non verranno usate durante la partita.



### AUMENTA LA SFIDA!

Al momento di iniziare una missione o un evento epico, il Dark Player potrà annunciare al resto dei giocatori che sta per applicare uno di questi miglioramenti a sua scelta per ogni 25 VP oltre i 100 posseduti dal gruppo degli eroi:

■ Tutte le creature e personaggi di livello Elite e Campione (eccetto i Leader) ottengono un modificatore di +1 a tutti i tiri e un'azione extra\*.

■ Il Leader ottiene un modificatore di +1 a tutti i tiri e un'azione extra\*.

■ La difficoltà per individuare e disattivare le trappole è incrementata di 1. Attivarle costerà il doppio del costo ordinario.

■ Tutte le creature e i personaggi di livello semplice ottengono un modificatore di +1 a tutti i tiri\*.

*\*Se la missione o l'evento epico usa il Contatore Punti Riserva, il costo della creatura sarà il doppio dei suoi VP. Al massimo, una creatura incrementerà i suoi VP ordinari di 25 punti. I dadi danno non otterranno il +1 al tiro.*

## Pesca delle Carte, Attivazione e Scarti

### PESCA DELLE CARTE

All'inizio del suo turno, il **Dark Player** può pescare una carta da uno dei suoi mazzi, che aggiungerà alla sua mano e non mostrerà agli altri giocatori.

Non pescherà carte se gli eroi sono impegnati in combattimento con nemici generati nello **Scenario/Stanza Principale**. Allo stesso modo, non potrà pescare carte una volta che gli eroi hanno completato la propria missione.

### ATTIVAZIONE



Il **Dark Player** deciderà, in base alle opzioni permesse da ogni carta, se attivare o meno una o più carte nella sua mano al fine di ostacolare o danneggiare i personaggi, generare mostri, trappole, ecc., spendendo, se attivate, i Punti Riserva indicati nell'angolo in alto a sinistra della carta. Questo valore rappresenta il **costo di attivazione** della carta.

Il **Dark Player** non può giocare o attivare una carta se non ha Punti Riserva sufficienti per pagarne il costo.

Una volta attivata, ogni carta del **Dark Player** viene rimossa dal gioco e posta vicino al suo mazzo, faccia in giù.

Ogni volta che il **Dark Player** vuole attivare il contenuto di una carta, questa verrà considerata come **Azione del Dark Player** (da non confondere con i movimenti e le azioni che i personaggi e le creature che gestisce possono svolgere).

Una volta che una missione è completata dagli eroi, il **Dark Player** può soltanto attivare carte nella sua mano.

### SCARTI E LIMITE ALLA MANO DI CARTE



Il **Dark Player** può tenere in mano un numero **massimo** di carte pari al numero di eroi (che non sono Ko) moltiplicata per due (con un **limite minimo di 4** e un **limite massimo di 10**). Appena pesca una carta che eccede questo limite, deve scartare a scelta una carta dalla sua mano. Questa regola include anche quei casi in cui ottiene nuove carte in altri modi o quando il limite si riduce a causa di un eroe finito Ko.

In aggiunta, il **Dark Player** può scartare quante carte desidera in qualsiasi momento al fine di **incrementare i suoi Punti Riserva** (i punti guadagnati per ogni carta scartata sono indicati nell'angolo in basso a destra).

Se uno dei suoi mazzi si esaurisce, il **Dark Player** non potrà pescare ulteriori carte da quel mazzo.

Quando una carta viene scartata, verrà mostrata faccia in su e collocata nella pila di carte che sono state attivate, in modo che il suo contenuto possa essere visto.

*Nota Bene: Il Dark Player non guadagnerà alcun Punto Riserva da quelle carte che sono state scartate dopo che sono state usate e i loro effetti risolti.*

## Carte del Dark Player

Le carte del **Dark Player** sono classificate in tre grandi gruppi (Potere, Ostacolo, e Incontro), sebbene i primi due gruppi solitamente formano un singolo mazzo.

### ♥ CARTE POTERE ♥

Permettono al **Dark Player** di attivare abilità speciali per le sue creature come usare i Punti Fortuna, fuggire per riapparire da qualche altra parte, ecc.



- A Nome della Carta
- B Tipologia Carta
- C Costo di Attivazione
- D Effetti della Carta
- E Numero di punti riserva che fornisce se scartata.

### ▣ CARTE OSTACOLO ▣

Permettono al **Dark Player** di ostacolare la strada o causare danno diretto ai personaggi. **Quando gli ostacoli non sono trappole**, devono essere collocati non appena gli eroi scoprono una nuova sezione, in una posizione scelta dal **Dark Player** in base alle indicazioni sulla carta.



Se l'ostacolo è una **trappola**, la carta includerà il risultato richiesto al fine di individuarla con un Test di Percezione, insieme al risultato richiesto per disattivarla (se possibile) dopo averla individuata. Se il valore è “-” non può essere disattivata.

Le icone in basso indicano i luoghi dove il **Dark Player** può collocare ogni ostacolo (mentre gli eroi muovono attraverso una stanza, un corridoio o quando tenta di aprire una porta o un forziere).

*\*Ricorda che gli eroi su una freccia esplorazione che rivelano una nuova sezione, sono sempre su una casella corridoio o stanza.*

*Nota Bene: tutte le trappole possono essere attivate sia negli scenari all'interno che all'esterno. Ricorda che in base alla sua forma, una sezione all'esterno può essere considerata un corridoio o una stanza (pag. 10).*

Il Dark Player può piazzare trappole soltanto in queste situazioni:

1. Quando un personaggio del gruppo di eroi tenta di eseguire una di queste azioni:

- Rivela una nuova sezione.
- Apre una porta inesplorata (porte, botole e cancelli sono inclusi in questo concetto).
- Apre un forziere.
- Ispeziona un arredo (solo nel caso di fallimento critico, se così specificato nella carta arredo).

2. Quando un personaggio passa sopra ad una casella in cui è ubicata una trappola, secondo quanto previsto nel Foglio Missione.

3. Quando un personaggio passa sopra alla prima casella al di fuori della Zona di Sicurezza. Le Zone di Sicurezza funzionano come segue:

I personaggi creano la propria Zona di Sicurezza quando iniziano l'attivazione e possono avanzare di due caselle al suo interno. Anche i personaggi alleati creano una Zona di Sicurezza intorno a loro con un raggio di 2 caselle, non importa se sono stati già attivati o meno.

Devono inoltre essere soddisfatte le seguenti condizioni:

■ **Non possono essere attivate carte trappola** in una sezione dove sono presenti allo stesso tempo gli eroi e le creature del Dark Player, a meno che la trappola abbia una ubicazione predefinita nel Foglio Missione o sia dovuta ad un eroe che svolge una di queste azioni: rivela una nuova sezione o apre una porta inesplorata.

■ **Non può essere attivata più di una Carta Ostacolo** sulla stessa porta, forziere o casella.

■ Un Ostacolo non può essere attivato in una casella adiacente ad un altro Ostacolo.

■ Se una trappola influenza una freccia esplorazione, farà lo stesso con le frecce adiacenti che conducono alla stessa sezione (pertanto, se viene disattivata, lo sarà anche in tutte le frecce esplorazione adiacenti).

### REAZIONE ALLE TRAPPOLE

Appena viene attivata una trappola, l'eroe che ha innescato la sua attivazione (attraverso un'azione o un movimento) deve superare un **Test di percezione**. Il risultato del test deve essere pari o superiore al valore indicato sulla carta.

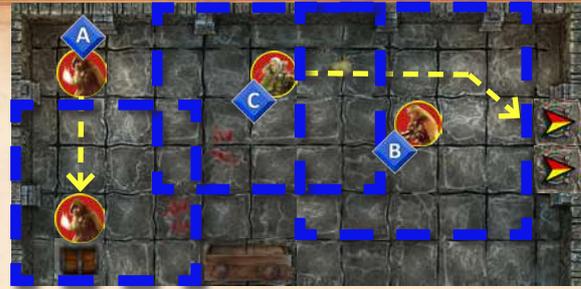
**Successo:** la trappola viene individuata e rimarrà inattiva nella porta, nel forziere o nella casella dove è stata generata (lascia a faccia in su la carta del Dark Player per ricordartene). **L'azione che l'eroe voleva eseguire non viene eseguita** (potrà, però, disattivare la trappola in quello stesso turno). Se la trappola si è attivata dopo essere passati sopra una casella, il personaggio farà un passo indietro, ritornando sulla casella precedente dalla quale è venuto (ogni altro personaggio collocato sulla casella con la trappola nel momento della sua attivazione farà lo stesso). Se la trappola è stata attivata per altri motivi, il personaggio potrà muovere in una casella libera adiacente. In ogni caso, il **personaggio non potrà muovere** durante il resto della sua attivazione.

Qualsiasi eroe nel gruppo può tentare di disattivare la trappola (non solo colui che l'ha scoperta).

Se un personaggio ottiene un **doppio 6 nell'individuare** una trappola, lui ed i suoi alleati otterranno un **bonus di +1 quando cercheranno di disattivarla**.

**Fallimento:** la trappola verrà innescata ed i suoi effetti applicati. L'azione che l'eroe voleva eseguire non verrà effettuata. L'attivazione dell'eroe avrà termine.

*Nota Bene: se il piazzamento su una casella di una trappola individuata tocca la casella occupata da un altro giocatore (per esempio un fossato di due caselle dopo la sua individuazione), quest'ultimo potrà indietreggiare di una casella, così come l'eroe che l'ha individuata (senza influenzare la sua attivazione).*



**A** Borgron decide di avanzare e aprire un forziere. Si pone in una casella adiacente all'oggetto e dichiara che vuole aprirlo, azione che richiede un Test di Destrezza per manipolare con successo il lucchetto. Tuttavia, il Dark Player attiva una carta Ostacolo (una trappola) contro il nano, appena questo dichiara che tenterà di aprire il forziere. Borgron fallisce il Test di Percezione richiesto per individuare la trappola e subisce gli effetti della sua attivazione, perdendo alcuni punti Vigore a causa del danno sofferto. L'attivazione dell'eroe è terminata.

**B** Shara decide di non muovere durante la sua attivazione, il che implica che intorno a lei un'area di 2 caselle è libera dalle trappole (viene considerata come se stesse esplorando con attenzione il suolo).

**C** Taeral potrebbe camminare finché non passa su una freccia esplorazione e rivela la sezione successiva, ma preferisce non rischiare in questo turno e muove di 5 spazi attraverso la Zona di Sicurezza creata da Shara. La linea blu tratteggiata delimita la Zona di Sicurezza intorno a Borgron e Shara dopo che hanno terminato e intorno a Taeral all'inizio della propria.

### CORAGGIO O STUPIDITA'?

Se un personaggio tenta di aprire (o colpire) un forziere o una porta su cui è presente una trappola inattiva già individuata, la trappola verrà innescata e i suoi effetti applicati. Lo stesso accadrà se qualcuno passa sopra ad una casella dove si trova una trappola inattiva.

### MASSIMA INCERTEZZA

Può accadere che una trappola venga generata in un modo tale da separare una sezione. Per esempio, un fossato potrebbe apparire su delle frecce esplorazione quando un eroe rivela una nuova sezione. Questo eroe può arrampicarsi o saltare su una casella dall'altro lato del fossato, anche se il fossato non è stato collocato. Se il salto ha avuto successo la nuova sezione scoperta verrà rivelata come di consueto, e l'eroe verrà posto sulla casella che voleva raggiungere.



**A** Taeral passa su una freccia esplorazione e dichiara che vuole rivelare una nuova sezione. Viene attivato e individuato un fossato, perciò l'elf torna indietro nella casella da cui è venuto e l'azione di rivelare una nuova sezione non viene eseguita.

**B** Nella sua attivazione seguente, decide di saltare oltre il fossato, anche se non sa cosa troverà dall'altra parte.

**C** Eseguisce il salto con successo e la nuova sezione viene rivelata. I nemici possono essere generati in questa sezione come di consueto.

### OSTACOLI RICORRENTI

Se, a causa di requisiti del Foglio Missione, una certa tipologia di ostacolo dovesse apparire in più occasioni (es: l'uso di diversi fossati in alcuni corridoi, oppure indovinelli che proteggono alcune porte precedentemente indicate), il **Dark Player dovrà mantenere tale carta a faccia in giù vicino a se durante la fase di setup** (persino se ciò lascia il mazzo senza ulteriori carte di quel tipo). Ogni volta che la sua attivazione è richiesta, come indicato nel Foglio Missione, il Dark Player pagherà il costo ordinario e, dopo averla attivata, la piazzerà nuovamente a faccia in giù.

Questo tipo di carta **non va considerata nel limite** di carte che il Dark Player può tenere in mano.

Questa carta non può essere attivata se al Dark Player manca il numero di Punti Riserva necessari per farlo.

## CARTE INCONTRO



Questo tipo di carta ti permette di generare personaggi e creature nello scenario, dopo averne pagato il costo:

**A** Costo di Attivazione\*.

Attivare una carta Incontro richiede un costo in Punti Riserva uguali alla somma dei Punti Valore (VP) di tutti i personaggi e creature generati. Se il costo è X, il Dark Player potrà generare una creatura di qualsiasi VP, senza limite, pagandone il costo.

**B** Numero di Punti Riserva guadagnati quando scartata.



\*Questo limite si applica soltanto ai VP dei profili delle creature base. Il Dark Player può spendere Punti Riserva Extra illimitati sulle abilità o sull'equipaggiamento opzionale, disponibile per ogni profilo. Pertanto, se hai una carta "Reinforcements" che dice che puoi spendere fino a 6 Punti Riserva sulle creature, puoi spendere punti extra per dargli abilità extra o equipaggiamento. Nell'esempio, il goblin tiratore costa solo 1 Punto Riserva. Puoi piazzare 6 goblin per 6 punti. In aggiunta, puoi spendere 2 punti extra per equipaggiare uno di loro con un Greek Fire e 1 extra point per dare ad un altro l'abilità "Watchman".

Il Dark Player deve attenersi alle seguenti regole generali:

- Le creature o i personaggi devono essere collocati in **caselle libere** da altri personaggi o ostacoli.
- Se il Dark Player non trova uno spazio valido sul tabellone per una o più delle sue creature o personaggi, non potrà piazzarli.
- Ogni volta che viene utilizzata una Carta Incontro, **solo fino a metà delle creature può avere armi a distanza (ad eccezione di quelle da lancio) o armi a lungo raggio.**

*Esempio: Se vengono piazzati 6 personaggi, fino a 3 di loro possono avere armi a distanza o armi a lungo raggio. Gli altri 3 devono avere qualche altro tipo di arma.*

- Nessuna carta Incontro può essere attivata nella sezione dove gli eroi cominciano la loro missione.
- **Nessuna** creatura o personaggio può essere **generata a distanza di 2 caselle o meno** da un qualsiasi personaggio del gruppo di eroi.
- **Non può essere speso più di metà del budget iniziale** di Punti Riserva per una singola creatura.
- Nella **stessa sezione** possono essere attivate un **massimo di 2 carte Incontro.**



**A** Sbara sta combattendo contro un orco in un corridoio. Adiacente vi è una stanza già esplorata **B**. Durante il turno del Dark Player, questi decide di attivare una carta "Reinforcements" e generare 3 orchi (ciascuno con 2 VP) in quella stanza. Riduce di 6 i suoi Punti Riserva. Poi piazza gli orchi ad una distanza maggiore di 2 caselle da Sbara e fa un tiro iniziativa contro di lei. Se gli orchi appena generati vincono, potranno essere attivati immediatamente in questo turno. Se perdono, dovranno attendere il prossimo turno del Dark Player per essere attivati. L'orco che era impegnato in combattimento con Sbara si attiverà normalmente, indipendentemente dall'arrivo dei nuovi orchi.



## ATTIVARE PERSONAGGI

Il Dark Player può attivare tutte le creature che ha piazzato sul tabellone durante il suo turno, allo stesso modo in cui vengono attivati gli eroi, ma non potrà eseguire azioni esplorazione **C**.

## LIVELLI DELLE CREATURE

I personaggi o le creature nel bestiario che possono essere usati dal Dark Player sono classificati in Semplici **A**, Elite **B** o Campioni **C**, in base a quanto sono forti.

Come regola generale, un'avventura **deve avere più personaggi di livello semplice che personaggi di ogni altro livello.**

*Esempio: durante una missione ci possono essere 2 creature di livello Campione, 4 creature di livello Elite e 7 o più creature di livello semplice.*

Per meglio distinguerli, se possibile, i personaggi di livello Campione verranno posti su basi rosse, i personaggi di livello Elite su quelle gialle, e quelli di livello semplice su quelle bianche.

## IL LEADER DELLA MISSIONE

Sebbene il Leader debba essere scelto durante la preparazione della partita e i Punti Riserva corrispondenti al suo profilo base debbano essere già stati pagati, il Dark Player, appena **decide di piazzarlo nello scenario**, potrà **pagare** qualsiasi **miglioramento opzionale** ritiene opportuno tra quelli inclusi nel suo profilo (generalmente nuove abilità o equipaggiamento migliorato). Il Leader è collocato solitamente nella sezione principale dello scenario, sebbene non sia obbligatorio se il Foglio Missione non lo specifica.

*Nota Bene: Se il budget iniziale del Dark Player non è sufficiente per pagare il Leader, il pagamento non verrà effettuato all'inizio della partita. Il Dark Player dovrà invece scartare tutte le carte che ottiene nei primi turni finché non raggiunge il budget sufficiente per pagare il Leader. Da quel momento in poi, pagherà il numero di punti specificati nel profilo base del Leader e procederà a giocare le altre sue carte come di consueto.*

## MORTE DI UN LEADER **D**

Se un Leader è Ko, tutti i personaggi di livello semplice della sua fazione ed a distanza di **6 caselle o meno da lui**, devono immediatamente superare un **Test di Coraggio** o in alternativa saranno rimossi dal gioco. Tale regola rappresenta che sono andati nel panico e scappati o che si sono semplicemente arresi.

# Esempio di Gioco



Qui descriviamo sei turni degli eroi e del Dark Player in modo da poterti far vedere le meccaniche della modalità standard e le diverse Azioni disponibili.

## TURNO 1



Gli eroi svolgono il loro primo turno. Ognuno di loro comincia la sua attivazione nel segnalino di partenza, rivelando la prima sezione. Di fronte a loro vi è un corridoio. Vedono una porta chiusa sul lato destro. Alla fine della sezione ci sono due frecce esplorazione, perciò se un eroe passa sopra ad una di queste caselle e dichiara che vuole rivelare la nuova sezione, o se decide di aprire la porta, una nuova sezione verrà rivelata.

Borgron, il Runic Master, decide di attivare per primo. Non è esperto ad esplorare, ma più bravo di Shara, un cavaliere specializzato nel combattimento in mischia che indossa un'armatura pesante. Borgron decide di avanzare di 4 spazi, giavellotto in mano, e porsi adiacente alla porta. Vuole usare la sua Azione per aprirla, ma il Dark Player dichiara che è chiusa. Per farlo, lui attiva una carta "Locked Door" **A** nella sua mano e paga il numero di punti Riserva indicato nell'angolo in alto a sinistra **B**.



Pertanto, Borgron decide di usare la sua Azione per sbloccare la porta furtivamente. Prende i grimaldelli dal suo zaino e li scambia con il giavellotto, il che richiede un'Azione Rapida. Prova quindi a superare un Test di Destrezza. Tira 2D6 e aggiunge il suo bonus di +1 alla destrezza fornitogli dai suoi grimaldelli. Ottiene un totale di 10 e riesce ad aprire la porta furtivamente. Ciò significa +1 punto sul Contatore Achievement per gli eroi. Se non fossero riusciti a superare il test, avrebbero comunque potuto abbattere la porta, ma con lo svantaggio di attirare l'attenzione di possibili nemici dall'altro lato.

Borgron rivela la nuova sezione e il Dark Player deve piazzare le tessere come indicato nel Foglio Missione: una stanza vuota con una credenza. Shara vuole avanzare di 5 spazi, ma ha solo 4 in movimento. Decide di correre. Tira i dadi ed ottiene un totale di 9. Come limite massimo potrebbe raddoppiare la propria capacità di movimento, ma non ne ha bisogno. Avanza di 5 spazi per posizionarsi adiacente al nano e quindi poter coprire la possibile comparsa di nemici dal fondo del corridoio.

Una volta terminato il turno degli eroi, il turno del Dark Player ha inizio. Pesca semplicemente una carta dal mazzo Ostacolo e Potere e aggiunge 1 punto al suo contatore Achievement (il Dark Player aggiunge 1 punto per ogni turno trascorso, il che significa che gli eroi non devono perdere troppo tempo!).

## TURNO 2



Il secondo turno degli eroi ha inizio. Borgron entra nella stanza, determinato a raggiungere la credenza ed ispezionarla, ma il Dark Player attiva un'altra carta contro di lui nel momento in cui l'eroe passa sopra la terza casella **C**.

In questo caso è una carta che contiene una trappola chiamata "Electric Shock". Il Dark Player paga 3 punti Riserva per attivarla **D**. Per individuarla Borgron deve ottenere un risultato di 9 o più in un Test di Percezione **E**.

Ottiene un risultato di 7 e non ha bonus Percezione. Perciò, il test è fallito e la trappola viene attivata contro di lui. Viene letto il contenuto della carta trappola **G**. Dato che indossa un'armatura di pelle (armatura leggera), prende 5 dadi danno.



Il Dark Player tira i dadi. Deve eguagliare o eccedere l'armatura di Borgron, che è 4. Il risultato dei dadi è 1, 4, 4, 5. Quindi, il nano subisce la perdita di 4 punti Vigore (indicati da 4 segnalini Ferita), che lo metterebbe Ko (lui ha un valore Vigore di 4). Per questo motivo, l'eroe decide di usare uno dei suoi 5 punti fortuna per obbligare il Dark Player a ritirare i dadi. I dadi vengono ritirati e questa volta il risultato è: 1, 2, 3, 5, 6. Borgron perde soltanto 2 punti Vigore e finisce la sua attivazione. Dato che ha speso 1 punto Fortuna, il Dark Player aggiunge 1 punto al suo Contatore Achievement.

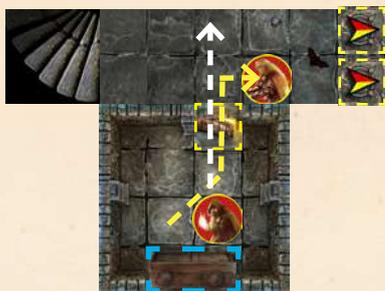
Se Borgron avesse individuato la trappola, avrebbe fatto un passo indietro, ritornando sulla casella precedente, ed avrebbe poi potuto usare un'Azione per disattivarla superando un Test di Destrezza **F**.

Shara decide di entrare nella stanza e raggiunge la credenza **H**.

Non può avanzare diagonalmente poichè un muro le taglia la strada, ma raggiunge comunque l'elemento di arredo. Quando è adiacente alla credenza, spende la sua azione per ispezionarla. Seguendo le istruzioni della carta arredo chiamata "Cupboard", tira 2D6 e ottiene un risultato di 11: ottiene un oggetto speciale casuale. Perciò, pesca casualmente una carta dal mazzo "Oggetti Speciali" e ottiene la carta "Components for Magic". Decide di metterla nel proprio zaino e il turno degli eroi ha fine.

Di nuovo, il Dark Player pesca semplicemente una carta, questa volta dal mazzo Incontro, e aggiunge 1 punto al suo contatore Achievement.

### TURNO 3



Shara decide di uscire nel corridoio. Borgron, d'altro canto, spende la sua Azione per cercare nella stanza con un Test di Percezione. Non riesce ad ottenere il risultato di 10 e, perciò, non trova nulla di valore. Lascia la stanza avanzando di 4 caselle e il turno degli eroi ha termine.

Il Dark Player pesca di nuovo una carta, questa volta dal mazzo Ostacolo e Potere, e aggiunge 1 punto al suo contatore Achievement. In aggiunta, decide di scartare una delle carte nella sua mano, chiamata "Fortune". Questa azione aggiunge 2 punti alla sua Riserva, che verrà usata per attivare nuove carte.



### TURNO 4



Shara avanza di 1 solo spazio. Il Dark Player non può attivare trappole all'interno del raggio di 2 caselle dal punto in cui gli eroi hanno finito il loro movimento (Zona di Sicurezza). Potrebbe farlo se Shara tentasse di aprire una porta o un forziere, o se rivelasse una nuova sezione nel mentre si trova sopra una freccia esplorazione, ma il cavaliere è stato prudente ed ha preferito attendere il proprio compagno.

Borgron equipaggia un'ascia dal suo Zaino (è un'azione rapida). Finisce il suo movimento su una casella con una freccia esplorazione ed esegue l'azione rivela una Nuova Sezione.

In quel momento, il Dark Player decide di attivare la carta Incontro chiamata "Wandering Creature". La carta non gli permette di generare un grande numero di mostri, ma gli costa soltanto 2 punti Riserva.

Studia la fazione che sta usando sul Bestiario e decide di usare due orchi, un arciere **a** e un guerriero **b**, ognuno del valore di 1 VP. Il DP non può collocare personaggi e creature ad una distanza di due caselle o meno dall'eroe che rivela la sezione.

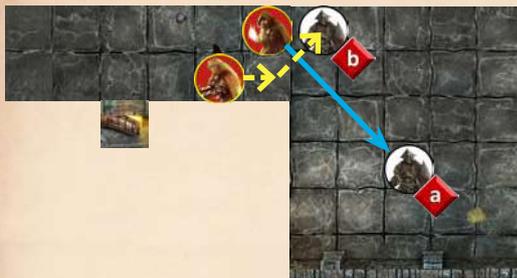


Entrambe le parti devono adesso fare un tiro contrapposto di iniziativa. Borgron tira 2D6 e aggiunge 0 alla sua Percezione. L'orco più vicino a Borgron fa lo stesso. Se Borgron avesse ottenuto un risultato pari (in caso di pareggio, il vincitore è quello che ha la migliore caratteristica intelligenza) o superiore all'orco, gli eroi avrebbero vinto l'iniziativa e il Dark Player avrebbe perso il suo turno. Ma l'orco ottiene un risultato più alto, gli eroi perdono il loro turno e un nuovo turno ha inizio per il Dark Player, che aggiunge 1 punto al suo contatore Achievement, prende una nuova carta dal mazzo Incontro e poi decide di attivare per primo l'arciere.

L'orco **a** tenta di colpire a distanza. Non ha penalità perchè non ha bisogno di muovere ed è a 3 caselle o meno dal bersaglio. Tira 2D6 e aggiunge la sua Abilità di Tiro (3). Ottiene un totale di 10, perciò colpisce Borgron. Tira i 3 dadi danno che causa il suo arco corto. Ottiene 1, 2, e 5. Soltanto uno riesce ad eguagliare ed eccedere l'armatura di Borgron, che perde 1 punto Vigore.

Il Dark Player quindi attiva l'orco guerriero **b**, che si avventa sul nano. Si muove attraverso le caselle con un muro (in questo caso, il muro non previene il movimento, ma serve soltanto per delimitare la sezione). E' costretto a fermarsi quando entra nella Zona di Controllo del suo nemico, che normalmente includerebbe tutte le caselle a lui adiacenti. L'orco tira 2D6 e aggiunge la sua Abilità in Combattimento (3). Borgron fa lo stesso per difendersi, dato che nel combattimento in mischia i tiri di attacco e difesa sono contrapposti. Il nano ottiene un risultato più alto, nonostante la sua ascia, ottima per superare le armature, sottragga 1 alla sua Abilità in Combattimento. Borgron riesce ad evitare l'attacco e il turno del Dark Player ha termine.

## TURNO 5



Shara avanza di uno spazio e attacca l'orco guerriero diagonalmente. La bastard sword ha due utilizzi differenti in combattimento. Decide di usare quello che causa due dadi danno extra. Tira 2D6 e aggiunge la propria Abilità in Combattimento (5). Ottiene un 3 e un 6 (un colpo critico). Il risultato totale è 14. L'orco ottiene un totale di 14. Pertanto, riesce a colpire.

Shara ha Forza pari a 4. Avendo vinto, tira un numero di dadi pari alla sua Forza, +2 per l'arma, +1 per aver ottenuto un critico (dato che ha ottenuto un 6 in uno dei dadi nel tentativo di colpire). Prima di tirare i dadi danno, l'orco dichiara che utilizzerà il suo scudo per bloccare il colpo. Tira 1D6. Con un risultato di 5 o 6, normalmente lo bloccherebbe. Tuttavia dato che Shara ha ottenuto un critico, lo scudo bloccherà il colpo solo con un risultato di 6 (con un doppio critico il colpo sarebbe stato imblocabile). L'orco ottiene un 3 e il tiro fallisce. Shara tira 7 dadi danno. Ottiene 1, 2, 4, 5, 6, 6, 6. L'orco (che ha Armatura 4) perdi 5 punti Vigore ed è eliminato. Shara decide di muovere nella casella precedentemente occupata dal suo nemico.



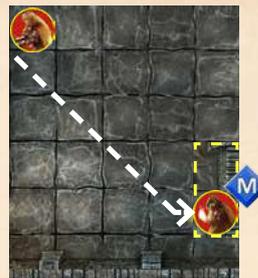
Borgron non è più impegnato in combattimento con il nemico e decide di lanciare l'incantesimo "Lightning" sull'arciere. Tira 2D6 e aggiunge la sua Intelligenza. Ottiene un 6 (un colpo critico) e un 1. A questo aggiunge il suo valore di Intelligenza (5). Il risultato totale è 12, perciò ha successo. Dato che ha lanciato con successo la magia, spende un punto mana . Il raggio di "Lightning" è indicato sulla carta stessa . In questo caso, influenza soltanto la casella bersaglio.

Borgron tira i dadi danno causati dal proiettile magico. L'orco arciere ha armatura 4 e nessuno scudo. "Lightning" riduce la sua armatura di -1. I 7 dadi danno (i 6 che fa l'incantesimo più il dado extra per aver ottenuto un critico per colpire) hanno questi risultati: 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6. Così, l'orco cade sotto i tuoi colpi ed è eliminato.

Gli eroi hanno ottenuto 2 punti Achievement per aver eliminato i due orchi e 1 punto Achievement per aver lanciato una magia. Aggiungono 3 punti Achievement al loro contatore.

Il Dark Player, che non ha più creature nella sezione, pesca semplicemente un'altra carta dal mazzo Ostacolo e Potere durante il suo turno e ottiene un altro punto Achievement.

## TURNO 6



Shara entra nella nuova stanza occupando la casella dell'orco che ha appena ucciso (i personaggi o le creature del Dark Player che finiscono Ko vengono considerate eliminate). Dato che non si sono porte in vista, dichiara di voler cercare un passaggio segreto. Tira 2D6 ed applica un -1 alla Percezione (uno svantaggio dell'indossare armature pesanti). Tuttavia, ottiene un 11 e il risultato finale di 10 le permette di intravedere un passaggio segreto che il Dark Player provvede a piazzare sulla mappa (solo se indicato nel Foglio Missione).

Borgron decide di avanzare verso il passaggio segreto per aprirlo e tentare di rivelare una nuova sezione. Ma prima di rischiare la presenza di nuove trappole, beve una pozione curativa (Azione Rapida) e quindi recupera tutto il suo Vigore.







# Artificial Dark Player



## Linee Guida



## Setup dell'ADP

### INTRODUZIONE

La presente modalità di gioco è consigliata da 1 a 4 giocatori (senza il Dark Player), sebbene le regole permettano gruppi fino a 5 giocatori.

Qui, il Dark Player non è gestito da una persona, ma da una semplice intelligenza artificiale, chiamata Artificial Dark Player o ADP , il cui funzionamento è determinato dal mazzo di carte del Dark Player (la cui composizione varia dalla modalità standard), dal dado Scenario, dalle carte Comportamento Creature e dalle regole indicate in questo capitolo.

Ricorda che usando questa modalità di gioco, puoi giocare non soltanto gli eventi epici, le missioni e le campagne che il gioco include, ma anche le avventure da te create, alla stessa maniera della modalità standard.

### CONDUTTORE

Prima di iniziare una missione, uno dei giocatori sarà nominato conduttore del gioco. Sarà suo compito leggere il Foglio Missione, attivare le carte  e i personaggi, così come decidere quali abilità sono più utili ai personaggi e alle creature dal lato dell' , o prendere delle decisioni in caso di dubbio. Dovrà controllare i personaggi dell'  seguendo le regole di comportamento generali e specifiche di ogni tipo di creatura.

Se è presente più di un giocatore che desidera svolgere questo ruolo e non si riesce a mettersi d'accordo, un conduttore verrà scelto casualmente tra loro. Alla fine di ogni combattimento, il ruolo di conduttore verrà passato al giocatore successivo, in ordine orario, che desidera svolgerlo.

### IL DADO SCENARIO



In molte occasioni l'  dovrà tirare il dado scenario. Su ognuno dei suoi lati vi è un simbolo che rappresenta uno dei mazzi di carte del DP   . Ogni risultato rifletterà il tipo di mazzo dal quale va pescata una carta e giocata in base alle circostanze. Poi, la carta potrà essere attivata pagandone il costo o, in alternativa, scartata, incrementando i punti Riserva sul contatore.

### LIVELLI DELLE CREATURE

I personaggi o le creature nel Bestiario che possono essere usate dal Dark Player sono classificate in livello Semplice , Elite  e Campione  in base alla loro forza.

Per meglio distinguerli, quando possibile, i personaggi di livello campione verranno collocati su basi rosse, i personaggi di livello Elite su basi gialle e quelli di livello Semplice su quelle bianche.

Dopo il setup degli eroi, andranno seguiti i seguenti passaggi:

#### 1. Leggi il Foglio Missione.

Prima che il gioco abbia inizio, il Conduttore leggerà a voce alta l'introduzione alla missione e le sue sezioni differenti, **ad eccezione di quelle nelle caselle ombreggiate in rosso** e di quelle contrassegnate con il simbolo . Queste verranno lette soltanto quando viene rivelato l'elemento o la sezione opportuna o quando vengono soddisfatte le circostanze descritte.

Si consiglia di usare il supporto dell'APP, chiamata Dungeon Universalis (<http://worldofarasca.dungeonuniversalis.com/>), al fine di non leggere in anticipo le indicazioni contenute nelle caselle in rosso o vedere di sfuggita gli elementi e le sezioni ancora non esplorate. In questo modo, fruirete un'esperienza di esplorazione totale, dato che l'applicazione rivelerà ogni tessera e le relative regole speciali via via che avvanzerete e scoprirete nuovi percorsi lungo la mappa.

2. **Controlla la fazione** o i personaggi e le creature del **Bestiario** che possono essere usati durante la missione. Prepara le carte Comportamento Creatura.

3. Se la missione usa il **Contatore Punti Riserva**, i segnalini Dark Player vi verranno collocati sopra, nel numero equivalente ai Punti Valore (VP) della spedizione formata dagli eroi.

Il risultato finale sarà il numero di punti totali che l'  avrà nella sua riserva iniziale, stabilendo il suo budget per la partita.



Contatore Punti Riserva

**Aggiungi 2 punti extra per ogni eroe** nel caso il gruppo (anche solo uno di loro) sia già entrato precedentemente nello scenario.

4. **Paga il costo del Leader** con il numero di Punti Riserva specificati nella sezione "Setup" del Foglio Missione.

5. Prendi le carte Dark Player e metti da parte le seguenti carte Incontro : "Reinforcements", "Thief!" e "Ambush!".

6. **Costruisci il Mazzo Ostacolo**: pesca un numero di carte Ostacolo  pari al **numero degli eroi moltiplicato per 6**. Una carta Incontro "Thief" ed una "Ambush!" verranno aggiunte a questo mazzo. Aggiungi la seconda carta "Ambush!" se sono presenti più di 2 eroi nel gruppo.

7. **Costruisci il mazzo Potere**: pesca un numero di carte Potere  pari al **numero di eroi moltiplicato per 6** e aggiungi una carta "Reinforcements". Aggiungi la seconda carta "Reinforcements" se sono presenti più di 2 eroi nel gruppo.

8. **Costruisci il mazzo Incontro**: pesca un numero di carte Incontro  pari al **VP del gruppo degli eroi diviso 10** (arrotondato per eccesso).

*Nota Bene: se i VP del gruppo di eroi è così alto che non ci sono carte sufficienti, costruisci il mazzo con il massimo numero di carte possibili.*

9. Questi mazzi costruiti saranno i 3 mazzi del Dark Player.

Questi gruppi di carte comporranno i nuovi mazzi. Le carte di questi nuovi mazzi saranno mischiate e collocate vicino ai simboli corrispondenti sul contatore punti riserva.

Con queste carte costruirete i mazzi da usare durante il gioco, mentre le altre carte non verranno usate e saranno rimosse dal tavolo. Nell'angolo in alto a destra, che non ha alcuna icona, verranno poste le carte già attivate e quelle scartate durante il gioco.

**Eroi x6** +1 Carta "Reinforcements"  
(2 se gli eroi > 2)

**Eroi x6** +1 Carta "Thief!" +1 Carta "Ambush!"  
(2 se gli eroi > 2) **V.P./10**

10 20 30 40 50 60 70 80 90  
1 2 3 4 5 6 7 8 9  
Dungeon Universals

*Esempio: nella missione ci sono due eroi rispettivamente con 18 e 19 Punti Valore. In totale, il gruppo ne ha 37, che insieme con gli oggetti speciali che possiede, fa 41. Quando viene composto il mazzo Ostacolo, il numero degli eroi viene moltiplicato per 6, che significa 12 carte ostacolo. Una carta "Thief!" e una "Ambush!" vengono aggiunte a queste. In totale, vengono quindi mischiate 14 carte e così viene composto il nuovo mazzo. Verrà collocato vicino all'icona Ostacolo sul contatore Punti Riserva **A**.*

*Si procede alla stessa maniera con le carte Potere, con 12 carte a cui si aggiunge la carta "Reinforcements" (per un totale di 13 carte). Poi, al fine di costruire il mazzo Incontro, vengono divisi i 41 Punti Valore del gruppo per 10, e si pescano 5 carte (dato che si arrotonda per eccesso).*

La costruzione dei mazzi come su indicato verrà utilizzata nella maggior parte delle missioni. Tuttavia, ci sono avventure nella quale nella sezione setup vengono indicati modi differenti di costruzione dei mazzi. Ricorda che in questa modalità, le carte Incontro **I** "Thief!" e "Ambush!" verranno sempre incluse nel Mazzo Ostacolo **G**. La carta "Reinforcements" verrà invece sempre inclusa nel Mazzo Potere **H**. Pertanto, se viene evidenziato che non c'è mazzo Potere, sarà inteso che non ci saranno neanche carte "Reinforcements".



## Carte e Turno del Dark Player

### TURNO DELL'ARTIFICIAL DARK PLAYER

All'inizio di ogni turno, l' **E** guadagnerà 1 punto Achievement come di consueto (ad eccezione se almeno un eroe è entrato nella Stanza Principale), ma non verranno pescate carte.

L' **E** collocherà e attiverà tutte le creature e gli ostacoli in base alle regole che seguono.

### CARTE DEL DARK PLAYER

Le carte del Dark Player sono classificate in tre gruppi:

**G** **Ostacolo**: permettono al Dark Player di bloccare la strada o causare danno diretto ai personaggi.

**I** **Incontro**: permettono al Dark Player di generare personaggi e creature nello scenario.

**H** **Potere**: permettono al Dark Player di attivare abilità speciali per le sue creature.



Le icone **B** in fondo alle carte ostacolo **G** stanno ad indicare che queste possono essere attivate soltanto se il personaggio che ha portato a rivelare la carta soddisfa le seguenti condizioni:

- C** Il personaggio si trova in una stanza\*.
- D** Il personaggio si trova in un corridoio\*.
- E** Il personaggio sta tentando di aprire una porta inesplorata.
- F** Il personaggio sta tentando di aprire un forziere.

Se l'ostacolo è una **trappola G**, la carta includerà il risultato richiesto al fine di individuarla grazie ad un Test di Percezione **H** insieme al risultato richiesto per disattivarla **I** (se possibile) dopo l'individuazione. Se ha un valore "-", non può essere disattivata. Qui **L** si troverà sempre il nome della carta e sotto gli effetti che produce.

*\*Ricorda che gli eroi su una freccia esplorazione che rivelano una nuova sezione, sono sempre in una casella corridoio o stanza.*

*Nota Bene: tutte le trappole possono essere attivate sia negli scenari all'interno che all'esterno. Ricorda che in base alla sua forma, una sezione esterna può essere tratta come un corridoio o come una stanza (vedi regole a pag. 10).*

Ogni volta che viene rivelata una carta del Dark Player, andrà pagato il costo della sua attivazione **J**, riducendo il contatore Punti riserva dello stesso ammontare.

Nel caso delle carte Incontro **I**, il costo e il numero delle creature da generare sarà indicato nella Tabella di Generazione delle Creature, come si vedrà più avanti nel regolamento.

Una volta che una carta viene rivelata, verrà scartata dal gioco.

Una carta scartata senza essere attivata, incrementerà il numero di Punti Riserva **K**.

## Attivazione delle Carte

L'  attiva le sue carte in base alle seguenti situazioni, dopo che è stato tirato il Dado Scenario.

L'  potrà continuare ad attivare tutti i tipi di carte anche dopo che gli eroi hanno completato la propria missione, finché non lasciano lo scenario.

### ATTIVAZIONE DELLE CARTE OSTACOLO



Tira il Dado Scenario ogni volta che viene soddisfatta una di queste condizioni:

1° - Quando un personaggio del gruppo di eroi dichiara di voler eseguire una di queste azioni:

- Rivelare una nuova sezione.
- Aprire una porta inesplorata (inclusi porte, botole e cancelli).
- Aprire un forziere.
- Ispezionare una stanza.
- Ispezionare un arredo (solo nel caso di doppio 1, se specificato dalla carta arredo).

2° - Quando un personaggio cammina sopra la prima casella **al di fuori di una Zona di Sicurezza**. Le Zone di Sicurezza funzionano in questo modo:

I personaggi creano la propria Zona di Sicurezza quando iniziano la propria attivazione e possono avanzare di due caselle al suo interno. Anche i personaggi alleati creano una Zona di Sicurezza intorno a se con un raggio di 2 caselle, non importa se sono già stati attivati o meno.

Se il risultato è , verrà pescata una carta dal mazzo Ostacolo. Se questa carta può essere attivata in base alle condizioni e ai requisiti inclusi nella carta, il suo costo in punti andrà sottratto dai Punti Riserva e la carta verrà attivata.

Ricorda che sono stati inseriti due tipi di carte Incontro nel mazzo: "Thief!" e "Ambush!". Entrambi verranno attivati come indicato nella carta stessa. Rappresentano degli incontri inaspettati che avranno luogo quando gli eroi credono di fronteggiare soltanto la possibilità di un ostacolo o una trappola.

*Nota Bene: quando un personaggio passa sopra una casella in cui è posizionata una trappola, poiché così è indicato nel Foglio Missione, non sarà necessario tirare il Dado Scenario. Andrà letto semplicemente il contenuto della carta trappola.*

Devono inoltre essere soddisfatte le seguenti **condizioni**:

■ Il Dado Scenario non verrà tirato per ostacoli nella sezione dove si trovano contemporaneamente gli eroi e le creature del Dark Player, a meno che un eroe non tenti di eseguire una di queste azioni: rivelare una nuova sezione o aprire una porta inesplorata.

■ Non può essere attivato più di un ostacolo sulla stessa porta, forziere o casella (perciò, il Dado Scenario non verrà tirato se un ostacolo è già stato attivato in una determinata casella).

■ Un Ostacolo non può essere attivato in una casella **adiacente ad un altro Ostacolo**.

■ Se vi è una trappola su una freccia esplorazione, questa colpirà anche le frecce esplorazione adiacenti che conducono alla stessa sezione (quindi, se viene disarmato, sarà disarmato in tutte le frecce esplorazione adiacenti).

### REAZIONE ALLE TRAPPOLE

Non appena **viene attivata una trappola**, l'eroe che ne ha causato l'attivazione (attraverso un'azione o un movimento) deve superare un **Test di Percezione**. Il risultato del test deve essere pari o superiore al valore indicato sulla carta.

**Successo:** la trappola è individuata e rimarrà inattiva nella porta, forziere o caselle dov'è stata generata (lasciando la carta del Dark Player a faccia in su per promemoria). **L'azione che l'eroe voleva eseguire non verrà effettuata** (tuttavia, potrà disattivare la trappola in quello stesso turno). Se la trappola viene attivata dopo essere passati su una casella, il personaggio farà un passo indietro, ritornando nella casella precedente da cui era venuto (ogni personaggio posto sulla casella con la trappola nel momento della sua attivazione farà lo stesso). Se la trappola è stata attivata per un altro motivo, il personaggio potrà muovere in una casella libera adiacente. In ogni caso, il **personaggio non potrà muovere** durante il resto della sua attivazione.

Chiunque tra gli eroi può tentare di disattivare la trappola (non soltanto colui che l'ha scoperta).

Se un personaggio ottiene un risultato di **doppio 6 nell'individuare** una trappola, lui e i suoi alleati otterranno un **bonus di +1 quando tentano di disattivarla**.

**Fallimento:** la trappola verrà attivata e i suoi effetti applicati. L'azione che l'eroe voleva eseguire non verrà effettuata. L'attivazione dell'eroe avrà fine.

*Nota Bene: se il piazzamento su una casella di una trappola individuata influenza una casella occupata da un altro personaggio (per esempio, viene piazzato un fossato di due caselle dopo la sua individuazione), questo personaggio potrà indietreggiare di una casella, al pari dell'eroe che l'ha individuata (senza interessare la sua attivazione).*



**A** Borgron decide di muovere e aprire il forziere. Si mette in una casella adiacente e dichiara di volerlo aprire, il che richiederebbe un Test di Destrezza per manipolare con successo il lucchetto. Tuttavia, viene tirato il Dado Scenario e si ottiene il risultato , così viene rivelata una carta Ostacolo (una trappola). Borgron fallisce il test di Percezione per individuare la trappola e subisce gli effetti della sua attivazione, perdendo al cuni Punti Vigore a causa del danno subito. L'attivazione dell'eroe ha termine.

**B** Shara decide di non muovere durante la sua attivazione, perciò un'area di 2 caselle intorno a lei è libera da trappole (è come se stesse esplorando con attenzione il terreno).

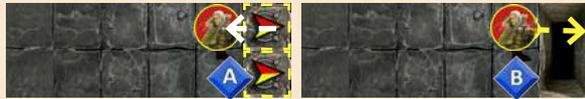
**C** Taeral può camminare finché non passa sopra una freccia esplorazione e rivela la sezione successiva, ma in questo turno preferisce non rischiare e muove di 5 spazi attraverso la Zona di Sicurezza creata da Shara. Le linee blu tratteggiate delimitano la Zona di Sicurezza intorno a Borgron e Shara, dopo aver terminato la loro attivazione, e intorno a Taeral, all'inizio della sua.

### CORAGGIO O STUPIDITA'?

Se un personaggio tenta di aprire (o colpire) un forziere o una porta in cui è presente una trappola inattiva già individuata, la trappola verrà attivata e gli effetti applicati. Lo stesso accadrà se si passa sopra ad una casella dove è presente una trappola inattiva già individuata.

## MASSIMA INCERTEZZA

Può accadere che si generi una trappola che tronca una sezione. Per esempio, potrebbe apparire un fossato su alcune frecce esplorazione quando un eroe rivela una nuova sezione. Questo eroe può arrampicarsi o saltare su una casella dall'altro lato del fossato, anche se non è stata ancora rivelata. Se il salto ha successo, la nuova sezione scoperta verrà rivelata come di consueto e l'eroe verrà posto sulla casella che voleva raggiungere.



**A** Taeral passa sopra una freccia esplorazione e dichiara di voler rivelare una nuova sezione. Si attiva e viene individuata una trappola fossato, perciò l'elfo torna sulla casella precedente e l'azione di rivelare la nuova sezione non viene effettuata. **B** Nella attivazione seguente decide di saltare oltre il fossato, anche se non sa cosa c'è dall'altra parte.

**C** Il salto ha successo. Viene quindi rivelata una nuova sezione. I nemici verranno generati in questa sezione come di consueto.

## ATTIVAZIONE DELLE CARTE INCONTRO



Ogni volta che viene rivelata una sezione, il Conduttore tirerà il Dado Scenario (eccetto durante il primo turno degli eroi).

Con un risultato di , verrà pescata una carta dal Mazzo Incontro. Verrà seguito il contenuto della carta e tirato 1D6. Andrà poi riscontrato il risultato ottenuto con il corrispondente foglio fazione della Tabella di Generazione delle Creature\*

**A** nel Bestiario al fine di determinare il tipo e il numero di personaggi e creature da collocare.

- 1° Si paga il costo della carta Incontro Attivata.
- 2° I nemici vengono collocati nella sezione.
- 3° Va fatto il relativo tiro Iniziativa.

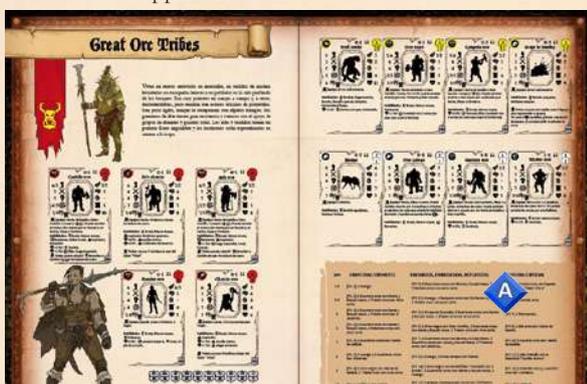
Se dopo aver rivelato una nuova sezione non si ottiene il risultato di , il dado deve essere **ritirato** quando gli eroi sono entrati nella sezione **abbattendone una porta** o se **non sono apparsi nemici nell'ultime due sezioni rivelate**.

In aggiunta a quanto sopra:

■ Nelle sezioni grandi (diverse dalla Stanza Principale), oltre al risultato determinato dal Dado Incontro, andrà sempre pescata una carta Incontro  attivata al costo ordinario.

■ Quando viene rivelata la **Stanza Principale**, ma **prima che venga tirato il Dado Scenario**, dovranno esservi **piazzate dentro** un gruppo di **creature** equivalenti a quelle indicate nella carta "Enemy Spotted!", al costo ordinario per il Dark Player (a meno che non il DP non abbia abbastanza Punti Riserva, nel qual caso queste creature non verranno piazzate).

\*Aggiungi un +1 al risultato, se la sezione rivelata è grande (solo se una carta "Wandering Creatures", "Enemy Spotted!" o "Special Creature" è attivata), e un +1 per ogni 30 VP che ha il gruppo di eroi. Può essere applicato un modificatore massimo di 4.



Quando Borgron apre la porta, trova una stanza normale. Viene tirato il Dado Scenario e il risultato indica la presenza di nemici .

Viene quindi pescata una carta dal mazzo Incontro. E' la carta "Enemy Spotted!". Si tira 1D6 per determinare il numero e la tipologia delle creature che verranno piazzate nella sezione appena rivelata, in base al tipo di carta e alla Tabella di Generazione delle Creature per la fazione usata in quella missione. In questo caso è la fazione "Great Orc Clans". Il risultato del tiro è 3 **A**. In base a questo risultato, le creature che devono essere piazzate sul tabellone sono le seguenti: 1 "orc champion", 1 "dire wolf" e 1 "orc shooter" **B**. Se si tratta della Stanza Principale e ci sono Punti Riserva sufficienti, verranno piazzate creature pari a quelle indicate sulla carta "Enemy Spotted!" prima di tirare il Dado Scenario.

Se non ci sono Punti Riserva a sufficienza per attivare una carta , guarda il risultato precedente sulla Tabella di Generazione Creature della fazione. Se il minimo numero di creature indicate nella colonna non può essere generato, scarta la carta come di consueto.

**C** Esempio: il contatore Punti Riserva indica 4 punti. Quando viene rivelata una nuova sezione, i giocatori tirano il Dado Scenario e il risultato indica che una carta dal Mazzo Incontro deve essere attivata. E' una carta "Enemy Spotted!". I giocatori tirano 1D6 con un risultato di 3 ed effettuano un riscontro sulla Tabella di Generazione delle Creature. La tabella dice che 1 Mummia e 4 Zombi sono stati generati nella nuova sezione (6 VP, quindi 6 punti dovranno essere sottratti dal contatore Punti Riserva). Ma poiché l'ADP non ha 6 Punti Riserva rimasti, i giocatori seguiranno il risultato precedente sulla Tabella. Per un costo di 4 punti, verranno generati 2 Scheletri con una lancia e 2 Scheletri con un arco corto. Pertanto, questi punti verranno sottratti dal contatore Punti Riserva e verranno collocati i nuovi nemici. Se ci fossero stati solo 3 Punti Riserva sul contatore, non sarebbe stato possibile attivare la carta, poiché il numero minimo di creature non poteva essere raggiunto.

1D6	WANDERING CREATURE	ENEMY SPOTTED!, AMBUSH!, REINFORCEMENTS
1-2	(V.P. 2) 2 Zombies.	<b>C</b> (V.P. 4) 2 Skeletons with Spear and Improvised Shield, 2 Skeletons with Short Bow.
	(V.P. 2) 1 Skeleton with Short Bow, 1 Skeleton with Spear and Improvised Shield.	(V.P. 6) 1 Mummy, 4 Zombies.



## ATTIVAZIONE DELLE CARTE POTERE



Tira il Dado Scenario all'inizio di un turno combattimento dell' , prima dell'attivazione delle creature.

Se il risultato è , va pescata una carta dal mazzo Potere. Se la carta specifica il tipo di creatura colpita dai suoi effetti, il testo sulla carta prevale. Se non viene menzionato un tipo specifico di creatura o ci sono più creature che possono beneficiare dei suoi effetti, **prevarrà sempre la creatura con più VP** tra tutte le creature piazzate. Il Leader della missione prevarrà sopra tutte le altre creature.

Una volta che una carta Potere viene attivata, i suoi effetti verranno risolti se immediati. Se non lo sono, ne verrà pagato il costo e la carta verrà posta a faccia in su vicino al tabellone per rappresentare che i suoi effetti sono continuativi (o che causerà effetti una volta che le condizioni descritte sono soddisfatte) finché la creatura che ne beneficia non viene rimossa dal gioco.

**Punti Fortuna:** se una carta fornisce un punto fortuna ad una creatura gestita dall' , ricorda che due carte simili aggiungeranno fino a 2 punti fortuna (Ricorda: se tiri 1D6 dopo essere finito Ko e non ottieni un risultato di 5+, puoi garantire il tuo successo usando un secondo punto Fortuna).

*Esempio: un campione non morto ottiene gli effetti della carta Potere "Fortuna" che è stata appena attivata, e i cui effetti non sono immediati. Questa carta rimarrà a faccia in su. Se viene pescata un'altra carta potere nei turni successivi, influenzerà lo stesso personaggio fintanto che rimane quello con più VP. Se anche l'effetto della carta successiva non è immediato, anche questa rimarrà a faccia in su. Quindi, se viene attivata una seconda carta Fortuna, vi saranno due carte Fortuna di cui beneficerà il campione non morto.*

Quando gli eroi sono in turno combattimento e combattono contro nemici collocati nella stanza principale, ogni volta che viene tirato il Dado Scenario si considera ottenuto il risultato di .

## SCARTARE UNA CARTA

Se una carta   non può essere attivata in alcun modo, verrà scartata, aggiungendo i corrispondenti punti al contatore Punti Riserva.



Saltuariamente, alcune carte rivelate possono rimanere a faccia in su finché non sono attivate, quando la condizione adeguata è soddisfatta.

*Esempio: Taeral cammina in un corridoio, viene tirato il Dado Scenario e si ottiene un risultato di . Viene pescata una carta dal mazzo Ostacolo. Tuttavia, la carta ("Closing Walls") non può essere attivata nel corridoio, ma solo nelle porte .*

*Quindi, la carta non può essere attivata. Viene scartata e incrementa con i suoi punti il contatore Punti Riserva. L'  non ha potuto attivare la trappola contro l'elfo, ma in cambio vede incrementare i suoi Punti Riserva, che gli permetteranno di generare ostacoli e creature più avanti nel gioco. Se una carta "Locked Door" è rivelata, rimarrà a faccia in su e verrà attivata (pagandone il costo) quando le condizioni indicate sulla carta saranno soddisfatte.*

## Posizionamento delle Creature

I personaggi e le creature controllate dall'  verranno collocate sul tabellone **osservando sempre le indicazioni generali** in questo regolamento, così come le specifiche istruzioni su ogni carta (se le condizioni sulla carta sono soddisfatte rispetto a più di un eroe, verrà selezionato un eroe a caso tra quelli più vicini alle creature appena generate).

Le creature verranno piazzate, orientate verso l'eroe più vicino.

Dopo essere state piazzate, verrà svolto il consueto tiro Iniziativa (vedi pag. 61).

A meno che i giocatori non decidano diversamente, le **creature da collocare** saranno quelle **indicate sulla Tabella di Generazione delle creature** della relativa fazione. Questa tabella include il numero e la tipologia delle creature da generare con l'attivazione di ogni carta Incontro, oltre all'equipaggiamento opzionale che possono avere con se.

## ABILITA' EXTRA

Non appena viene generata una creatura Grande o Enorme, deve essere tirato 1D6 per ogni eroe in partita al fine di determinare le abilità extra in possesso della creatura. L'icona profilo della creatura  include le abilità extra che può ottenere e il loro costo. Queste abilità extra incrementeranno i VP della Creatura.

Per ogni risultato pari a 1 la creatura otterrà un'abilità  che vale 1 VP. Per ogni risultato di 2, otterrà un'abilità  che vale 2 VP. E così via. Per ogni risultato di 6, otterrà un'abilità  che vale 6 o più VP. Tali abilità\* devono essere pagate con i Punti Riserva. Quelle con VP più elevate verranno pagate per prima e in ordine da sinistra a destra, come indicato nel profilo della creatura.

\*Se la creatura ha già una o più delle abilità extra elencate, ignora per questo tiro.



Foglio Fazione del Bestiario

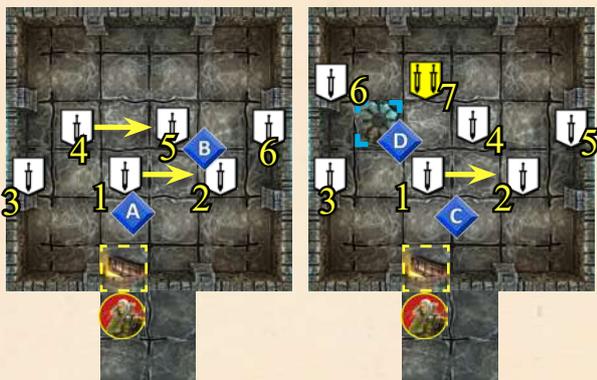
Tabella di Generazione delle Creature

**POSIZIONAMENTO DELLE CREATURE IN BASE ALL'ATTIVAZIONE DELLE CARTE "ENEMY SPOTTED!", "WANDERING CREATURE" O "SPECIAL CREATURE" (STANZE)**

I personaggi e le creature generate in una nuova sezione verranno collocate in ordine **crescente in base al loro livello**, seguendo un pattern a scacchiera (toccandosi solo diagonalmente) come indicato negli esempi che seguono. La creatura con **meno VP** verrà **piazzata per prima**. In caso di parità, andrà seguito il seguente ordine:

- 1° Creature che non hanno **attacchi a distanza**.
- 2° Creature con **armi a lungo raggio** (lance, alabarde, ecc).
- 3° Creature con **attacchi a distanza o incantesimi**.

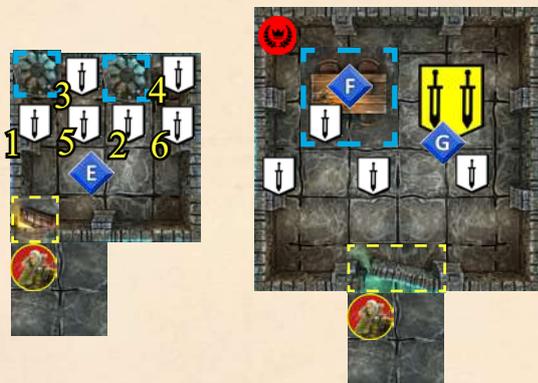
Nota bene che il posizionamento delle creature deve sempre soddisfare la regola generale che richiede alle creature di essere collocate ad una distanza non inferiore a due caselle di distanza dall'eroe che ha rivelato la nuova sezione.



La prima creatura **A** deve essere piazzata di fronte all'eroe che ha rivelato la sezione, a distanza di 3 caselle da lui. Le creature successive verranno posizionate in base al pattern indicato, sempre alla destra **B** rispetto all'eroe. Quando tutte le possibili posizioni della riga dove è stata piazzata la prima creatura sono state occupate, le creature verranno piazzate nella riga successiva.

*Nell'esempio **C**, nella 1°, 2° e 3° posizione ci sono orchi guerrieri con un'ascia. Nella 4° posizione c'è un orco guerriero con una lancia. Nella 5° e 6° posizione ci sono due orchi arveri con un arco corto. Nella 7° posizione c'è un orco nero livello Elite **E**.*

Quando una casella è occupata da una creatura, da un elemento invalicabile **D** o da un mobile di altezza 2 o superiore, questa casella verrà ignorata e la nuova creatura verrà piazzata nella seguente in base all'ordine prestabilito.



Se, in base al pattern prestabilito, non possono essere piazzati ulteriori personaggi, questi verranno piazzati singolarmente nelle caselle che sono ancora libere **E**, ripartendo dalla prima riga.

Se non ci sono più caselle libere dove posizionare personaggi o creature, questi non verranno posizionati, ed il loro costo non verrà pagato.

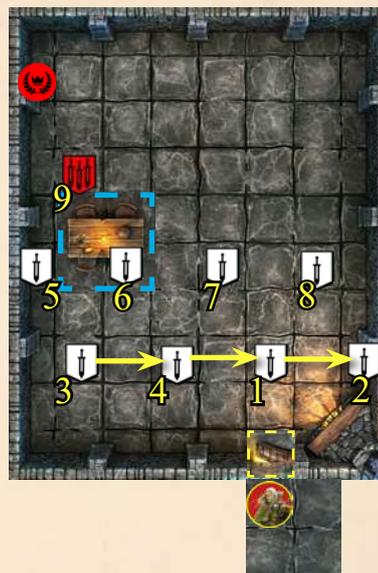
*Nell'immagine in esempio **E**, non sarà possibile posizionare una settima creatura nella stanza poiché non ci sono più caselle libere situate a più di 2 caselle di distanza dall'eroe che ha rivelato la sezione.*

*Nota che nell'esempio **F** la creatura è posizionata sulla casella con il tavolo, dato che ha altezza 1 e non è invalicabile. Perciò, questa creatura sarà in una posizione più alta delle altre, e avrà una migliore Linea di Vista.*

Quando una creatura con una **base più grande** di una casella viene piazzata **G**, basterà che parte della sua base occupi la casella corrispondente e il resto della sua base sia a più di 2 caselle di distanza dal nemico più vicino.

**STANZE GRANDI**

Le creature dovrebbero essere posizionate nello schema consueto, ma quando possibile, dovrebbero essere posizionate in un modo tale che non siano adiacenti le une con le altre (nemmeno diagonalmente). Dovrebbero quindi essere piazzate lasciando una riga libera tra di loro.



**CREATURE SINGOLE**

Se in una stanza viene generata una singola creatura (eccetto se è il risultato della carta "Thief"), verrà posizionata al centro della stanza. In caso di dubbio circa la casella da selezionare, scegli sempre quella più lontana dall'eroe che ha rivelato la sezione).



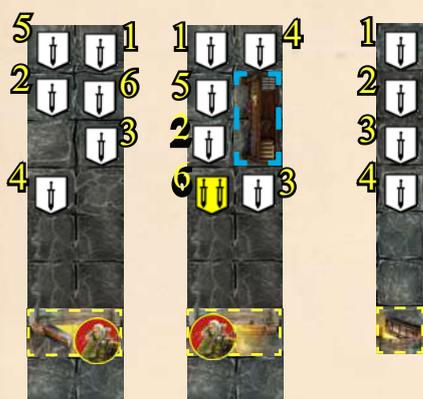
**POSIZIONAMENTO DELLE CREATURE IN BASE ALL'ATTIVAZIONE DELLE CARTE "ENEMIES", "WANDERING CREATURE" O "SPECIAL CREATURE" (CORRIDOI)**

I personaggi e le creature della nuova sezione verranno posizionate in ordine crescente in base al livello, seguendo uno schema a zigzag.

La creatura con meno VP verrà piazzata per prima, partendo dalle estremità più lontane della sezione. In caso di parità di VP, verrà seguito il seguente ordine:

- 1° - Non ha attacchi a distanza.
- 2° - Ha incantesimi o attacchi a distanza.
- 3° - Ha armi a lungo raggio (lancia, alabarda, ecc.).

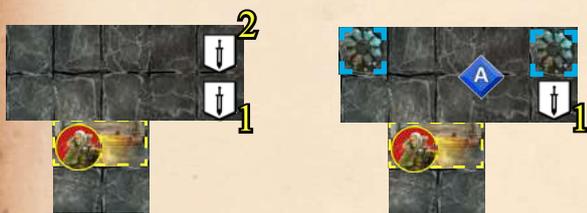
La prima creatura verrà posizionata frontalmente rispetto all'eroe o adiacente al muro più vicino all'eroe che per primo a rivelato la sezione. Gli altri verranno posizionati adiacenti osservando il seguente schema:



Nessuna creatura può essere piazzata sulle caselle con l'elemento di arredo "Library", di altezza 2.



Quando possibile, le creature verranno piazzate in tutte le caselle disponibili, seguendo lo schema sopra indicato.



Solo una creatura può essere piazzata in **A** in base a queste regole.



Nessuna creatura può essere piazzata nelle sezioni **B**, poiché nessuna di queste sarebbe a distanza di oltre 2 caselle dall'eroe.

**POSIZIONAMENTO DELLE CREATURE IN BASE ALL'ATTIVAZIONE DELLA CARTA "THIEF"**

Quando viene attivata la carta "Thief!", la creatura verrà posizionata nella casella indicata dal Conduttore, in base alle indicazioni della carta, posizionandola preferibilmente più vicina all'eroe che ha la caratteristica percezione peggiore nel gruppo. Se la creatura non può essere piazzata nella stessa sezione degli eroi, verrà posizionata in una sezione adiacente già esplorata a quella in cui gli eroi si trovano in quel momento.



In base alla carta "Thief!", la creatura deve essere posizionata a 3 caselle di distanza da un eroe e non deve essere più vicina a nessun altro. Quindi, in questo esempio può essere piazzata solo in una delle caselle ombreggiate in giallo.

**POSIZIONAMENTO DELLE CREATURE IN BASE ALL'ATTIVAZIONE DELLE CARTE "AMBUSH" E "REINFORCEMENTS"**



Leggi con attenzione il testo sulle carte "Ambush!" e "Reinforcements" del Dark Player. Le creature devono essere posizionate in una sezione già esplorata adiacente ad un'altra dove è presente almeno un personaggio del gruppo di eroi. Queste verranno piazzate come se l'eroe avesse appena rivelato la sezione, e fosse adiacente alla porta o all'accesso che vi conduce **C**.

Nell'esempio **D**, gli eroi sono impegnati in combattimento quando viene attivata la carta "Reinforcements". Nota Bene che le creature sono posizionate anche dove non c'è Linea di Vista tra le due fazioni. Nell'esempio **E**, l'imboscata ha luogo mentre gli eroi sono in un turno esplorazione. Le creature non possono essere piazzate nella sezione oltre le frecce esplorazione, dato che non è ancora stata esplorata.

## IL TIRO INIZIATIVA

Ogni volta che l'  ha la possibilità di applicare la regola "Colto di Sorpresa!" dopo aver vinto un Tiro Iniziativa, spingerà gli eroi una casella avanti (verso i nemici appena comparsi) e li posizionerà con le spalle rivolte verso gli avversari.

Il Dark Player userà il valore **Percezione migliore tra quello posseduto dalle sue creature** (indipendentemente dalla posizione) per il Tiro Iniziativa.

*Esempio: un lupo con un +1 alla Percezione è posto in seconda fila poiché ha 2 VP, mentre gli orchi, con 1 VP, sono posti in prima fila. Tuttavia, il Dark Player beneficia dell'abilità del lupo, che gli dà un +1 in Percezione.*

## Ordine di Attivazione

Durante il turno dell' , l'ordine con la quale le creature devono essere attivate è il seguente:

- 1° - Incantatori e maghi da combattimento (incluso i Leader).
- 2° - Creature che hanno attacchi a distanza (se non possono effettuare attacchi nel turno, verranno attivati per ultimi).
- 3° - Leader.
- 4° - Resto delle creature (eccetto i Leader).

In caso di **parità nell'ordine**, le creature con **maggiori VP verranno attivate prima** (se hanno lo stesso numero di VP, le creature con maggiore Agilità verranno attivate prima).



## Comportamento dei Personaggi e delle Creature

### SELEZIONE DEL BERSAGLIO

Le creature e i personaggi dell' , in base alle proprie caratteristiche di Movimento o alla portata degli attacchi o delle armi possedute, sceglieranno il bersaglio delle loro azioni (solitamente attacchi)\*, seguendo questi criteri:

1° - **Nemici che non sono ancora stati attaccati nello stesso turno** (pertanto, gli attacchi sono distribuiti tra il gruppo di eroi), eccetto quando la carta comportamento specifica che la pari distribuzione degli attacchi è ignorata.

2° - Quelli specificati dalla **carta comportamento**.

3° - Un nemico scelto casualmente.

\*Una creatura con più attacchi seguirà lo stesso criterio, distribuendo i suoi attacchi contro nemici differenti se possibile.

Quando la carta comportamento recita che la creatura attaccherà il nemico che è più facile da colpire, andranno presi in considerazione diversi fattori (ad esempio il nemico con l'**abilità combattimento più bassa**  o qualsiasi altra caratteristica con cui viene confrontato l'attacco, la vicinanza del bersaglio, le condizioni a cui è soggetto, se ha copertura o meno, le abilità che lo rendono difficile da colpire, ecc.).



In **A**, l'orco sceglie di attaccare Borgron **1** anche se Shara **2** è più vicina, dato che l'abilità in combattimento del nano è inferiore a quella del cavaliere.

L'orco **B** attacca Shara, poiché Borgron è già stato attaccato da un altro orco.



In **C**, l'orco può attaccare solo Shara **2** dato che Borgron **1** non è un bersaglio idoneo. L'orco deve terminare il suo movimento non appena nella Zona di Controllo del Cavaliere. Se l'orco fosse stato un arciere, avrebbe scelto come bersaglio Shara perché più facile da colpire, in quanto più vicina.

## MUOVERE LE CREATURE

Se una creatura non può effettuare un attacco, si muoverà verso il nemico più vicino (correndo, se necessario) per avvicinarvisi, o finché non ha LdV verso un nemico. La creatura necessiterà di un percorso valido se muove per attaccare un nemico. I nemici che richiederanno di superare un Test di Agilità al fine di essere raggiunti (per esempio, perché va superato un fossato) non verranno mai considerati come nemici più vicini. L'  tenterà sempre di prendere il percorso più appropriato verso i propri bersagli, provando ad evitare di bloccare la strada ad altre creature o personaggi alleati quando possibile.

## COMPORTEMENTO GENERICICO

### 1. AZIONI E ABILITA'

**Massimizzare il potenziale:** fintanto che non violano le regole di priorità e movimento, le creature proveranno sempre a non rendere la vita facile agli eroi, posizionandosi evitando di essere adiacenti l'uno con l'altro al fine di minimizzare il danno causato dal lancio di oggetti o incantesimi ad Area. Tenteranno inoltre di bloccare agli eroi i percorsi possibili per avvicinarsi al loro Leader, nel caso sia posizionato sul tabellone.

Se una creatura **può scegliere tra diversi attacchi o abilità differenti**, sceglierà di eseguire l'attacco o l'abilità **più efficace** in quel momento. Come regola generale, se il bersaglio indossa un'**armatura pesante**, la creatura sceglierà l'**arma** che provoca più danno e **può ridurre l'armatura**. Se il **bersaglio indossa un'armatura leggera** o non ne usa affatto, la creatura sceglierà l'**arma** che gli permette di **colpire** il bersaglio con più **facilità**.

**Attacchi differenti:** una creatura che ha la possibilità di eseguire diversi tipi di attacchi darà la priorità agli attacchi con Incantesimi, poi gli attacchi a distanza (anche quelli forniti da abilità) ed infine attacchi o abilità in mischia. Se una creatura non può usare nessuna delle sue abilità, eseguirà un attacco convenzionale.

**Attacco Convenzionale:** è un attacco eseguito con l'abilità in combattimento o di tiro, se si hanno armi a distanza o meno.

**Abilità:** I personaggi dell'  daranno priorità all'uso delle proprie abilità in ogni loro attacco o azione.

**Azioni non offensive:** a meno che non sia indicato diversamente nella sua carta comportamento, una creatura che può eseguire Azioni non offensive (come usare una certa abilità di cura o di supporto agli alleati), tirerà 1D6 all'inizio della sua attivazione. Con un risultato di 4+, eseguirà questo tipo di Azione e **non attaccherà direttamente gli eroi**.

**Limite alle Abilità:** un personaggio o una creatura gestita dall'  non può usare una abilità attiva  **più di 3 volte** durante la stessa missione, **non usare la stessa abilità per due volte consecutive**, se ha altre opzioni di attacco disponibili.

**Aprire porte esplorate:** se le creature dell'  devono aprire una porta già esplorata per avere LdV verso qualche membro del gruppo di eroi, questa azione verrà eseguita dal personaggio con meno VP che non ha attacchi a distanza.

### 2. COMBATTIMENTO

**Bersaglio Specifico:** se un personaggio o una creatura controllata dall'  ha, a causa di una regola specifica nella missione, un bersaglio specifico da eliminare, si muoverà sempre (se non è impegnato in combattimento) verso quel bersaglio, correndo se necessario, ignorando i criteri di priorità dei suoi attacchi descritti nella sezione precedente.

**Bersagli Massimi:** se una creatura ha la possibilità di attaccare due nemici durante la stessa attivazione, userà sempre l'abilità o l'arma che gli permette di farlo, dando priorità a quest'ultima sugli attacchi convenzionali.

**Spingere:** quando una creatura spinge un avversario, tenterà se possibile di farlo in linea retta, a meno che non ci sia spazio disponibile o che spingendo diagonalmente possa infliggere danno extra all'avversario.

**Disimpegnarsi dal combattimento:** se una creatura o un personaggio tenta di disimpegnarsi da un nemico e fallisce, non terminerà la sua attivazione; combatterà invece in mischia.

**Scudi:** Le creature dell'  useranno sempre i loro scudi durante le loro azioni o reazioni.

**Fallimento Critico:** se una creatura fa un fallimento critico, la sua attivazione avrà termine e non perderà la sua arma (o scudo) a meno che non si rompa. In questo caso, può sguainare e usare un'altra arma, o combattere disarmato se non ne ha.

**Cambio di arma:** le creature dell'  useranno in un dato momento l'arma più appropriata tra quelle che possiedono.

I personaggi con il comportamento  che hanno armi a proiettile o da lancio, avranno il comportamento  finché usano quelle armi e fintanto che non hanno nemici adiacenti.

**Sguainare un arma:** le creature dell'  non subiranno penalità per sguainare armi o cambiare oggetti, qualsiasi questi siano.

### 3. INCANTATORI

**Incantatori:** Le creature con il comportamento   conoscono tutti gli incantesimi della scuola di magia specificata nel proprio profilo (le restrizioni al tipo di incantesimo che possiedono sono applicate soltanto al Dark Player umano), ma hanno solo i punti mana indicati sul proprio profilo. Se possono scegliere tra differenti scuola di magia, ne scelgono una a caso.

**Incantesimi:** una creatura controllata dall'  può lanciare un incantesimo contro i suoi nemici anche se l'incantesimo colpisce i propri alleati, a patto che l'incantesimo colpisca più nemici che alleati.

Se un incantatore lancia un incantesimo con effetti continuativi mentre mantiene un incantesimo attivo, gli effetti di entrambi gli incantesimi verranno mantenuti (ma due incantesimi uguali non possono essere mantenuti).

### 4. OGGETTI

**Oggetti monouso:** se una creatura ha oggetti monouso (pergamene, componenti magici, pozioni, ecc.) li userà non appena ha l'opportunità di farlo, dando priorità all'oggetto più costoso.



## Comportamento Specifico

Il comportamento specifico di ogni tipo di creatura è indicato nelle carte "Comportamento delle Creature".

In caso di discordanza tra il comportamento generale e quello specifico, verrà data priorità a quest'ultimo.



Esistono diversi tipi di comportamento delle creature **A**, e sono rappresentati da questi simboli:

- Leader Specifico
- Creature Acquatiche
- Non morti
- Animali e insetti
- Creature grandi o enormi
- Stregoni
- Stregoni da battaglia
- Berserker
- Combattenti in Mischia
- Combattenti a Distanza
- Creature Volanti

Ogni profilo di una creatura include l'icona **B** della carta comportamento specifico da usare se controllata dall'



## AUMENTA LA SFIDA!

In gruppi di eroi con più di 75 VP, verranno aggiunte le seguenti regole per incrementare la difficoltà di missioni e di eventi epici (ogni nuova regola è cumulativa con le precedenti):

■ Gruppi con più di 75 VP:

Ritira il Dado Scenario (solo una volta) quando il risultato non attiva una carta .

■ Gruppi con più di 100 VP:

Se, dopo aver rivelato una nuova sezione, non esce un risultato di , il dado deve essere **ritirato** se gli eroi sono entranti nella sezione **abbattendo una porta** o se non è apparso **nessun nemico** nell'ultima **sezione rivelata**.

■ Gruppi con più di 125 VP:

Ripeti ogni tiro di Dado Scenario (solo una volta) se il risultato non ha attivato una carta .

■ Gruppi con più di 150 VP:

Tutte le creature e i personaggi di livello Elite o Campione (ad eccezione dei Leader) ottengono un modificatore di +1 a tutti i loro tiri e un'azione extra\*.

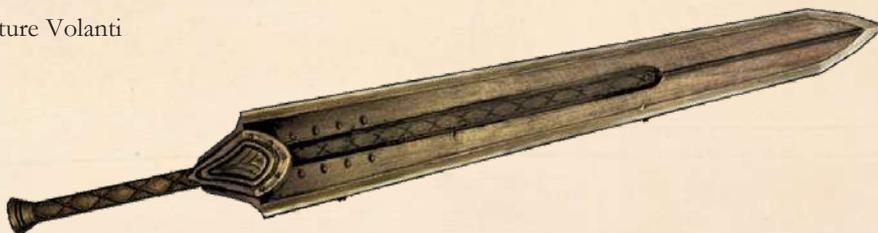
■ Gruppi con più di 175 VP:

La difficoltà di individuare e disattivare tutte le trappole è aumentata di 1. Attivarle costerà il doppio del costo ordinario.

■ Gruppi con più di 200 VP:

Tutte le creature e personaggi di livello base ottengono un modificatore di +1 a tutti i loro tiri\*.

\*Se le missioni o gli eventi epici usano il Contatore Punti Riserva, il costo delle creature sarà il doppio dei loro VP. Come limite massimo, una creatura incrementerà il suo costo ordinario in VP di 25 punti. I dadi danno non otterranno il bonus di +1 al tiro.





# Leader

## POSIZIONARE IL LEADER

Il Leader verrà posizionato nella casella indicata sul Foglio Avventura. Se non ha una locazione predefinita sulla mappa, verrà piazzato, quando possibile, in una riga dietro al resto delle creature a lui alleate. All'interno di questa fila, verrà posizionato alla fine in modo tale da essere il più lontano possibile dall'eroe che ha rivelato la sezione (o nella casella che gli fornisce il maggior vantaggio o la migliore protezione).

## MIGLIORAMENTO DEL LEADER

Quando l'eroe rivela la Stanza principale, dopo che tutte le creature sono state piazzate, riduci il contatore Punti Riserva di 10. Tutti i punti non spesi saranno usati come segue:

Per ogni 2 Punti Riserva\* non spesi, il Leader otterrà 1 Punto Vigore. Se il Leader ha l'abilità "Invulnerable" oppure un valore armatura di 6, otterrà solo 1 punto Vigore extra per ogni 3 punti Riserva non spesi.

Il Leader riceve 1 Azione extra all'inizio della sua attivazione per ogni eroe oltre il secondo (con un massimo di 2 azioni extra ogni turno).

Quindi, se il gruppo ha 4 eroi, il Leader dello scenario otterrà 2 azioni extra per turno. Se una creatura ha l'abilità "Double Attack" e ottiene 1 azione extra, potrà eseguire 3 attacchi durante la sua attivazione.

\*Nelle missioni nelle quali il Contatore Punti Riserva non viene utilizzato, il Leader otterrà 1 punto Vigore per ogni 10 VP che ha il gruppo di eroi nel momento in cui ha avvistato per la prima volta il nemico. Se il Leader ha l'abilità "Invulnerable" o un valore Armatura di 6, otterrà soltanto 1 punto Vigore extra per ogni 20 VP del gruppo di eroi.

### ◆ ABILITA' EXTRA ◆

Non appena viene generato il Leader, va tirato 1D6 per ogni eroe in gioco per determinare le abilità extra che possiede. L'icona di profilo della creatura include le abilità extra che può ottenere insieme al loro costo. Queste abilità extra incrementeranno i VP della creatura.

Con ogni risultato di 1, la creatura otterrà una abilità del valore di 1VP. Con ogni risultato di 2, ne otterrà una da 2VP e così via. Con ogni risultato di 6, otterrà un'abilità del valore di 6 o più VP. Tali abilità\* devono essere pagate con Punti Riserva. Quelle con più VP verranno pagate prima e in ordine da sinistra a destra, come indicato nel profilo della creatura. Tutte le abilità che non sono valide per il combattimento devono essere ignorate (esempio: "Fast Shooting" per un leader che non ha armi a distanza).

\*Se la creatura ha già una o più delle abilità extra elencate, ignora le per questo tiro.

## COMPORTEMENTO DEL LEADER

Alcuni leader molto specifici possono avere la propria carta comportamento, come Raazbal. L' deve seguire le indicazioni sulla carta.

Nel resto dei casi, un Leader utilizzerà il comportamento indicato dal suo profilo, così come ogni altra creatura, ma con qualche importante differenza:

Se una carta comportamento stabilisce una certa priorità di bersaglio (come nel caso delle carte), il Leader non agirà in base a questa. Ogni volta che inizia un'attivazione e ogni volta che esegue una nuova azione dopo la prima, va tirato 1D3. Quindi andrà verificato e applicato il risultato sulla carta.

Il Leader tenterà sempre di disimpegnarsi dal combattimento se necessario per raggiungere il suo bersaglio.



Esempio: il Leader di una missione giocata con 4 eroi è un Campione Non-morto. Il suo profilo nel Bestiario ha il comportamento. Il suo costo in VP (8) è stato pagato in Punti Riserva all'inizio della missione.

Non appena viene piazzato sul tabellone, i giocatori tirano 4D6 (1 per ogni eroe) per vedere quali abilità ottiene. I risultati del tiro sono 2, 1, 1, 1. Pertanto, il Leader ottiene le abilità "Shriek from the Underworld" (+2 VP), "Magic Resistance" (+1 VP) e "Lethal Blow" (+1 VP). In altre parole, altri 4 punti devono essere sottratti dal contatore Punti Riserva pari al costo in VP di queste abilità extra.

Ci sono 16 Punti Riserva rimasti sul contatore dopo che tutte le creature sono state piazzate nella stanza Principale, quindi il contatore viene ridotto di 10. Il Leader, che ha l'abilità "Invulnerable", ottiene soltanto 2 Punti Vigore extra. Inizia con Vigore 10 invece degli 8 indicati nel suo profilo. In aggiunta, avrà due azioni extra ogni turno.

Se questa creatura non fosse un Leader, avrebbe il comportamento indicato sulla carta. Il suo bersaglio prioritario sarebbe un nemico adiacente al Leader. In caso di parità tra più bersagli, attaccherebbe il più vicino. Se ci fossero più nemici alla stessa distanza, sceglierebbe il nemico con il Coraggio più basso.

Tuttavia, dato che è un Leader, il suo comportamento è diverso. Tira 1D3 all'inizio della sua attivazione, e ottiene un 1. Questo significa che attaccherà il nemico più vicino. In caso di parità tra due nemici, sceglierà casualmente. Dopo aver risolto il primo attacco, cerca un nuovo bersaglio per la sua seconda azione. Tira 1D3 e ottiene un 3. Attaccherà il nemico con il Coraggio più basso.

Le creature non si disimpegnano mai dal combattimento. Tuttavia, i Leader ignorano questa regola.

## MORTE DI UN LEADER

Se un Leader è Ko, tutti i personaggi di livello base a distanza di 6 caselle o meno da lui devono immediatamente superare un Test di Coraggio o in alternativa essere rimossi dal gioco. Questo per rappresentare che i personaggi si sono lasciati prendere dal panico e sono fuggiti e/o si sono semplicemente arresi.



## Regole per giocare con un solo eroe

Se desideri giocare usando soltanto un eroe, devi seguire le seguenti indicazioni, in base alla modalità di gioco scelta



### INCONTRI

■ Quando le carte “Ambush!” o “Reinforcements!” sono attivate, genera sempre le creature descritte nella colonna “Wandering Creatures” della tabella di generazione creature di quella fazione.

■ Nella stanza Principale, prima che venga tirato il Dado Scenario, genera sempre le creature equivalenti a quelle della carta “Wandering Creature”, al costo ordinario per il Dark Player.

### POTERI

■ Il Dado Scenario verrà tirato all’inizio del turno combattimento come di consueto, anche contro i nemici nella Stanza Principale (pertanto, il risultato automatico  non viene applicato).

### EQUIPAGGIAMENTO E COMPAGNI

■ Quando si crea un personaggio, riforniscilo di 30 monete, invece delle consuete 20.

■ L’eroe può trasportare fino a 60 monete (il doppio dell’ammontare previsto).

■ L’eroe può avere **un animale e un mercenario ad accompagnarlo** (o 2 mercenari).

■ L’eroe ha **3 punti Fortuna extra**. 2 se è grande o invulnerabile. 4 se è piccolo .

■ A tutti i **compagni** dell’eroe è **permesso usare i punti Fortuna dell’eroe**. I punti Fortuna dell’eroe, in questo caso, sono quindi per uso di gruppo.

■ Tutti i **compagni** dell’eroe **possono trasportare** e usare le pozioni dell’eroe e la corda.

■ Se l’eroe è un **incantatore**, può lanciare **ogni incantesimo due volte in più di quanto previsto solitamente** durante ogni missione (Es: può lanciare un incantesimo fino a 5 volte, 4 volte se è un’apprendista). Tuttavia, le specifiche limitazioni di ogni incantesimo devono essere rispettate.



### PUNTI ACHIEVEMENT ED ESPLORAZIONE

■ Alla fine di una missione, i **Punti Achievement** dell’eroe verranno **raddoppiati**.

■ La **Zona di Sicurezza** avrà un **raggio di tre caselle** (invece delle consuete due).



## Esempio di gioco con l'ADP



Qui descriviamo sei turni degli eroi e dell' in modo che tu possa vedere le meccaniche di questa modalità e le diverse azioni disponibili.

### TURNO 1



Iniziano gli eroi. Ognuno di loro comincia la sua attivazione sul segnalino di partenza, che rivela la prima sezione. Di fronte a loro vi è un corridoio. Vedono una porta chiusa sulla destra. Alla fine della sezione ci sono due frecce esplorazione, perciò se un eroe cammina sopra una di queste caselle e dichiara di voler rivelare la nuova sezione, o se decide di aprire la porta, una nuova sezione verrà rivelata.

Borgron, il runic master, decide di attivare per primo. Non è molto bravo ad esplorare, ma è comunque migliore di Shara, un cavaliere specializzato nel combattimento in mischia che indossa un'armatura pesante. Borgron decide di avanzare di quattro spazi, giavellotto in mano, e mettersi adiacente alla porta. Userà la sua azione per aprirla. Viene quindi tirato il Dado Scenario e si ottiene il risultato di . Ciò significa che va rivelata una carta dal mazzo Ostacolo . È la carta "Locked Door" **A**, che può essere attivata poichè i requisiti necessari sono soddisfatti. Infine, viene pagato il costo della carta e i corrispondenti Punti Riserva **B** vengono sottratti dal contatore Punti.

Poi, Borgron decide di usare la sua Azione per sbloccare la porta furtivamente. Prende i suoi grimaldelli dallo zaino e li scambia con il giavellotto, il che gli richiede un'Azione rapida. Poi tenta di superare un Test di Destrezza. Tira 2D6 e aggiunge un bonus di +1 alla Destrezza fornitogli dai grimaldelli. Ottiene un totale di 10 e riesce ad aprire la porta furtivamente. Ciò significa +1 punto sul contatore Achievement per gli eroi. Se non fosse riuscito nell'impresa, avrebbe potuto abbattere la porta, ma con lo svantaggio di attirare l'attenzione dei possibili nemici dall'altro lato.

Borgron rivela la nuova sezione e il conduttore deve piazzare le tessere come indicato nel Foglio Missione (o dall'APP del gioco): una stanza vuota con una credenza.



Viene tirato il Dado Scenario, ma non si ottiene il risultato di .

Shara vuole avanzare di 5 spazi, ma ha un movimento pari a 4. Decide di correre. Tira i dadi e ottiene un totale di 9. Come limite massimo lei potrebbe raddoppiare la sua capacità di movimento, ma non ne ha bisogno. Avanza di 5 spazi per posizionarsi adiacente al nano e così poter coprire la possibile comparsa di nemici dal fondo del corridoio.

Finito il turno degli eroi, il turno dell' ha inizio, e questi aumenta semplicemente i suoi Punti Achievement di 1 (aggiunge 1 per ogni turno trascorso, perciò gli eroi non devono perdere troppo tempo!).

### TURNO 2



Ha inizio il secondo turno per gli eroi. Borgron entra nella stanza, determinato a raggiungere la credenza per ispezionarla, ma viene tirato il Dado Scenario dopo aver camminato sopra la terza casella, dato che è la prima casella al di fuori della Zona di Sicurezza (ricorda che tale zona ha un raggio di 2 caselle). Viene ottenuto un risultato di , perciò viene rivelata un'altra carta dal mazzo Ostacolo **C**.

In questo caso è una carta che contiene una trappola chiamata "Electric Shock". Vengono sottratti 3 punti dal contatore Punti Riserva per attivarla **D**. Se la carta non soddisfa le condizioni per l'attivazione (in base ai simboli in fondo alla carta) o non ci sono Punti Riserva a sufficienza, verrà scartata e i punti sul contatore aumenteranno di 2. Borgron ha bisogno di un risultato pari o superiore a 9 in un Test di Percezione per individuarla **E**.



Ottiene un risultato di 7 e non ha bonus alla Percezione. Pertanto, il test fallisce e la trappola si attiva contro di lui. Viene letto il contenuto della carta trappola **G**. Dato che indossa un'armatura di pelle (armatura leggera), subisce 5 dadi danno. L' tira i dadi. Deve ottenere un risultato pari o superiore all'armatura di Borgron's Armor, che è 4. I risultato dei dadi sono 1, 4, 4, 4, 5. Quindi, il nano subisce la perdita di 4 punti Vigore (indicati da 4 segnalini Ferita), che lo metterebbero Ko (ha un valore Vigore di 4). Per questo motivo, l'eroe decide di usare uno dei suoi 5 punti Fortuna per obbligare l' a ritirare. I dadi vengono ritirati e questa volta il risultato è: 1, 2, 3, 5, 6. Borgron perde solo 2 punti Vigore e termina la sua attivazione. Dato che ha speso 1 Punto Fortuna, l' aggiunge 1 punto al suo Contatore Achievement.

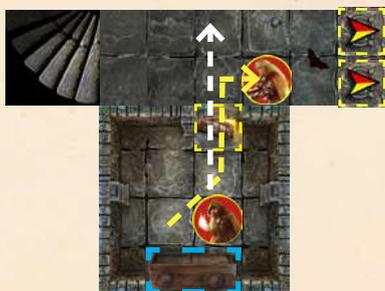
Se Borgron avesse individuato la trappola, avrebbe fatto un passo indietro, ritornando nella casella precedente, e avrebbe potuto utilizzare un'Azione per disattivarla superando un Test di Destrezza **F**.



Shara decide di entrare nella stanza e raggiungere la credenza **H**. Non può avanzare diagonalmente poiché un muro le blocca la via, ma può comunque raggiungere l'elemento di arredo. Una volta adiacente, spende un'Azione per ispezionarlo. Seguendo le istruzioni della carta mobilia chiamata "Cupboard", tira 2D6 e ottiene un risultato di 11: trova un oggetto speciale casuale. Così pesca casualmente una carta dal mazzo "Oggetti Speciali" e ottiene una carta "Components for Magic". Decide di conservarla nel proprio zaino e il turno degli eroi ha termine.

Ancora una volta, l'**R** aggiunge 1 punto al suo Contatore Punti Achievement.

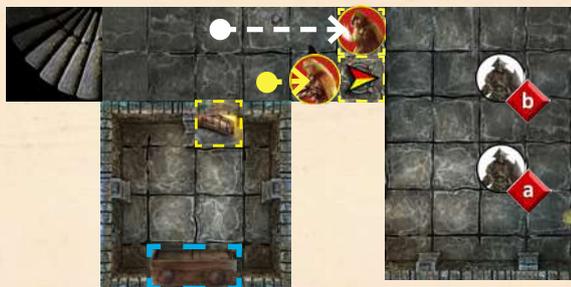
### TURNO 3



Shara decide di tornare nel corridoio. Non appena cammina sopra la prima casella al di fuori della Zona di Sicurezza, tira il Dado Scenario per vedere se ci sono ostacoli. Ma il dado non da un risultato di **III**. Borgron, d'altro canto, dichiara di voler spendere la sua azione per ispezionare la stanza attraverso un test di Percezione. Viene tirato il Dado Scenario, ma non da un risultato di **III**. Borgron quindi esegue il Test di Percezione. Tuttavia, non raggiunge il risultato di 10 e quindi non trova nulla di valore. Lascia la stanza avanzando di 4 caselle e il turno degli eroi ha termine.

Ancora una volta, l'**R** aggiunge 1 punto al suo Contatore Punti Achievement.

### TURNO 4



Shara avanza soltanto di 1 casella. L'**R** non può tirare il Dado Scenario in quanto lei non ha lasciato la Zona di Sicurezza.

Verrebbe comunque tirato se Shara tentasse di aprire una porta o un forziere, o camminasse su una freccia esplorazione dichiarando di volere rivelare una nuova sezione. Ma il cavaliere è cauto e preferisce attendere il suo compagno.

Borgron equipaggia un'ascia dal suo zaino (E' un'azione rapida). Finisce il suo movimento in una casella con una freccia esplorazione ed esegue l'azione di rivelare una nuova sezione.



Il Dado Scenario viene tirato ma non si ottiene il risultato di **III**, così viene rivelata una nuova sezione.

Il Dado Scenario viene rivelato con un risultato di **IIII**. Viene rivelata una carta dal mazzo Incontro. E' la carta "Wandering Creature" **J**, che viene attivata istantaneamente. Viene tirato 1D6 per determinare le creature da generare in base alla Tabella di Generazione delle Creature per quella fazione. Indica di generare un Orco Arciere **a** e un Orco guerriero

**b**, ognuno con un valore di 1 VP. Le creature vengono posizionate come indicato nello schema di piazzamento delle creature per le stanze. L'Orco senza attacco a distanza viene piazzato per primo, a 3 caselle di distanza dall'eroe che ha rivelato la sezione.



Entrambe le parti ora devono fare un tiro contrapposto di iniziativa. Borgron tira 2D6 e aggiunge la sua percezione pari a 0. L'orco più vicino a Borgron fa la stessa cosa. Se Borgron avesse ottenuto un risultato pari o superiore all'avversario (in caso di pareggio, il vincitore è colui con la migliore caratteristica Intelligenza), gli eroi avrebbero vinto l'Iniziativa e l'**R** avrebbe perso il suo turno. Ma l'orco ottiene un risultato più alto, il che significa che gli eroi perdono il loro turno e un nuovo turno inizia per l'**R**, che aggiunge 1 al suo Contatore Achievement.

Prima di attivare le sue creature, l'**R** tira il Dado Scenario. Ottiene il risultato di **IIII**, perciò viene pescata una carta dal mazzo Potere. E' la carta "Fortune" **J**. Ha il costo di 2 punti, che vengono sottratti dal contatore Punti Riserva. Dato che la carta non specifica quale creatura ne beneficia, sarà quella con i VP più alti tra quelle presenti nella stanza. Poiché due orchi hanno gli stessi VP, viene scelto a caso uno dei due e l'orco arciere ottiene il miglioramento dell'**R**.

In base alle regole di ordine di attivazione, l'**a** attiva prima le creature con attacchi a distanza. L'orco arciere **a**, in base alla sua carta comportamento, sceglie quindi Borgron come suo bersaglio.



L'orco **a** prova ad attaccare a distanza. Non ha penalità poiché non ha bisogno di muoversi ed è a distanza di 3 caselle o meno dal suo bersaglio. Tira 2D6 e aggiunge la sua Abilità di Tiro (3). Ottiene un totale di 10, quindi colpisce Borgron. Tira 3 dadi danno che procura il suo arco corto. Ottiene 1, 2, e 5. Solo uno riesce ad eguagliare o superare l'armatura di Borgron, che perde 1 punto Vigore.



L' **c** poi attiva l'orco guerriero **b**, che si avventa sul nano. Il comportamento dell'orco è quello di un combattente in mischia **W** e sceglierà il bersaglio più facile da colpire (l'abilità in combattimento del nano è inferiore a quella del cavaliere, inoltre usa un'ascia che riduce tale caratteristica di 1). Tuttavia, Borgron è già stato attaccato in questo turno, che significa che l'orco dovrebbe scegliere Shara come bersaglio. Ma non può farlo, dato che è impegnato in combattimento con il nano e non può mettersi adiacente al cavaliere.

Muove attraverso le caselle con un muro (in questo caso, il muro non previene il movimento, ma serve solo per delimitare la sezione). E' costretto a fermarsi quando entra nella Zona di Controllo nemica, che normalmente include tutte le caselle adiacenti ad un nemico. L'orco tira 2D6 e aggiunge la sua Abilità in Combattimento (3). Borgron fa lo stesso per difendersi, dato che nel combattimento in mischia i tiri dell'attaccante e del difensore sono contrapposti. Il nano ottiene il risultato più alto, nonostante la sua ascia, molto buona per perforare le armature, sottragga 1 alla sua abilità in combattimento. Borgron riesce ad evitare l'attacco e il turno dell' **c** ha termine.

### TURNO 5



Shara avanza di uno spazio e attacca l'orco diagonalmente. La "bastard sword" ha due usi differenti in combattimento. Decide di usare quello che causa 2 dadi danno extra. Tira 2D6 e aggiunge la sua Abilità in Combattimento (5). Ottiene un 3 e un 6 (un colpo critico). Il risultato totale è 14. L'orco ottiene un totale di 10. Perciò, riesce a colpire.

Shara ha Forza pari a 4. Quindi, avendo vinto, tira un numero di dadi danno pari alla sua Forza, +2 per l'arma, +1 per aver ottenuto un critico (dato che ha ottenuto un 6 su uno dei dadi quando cercava di colpire). Prima di tirare i dadi danno, l'orco dichiara di voler usare lo scudo per bloccare il colpo. Tira 1D6. Con un risultato di 5 o 6, lo avrebbe bloccato. Dato però che Shara ha ottenuto un critico, lo scudo bloccherà il colpo solo con un risultato di 6 (con un doppio critico il colpo non sarebbe stato bloccabile). L'orco ottiene un 3 al tiro e fallisce. Shara tira i 7 dadi danno. Ottiene 1, 2, 4, 5, 6, 6, 6. L'orco (che ha Armatura pari a 4) perde 5 punti Vigore e viene eliminato. Shara decide di muovere nella casella precedentemente occupata dal nemico caduto in battaglia.



Borgron non è più impegnato in combattimento con il nemico e decide di lanciare l'incantesimo "Lightning" sull'arciere. Tira 2D6 e aggiunge la sua Intelligenza. Ottiene un 6 (un colpo critico) e un 1. A questo aggiunge il suo valore intelligenza di 5. Ottiene un risultato totale di 12, perciò ha successo. Lanciato con successo l'incantesimo, perde un punto mana **K**. Il raggio di "Lightning" è indicato sulla carta **L**. In questo caso, colpisce solo la casella bersaglio.

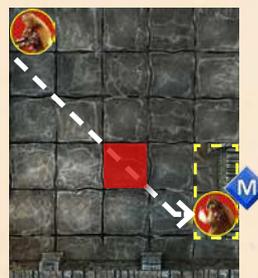
Borgron tira i dadi danno causati dal proiettile magico. L'orco arciere ha Armatura 4 e nessuno scudo. "Lightning" riduce la sua Armatura di -1. I 7 dadi danno (i 6 che causa l'incantesimo più il dado extra per aver ottenuto un critico nel tiro per colpire) hanno questi risultati: 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6. Perciò, anche quest'orco viene eliminato.

Tuttavia, i giocatori ricordano che l'orco arciere ha un Punto Fortuna **I**, che quindi quest'ultimo provvede ad usare dopo essere finito Ko. Tira 1D6 e ottiene un risultato di 3, non riesce pertanto ad evitare di finire Ko ed è eliminato.

Gli eroi ottengono 2 punti Achievement per aver eliminato i due orchi e 1 punto Achievement per aver lanciato un incantesimo. Aggiungono 3 punti achievement al loro contatore.

L' **c**, che non ha più creature nella sezione, ottiene semplicemente un altro punto Achievement.

### TURNO 6



Shara entra nella nuova stanza occupando la casella dell'orco che ha appena ucciso (i personaggi e le creature del Dark Player finite Ko sono considerate eliminate). Dato che non ci sono porte in vista, dichiara di voler cercare un passaggio segreto. Tira 2D6 e applica un -1 alla Percezione (uno svantaggio di indossare un'armatura pesante). Tuttavia, tira un 11 e il risultato finale di 10 le fa intravedere una porta segreta che andrà piazzata dal Conduttore (solo se indicata nel Foglio Missione).

Borgron decide di avanzare in direzione della porta segreta **M** al fine di aprirla e tentare di rivelare la nuova sezione. Ma prima di rischiare di subire gli effetti di una nuova trappola, decide di bere una Pozione di Cura (Azione Rapida) e quindi recuperare il proprio Vigore. Muove in avanti, il Dado Scenario viene tirato non appena lascia la Zona di Sicurezza (senza risultati **■**) e finisce il suo movimento vicino alla porta segreta.



# Equipaggiamento, Elementi e Compagni

## Equipaggiamento



Ci sono 6 tipi di carte equipaggiamento (come indicato nelle immagini sopra, da sinistra a destra): Armi a Distanza, Armi da Mischia, Armature, Scudi, Oggetti Comuni e Oggetti Speciali.

In basso vi mostriamo il contenuto e i simboli che potete trovare in queste carte e il loro significato.



**A** Nome dell'Oggetto.

**B** Punti Valore dell'Oggetto.

**C** Icona che identifica il tipo di oggetto:

Arma a Distanza Arma in Mischia

Armatura Scudo

Oggetto Comune Oggetto Speciale

**D** **Proprietà:** descrive gli effetti derivanti dal suo uso.

**E** **Mani Necessarie** per usare l'oggetto.

**F** Gli Oggetti Comuni e Speciali vengono consumati dopo l'uso, a meno che non sia presente questo simbolo che indica che l'oggetto può essere **riutilizzato**.

**G** **Costo di acquisto** espresso in monete . Questo simbolo (-) significa che l'oggetto non ha un costo, o perché si tratta di un'arma molto rudimentale o perché il personaggio la possiede naturalmente (artigli, corna).

**H** **Peso:** il numero indica non solo il suo peso specifico, ma anche la difficoltà nel trasportarlo, a causa della sua fragilità o delle sue dimensioni .



**I** Capacità di **bloccare**.

**J** Abilità a **spingere** dopo aver vinto un tiro combattimento come difensore.

**K** Tiro integrità **dopo aver bloccato** un impatto.

**L** Penalità alle **caratteristiche** del portatore.

**M** Incremento del valore armatura dell'indossatore.

**N** Tipo di armatura: leggera o pesante.



**O** **Danno:** indica il numero dei dadi danno che si tirano quando si usa l'arma, una volta che l'utilizzatore è riuscito a colpire.

*Esempio: se vedi il +2, significa che verranno tirati +2 dadi danno extra, più tanti dadi quanto la forza dell'utilizzatore. D'altro canto, se indica =4 vorrà dire che vengono tirati 4 dadi danno, indipendentemente dalla forza dell'utilizzatore.*

**P** **L'armatura del bersaglio** è ridotta di 1. Nota bene che ci sono alcune armi non molto potenti che incrementeranno l'armatura del bersaglio di 1.

**Q** **Ricarica:** un **Azione** è richiesta per ricaricare l'arma al fine di usarla successivamente . Se due armi che vanno ricaricate sono usate allo stesso tempo (es: sparare con due pistole nello stesso tempo) l'utilizzatore dovrà usare due azioni per ricaricarle prima che possano sparare di nuovo.

**R** **Gittata:** indica la **gittata massima** dell'arma, espressa in caselle. " x3" indica che la massima distanza sarà il risultato della moltiplicazione della forza del lanciatore per 3.

**S** **Tiro integrità:** indica la possibilità che ha l'arma di rompersi dopo un fallimento critico . Se il risultato del tiro (1D6) è pari a quel numero, l'arma si spezzerà e diverrà inutilizzabile.

**T Rumore:** la detonazione delle armi a polvere da sparo attira l'attenzione dei nemici (▲). Per questo motivo, per ogni arma di questo tipo usata dal gruppo di eroi durante un combattimento, il Dark Player otterrà un modificatore di **+1 in Iniziativa** per il prossimo incontro con gli eroi. Inoltre, le armi a polvere da sparo causano **1 dado danno** all'utilizzatore che ottiene un **fallimento critico**.

**U Non comune:** oggetti (♣) la cui commercializzazione o manifattura è così difficile che sono presenti solo in certi luoghi. Possono essere acquistati da fabbri/armerie. Possono essere acquistati durante i periodi di riposo tra le missioni indipendenti o durante le campagne, ma **soltanto in Città o Castelli**. Per farlo, un eroe deve tirare 2D6 e ottenere un risultato pari o superiore al valore di difficoltà indicato sulla carta dell'oggetto. **E' possibile un solo tentativo** per ogni oggetto, gruppo di eroi e turno campagna in quell'insediamento.



**V** Proprietà e usi differenti dell'arma. Nota bene che le meccaniche e i modificatori dell'arma tentano di emulare il loro uso reale. Una "bastard sword" potrebbe essere usata come un arma a due mani oppure come uno stocco per perforare l'armatura nemica.

**W** Armi capaci di rompere gli scudi (♣).

**X** **Armi a lunga gittata:** (♣) i personaggi che usano questo tipo di arma possono attaccare da una distanza di 2 caselle. Tuttavia, subiranno una penalità di -1 quando attaccano nemici adiacenti. Possono spingere il proprio nemico dopo aver vinto un round combattimento in difesa (♣), come se stessero usando uno scudo.

**Y** **Disarmato:** un personaggio disarmato senza alcuna arma naturale (corni, artigli, zanne) può usare questa carta.

## ALTRE CONSIDERAZIONI

**Arma Trovata:** applica questa regola soltanto quando eroi di stazza Grande o Piccola stanno partecipando in una missione. Dopo aver trovato un'arma (anche magica), va tirato 1D6. Con un risultato di 1, sarà utilizzabile soltanto dai personaggi Piccoli. Con un risultato di 2-5 potrà essere utilizzata soltanto dai personaggi di stazza normale. Con un risultato di 6, sarà adatta soltanto alle creature umanoidi di stazza Grande (non applicabile alle Reliquie in questo caso).

**Armi Naturali:** un personaggio che una qualsiasi arma naturale deve avere entrambe le mani libere per usarla.

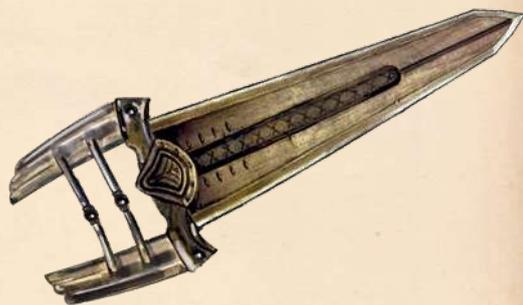
**Due armi:** un personaggio può trasportare un'arma in ogni mano, ma per usarle entrambe durante lo stesso turno necessiterà dell'abilità appropriata.

**Munizioni:** un personaggio si considera avere le munizioni appropriate per ogni tipo di arma che usa. Il costo di acquisto del personaggio o mantenimento include il costo delle munizioni.

**Veleno nelle Armi:** per guadagnare gli effetti del veleno non possono essere scelte le seguenti armi: Sling, Net, Fangs, Horns, Claws, Staff, Club, Mace, Hammer, Cavalry lance, Macuahuitl, Iron fist, Gladiator scissors. Essenzialmente nè le armi naturali nè le armi contundenti possono ricevere benefici dall'uso del veleno.

## LIMITE DI CARTE

Se gli eroi ispezionano un elemento e l'oggetto che trovano non è più disponibile perchè non ci sono più carte di quel tipo nel mazzo, quell'oggetto non verrà trovato (non potranno rimpiazzarlo con un altro oggetto). La stessa cosa accade quando vogliono acquistare oggetti da fabbri, mercanti, ecc. Devono attenersi al numero di carte (fatte salve eventuali eccezioni che il Dark Player potrebbe voler applicare per soddisfare determinati contesti o situazioni speciali).



## Oggetti Magici e Reliquie

Gli Oggetti Magici e le Reliquie sono classificati in tipologie simili a quelle dell'equipaggiamento ordinario: Armi a Distanza, Armi in Mischia, Armature, Scudi ed Elementi Magici. Quest'ultimo elemento include tutto ciò che non rappresenta un'arma: anelli, stivali, bacchette, mantelli, ecc.



Oggetti Magici



Reliquie

**A** Icona che identifica il tipo di oggetto:

Arma a Distanza Arma in Mischia

Armatura Scudo

Elemento Magico: oggetti diversi dalle armi (anelli, stivali, bacchette, mantelli, ecc.).

**B** Punti Valore di ogni oggetto. Nota bene che le Reliquie hanno un valore pari o superiore a 5.



**C** Rottura delle armi magiche: nel caso di armi e scudi magici l'utilizzatore potrà ritirare il tiro integrità.

**Limite di oggetti:** un personaggio può essere equipaggiato con solo un oggetto magico o Reliquia per tipo, nello stesso momento. I personaggi non possono usare 2 Oggetti magici dello stesso tipo (oggetto con la stessa icona tipologia) contemporaneamente. Se un personaggio ha più oggetti magici della stessa tipologia, deve portarli nel suo zaino e scambiarli quando lo ritiene opportuno.

*Esempio: un eroe può usare un'armatura magica, un arco magico e un anello magico.*

Le Reliquie non possono essere usate dalle creature di stanza Grande.

*Nota Bene: un'arma comune migliorata da un incantesimo non verrà considerata al pari di un'arma magica. Verrà considerata un'arma incantata. Perciò, si potrà rompere come di consueto, dato che non è un'arma magica.*



## Elementi Speciali

Si tratta di oggetti, creature e ostacoli non comuni che possono essere trovati in una sezione. Una foschia misteriosa, una fontana magica, un abisso profondo, un covo di serpenti, una strega concentrata sulle sue pozioni, una piccola prigione o la tana di un drago. Leggi attentamente il contenuto della carta ed applica ciò che vi è descritto sul suo interno. Le creature incluse in queste carte spesso non hanno costi per il Dark Player o il loro costo è ridotto (se hanno un costo, verrà specificato).



### ICONE

Le carte Arredo e Oggetti Speciali condividono la maggior parte delle icone indicate di seguito:

- A** L'effetto ha inizio non appena entri nella sezione.
- B** Devi interagire con l'elemento per conoscere il suo effetto.
- C** Indica l'altezza dell'elemento, se rilevante.
- D** L'elemento fornisce una copertura leggera.
- E** L'elemento fornisce una copertura pesante.
- F** L'elemento è invalicabile. Perciò, i personaggi non potranno muoversi attraverso la casella occupata dall'oggetto.
- G** Il Dark Player deve pagare la metà del costo ordinario di quel personaggio o creatura per generarla (vedi il Bestiario). In alternativa, la sezione sarà vuota.
- H** In questa sezione, il Dark Player non potrà attivare nessuna carta Incontro.
- I** L'elemento può essere mosso.

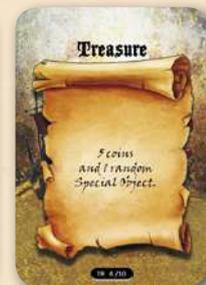
## Arredo

Queste carte rappresentano l'arredo e gli elementi integrati nelle stanze e nei corridoi di uno scenario. Si va da pozzi e cucine a credenze, armerie o biblioteche che, in generale, possono essere ispezionate. In questi casi, il Dark Player leggerà il contenuto della carta corrispondente.

L'arredo non può mai ostruire la casella di entrata o di uscita di una sezione quando collocata. **Può essere ispezionato solo una volta.** Anche nel caso in cui gli eroi ritornassero nello scenario una seconda volta, quegli elementi già ispezionati durante la prima visita verranno considerati come già ispezionati.



I forzieri sono considerati Arredo ma non ostruiranno in alcun modo il movimento o la LdV. Quando vengono aperti, verranno usate le carte tesoro invece di quelle Arredo.



## Mercenari e Animali

Un eroe può avere **solo un animale o mercenario ad accompagnarlo**, fintanto che paga per il suo costo di acquisto e mantenimento. Il costo di mantenimento verrà pagato ogni volta che gli eroi scelgono di riposare in una Locanda o a Casa.

Restrizioni nell'uso di animali e mercenari:

- Se il costo di **mantenimento** di un animale o di un mercenario non viene pagato, questi **lascerà il gruppo**.
- Un animale o mercenario non può **mai muovere a più di 12 caselle di distanza** dal suo proprietario.
- Gli Animali e i mercenari muovo come eroi indipendenti.
- **Non possono esserci due** mercenari o animali **uguali** (con la stessa carta) nel gruppo di eroi e devono essere assegnati all'eroe che li ha assoldati.
- Ci saranno un massimo di 2 compagni di viaggio nel gruppo, sia essi siano mercenari o animali.
- Il **massimo numero di personaggi** di cui un gruppo può essere formato, incluso gli eroi e compagni di viaggio, è **6**.
- Un animale o mercenario che è Ko non potrà recuperare.
- Animali e mercenari manterranno le loro ferite e condizioni alla fine di una missione, al pari degli eroi. Recupereranno allo stesso modo di questi: locande, case e posti simili.
- Un animale o mercenario il cui eroe è Ko può essere assegnato ad un altro eroe per il resto della missione. Verrà rimosso dal gruppo di eroi se l'eroe che lo ha assoldato o allenato perde la vita.
- Anche le loro azioni fanno ottenere punti Achievement.
- Posso eseguire Azioni Rapide, con le dovute restrizioni (per esempio: mercenari e animali possono bere una pozione fornita da un eroe).

■ Non possono condividere i loro beni con gli eroi, nè trasportare tesori o oggetti trovati. Possono prendere oggetti monouso fintanto che li usano immediatamente durante la successiva attivazione.

### MERCENARI

Se un mercenario ha diverse opzioni di equipaggiamento, l'eroe che lo assolda potrà decidere quale scegliere e questa configurazione verrà mantenuta per tutte le partite che il mercenario giocherà.

Il costo di mantenimento dei mercenari include anche il rifornimento del proprio equipaggiamento. Gli eroi non potranno fornirgli altre armi o armature, eccetto in quei casi in cui il mercenario ha perso la sua arma o scudo durante una partita.

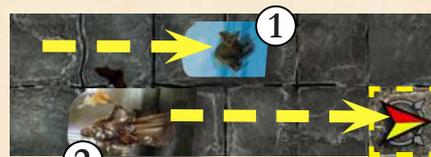


A Punti Valore (VP)

B Costo di acquisto/mantenimento

### ANIMALI CON SENSI ACUTI

Gli eroi possono beneficiare dell'abilità "Sharp Senses" del loro animale, quando questo è nella stessa sezione e ad una distanza pari o inferiore a 3 da loro (Ricorda, come già segnalato a pag. 11, che al massimo un personaggio può ottenere un bonus di +3 su un tiro come combinazione di abilità proprie o dei propri compagni di viaggio).



*Herbod e il suo ratto gigante avanzano lungo il corridoio. ① Il ratto muove per primo e poi Herbod ② avanza verso la freccia esplorazione. L'umano beneficerà dell'abilità "Sharp Senses" dell'animale se vengono generati una trappola o un nemico, dato che il ratto è a due caselle di distanza da lui e nella stessa sezione.*

### CAVALCATURE

Gli animali che possono essere usati solo come cavalcatura, come specificato nel profilo (cavallo, alce), non verranno tenuti in considerazione per il conteggio del numero massimo di compagni di viaggio nel gruppo e non verrà loro permesso di accompagnare gli eroi nelle missioni che hanno luogo negli scenari al chiuso.





# Creazione del Personaggio

In *Dungeon Universalis*, puoi creare un personaggio personalizzato in base ai tuoi gusti o interessi, aumentando o diminuendo le sue caratteristiche razziali e specializzandolo come desideri all'interno di una qualsiasi delle classi disponibili. La sensazione di creare il proprio eroe e vederlo evolvere mentre acquisisce esperienza è spesso migliore e più divertente di quella di scegliere un eroe predefinito. Al fine di creare il tuo personaggio, devi prima scegliere una razza, selezionando la carta adatta.



## SCEGLIERE UNA RAZZA

Le carte razza indicano l'allineamento dell'eroe **A**. Il simbolo **●** indica un allineamento del male. **●** è invece per gli eroi del bene, mentre **●** è per quelli neutrali, che possono stare in un gruppo con un allineamento qualsiasi, dato che l'allineamento del bene e del male sono incompatibili.

La carta indica anche **B** le carte **abilità** con cui l'eroe inizia (possono essere abilità di qualsiasi tipo, inerenti quella razza).

**C** I punti **Fortuna** che ha un eroe a causa della sua razza. Come puoi vedere, ci sono razze più fortunate o favorite dagli dei di altre.

Lo spazio **D** determina le caratteristiche razziali di un eroe, così come i limiti per migliorarle, indicando il minimo che ha in base alla sua razza (colonna a sinistra) e il massimo raggiungibile (colonna a destra).

I punti in giallo **E** sono i punti sviluppo che devono essere spesi per incrementare il valore di ogni caratteristica di +1 punto.



Nel creare un personaggio, ogni giocatore ha 8 punti sviluppo che può usare per aumentare le caratteristiche del proprio eroe.

Allo stesso tempo, va verificata la classe desiderata per il proprio eroe, dato che alcune classi incrementano o limitano lo sviluppo delle caratteristiche di un eroe.

*Nota Bene:* Ricorda che non ci sono valori massimi e minimi di Destrezza o Percezione. Tali valori possono essere migliorati solo dalle abilità. Anche l'Armatura Naturale e la Fortuna, che sono permanenti, non possono essere cambiati.

*Nota Bene 2:* La maggior parte delle razze ha valori di -/- nella propria caratteristica **Mana**. Se una razza ha un valore numerico (+2), ciò indica che può essere investito 1 Punto Sviluppo per incrementare i propri punti Mana massimi e iniziali di 1 (eccedendo le limitazioni generiche per i maghi). Possono essere incrementati di +2 se vengono spesi 2 Punti Sviluppo.

*Esempio:* L'eroe sulla carta in questa pagina inizia con un valore di 5 in movimento, 3 in Abilità in Combattimento e 3 in Forza. Migliorare il suo valore Movimento da 5 a 6 richiede un punto sviluppo. Ogni volta che si vuole invece migliorare la sua Abilità in Combattimento è necessario investire 2 punti sviluppo, sempre tenendo in considerazione la classe scelta, che può influenzare il numero dei punti sviluppo richiesti. Per esempio, se il personaggio è un guerriero, il primo incremento nell'Abilità in Combattimento richiede 1 punto in meno del solito. Ciò significa che usando un singolo punto sviluppo si può incrementare questa caratteristica da 3 a 4. Infine, se si vuole incrementare la sua Forza da 3 a 4 (il massimo in base alla sua razza), sarà necessario spendere non meno di 3 punti sviluppo. In quanto elfo, se avesse voluto essere un mago, avrebbe potuto decidere di incrementare il suo mana di +2. Per farlo avrebbe dovuto investire due punti sviluppo in questa caratteristica. Ciò significa che invece di avere 8 punti mana all'inizio di ogni missione, ne avrebbe 10.





## SCEGLIERE UNA CLASSE

Ogni personaggio sceglierà la carta classe del suo eroe in base a ciò che preferisce. Le classi sono divise in tre gruppi. I Combattenti basano la propria forza sul combattimento in ogni sua forma e stile. Gli Esploratori prediligono specializzarsi nelle attività di esplorazione o di sotterfugio. Gli Incantatori padroneggiano l'uso delle forze magiche e possiedono una riserva di mana.

Il giocatore controllerà la carta, verificherà l'eventuale difficoltà nell'imparare nuove abilità e il range di valori. Ciò tornerà utile durante la successiva evoluzione dell'eroe (vedi pag. 80). Prenderà le carte abilità iniziali che tale classe include, e controllerà i vantaggi e gli svantaggi o le limitazioni descritte, in caso uno di tali elementi potesse modificare l'uso dei punti sviluppo come spiegato nella sezione precedente.

- Classe Specifica.
- Illustrazione che rappresenta la classe.
- Vantaggi e Svantaggi.

## COMBINAZIONI

Dungeon Universalis è un sistema di gioco che permette un enorme numero di opzioni ed è applicabile a molti universi differenti. Abbiamo provato pertanto a rappresentare quasi tutte le combinazioni possibili. Tuttavia, ci sono un certo numero di classi che meglio si adattano ad ogni specifica razza, ricordando il background del mondo di Arasca nella quale le nostre campagne saranno collocate.

Ti offriamo un elenco indicativo delle principali classi per ogni razza e delle loro possibili ed eventuali limitazioni:

**Amphibians:** guerriero, scout, ranger, mago (incantesimi delle Scuole di Magia "Corruzione" e "Inferi" non possono essere scelti), animista, stregone (solo magia Tribale).

**Beastmen:** barbaro, guerriero, scout, rogue, bardo, forester, animista, stregone (solo magia Tribale).

**Birdfolk:** guerriero, assassino, scout, stregone, mago.

**Catfolk:** guerriero, assassino, scout, ranger, animista, monaco guerriero, stregone (solo magia Tribale).

**Celestials:** guerriero, paladino, scout, bardo, maestro runico, mago.

**Dark elves:** guerriero, paladino, gladiatore, battle dancer, assassino, scout, rogue, bardo, mago, animista, stregone.

**Dwarves:** barbaro, guerriero, gladiatore, assassino, scout, rogue, ranger, bardo, maestro runico.

**Dogfolk:** guerriero, scout, ranger, animista, stregone (solo magia Tribale).

**Elves:** guerriero, paladino, gladiatore, battle dancer, scout, ranger, bardo, forester, mago (incantesimi delle Scuole di Magia "Corruzione" e "Inferi" non possono essere scelti), animista.

**Goblins:** guerriero, assassino, scout, rogue, animista, stregone.

**Halflings:** guerriero, scout, rogue, ranger, bardo, animista.

**Humans:** tutte le classi, ma se è un negromante, uno stregone o uno stregone degli inferi, o se impara gli incantesimi di Corruzione o degli Inferi, verrà considerato avere allineamento del male.

**Infernals:** guerriero, scout.

**Minotaurs:** barbaro, guerriero.

**Ogres:** barbaro, guerriero, gladiatore, scout, ranger (senza incantesimi), animista, stregone (solo magia Tribale).

**Orcs:** barbaro, guerriero, assassino, gladiatore, scout, ranger (senza incantesimi), animista, stregone (solo magia Tribale).

**Ratfolk:** guerriero, assassino, scout, rogue, mago (solo magia del Fuoco e della Corruzione), animista, stregone (solo magia Tribale).

**Renegade dwarves:** barbaro, guerriero, paladino, gladiatore, assassino, scout, rogue, ranger, bardo, maestro runico, stregone.

**Reptilians:** guerriero, assassino, scout, ranger, mago (incantesimi delle Scuole di Magia "Corruzione" e "Inferi" non possono essere scelti), animista, stregone (solo magia Tribale).

**Shardminds:** guerriero, scout, maestro runico, animista, stregone, mago.

**Treefolk:** guerriero, scout, ranger, animista.

**Trolls:** guerriero, scout, stregone (solo magia Tribale).

**Vampires:** guerriero, cavaliere, negromante, stregone (solo magia della Scuola "Stregoneria").

## OPZIONE PIU' RESTRITTIVA

In caso di conflitto tra le caratteristiche di una razza e di una classe, prevarrà l'opzione più restrittiva.



## SCEGLIERE LE ABILITA'

Gli eroi devono pescare le carte abilità che corrispondono alla razza e alla classe che hanno scelto. Ricorda che ci sono quattro tipi di abilità divisi in altrettanti mazzi: 1) Combattimento, 2) Accademiche e Capacità di Comando, 3) Esplorazione e Sotterfugio, 4) Naturali. Le prime tre possono essere acquisite in base alla classe scelta, perciò, ogni tanto ci si riferirà loro come "Abilità di Classe", mentre le altre saranno chiamate abilità "naturali".

Alcune razze permettono di imparare un'Abilità di Classe extra\* nel momento della creazione del personaggio. In aggiunta, via via che gli eroi acquisiscono esperienza, potranno imparare nuove abilità di classe. Tuttavia, vi è un'importante limitazione al massimo numero di abilità: dopo essere stato creato un eroe potrà imparare nuove abilità di classe pari al doppio del suo valore intelligenza.

In fondo ad ogni carta abilità di classe ci sono i simboli delle classi che possono imparare quell'abilità. **Se il simbolo di una classe non è incluso, vuol dire che è impossibile per un personaggio con quella classe impararla.**

\*Se una carta razza indica ad un eroe di iniziare con un'Abilità di classe a sua scelta, ricorda che tale abilità deve soddisfare i simboli della sua classe.



## COMBATTIMENTO

Forniscono certi vantaggi durante il combattimento, sia in mischia che usando armi a distanza. Sono abilità preferite dai Combattenti, sebbene alcuni tipi di eroi come i Maghi da Combattimento e persino gli esploratori potrebbero farne buon uso.



## ACCADEMICHE E DI COMANDO

Gli incantatori trovano qui la loro fonte principale di apprendimento. Molte di queste abilità possono migliorare il loro lancio degli incantesimi, la conoscenza degli oggetti magici, o rendersi utili nell'incoraggiare alleati.



## ESPLORAZIONE E SOTTERFUGIO

Sono particolarmente utili nei turni esplorazione, quando il gruppo ha bisogno di mani esperte, occhi acuti e abilità acrobatiche per evitare eventuali ostacoli. Alcune tra queste sono molto utili per ottenere l'Iniziativa all'inizio di un combattimento.



## NATURALI

Le abilità naturali riuniscono opzioni diverse come l'invulnerabilità, la resistenza agli incantesimi, l'abilità di avere attacchi velenosi, una resistenza naturale più alta del normale o sensi particolarmente sviluppati. Tra le abilità naturali sono inclusi anche certi aspetti negativi di alcune razze e creature, come la vulnerabilità a certi attacchi o svantaggi negli ambienti al buio.



# PER TUTTI I TIPI

## SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO

Ogni personaggio appena creato ha un **budget iniziale pari a 20 monete**.

Tenendo a mente questo budget e le limitazioni di ogni classe, ogni giocatore deciderà l'equipaggiamento con cui partire, deducendo il costo di ogni oggetto dal suo budget. I personaggi possono acquistare anche un animale (se hanno l'abilità "Taming Animals") o assoldare un mercenario.

Un eroe non potrà condividere il suo budget iniziale con gli altri personaggi nemmeno parzialmente.



### OGGETTI RARI

✦ Durante la sua creazione, un personaggio **potrà acquistare** quanti oggetti rari desidera e non sarà richiesto il consueto tiro di dado.

### LIMITI DI EQUIPAGGIAMENTO

**Limite di Peso:** ogni giocatore deve calcolare il **peso massimo** che il suo personaggio può trasportare, sommando i valori di **Forza e Vigore del personaggio e moltiplicando il risultato per 2**. Questa limitazione è scritta sul lato destro della barra, mentre il peso di tutto l'equipaggiamento trasportato è annotato sulla sinistra, incluso l'armatura.



**Limite di oggetti:** sono permessi solo uno scudo, due armature leggere o pesanti (esclusi gli elmetti, schinieri o bracciali) e fino a **5 armi** di ogni tipo.

**Limite di monete:** ogni eroe può **portare fino a 30 monete** (ogni moneta in realtà rappresenta un ammontare indeterminato di monete di varie dimensioni e metalli).

Oggetti come gemme preziose e altri piccoli oggetti di valore verranno considerati avere peso 1 se non diversamente specificato.

Mercenari e animali con l'abilità "Mount" potranno trasportare equipaggiamento e monete con le stesse limitazioni dell'eroe. Vale a dire, che l'eroe potrà usarli per trasportare parte dei suoi effetti personali.

### ECESSO DI PESO

Le limitazioni indicate nella sezione precedente possono essere ignorate, con le seguenti conseguenze:

Se un personaggio porta **maggiore peso del suo massimo consentito**, o infrange divesamente i **limiti di equipaggiamento**, subirà la condizione **Stordito**.

Se un personaggio eccede due o più di questi limiti (per esempio eccede nel limite di monete e nel limite di oggetti allo stesso tempo), o doppia un qualsiasi limite (per esempio trasportando più di 60 monete), subirà la condizione **Stordito** e **non potrà muovere o eseguire alcuna Azione** durante la sua attivazione.

## Esperienza

### PUNTI ESPERIENZA

Quando gli eroi completano una missione, scriveranno sulla propria scheda eroe i punti esperienza guadagnati durante la missione.

A meno che sul Foglio Missione non venga indicata un'altra ricompensa (che prevarrà su tutte le altre), le missioni di dimensioni standard assegneranno i seguenti punti esperienza:

**+1 se il gruppo ha completato la missione al primo tentativo.**

**+1 se il gruppo ha ottenuto più punti Achievement** del Dark Player.

Quegli eroi che finiscono la missione **Ko non otterranno punti esperienza.**

Ricorda che i punti Achievement danno esperienza soltanto se gli eroi hanno completato la missione.

I punti Esperienza vengono accumulati e ogni giocatore decide quando investirli per migliorare il proprio personaggio, come indicato nella sezione seguente. Questi miglioramenti possono essere eseguiti in un momento qualsiasi durante le missioni. Ossia, ogni volta che i personaggi non sono all'interno di uno scenario.

### LUOGHI E SERVIZI

Certi luoghi (Scuole di Combattimento, Biblioteche) permetteranno ai personaggi di guadagnare punti esperienza extra. Controlla le carte Luoghi e Servizi, descritte a pag. 94.



## Evoluzione del Personaggio

Gli eroi possono usare **ogni 3 punti di esperienza accumulata** in uno dei seguenti **upgrade**:

- Apprendere Abilità.
- Ottenere Punti Sviluppo.
- Incrementare la Fortuna.
- Apprendere Incantesimi.

### APPRENDERE ABILITA'

Gli eroi possono imparare una nuova abilità con le consuete restrizioni.

- Abilità di Classe    :

Il giocatore tirerà 1D6 e ne verificherà il risultato, comparandolo al range delle nuove abilità che il suo personaggio può imparare, che varia in base alla sua classe. Nella maggior parte dei casi solo certi tipi di Abilità di classe saranno disponibili (Combattimento, Accademiche e capacità di comando, Esplorazione e Sotterfugio). Sceglierà un'abilità specifica a sua scelta, attenendosi alla tipologia indicata dal dado e osservando tutte le altre restrizioni (ricorda che, come regola generale, due eroi non possono avere la stessa abilità per classe\*). **Se l'abilità appresa precedentemente dall'eroe attraverso questa procedura appartiene alla stessa tipologia di quella che è stata ottenuta con il tiro del dado, il giocatore può ignorare il risultato e scegliere il tipo che preferisce.** Farà lo stesso se non gli è possibile apprendere alcuna tra le abilità della tipologia indicata dal dado.

\*Non lasciare che ciò ti impedisca di giocare con la tua classe preferita. Se vuoi giocare con due eroi che hanno la stessa Abilità di classe iniziale (barbaro-gladiatore), sentiti libero di usarli condividendo la carta abilità. Ma ricorda che dopo la creazione è preferibile che non acquisiscano le stesse abilità di classe.



Il giocatore che controlla Borgron, un Maestro runico, tira 1D6 e ottiene un risultato di 4. Pertanto, deve scegliere un'abilità tra quelle Accademiche e di Comando, come indicato dal range di apprendimento sulla carta della sua classe.

■ Abilità Naturali  : alcuni eroi, come indicato dalla loro carta razza, possono apprendere anche le Abilità Naturali. Invece di tirare 1D6 per determinare il tipo dell'abilità di classe che apprenderanno, possono scegliere al suo posto un'appropriata abilità naturale.

### OTTENERE PUNTI SVILUPPO

Per ogni 3 punti esperienza spesi, un eroe può ottenere un punto sviluppo che può investire nell'incremento di una caratteristica (senza eccedere in alcun caso i limiti razziali).

I giocatori possono accumulare punti esperienza per incrementare le caratteristiche che richiedono più di 1 punto sviluppo.

Per esempio: se un elfo necessita di 3 punti sviluppo per incrementare la sua Forza di 1, deve accumulare 9 punti esperienza, che gli forniranno i 3 punti sviluppo richiesti.

Ogni caratteristica può essere incrementata al massimo una volta sola utilizzando l'esperienza accumulata. Per esempio, un elfo può aumentare il suo Vigore, Forza e Agilità di 1 utilizzando l'esperienza accumulata dopo molte partite.

Nota Bene: ricorda che la Destrezza e la Percezione non possono essere aumentate con i punti sviluppo, ma soltanto acquisendo abilità.

### INCREMENTARE LA FORTUNA

L'eroe ottiene permanentemente un punto fortuna extra. Un massimo di 2 punti Fortuna possono essere incrementati oltre il valore iniziale (gli eroi che hanno l'abilità "Invulnerable", sono di stazza Grande o partono con solo 2 o 3 punti Fortuna iniziali, possono incrementarla solo di 1 punto).

### APPRENDERE INCANTESIMI

Al fine di imparare un nuovo incantesimo da una scuola di magia scelta (con le consuete restrizioni), gli eroi devono visitare una Scuola di Magia e pagare il costo per apprendere. Possono imparare anche nuovi incantesimi da Scuole di Magia differenti se la loro classe lo permette.

Per ogni incantesimo appreso, gli eroi incrementano i loro punti mana di 2. Il limite di mana per un eroe è pari alla sua Intelligenza per x 3. Tuttavia, è possibile continuare ad apprendere incantesimi anche dopo aver raggiunto i punti mana massimi. In questo modo, si formeranno incantatori maggiormente versatili che conosceranno incantesimi utili in situazioni differenti.

### LIVELLI MAGICI

Gli eroi incantatori verranno considerati **Apprendisti** finché non raggiungono **VP pari a 15**. Quando invece raggiungono **VP di 30**, verranno considerati **Arcimaghi**. Vedi le restrizioni e i vantaggi di essere un Apprendista o un Arcimago a pag. 40, nel capitolo "Magia".

## Punti Valore di un Personaggio



**I Punti Valore (VP) iniziali di un eroe sono pari a 10.**

Via via che guadagna punti esperienza e li investe in miglioramenti, le sue caratteristiche e abilità incrementeranno e con loro i suoi Punti Valore.

I VP di un eroe sono pari alla somma di **10 più gli upgrade fatti**.

Ogni upgrade incrementerà i VP di un eroe di 2, indipendentemente dai punti esperienza spesi.

Esempio: l'elfo Taeral vuole incrementare la sua Forza da 3 a 4 e gli servono non meno di 3 punti sviluppo, come indicato dalla sua carta razza. Per ottenere 3 punti sviluppo, Taeral ha bisogno di 9 punti esperienza. Lui ha accumulato 8 punti esperienza e li registra sulla sua scheda, ma questi non incrementeranno i suoi VP finché non li investe nell'incremento della sua forza. Una volta investiti i 9 punti esperienza di cui ha bisogno, incrementerà i suoi VP di 2. Dopo diverse missioni, decide di investire altri 3 punti esperienza accumulati per imparare una nuova abilità, perciò i suoi VP incrementano ancora di 2.



## Background

### ON THE ORIGIN OF THE WORLD

On the continent of Arasca there are different mythologies and explanations about the creation of the world, according to the different civilizations. However, during the first Great Council held in the city of Shiilan, which stands on the island of the Great Inland Sea, the numerous scholars of the continent gathered there agreed to take as a reference the descriptions of *The Collard*, the supreme book written by the god Ansurax. Such decision was made with the most absolute political and religious neutrality, without the pressure exerted by kings or any other factual powers.

Thus, according to the writings of Ansurax, which are part of the mythology of the Ancients or kamaerin (the first dwellers of the world), its origin was the result of the death of an immense titan that roamed the universe. The titan, upon expiring, gave existence to the earth with its flesh; its blood was the sea, and its last breath was the air. From its body emerged the various gods who lived in heaven, and these, so as not to die in solitude as their creator, decided to seed heaven and earth with life. The Ancients were the first creation of the gods and received the gift of immortality, the same their makers had, they called themselves angels and lived with them in heaven.

Humans were later created by the god Radan. They received the gift of mortality and remained for a long time in Arasca, in the Earthly Paradise, as they once called it. Until most of them were banished because of their violent and dominant character and, forced to cross the wide sea, they forged their civilizations in other continents, Europe, Africa, Asia, America, Australia, where they have grown at a dizzying rate until today.

The gods worked for peace in Arasca, until power disputes began and their wills split. Then, the demonic inhabitants of hells emerged from the darkness engendered in the seeds of the Great Tree of Evil, born from the restrained hatred of the dominant gods. The god Ansurax, son of the god Dar, Lord of the Sun, longed for the power over the world. He brought destruction to Earthly Paradise with his hordes, claiming that absolute Chaos was the true existential force of all things. The kind-hearted gods, or gods of light, sent armies of heavenly angels to the forges of Hell, while flocks of winged demons

tried to break the crystal dome that protected the Palace of the High Heavens. Then the men were called to return and support the Ancients, who no longer abounded in number after so many massacres. Unfortunately, the human race was as combative and tenacious as it was subduable, so some of them allied themselves with evil. Many were the mortals who witnessed the supernatural beings walking among the crowds of humans over the razed earth. Powerful warriors emerged and accepted the cruel challenge of war, allying themselves with both sides and earning the respect and hatred of the worlds with their legendary feats. Although the lesser demons respected them and knelt before some of them, they also cursed human existence. Many of these demons believed that the death and destruction wrought by men was an offense to their superior role in the order of Chaos, and consequently, jealous of the growing importance of humans, they committed countless atrocities against mortals.



During the Intemporary Wars, Ansurax proclaimed himself God of Darkness and Hell, and named three of his best demons as his lieutenants. Among them was Raazbal, the fallen angel, expelled from the Palace of the High Heavens for a moral offence, and deformed by cruelty and eternal hatred. At the twilight of the first millennium of war, all the heavenly forces gathered to face in battle the immense black horde, formed by a multitude of races, that the Great Tree of Evil had conceived. The Battle of Light and Darkness lasted for a hundred days and a hundred nights, and at the end of the last night, when the celestial army began to falter, the archangel Fraudiel

entered into the depths of Hell with a group of brave men. There, twisted by pain and hatred, he found the Tree of Evil. Fraudiel cut off its branches and stems, from which dark blood sprouted instead of sap, and then burnt the dreadful vegetable creation. Ansurax and his army fell that same night after the heroic deed of the Archangel. The dark god died at the hands of the Ancients and their loyal men, leaving the crown in the hands of the first. He also left *The Collard*, which he himself had written with his blood, and which was indestructible except by his own hands. Only the mighty Raazbal managed to survive the slaughter and the kingdom of Chaos went into a long lethargy.



Unable to find the abode of Ansurax's last lieutenant, the gods, fearing the belligerent nature of the human race, decided to hide the Earthly Paradise forever from the rest of the continents, but offered those humans who fought in their favor the chance to forget their origins and progress there, isolated from the rest of the world. Many crossed the wide sea again and returned to where civilizations prospered, while others chose to stay. Those who remained forged multitudes of kingdoms and empires as they explored the vast territories. The demons were banished to the Isle of Fire, although there are several portals that allow them to emerge in other latitudes of the world. Gradually, the whim of the gods gave rise to a multitude of races. Over time, some races split into different evolutionary paths to form the enormous melting pot of cultures and civilizations that exists today.

### ON THE SOUL STONES AND EVIL



The crown of Ansurax contained three gemstones called Soul Stones. Each of them had the power to imprison the soul of a demon who might try to seize the command from the Lord of Darkness; there was one for each existing lieutenant. This is how the gods came to possess three Soul Stones to trap the only living lieutenant of Ansurax, Raazbal, and prevent him from emulating his lord. One of the Soul Stones was given to the Ancients, and the other two to humans. While the Ancients kept it safe, waiting for the right moment to use it, humans lost the two that had been assigned to them, after having wasted one of them trying to catch the spirit of a minor demon by mistake.

Raazbal reappeared establishing his power in the kingdom of Bandmor, at one end of the Mountains of Damnation. At the same time, the Thai-Shiang empire, whose army consisted almost exclusively of slant-eyed riders, was at its peak. An alliance of northwestern kingdoms and empires, organized to halt the advance of the terrible Shiang army, served a group of heroes to cross the steppes and reach Bandmor. Aided by the kamaerin, they managed to lock the great demon into the only Soul Stone that had not been destroyed and cut off the roots of the Tree of Evil.

But Chaos and Evil never fade away, they remain dormant, and silently grow until they can burst again like a volcano when the right time comes...



### THE PRESENT MOMENT IN THE KINGDOM OF ALANIA



For hundreds of years, the kingdom of Bandmor served as a defensive wall against other civilizations on the continent. Since its decline less than a century ago, due to the last fall of Raazbal, new commercial land routes were opened that crossed the broad steppes and reached the westernmost kingdoms. Long caravans from the east cross the shrunken Thai-Shiang empire, which has not regained the splendour of the past, but has regained most of its territories east of the great Asdurag River. All traders first flow into Verneck, where fairs and markets are organized. Many wandering travellers, explorers, mercenaries and go-getters meet on this side of the world for adventure or business.

Alania is a kingdom of very recent creation. For centuries, these lands belonged to the empire of Pulse. However, the nobles of the region always felt mistreated with respect to those who belonged to the western peninsula, where the degree of agricultural, architectural and even military development evidenced much higher investments. Alania was a territory in constant danger, since it was a border area with a huge empire like Thai-Shiang. At the same time, it bordered the wealthy kingdom of Bibal to the north and sporadically suffered the onslaught of barbarians and devastators who descended from the frozen wastelands or the islands of the North Sea. It was always a troubled area, where skirmishes prevailed even among the nobles themselves, who invaded castles and neighboring lands, and plotted small conspiracies and sometimes murders. They remained united against the threat of the eastern empire and during the last great war. However, when the Shiang were attacked by the West and Pulse lost countless military forces and much of their wealth due to the war, the nobles of Alania understood that this was the right time to fight for their interests and decided to fight for their independence. The Empire had no choice but to grant it after the first internal wars, unable to send a powerful army to quell the rebellion. Shortly thereafter came the independence of Raíncla, the peninsula on the other side of the White Sea. Since then, the nobles of Alania form a recent convulsed kingdom, with a king elected every five years, and where the balance of power among the noble houses guarantees a fragile peace.

## THE GEOGRAPHY OF ARASCA

The continent of Arasca is the favorite place of the gods, and thus it is also the place where the gods impose most of their whims. There are very different climatic zones, from the area of frozen deserts in the North and the land of the Elementals, where the cold becomes so extreme that even the sea freezes to serve as a bridge between some islands, to the great warm deserts of the South, where civilizations such as the Forgotten Pharaohs progress by building their pyramids. The continental climate is predominant, although there are endless jungles in the southeast and milder climates in the southwest, where some of the civilizations that came from the Old World are settled, such as that of Iberia or that of the Sons of Jupiter. There is also a multitude of large peninsulas. Humans populate the western ones. The western peninsula, where the Empire of Pulse prospers, the peninsula of Raíncla, where the kingdom of the same name is located, recently independent of Pulse, and the peninsula of New Iberia where halflings and humans share lands. Huge deserts can be found, not only the warmest ones, but also those to the south of the Khumund mountain range or the dangerous deserts of the great worms, located south of the Great Inland Sea, the largest surface of water in the continent. The great steppes are in the central zone and in the northwestern part, between the plentiful Asdurag and the river Asarlung. There are other long rivers such as the Red River, where the Chask tribes make their offerings, the Deep and Yellow rivers that nourish the jungles, or the Whispering river that flows into the Southern Sea. Great forests extend everywhere, such as the Green Forest in the northeast, inhabited by wild elves, the millennial Stone Forest, where the great orcs find the wood to build their totems, the Torath Forest, where the lycanthropes proliferate, the Troll Forest or the Eternal Forest that surrounds the mountains of the kingdom of Kāmaer. But the largest one is the Black Forest, that extends in the southern border, inhabited by a multitude of beasts and some Amazonian tribes.

## RACES AND CIVILIZATIONS

In Arasca a huge number of races coexist. The Ancient or kamaerin, also called celestial, were the first creation of the gods and remain in the Kingdom of Kāmaer. Much taller than humans and very stealthy, generally have whitish skin and hair and are incredibly resistant to cold. Its ice city and capital, Menon, was built on the lake that flooded through a spell the previous city of the same name.

The First Elves hold their dominions in the forest bordering the north, in the Origen Island and in the nearby coasts. From these two factions were split, the Renegade Elves and the Wood Elves, who moved away to the eastern end of the continent. The first inhabit the Peninsula of the Astray, and prefer to live in coastal and rocky areas. The Wood Elves or Silvan Elves have prospered in the vast Green Forest, where they build their cities on trees in alliance with the spirits of

the forest. Both the elves and the kamaerin share a common past and a unique singularity: they are immortal, and are not changed by the passing of time, which makes them much wiser and more serene than any other races.

Demons are present in various parts of the world, but especially on the Isle of Fire. They are very powerful and feel a deep hatred towards the human race. Like the kamaerin, they do not suffer the effects of time or disease, but weapons can harm them.

Humans are many and their kingdoms cover much of the continent. The Empire of Pulse has lost many territories but is still very powerful on the Western Peninsula. Capable of manufacturing gunpowder weapons, they possess the best blacksmiths in the craft of manufacturing armor. They are really highly advanced both in art and science. However, it is also the main kingdom defending the True Christian Faith that came from the Old Continent. A few decades ago, the current kingdom of Alania, which was formerly made up of several counties within the empire, and the kingdom of Raíncla, which occupies the peninsula of the same name, became independent from Pulse. Next to Pulse are the islands of Trecia, whose inhabitants keep the civil and military customs of their distant Greek relatives, exhibiting countless marble statues and temples with hundreds of columns.



On the other side of the Sharp Mountains of Pulse live the ascadians in their deep forests, fearsome warriors whose leaders ride on bears. Nearby is Lesonia and beyond that the northern barbarians in the Torath Forest and the kingdom of Bibal, rich region due to its silver mines and whose capital is on the island of Lake Itarig. Beyond the river Asdurag there are several barbarian tribes of a certain nomadic character, such as the fierce Kurgan, and some even more primitive such as the Drugni or cavern dwellers, or the Siarons, who live in teepees made with horse and bison skin. The entire lower half of the extension between the Asdurag and the Asarlung is occupied by the Thai-Shiang Empire. The slanted-eyed lived their splendor in times past. They

are fierce and pale like the moon. Great riders of horses that dominate the wide expanses of meadows. A century ago they broke the long truce with the Pulse Empire and decided to cross the Asdurag to invade Alania first and then spread throughout the northwestern part of the continent. But Pulse's army and an alliance of kingdoms replicated by crossing the Shiang empire from west to east like a slashing knife and their terrible military power declined considerably. Over the last few decades, they have managed to restore most of their territories and constructions despite the belligerent tribes that border on the north. They are still the best warriors on horseback, able to shoot a bow at gallop with great precision or to travel non-stop on their mounts for days. Their great capital, Thamey, is now one of the key spots on the continent's trade routes.

In the White Sea there are two outstanding kingdoms located in two groups of islands. The Sons of the Kraken rule the Grey Islands with a firm fist. Worshippers of the

great creature from the oceans, they have a good fleet of ships and their islands are often the destination of many prisoners from the mainland. There are also the Corsair Kingdoms, which compete in the sea with the Sons of the Kraken and also with the taifas that thrive on the southern coast of the White Sea. Further southwest the civilizations of Iberia can be found, where humans rule pestilent cities in which knights challenge each other in street duels with swords and foils, and the Sons of Jupiter, descendants of the navigators of the Roman Empire. As you travel along the coast of the Southern Sea and through the inland lands on that side of the world, you may find the Kingdom of the White Tree. They worship the one they say is the antagonist of the Tree of Evil, and the kingdom of the Lords of horses, a people as accustomed to riding as the Shiang, though less belligerent. In the eastern part of the continent, humans are just an exception. However, on the Island of the Rising Sun it is worth mentioning the kingdom of Shinto, a place of pilgrimage for the best martial arts warriors. Once on the continent, the town of Umun prospers on the shores of the Great Inland Sea. It began as a colony founded by a western priest converted to explorer, who eventually became king.

Halfings are also worthy of mention, despite being a breed of small people that barely occupy the northwestern region of the Nueva Iberia peninsula and the Balidos Islands, known for the number of sheep in them. They are usually peaceful, calm and kind people who do not like fights, traps or brawls. Usually noisy at parties, they are rarely seen to get into trouble and generally resolve their conflicts with a good dialectical fight before exchanging some hugs, induced by the abundant beer and wine that they themselves brew and export to other places.

Orcs or uroks are a formidable breed, capable of proliferating in wastelands, in rich and leafy valleys and forests, in frozen areas, rugged coastlines, rough mountains and wide meadows. Like humans, they thrive better than any other race in very different climates. There are several sub-races. Some of them, those that inhabit the southern strip of the continent, are little taller than a dwarf, thin and hunched over. Others become as big and strong as gorillas. The Northwest is where they most rarely can be found, although they occupy various dens in the Gray Mountains and on Crab Island, where they hold the kingdom of Krogg. Their largest and most belligerent territories are in the north-eastern regions around the Khumund mountain range.

It is very common to see goblin clans in the vicinity of the orc domains. Small and tricky, these creatures normally live in the mountains, although one of their strongest kingdoms is in the Red Forest.

Dwarves are a race that inhabits both ends of the continent. The origins of the first dwarf houses began in the Khumund mountain range, there they hold their greatest fortresses, those that endure the constant onslaughts of the hordes of orcs and goblins and also the expansion attempts

of the kingdom of the Reborn from the western side of the mountains. When the first Khumund mines were exhausted, several dwarf clans predicted the end of the extractions in the area and decided to listen to the reports of explorers, who located new and formidable deposits in the southwestern end of Arasca. They traveled to the Ach mountains, where they settled and formed new cities dug into the rock. But in Khumund new deposits were found too and, with time, the clans started fighting for them, which forced the exile of some houses who travelled south to form the kingdoms of the Renegade Dwarfs. These, inferior in number, embraced dark magic and included half-breed orcs and goblins and hobgoblins in their armies.

Among the Green forest and the regions dominated by the great orcs are the territories of the dogfolk. The features of some clans of this race resemble hyenas, while others seem more related to wolves. In any case, they have an enviable sense of smell and tend to form large communities in the plains and occasionally in the forests and deserts under their domain.

On the Serpent Peninsula and in the forests along the coast that rises to the Green Forest live the catfolk. They live clustered in clans where certain sub-races can be observed, such as tigers, panthers and lions. They are agile and fast, with a good sense of smell and intelligent, although they live in very small groups. Most of the adults in a clan are usually absent from their homes for weeks. They are accustomed to constant travelling as they hunt and explore, often venturing outside their lands. Except for the groups of elders who are in charge of creating and enforcing the laws and also of the schools of magic, it is difficult to see large communities, since the clans are very scattered and only meet from time to time for festivities and to decide upon urgent matters such as war.

Bordering on the dogfolk, the catfolk and the renegade dwarfs are the kingdoms of the brutal ogres. This race is mainly based in the Bone Mountains, so called because on the peaks of the promontories they place large piles of bones belonging to all their fallen enemies, not before they have been fleshed and devoured. However, it is easy to see ogres in other parts of the continent. It is common to see them employed as mercenaries, tavern bouncers, bodyguards, pit fighters or even loggers or cattlemen in human kingdoms.

Trolls hardly mix with humans, but they do mix with orcs and goblins. They benefit from their better hunting skills in exchange for giving them protection. The only place where quite well-organized trolls have been seen is in the kingdom they hold in the Yellow Mountains. There, they do not only deal with war or the protection of their mines. They also have archaic forms of government and even practice magic.

Among the large humanoid breeds worth mentioning, the most difficult to see are those of the Cyclops and Minotaurs, both because they are few in number and because they usually have a solitary character. Cyclops lurk in the Ach Mountains, while minotaurs roam the vast Black Forest, often embedded



among the tribes of beastmen and centaurs. These horned breeds are semi-nomadic and hardly stay longer than one season in the same place. They are great hunters and their hoofs and strong limbs allow them to travel long distances.

In the area of the great jungles, in the southeast of the continent, we find the kingdoms of the reptilians and amphibians, who build their pyramids near the eastern shore of the great rivers. They are lands difficult to conquer by armies due to the thick vegetation, and these cold-blooded races have become accustomed to living in prehistoric civilizations almost completely isolated from the rest of the world. It is therefore not easy to find reptilian or amphibian warriors or explorers (not to say sorcerers) outside their borders or used to life in cities. However, there is a sub-race of giant amphibians, the Chask, which inhabit the great red meadows surrounding the Mountains of Doom. Equally primitive, with a great sense of smell and strong as bulls, they are very belligerent nomadic tribes that tend to tame large lizards as mounts.

Those who do live in the jungles in more advanced civilizations are the Misran, apes with an intelligence similar to that of humans. Their kingdom is on the western side of the Yellow River, and their cities are built hanging in the air by means of enormous wooden platforms. They also tend to live quite isolated, although the Amazonian tribes and Umun's men sometimes trade with them.

In the Moon Island, the great surface of land surrounded by the Great Inland Sea, the civilization of the Cyx or shardmind thrives. These beings with brittle bodies, immune to poisons or diseases, practice a multitude of scientific disciplines and agglutinate most of the knowledge in the world, only surpassed by that of the kamaerin. The Cyx sages are in contact with erudite circles from all ends of the continent.

Around the Great Inland Sea fomror and kobolds also thrive. The former are a prehistoric race that inhabits the Whispering Swamps. They have only one eye, big as a goose egg, and live in a matriarchal society where the strongest warrior tribes enslave the weakest in enclosures made of mud. Kobolds are very different. Small, related to reptilians and accustomed to living in caves and tunnels they dig under the mountains.

Similar to the kobolds, but more intelligent and numerous, are the ratmen, who sometimes leave their cities underground to raid the lands of forests and plains around in large hordes. They are so numerous and have such working capacity that they dig very long tunnels. Because of this they have managed to settle in places scattered all over the continent. They practice dark magic and have a special ability for picaresque and subterfuge.

Birdmen or Raaz are few in number and generally live in colonies built on the slopes of the Zigzagging Mountains. There are sub-races that lost the ability to fly, while others have barely developed prehensile fingers that allow them to use tools effectively.

The devastators, on the other hand, are a species of human race dominated by the demonic forces that inhabit the north. They live in the icy, volcanic deserts of the north, where life is almost a miracle and war is necessary even to find food. They take advantage of winter to get out of their

black fortresses and cross the sea straits that separate them from the continent. They are not very numerous but their thirst for blood is unparalleled.

In addition to the races of mortals and immortals, it is worth mentioning those civilizations or kingdoms which belong to those returned from the dead. In the southern part of the continent, the Forgotten Pharaohs continue to protect their pyramids in the middle of the desert, just as their mortal ancestors did before the Dry River acquired its present name and caused the Great Famine.

In the north, the kingdom of the Reborn contracts and expands like heartbeats. Both the vampires, incredible creatures whose power rivals that of angels and demons, and the necromancers, have legions of servants they raise and launch against the nearby territories. Even though this happens only every century, when winters are especially long and bitter, the strait that leads to the Bay of Ibram freezes and the dead walk through it avoiding the obstacle of the Mountains of Doom. It is then that human kingdoms discover the existence of the dormant danger of the Reborn.





# Missioni

## Foglio Missione

In Dungeon Universalis, una missione è una partita che ha luogo in un dato scenario ed è rappresentata su un Foglio Missione, indipendentemente dal fatto che appartenga o meno ad una campagna. Nel libro "Quests and Campaigns" abbiamo incluso diversi scenari indipendenti, una grande campagna unita da un filo narrativo e altre campagne minori.

Nella campagna principale "The return of Raazbal", le prime due missioni sono introduttive e altamente consigliate per iniziare a giocare:

■ M1 Free the merchants (questa piccola missione non usa i mazzi del Dark Player e ti aiuterà ad apprendere i meccanismi di combattimento).

■ M2 Rorg's Lair (ti aiuterà ad imparare i meccanismi di esplorazione).

Ti consigliamo inoltre queste due missioni indipendenti (ed un qualsiasi evento epico) se vuoi far pratica senza iniziare una campagna:

- M34 The Bandits Den
- M39 Cattle-Thief Trolls

Ricorda che, a meno non sia specificato diversamente sul Foglio Missione, **gli eroi partono per primi**. I tiri iniziativa vengono fatti normalmente solo quando vengono incontrati nemici dopo aver rivelato una sezione inesplorata. Quindi, se gli eroi partono in una sezione o uno scenario già esplorato, partiranno sempre per primi e poi si attiverà la fazione del Dark Player. **La sezione di partenza di uno scenario è sempre considerata come già esplorata.**

Qui sono indicate le diverse parti ed elementi di un Foglio Missione:

### 1. SEZIONI

- A Nome della Missione.**
- B Background** narrativo dell'avventura.
- C Numero della missione.** Ogni colore rappresenta il tipo di missione (ti aiuterà ad individuarla sulla mappa della campagna, che il Dark Player può controllare (quella in prima pagina di questo regolamento e anche del libro "Campaign and quest"):

  - Missione che da inizio ad una campagna.
  - Missione appartenente ad una campagna.
  - Missione indipendente.
  - Evento Epico (giocato soltanto se attivato da una carta Evento di Viaggio).

- D Livello di difficoltà:** sebbene la difficoltà sia abitualmente regolata in base al livello degli eroi, può essere aumentata in base all'obiettivo proposto o alle regole speciali dello scenario. Vedrete ben presto che alcune piccole avventure sono facili, dato che servono come partite introduttive o piccole missioni. Maggiore il numero di icone, maggiore il livello di difficoltà:
- E Solo negli Eventi Epici:** indica la tipologia di terreno o di insediamento dove l'evento può avere luogo.
- F Tempo stimato:** indica la durata della missione, variabile in base al numero di giocatori.
- G Obiettivo:** breve descrizione della missione.

*Nota Bene: se l'obiettivo della missione è "Gli eroi devono lasciare lo scenario" o "Gli eroi devono raggiungere la casella X", si riferisce soltanto agli eroi (non ai loro compagni).*

**H Fazione:** indica la fazione al quale appartengono le creature dello scenario. Se le creature non appartengono a nessuna fazione, il foglio missione specificherà quali possono essere usate. I personaggi o le creature usate dal Dark Player generalmente appartengono ad una singola fazione, sebbene le creature e i guerrieri di diverse fazioni possono essere combinati, specialmente nelle avventure progettate dagli stessi giocatori.

*Consiglio: in alcune situazioni ti potrebbe capitare di non avere abbastanza stantee di una creatura da piazzare sul tabellone, specialmente se decidi di giocare con fazioni che non sono incluse nelle nostre missioni predefinite. Puoi scegliere tra due opzioni. Puoi attivare da quella fazione altre creature con lo stesso costo, o puoi usare stantee di una creatura diversa per rappresentare la creatura che vuoi utilizzare.*

**I Setup:** qui sono indicati i preparativi antecedenti l'inizio di una partita. Fai attenzione alle modifiche e variazioni nella composizione dei mazzi di carte, dei Punti Riserva, dell'uso dei contatori, ecc.

**J Elementi Speciali** : qui vengono indicati i diversi elementi speciali presenti sulla mappa. Si consiglia al Dark Player di preparare le carte per ogni elemento speciale durante il setup della partita.

**K Arredo** : indica i vari oggetti di arredo presenti sulla mappa. Si consiglia al Dark Player di preparare le carte per ogni oggetto di arredo durante il setup della partita.

**L Altri elementi:** informazioni molto varie tra loro. Ubicazione degli elementi non inclusi tra i precedenti, creature ad uso del Dark Player, ostacoli, ecc. Sono indicati sulla mappa tramite questi cerchi e quadrati numerati:



Il **Dark Player** deve pagare il costo di tutte le **creature ubicate in caselle specifiche** nello scenario, non appena vengono piazzate sul tabellone, ad eccezione di quei casi in cui il foglio missione specifica che non va pagato il costo o quando i Punti Riserva non sono sufficienti. In quest'ultimo caso, non sarà possibile generare le creature. Le creature non avranno un costo se il contatore Punti Riserva non viene usato durante la missione.

**M Leader:** indica se è presente o meno un Leader della missione e quale abilità o equipaggiamento possiede.

Se il Dark Player, durante il setup di una missione, non ha Punti Riserva a sufficienza per pagare un Leader o una creatura, nè pagherà comunque il costo iniziando con un punteggio negativo sul contatore, scartando le carte necessarie durante la partita finchè non ha punti da spendere.

*Esempio: un gruppo di eroi ha 32 VP e il Leader costa 45 VP. Il Contatore Punti Riserva inizierà con un bilancio negativo di -13. Il Dark Player scarterà le carte necessarie durante la partita per avere punti disponibili e poter iniziare ad attivare carte da quel punto in poi.*

**N Regole speciali:** informazioni diverse circa l'avventura specifica. Limite di turni ⏳, comportamenti speciali e situazioni o restrizioni sull'uso delle carte e/o creature, ecc.

**O Fine della Missione:** informazioni su cosa accade quando una missione viene compiuta ☺ o fallita ☹.

Come regola generale, gli eroi avranno **due tentativi per compiere una missione**. Dopo il primo infruttuoso tentativo, se stanno giocando una campagna, dovranno decidere se seguire il filo narrativo o se fare un secondo tentativo. Dopo il secondo tentativo dovranno seguire il filo narrativo designato, anche se gli sarà fatale.

Nel caso di **Eventi Epici**, un secondo tentativo non è permesso.

**P Ricompense** 📦: monete e punti esperienza assegnati agli eroi in base ai meriti ottenuti durante l'avventura. Sono ottenuti solitamente solo se la missione è stata completata.

**Q Tessere:** la numerazione delle tessere necessarie per rappresentare la mappa.

**R Mappa della missione.**

**S** Le note nei riquadri ombreggiati in rosso non dovrebbero essere lette dai giocatori nelle partite in modalità cooperativa se stanno usando l'APP di supporto, poiché queste note appariranno sullo schermo via via che la mappa viene esplorata.

## 2. NOTE

♣ Si riferisce alle Carte Incontro del mazzo del Dark Player.

🗺 Carte Ostacolo.

♥ Carte Potere.

👤 Fa riferimento al Leader della Missione.

🗨 Icona di uno snodo narrativo.

⚙ Regole esclusive per una partita cooperativa con l'uso dell'Artificial Dark Player.

## 3. MAPPA

📍 Sezione o stanza principale: indica la sua ubicazione e le eventuali regole speciali che la influenzano.

👤 Posizione del Leader della Missione.

📍 Punto di partenza per gli eroi: Mostra la prima casella dello scenario nella quale gli eroi devono essere attivati. Non può mai essere occupata da creature controllate dal Dark Player. Come regola generale, nessun nemico può essere posizionato nella sezione in cui ci sono caselle di partenza.

📍 Obiettivo: rappresenta la casella che deve essere raggiunta al fine di completare l'obiettivo. Non può essere occupata dalla fazione avversaria.

📍 Obiettivo della missione.

**Passaggi segreti:** non devono essere collocati sulla mappa fintanto che un eroe non supera un Test di Percezione nella sezione in cui si trova. Una volta scoperti e collocati, verranno trattati al pari di porte normali e possono essere aperti normalmente.



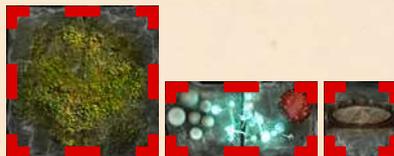
**Elementi di accesso:** circondati da una linea gialla tratteggiata.



Se una porta o un accesso è considerato aperto all'inizio della missione, sarà circondato di verde.



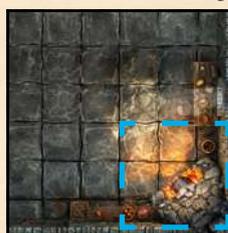
**Elementi speciali:** circondati da una linea rossa tratteggiata.



**Elementi di arredo:** circondati da una linea blu tratteggiata.



**Elementi già inclusi nella tessera:** sebbene la maggior parte degli elementi siano indipendenti dalle tessere al fine di favorire la modularità, a volte possono essere inclusi nella tessera stessa.



**Caselle invalicabili e che bloccano la LdV:** sono circondate da una linea rossa e ombreggiate in rosso.



**Altri elementi e tessere che si sovrappongono:** sono delimitate da una linea tratteggiata a puntini.



## Pausa tra le Missioni

Se vengono giocate missioni indipendenti (non ubicate su una data mappa), ma i giocatori desiderano che i propri eroi abbiano una certa continuità ed evoluzione (come avverrebbe in una campagna), sarà sottinteso che gli eroi facciano sempre ritorno in un insediamento non appena la missione ha termine.

Gli eroi, nella **fase a cavallo tra le avventure** e prima della preparazione alla loro prossima missione, tireranno 1D6 per determinare il tipo di luogo dove riposeranno. Con un risultato di 1-2, il gruppo riposerà in un Villaggio. Con un risultato di 3, in un Castello. Con un risultato di 4-6, soggiognerà in una Città. Pesca casualmente una carta da quel tipo di luogo e tira 1D6 (viene considerato un tiro Evento di Viaggio). Confronta il risultato con il risultato richiesto **C** sulla carta Evento di Viaggio. Se è **pari o superiore** a quest'ultimo, capovolgi la carta e leggine il contenuto. Se è inferiore, significa che nessun evento influenza gli eroi durante il riposo in quel luogo.



**A** Carte Evento di Viaggio. Il simbolo **B** su ogni carta identifica il tipo di luogo e terreno ed è identico ai simboli presenti nella legenda della mappa della campagna. Questo simbolo invece **C** rappresenta il tiro Evento di Viaggio.

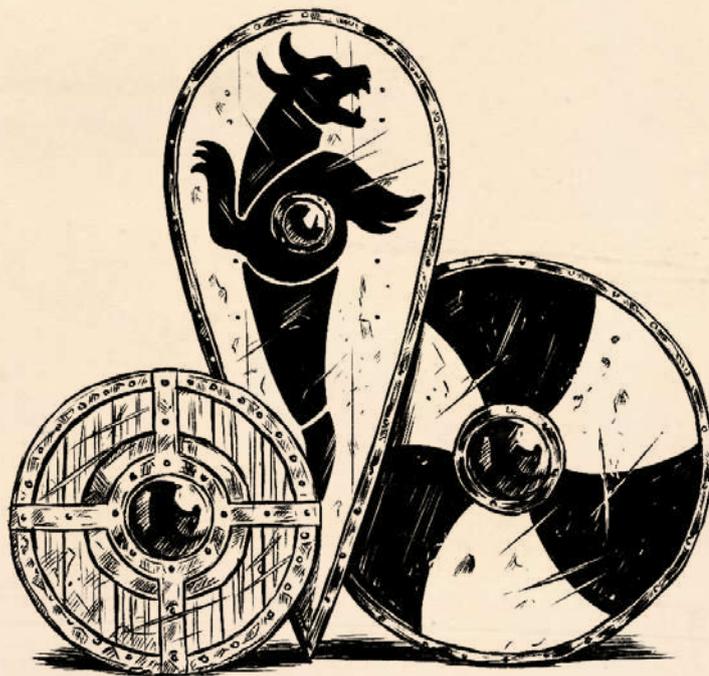
Dopo che i possibili eventi sono stati risolti, **ogni eroe deve visitare una locanda e pagare per recuperare le energie**, e **può visitare altri 3 Luoghi e Servizi** (a propria scelta tra tutte le carte disponibili di questo tipo) al fine di acquistare nuovo equipaggiamento, apprendere nuove abilità/incantesimi, allenarsi o assoldare i servizi di vari professionisti, come descritto in ogni carta **D**.

*Nota Bene: ricorda che quando gli eroi vanno a riposare in una locanda, devono pagare anche il costo per mantenere mercenari e animali.*



## VENDERE EQUIPAGGIAMENTO

Gli eroi potranno vendere qualsiasi oggetto da loro posseduto **in qualunque luogo**. Tutti gli oggetti (incluso gli oggetti magici) possono essere venduti automaticamente per la **metà del loro prezzo originale** (arrotondato per eccesso).



# Campagne

Il modo migliore per godere di Dungeon Universalis è giocare una campagna. Le Campagne sono un insieme di storie collegate da un filo narrativo che permette ai giocatori di immedesimarsi nel ruolo del proprio eroe, che evolve, acquisisce equipaggiamento, trova oggetti magici e vive esperienze indimenticabili via via che viaggia attraverso territori e città, esplora luoghi sconosciuti, assolda mercenari o guaritori, finché non si trova di fronte alla missione finale.

## SETUP DEGLI EROI

Il Setup degli eroi in una campagna è identico a quello in una partita standard.

In Dungeon Universalis abbiamo incluso una mappa che rappresenta parte del continente di Arasca nel quale potrete vivere la grande campagna "Il ritorno di Raazbal", in aggiunta a giocare altri campagne minori, una moltitudine di avventure indipendenti ed eventi epici oltre a poter creare le vostre avventure in questo universo fantasy medievale.

Il gruppo di eroi inizierà la campagna in un luogo specifico. Da lì, seguendo il filo narrativo, viaggerà attraverso diversi territori fino a raggiungere la successiva destinazione.



## IL GRUPPO DURANTE LA CAMPAGNA

Durante una campagna potrà accadere ad un giocatore di dover assentarsi per una o più partite. Nel corso del loro viaggio, tutti gli eroi saranno considerati essere nel gruppo e saranno ugualmente influenzati dagli Eventi di Viaggio.

Ogni volta che ha inizio una missione o un evento epico, i giocatori decideranno se usare o meno in quella partita gli eroi degli assenti. Se non vengono usati, quegli eroi verranno semplicemente considerati assenti per un qualche motivo e non partecipando a quella specifica missione o evento epico, mentre il resto del gruppo giocherà come di consueto. I Punti Valore del gruppo saranno pertanto quelli degli eroi che partecipano in un dato momento.



## La Mappa Campagna

La mappa della campagna è costituita dai seguenti tipi di territori: Foresta, Montagna, Pianura, Palude, Deserto, Vulcanico, Ghiacciaio e Mare (aree di mare confinanti con la terra sono considerate aree costiere). Allo stesso tempo, gli eroi potranno usare strade e fiumi (solo quelli navigabili) per viaggiare. Sono presenti inoltre 3 tipi di insediamenti (Castelli, Città e Villaggi). Gli eventi di Viaggio possono essere risolti sia in insediamenti che in territori.



Simboli che rappresentano i diversi territori. Città, Villaggi e Castelli hanno i corrispondenti nomi sulla mappa e ogni territorio è numerato per aiutarti a trovare o ricordare il luogo in cui si trova il tuo gruppo di eroi sulla mappa.



Per navigare via mare o fiume sarà necessario utilizzare una barca (vedi più avanti in questo capitolo).

In Dungeon Universalis, gli eroi **possono muoversi liberamente** per la mappa, viaggiando a loro sciacimento nelle regioni e nei territori limitrofi, prendendo scorciatoie e deviazioni, visitando, se lo desiderano, città o castelli, al fine di incontrare un curatore o visitare una scuola magica, o per migliorare le proprie abilità prima di intraprendere la missione successiva. Possono decidere di raggiungere la loro prossima destinazione a cavallo o su un'imbarcazione, se vogliono risparmiare tempo. Possono aggirare una catena montuosa o viaggiare in direzione di un'isola.

Sulla mappa della campagna, gli eroi troveranno i nomi degli insediamenti e delle caratteristiche geografiche. D'altro canto, il Dark Player potrà verificare (sulla mappa presente nella prima pagina di questo regolamento oltre che nel libro "Campaign and Quest book") le avventure da poter giocare in ogni territorio che saranno numerate su delle bandiere , rappresentate con la stessa numerazione e colore che presentano nel libro "Campaign and quest book".

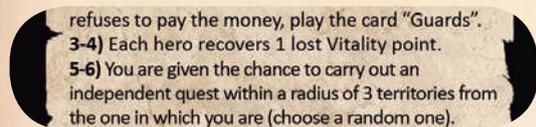
Le bandiere saranno le seguenti:

-  Missione che da inizio ad una campagna.
-  Missione appartenente ad una campagna.
-  Missione Indipendente.

Per giocare le missioni di una campagna, inizia una missione  e segui il filo narrativo per continuare attraverso le missioni che saranno sbloccate . Alcune campagne possono essere giocate contemporaneamente.

Per accedere ad una missione indipendente , questa deve essere precedentemente sbloccata in un modo diverso. Un'avventura di questo tipo sarà sbloccata se:

■Ti viene offerta la possibilità di giocarla quando visiti un insediamento. In luoghi come taverne, oracoli e quartieri reali e governativi ti potrebbe venir richiesto di affrontare queste missioni, sbloccandole.



■Ottieni un risultato di 1 in un tiro Evento di Viaggio. La missione indipendente presente in quel territorio sarà sbloccata (se ne è presente più di una, solo una ne sarà sbloccata casualmente).

**Tutte le missioni indipendenti verranno bloccate di nuovo alla fine dell'anno corrente.**

Ogni eroe potrà completare ogni missione indipendente solo una volta per anno. Vale a dire, che potrà fare due tentativi per completare una missione sbloccata, ma una volta che la missione è stata completata, non la potrà giocare nuovamente fino all'anno successivo.

*Nota Bene: se giochi in modalità cooperativa, senza un Dark Player umano, prova ad ignorare le bandiere sulla mappa in modo da non ricordare la loro posizione, oppure usa la mappa sulla nostra piattaforma web "World of Arasca" per tenerli nascosti alla tua vista.*

Ricorda che puoi rigiocare una missione (in special modo quelle indipendenti) cambiando le fazioni o le creature che vi dimorano, a tuo piacimento. Ciò cambierà completamente l'esperienza vissuta.

Gli eroi potranno ritardare la partenza della propria missione principale e giocare una missione appartenente ad un territorio che stanno attraversando. Hanno completa libertà durante il loro viaggio!

*Immagina, per esempio, gli eroi entrare in qualche tumulto infestato da morti viventi. Più tardi, lo stesso gruppo di eroi, o persino uno diverso, potrebbe giocare la stessa missione nuovamente, nello stesso scenario, ma questa volta contro una tribù di orchi. Il sistema di bilanciamento di Dungeon Universalis garantisce la possibilità di giocare usando fazioni differenti con livelli di difficoltà simili senza necessità di ulteriori aggiustamenti.*



## Turni Campagna



Anche durante una campagna vi saranno dei turni, sebbene saranno diversi da quelli presenti in uno scenario o una missione.

Il segnalino degli eroi verrà usato per contrassegnare il territorio che stanno attraversando.

**Un turno campagna rappresenta diversi giorni di tempo reale (una settimana) e, all'inizio di ogni turno, gli eroi potranno scegliere tra una di queste due opzioni:**

1. VIAGGIARE
2. RESTARE NEL TERRITORIO IN CUI SI TROVANO.

Inoltre, potranno entrare o lasciare un insediamento (o rimanervi) nel territorio dove hanno iniziato il loro turno campagna o in quello verso dove si stanno muovendo.

D'altra parte, durante un turno campagna gli eroi potranno eseguire diverse attività, come intraprendere una missione nel territorio in cui restano o si stanno muovendo, eseguendo azioni come usare oggetti o lanciare incantesimi, interagire con personaggi, accamparsi, attraversare un ponte, ecc.

**Durante un singolo turno campagna può essere giocata una sola missione.**

### VIAGGIARE

Durante un turno campagna, un gruppo di eroi può muovere nei seguenti modi:

■**Muovere in un territorio adiacente.**

■Muovere di un **territorio extra** se si è viaggiato attraverso un territorio con **una pianura o una strada**, fintanto che tutti gli eroi nel gruppo sono **a cavallo**.

■Se su un'imbarcazione, muovere in un'area di **mare adiacente o fino a due icone avanzamento su un fiume navigabile**.

Un eroe deve usare **due turni campagna** per muovere in un territorio adiacente se sta **violando uno qualsiasi dei limiti di equipaggiamento** elencati a pag. 79.

### FATICA E FERITE

Durante una campagna, le **ferite subite dagli eroi vengono conservate**, e il loro **Mana, Vigore e Fortuna non sono ripristinati** a meno che non visitino certi luoghi (taverne, curatori, ecc...) o usino certe pozioni o erbe curative. Ricorda che le condizioni "Ko", "Ferito" e "Ammalato" non vengono cancellate alla fine della missione.

Pertanto, durante i loro viaggi, gli eroi potranno essere indeboliti e persino finire Ko. Un eroe inizierà la sua missione in una condizione fisica differente in base alle circostanze che lo hanno influenzato durante il viaggio per arrivare fin lì. Potrà trovarsi in condizioni così misere da portarlo a decidere di ritornare indietro nel bel mezzo di una missione, al fine di rimettersi in forze o acquisire nuovo equipaggiamento.

### AZIONI IN UN TURNO CAMPAGNA

I personaggi possono usare oggetti (pozioni, provviste) o lanciare incantesimi (curativi) durante un turno campagna, prima che venga effettuato il tiro evento di viaggio.

## EVENTI DI VIAGGIO

Un **Tiro Eventi di Viaggio** deve essere fatto ogni volta che gli eroi **entrano** o **restano** in un territorio o insediamento, ogni volta che **lasciano** un insediamento, oppure ogni volta che raggiungono un **Fiume navigabile**.

Tale evento di viaggio corrisponderà al tipo di territorio attraverso cui viaggiano o all'insediamento che visitano\*. Pesca casualmente una carta del tipo di territorio o insediamento e tira 1D6. Se il tiro è pari o superiore al risultato richiesto sulla carta **A**, gira la carta e leggine il contenuto. Se il risultato richiesto non viene raggiunto, vorrà dire che in quell'evenienza nessun evento influenzerà gli eroi.

\*Se lasciano un insediamento, vengono considerati in viaggio attraverso il territorio in cui è ubicato l'insediamento.



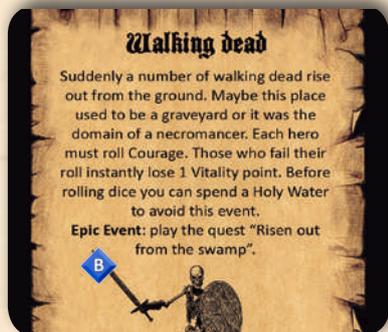
Il gruppo di eroi decide di viaggiare da Sudfall a Norkefall, poiché vi è un erborista **A** in quel castello. Dovranno fare un tiro Eventi di Viaggio in una Pianura **B**, dato che in quel turno entrano in un territorio con una Pianura, e poi devono fare un tiro Eventi di Viaggio in un Castello **A**, in quanto nello stesso turno nel quale si sono mossi in un territorio adiacente, visiteranno quell'insediamento. Se decidono di lasciare Norkefall durante il turno successivo, eseguiranno un tiro Eventi di Viaggio pianura nel territorio in cui è ubicato il castello.

La maggior parte degli eventi vengono risolti rapidamente con uno o più tiri. Tuttavia, alcuni di questi offrono la possibilità di intraprendere un **Evento Epico** **B**. In altre parole, tali eventi permetteranno di giocare una missione invece di applicare l'effetto automatico dell'evento.

Queste missioni sono rappresentate con una bandiera all'interno del libro "Quests and Campaigns".

Gli Eventi Epici sono del tutto opzionali, sebbene permettano ai giocatori di immergersi pienamente nella campagna ed ai loro eroi di guadagnare punti esperienza extra. Saranno i giocatori stessi a decidere se risolvere l'evento velocemente o rappresentarlo in modo epico.

**Fortuna negli eventi:** I punti fortuna non possono essere usati per cambiare un tiro Eventi di Viaggio, ma possono essere usati per modificare o evitare il risultato di un evento.



In base a questa carta Eventi di Viaggio, gli eroi vengono attaccati dai non morti. Possono quindi scegliere se risolvere gli effetti automaticamente o affrontare un Evento Epico: la missione "Risen out from the Swamp".

## STRADE

Un gruppo di eroi che viaggia attraverso dei territori seguendo una strada, può scegliere se fare un tiro Eventi di Viaggio usando il mazzo del territorio che sta attraversando oppure quello corrispondente al mazzo "Road" **B**.



Il gruppo di eroi decide di viaggiare da nord verso Norkefall, ma decide di farlo usando la strada invece di camminare per la pianura. Si dovrà effettuare un tiro Eventi di Viaggio poiché nel territorio in cui si trova Norkefall (t30) è presente un'icona Strada **B**.

## CAVALCATURE

**Viaggiare usando cavalcature** (vedi il capitolo "Regole Avanzate" per imparare a gestire le cavalcature) può essere molto utile nei lunghi viaggi, in particolar modo se hai dell'equipaggiamento che eccede il peso massimo trasportabile dal tuo personaggio. Quando gli **eroi iniziano un'avventura**, a meno che non decidano diversamente, la cavalcatura verrà considerata lasciata all'esterno con tutti gli effetti personali indicati dagli eroi. **Durante gli Eventi Epici**, tuttavia, l'eroe inizierà la missione a cavallo o adiacente a quest'ultimo, come desidera.

## NAVI

Un gruppo di eroi potrà usare una barca a remi, una nave mercantile o una nave da guerra in un Molo (vedi le carte Luoghi e Servizi) al fine di viaggiare attraverso fiumi navigabili o territori di mare. Da quel momento in poi, finché non decidono di lasciare l'imbarcazione, viaggeranno esclusivamente attraverso aree di fiume o di mare.

Un gruppo di eroi può sbarcare in un territorio e proseguire al suo interno. Tuttavia, se muove in un territorio diverso da quello in cui è sbarcato, perderà l'imbarcazione a meno che non paghi 1 moneta per ogni turno campagna in cui è stato lontano da quel territorio. La somma verrà pagata al momento del loro ritorno nel territorio dove la nave è stata lasciata.

La Navigazione sarà possibile fintanto che la nave possiede almeno 1 punto struttura, in quanto ci potrebbero essere eventi che potrebbero danneggiarla o addirittura affondarla.

Una nave verrà considerata affondata nel momento in cui perde tutti i suoi punti struttura.

## FIUMI NAVIGABILI

I fiumi navigabili attraversano e dividono i territori.

Diversamente dai territori, in un fiume navigabile bisogna viaggiare muovendosi da icona a icona **B**, potendosi spostare fino a 2 icone nello stesso turno se l'avanzamento è fatto a valle, lungo la foce del fiume. Se si viaggia a monte (contro corrente), è possibile muoversi soltanto verso un'icona adiacente per turno.

La direzione della corrente di un fiume è indicata dallo stesso corso del fiume.

Ai fini dei tiri Eventi di Viaggio, ogni icona verrà considerata al pari di un territorio differente.

Se la mappa e il mezzo di trasporto usati dagli eroi lo permettono, una nave può muovere da un'icona fiume navigabile ad una zona di mare.



Il gruppo di eroi è su una nave mercantile nella zona di mare m20 **C**. Decide di entrare nel fiume Asarlung. Viaggia quindi a monte del fiume. In un turno campagna, potrà muovere solo fino all'icona r10 **D**, facendo un singolo tiro eventi di viaggio **F**. Se il gruppo di eroi fosse in r11 **E** e volesse viaggiare nella zona di mare M20, gli servirebbe soltanto un turno per farlo, poiché viaggerebbe a valle. Poiché in questo modo avanza di una distanza di 2 icone, dovrebbe però fare un tiro eventi di viaggio ogni volta che raggiunge ciascuna di queste icone.

### PONTI

Se durante un viaggio viene raggiunto un fiume che divide due territori, sarà possibile entrare nel territorio nell'altra sponda se è presente un ponte che unisce entrambe le sponde. In questo caso, andrà letto il contenuto della carta "Ponte" del mazzo Luoghi e Servizi prima di attraversare dall'altro lato.



Qui è visibile l'icona ponte, che coincide con la carta Luoghi e Servizi avente lo stesso nome.

### ZONA DI MARE

Un gruppo di eroi potrà muovere da una zona di mare ad un'altra mentre usa un'imbarcazione.

### NAUFRAGIO

Se durante un viaggio una nave esaurisce tutti i suoi punti struttura mentre si trova in una **zona di mare**, affonderà. Di conseguenza, gli animali che non hanno l'abilità "Volare" annegheranno, e tutti gli eroi e mercenari subiranno **2 danni contro l'armatura naturale**.

Tutti i personaggi verranno poi collocati nel territorio più vicino alla zona di mare in cui si trovavano al momento del naufragio. **Ogni eroe perderà 2 carte equipaggiamento scelte casualmente.**

Se durante un viaggio una nave esaurisce i propri punti struttura mentre naviga **lungo un fiume**, affonderà. Di conseguenza, gli animali che non hanno l'abilità "Volare" annegheranno e gli eroi e mercenari (insieme agli animali sopravvissuti) dovranno continuare a piedi nel territorio che stavano attraversando nel momento in cui l'evento ha avuto luogo (se navigavano fra due territori, potranno scegliere da quale proseguire). **Ogni eroe perderà 2 carte equipaggiamento scelte casualmente.**



La nave degli eroi è naufragata nella zona r1. Il gruppo sceglierà una delle due sponde per continuare a piedi, effettuando un tiro eventi di viaggio in base al territorio in cui si trova.

### LUOGHI E SERVIZI

Ogni eroe può visitare fino a **3 Luoghi e Servizi** **F** nel turno in cui entra in un insediamento o per ogni turno che vi rimane. Potrà scegliere tra quelli disponibili in quell'insediamento. Precedentemente, è necessario eseguire il tiro eventi di viaggio corrispondente come di consueto.

I Luoghi e Servizi di un insediamento saranno rappresentati dalle icone a questo adiacenti. Le icone dei Luoghi e Servizi che sono sparpagliate in un territorio ma non in un insediamento possono essere visitate in qualsiasi momento di un turno nel quale gli eroi stanno viaggiando attraverso il territorio o in cui vi rimangono.

Ogni giocatore sceglierà per il suo eroe tre luoghi da visitare, rappresentati dalle carte **G**, e ne leggerà attentamente il contenuto, effettuando le opportune decisioni (per esempio, potrà acquistare oggetti o usare alcuni dei servizi offerti in ogni carta).

Ogni visita fatta da un eroe verrà risolta prima dell'inizio di quella di un altro. I punti fortuna non possono essere usati per cambiare il risultato di queste carte.

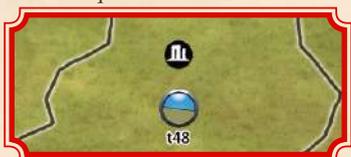
Se la carta indica di applicare l'effetto all'intero gruppo di eroi, allora si considererà come se ogni eroe avesse visitato quel luogo.

*Nota Bene: ricorda che gli eroi devono pagare il costo di mercenari e animali quando riposano in una locanda.*



Shara e i suoi compagni viaggiano verso Norkfall Castle. Lei dapprima esegue un tiro Eventi di Viaggio e verifica se accade qualcosa. Poi decide di andare in una Locanda per riposare e ripristinare la sua forza. Più tardi decide di visitare una Taverna e una scuola di combattimento. Anche se in città fossero presenti dieci posti differenti da visitare, durante questo turno campagna lei potrà visitarne soltanto tre. Se Shara desidera rimanere in città per un altro turno al fine di visitare altri luoghi o servizi, dovrà eseguire un nuovo tiro Eventi di Viaggio.

Eccezionalmente sarà possibile trovare qualche Luogo e Servizio fuori da un insediamento. Ogni eroe potrà visitarli quando entra o rimane in quel territorio.



### VENDERE EQUIPAGGIAMENTO DURANTE UNA CAMPAGNA

Gli eroi potranno vendere uno qualsiasi dei propri beni in **qualsunque tipo di insediamento**. Tutti gli oggetti (incluso gli oggetti magici) **possono essere venduti automaticamente per la metà del loro prezzo originario** (arrotondato per eccesso).

### TRASCORRERE DEGLI ANNI E DELLE STAGIONI

Durante una partita nel mondo di Arasca è necessario contare i turni campagna trascorsi. **Un anno sarà composto da 52 turni campagna**, equivalenti alle settimane di un anno.

**I primi 12 turni formeranno la stagione invernale**. Perciò, il ciclo del tempo avrà la sequenza 12/40/fine dell'anno/12/40.

Gli eroi sceglieranno il turno campagna (o la settimana) dell'anno in cui desiderano far iniziare una campagna.

Durante i turni invernali, tutte le aree di mare adiacenti ai Ghiacciai verranno considerati come un Territorio Ghiacciaio.

Inoltre, durante l'inverno, alla fine di ogni turno campagna in cui gli eroi viaggiano o restano in un Ghiacciaio (incluso le zone di mare considerate Ghiacciaio) o in un territorio Montagna (a meno che non siano all'interno di un insediamento), ognuno di loro subirà 1 dado danno contro la propria armatura naturale a causa del freddo intenso.

### INSEDIAMENTI CON UN ALLINEAMENTO DIVERSO

Quando un gruppo di eroi di allineamento buono (anche se solo pochi tra loro) entra in un insediamento malvagio, o in un territorio con un insediamento di allineamento malvagio, verrà penalizzato (come indicato in alcune carte Luoghi e Servizi) poichè le razze indigene di quella zona hanno un allineamento diverso. Inoltre, **qualsiasi acquisto di oggetti o servizi fatto in quell'insediamento costerà una moneta in più** (es: un pacco di provviste avrà il costo di 2 monete invece che di 1). La stessa cosa accadrà in caso di gruppi di allineamento malvagio che visitino insediamenti di allineamento opposto. Puoi notare, perciò, che in questi casi le razze neutrali hanno un buon vantaggio, in particolar modo se l'intero gruppo è neutrale.

In aggiunta a quanto sopra, quando il territorio ha un insediamento di un allineamento differente dal gruppo di eroi **viene applicato un modificatore di +1 ad ogni tiro Eventi di Viaggio**.



### LE CAMPAGNE SONO IMPEGNATIVE

Come sicuramente avrai notato, nella modalità campagna la difficoltà è accentuata, poichè gli eroi non potranno sempre acquistare ciò che vogliono o che hanno di bisogno, ma dipenderà dal luogo in cui si trovano. D'altro canto, accumuleranno la fatica delle avventure e dei viaggi precedenti. Per esempio, non sarà così facile assoldare mercenari, figuriamoci trovare scuole di magia per imparare nuovi incantesimi.

**La missione di una campagna non può essere giocata più di due volte**. Pertanto, il gruppo di eroi avrà soltanto **due tentativi** per completarla con successo. Se fallisce due volte e non ha altra opzione per continuare, non potrà portare a termine quella campagna. Dopo una sconfitta tuttavia, solitamente il filo narrativo conduce il gruppo verso altri luoghi.

### UN ESEMPIO DI ALCUNI TURNI CAMPAGNA



**TURNO 1.** Il gruppo di eroi si trova nel Castello di Norfall (1). La prossima missione avrà luogo nella Foresta dei Troll (2), missione numero 6. Gli eroi decidono di restare nel castello per un turno campagna, per poter acquistare un po' di scorte. Eseguono il tiro Eventi di Viaggio per quell'insediamento e non accade nulla. Decidono poi di visitare alcuni Luoghi e Servizi. Acquistano pozioni, si addestrano e assoldano un mercenario.

**TURNO 2.** Nel turno campagna seguente si incamminano verso nord. Dato che hanno lasciato l'insediamento, devono eseguire un tiro Eventi di Viaggio nella pianura in cui è ubicato. Decidono di andare nel territorio (3) perchè non vogliono attraversare più territori foresta di quanto strettamente necessario (sanno che sono particolarmente pericolosi!) nè vogliono prendere una deviazione (sebbene siano interessati a visitare il mercato nella città vicina (4)). Nel territorio (3) potrebbero intraprendere la missione 33, 34 o 39, ma concordano infine sia meglio raggiungere la loro destinazione il prima possibile. Eseguono un tiro Eventi di Viaggio per la Foresta prima di iniziare la missione 6.

**TURNO 3.** Dopo aver completato la missione, gravemente feriti, decidono di viaggiare verso sud in direzione di (4) dato che sono interessati a recuperare le forze e ad acquistare una nave per viaggiare verso sud (nel villaggio di Nimfall vi è un molo (5)).

### ACCAMPAMENTO



Un gruppo di eroi che decide di rimanere in un territorio può dichiarare che si accamperà lì per riposarsi. Colloca un segnalino falò nel territorio se vuoi rappresentare l'accampamento degli eroi. Durante quel turno non sarà possibile visitare Luoghi e Servizi o entrare in un qualsiasi insediamento. Tutti i membri del gruppo recupereranno 2 punti Vigore e 1 punto Mana per ogni turno campagna in cui riposano in un accampamento.

In aggiunta a quanto sopra, verrà applicato un **modificatore +1 ad ogni Tiro Evento di Viaggio** eseguito mentre gli eroi sono accampati in un territorio.

*Nota Bene: Ricorda che un gruppo di eroi che decide di accamparsi in un territorio di allineamento differente dal proprio, dovrà applicare un modificatore +2 ai propri tiri Eventi di Viaggio (non è una buona idea restare troppo in territori ostili!).*

## CASA

Gli eroi possono scegliere di comprare una casa in un insediamento del territorio in cui si trovano in un momento qualsiasi durante la campagna. Questa casa verrà considerata la loro dimora. Il costo per riposare al suo interno sarà inferiore a quello delle locande e sarà possibile lasciarvi qualsiasi oggetto che gli eroi vogliono conservare ma non vogliono portare con sé durante i loro viaggi. Quando viene scelta una casa, prendi la carta "Home" dal mazzo Luoghi e Servizi. Verificane il contenuto ogni volta che gli eroi vi ritornano.



## EROI SEPARATI DAL PROPRIO GRUPPO

Idealmente, il gruppo di eroi dovrebbe viaggiare insieme per superare più agilmente eventuali pericoli o problemi, ma nulla impedisce ad alcuni eroi di viaggiare lungo percorsi differenti. Va ricordato però che può essere molto pericoloso decidere di viaggiare da soli.

*Nota Bene: Provate ad immaginare uno dei vostri eroi imprigionato a causa di una zuffa. Dopo 3 turni campagna in cui dovrebbe rimanere in prigione, e supponendo che i suoi compagni non lo abbiano aspettato in quel territorio, dovrebbe viaggiare da solo fino a rincontrarli.*



Durante i turni campagna, i turni degli eroi si alternano con i turni del Dark Player, come durante le missioni. Gli eroi inizieranno sempre per primi un turno campagna quando questa ha inizio o quando una missione ha termine.

Il Dark Player due ruoli principali durante la pausa tra le missioni. Da un lato, controlla le creature che gli eroi affrontano durante gli Eventi Epici. Dall'altro, deve spostare i segnalini pericolo lungo la mappa.

All'inizio di una campagna, questa dovrebbe indicare un territorio iniziale per il Dark Player. Se è indicato nessun territorio, il Dark Player ne nominerà uno a sua scelta.

## SEGNALINI PERICOLO



Ogni volta che uno o più eroi **decidono di riposare** alloggiando in una locanda o in un luogo equivalente (recuperando così i propri punti fortuna), il Dark Player tirerà **1D6 per ogni 10 VP che il gruppo di eroi** ha in quel momento.

Per ogni risultato pari a 6, collocherà un segnalino pericolo nel territorio designato come suo punto iniziale all'inizio della campagna (questi nuovi segnalini verranno solamente piazzati e non avanzeranno in questo turno).

In base alla decisione degli eroi di muovere o restare in un territorio, dopo aver tirato per un Evento di Viaggio, il Dark Player deve muovere tutti i suoi segnalini pericolo ubicati sulla mappa, avvicinandosi sempre agli eroi come meglio crede, anche attraverso territori di mare. I segnalini pericolo non tengono conto degli ostacoli come i fiumi.

Non appena un segnalino pericolo raggiunge lo stesso territorio in cui si trovano gli eroi, andrà pescata casualmente una carta "Campaign Danger" e risolto l'evento descritto **A**.

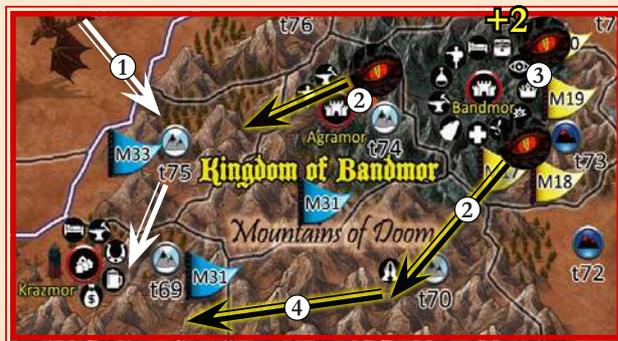


## Restrizione sui Segnalini Pericolo:

Non ci possono essere **più di 10 segnalini pericolo** contemporaneamente sulla mappa.

Non può esserci più di un segnalino pericolo nello stesso territorio, a meno che non sia il territorio di partenza del Dark Player.

**Artificial Dark Player** muoverà sempre i suoi segnalini pericolo avvicinandosi agli eroi per la via più breve.



Gli eroi **1** si sono mossi verso il territorio montano t75 durante il loro turno campagna. Fanno un tiro Eventi di Viaggio "montagna" e non accade nulla. Tuttavia, durante il turno del Dark Player, questi muove i suoi segnalini pericolo **2** verso il gruppo di eroi. Uno dei segnalini entra nello stesso territorio degli eroi, pertanto andrà risolto un Evento Pericolo. E' un evento Assassinio che, fortunatamente, riescono ad evitare superando il tiro iniziativa richiesto. Nel turno successivo, gli eroi avanzano verso sud nel territorio t69. Eseguono un tiro evento di viaggio "montagna". Decidono di entrare nel villaggio Krazmor per riposare in una locanda. Tuttavia, questa è un'azione molto rischiosa. Nel proprio turno, il Dark Player tira 11 dadi (il valore complessivo degli eroi in VP è 114). Ottiene due risultati pari a 6 e colloca 2 nuovi segnalini pericolo a Bandmor **3**. Nello stesso turno, muove tutti i segnalini esistenti **4** (ad eccezione di quelli appena aggiunti) verso gli eroi.

## RICOMPENSA

Ogni volta che il Dark Player ottiene più Punti Achievement degli eroi, piazzerà un nuovo segnalino pericolo sulla mappa.

Nelle avventure che non usano i Punti Achievement, questo beneficio verrà ottenuto soltanto se il Dark Player vince la partita.



## Altre opzioni di Gioco

### Partite con limite di tempo

Una partita può diventare eccessivamente lenta se il gruppo di giocatori è più grande di quanto consigliato oppure se si impiega troppo tempo a discutere ogni decisione. In questi casi, potranno essere usate le seguenti regole opzionali. E' richiesto l'uso di un timer o di una clessidra per misurare il tempo:

⌘ Ogni giocatore che controlla un eroe ha **1 minuto per eseguire** i movimenti e le azioni del suo personaggio (così come quelle dei mercenari e degli animali con lui).

⌘ Se ci si trova in turno combattimento in una **stanza grande o nella stanza principale**, che solitamente comporta la presenza di parecchi nemici, il Dark Player avrà fino a **2 minuti** per turno per controllare i suoi personaggi e le creature.

⌘ Uno dei giocatori deve essere responsabile di supervisionare il tempo trascorso. Il Dark Player otterrà **1 punto Achievement extra ogni volta che un eroe eccede** il tempo consentito. Naturalmente, ogni volta che andranno consultate le regole, il tempo andrà fermato.

### Modalità Collaborativa e Competitiva

In Dungeon Universalis, il gruppo di eroi nel suo insieme guadagna punti Achievement in contrapposizione a quelli ricevuti dal Dark Player. Tuttavia, è possibile scegliere di giocare in modo che ci sia un po' di competizione tra i giocatori che controllano gli eroi. In aggiunta ai punti Achievement guadagnati dal gruppo, si può usare un segnalino per ogni eroe per indicare i punti guadagnati singolarmente. **L'eroe che guadagna più punti Achievement otterrà 1 punto esperienza extra** in aggiunta a quelli guadagnati nella modalità standard. Al contrario, se **sono in gioco almeno 3 eroi**, chiunque ottenga **il minor numero di punti Achievement otterrà 1 punto di esperienza in meno** rispetto a quello che avrebbe guadagnato nella modalità standard (un valore negativo non verrà mai applicato).

20	40	50	60	70	80	90
1	4	6	7	8	9	

*Sull'esempio dell'immagine in alto, l'eroe con il segnalino rosso ha soltanto 2 punti Achievement. L'eroe blu ne ha 6 e il giallo 7. In totale, il gruppo ha 15 punti mentre il Dark Player ne ha 33.*

### Scenari senza griglia

#### EQUIVALENZA

Osservando le indicazioni presenti nella sezione "Progetta le tue missioni" (vedi pag. 106), sarai in grado di creare scenari il cui terreno non sia delimitato da griglie. In questo caso, **una casella sarà inteso essere lunga circa 1 pollice**. Quindi, se un personaggio muove di 6 spazi, in uno scenario senza caselle muoverà di 6 pollici (se non hai una riga/metro in pollici, puoi equiparare ogni quadrato o pollice a 2,5 centimetri).

#### AREA DI EFFETTO

Se un proiettile o incantesimo influenza una casella e quelle adiacenti in un tabellone delimitato da griglie, in uno senza griglie influenzerà dapprima il personaggio bersaglio. Poi considereremo adiacenti quei personaggi che si trovano fino ad un pollice di distanza da quel bersaglio (è sufficiente che la base sia parzialmente all'interno di quel raggio). In altre parole, le caselle che influenzate da un AdE verranno trasformate in un numero uguale di pollici.

#### ZONA DI CONTROLLO

Un personaggio sarà all'interno di una Zona di Controllo nemica quando entrambe le basi sono adiacenti o vi è una distanza fra loro pari o inferiore a 1/2 pollice.

#### FRONTE E RETRO

Quando giochi in questi tipi di scenari, il retro di un personaggio includerà il suo arco posteriore di 180° (tenendo conto della linea tracciata dalle sue spalle o di quella tracciata sulla base stessa). Per considerare un attacco "alle spalle", la base dell'attaccante deve essere completamente posizionata all'interno dell'arco di 180° del bersaglio (essere parzialmente al suo interno non sarà sufficiente).

#### RETRO



#### FRONTE

#### LINEA DI VISTA

Al fine di decidere se un personaggio ha Linea di Vista (LdV) verso un altro personaggio, traccia una linea retta immaginaria dal centro della base di quel personaggio al centro della base del bersaglio. Se la linea è ostruita ma può ancora toccare un qualsiasi punto della base del bersaglio, si considererà il bersaglio dietro copertura.

Un personaggio o creatura non potrà beneficiare di una copertura se la maggior parte del suo profilo è visibile dietro di essa (dal punto di vista dell'attaccante).

## Dark Player Classico

In questa modalità di gioco, il Dark Player può essere coinvolto in una partita in modo classico, senza che i suoi mazzi siano collocati casualmente a faccia in giù, ossia giocando il classico ruolo del **Master onnisciente**, più vicino al ruolo del Master dei giochi di ruolo o, quantomeno, a quello dei più classici dungeon crawler.

Come descritto a pag. 106, puoi progettare il tuo Foglio Missione o scegliere un'avventura predefinita dal nostro libro "Quests and Campaigns" e **definire in anticipo tutti gli ostacoli e le creature** che attiverai, così come la loro esatta ubicazione, considerando che dovrai piazzarli attivando le carte (con l'eccezione che, in questo caso, non saranno pescate casualmente). Il costo di attivazione di ognuna di loro deve essere equamente pagato e sarà sempre limitato da un budget equiparato ai Punti Valore del gruppo degli eroi, come nel caso della modalità standard.

Se in un qualsiasi momento esaurisci i tuoi punti riserva e non ne hai a disposizione per attivare gli elementi indicati sul Foglio Missione, non potrai piazzarli sul tabellone.

*Esempio: gli eroi raggiungono una stanza in cui il Dark Player dovrebbe generare un gigante di pietra, in quanto presente nel foglio missione. Tuttavia non può generarlo in quanto, in quel momento, non ha abbastanza Punti Riserva. Non potrà perciò utilizzare quella creatura per il resto della sua avventura.*

### CARTE NON CASUALI

Considerato quanto descritto finora, in questa modalità di gioco non verrà generato **nessun mazzo casuale**, nè ci sarà un **limite al numero massimo di carte** in mano al Dark Player. Quest'ultimo può tenere in mano tante carte quante ne vuole in modo da poter controllare in ogni momento tutti gli elementi che vuole attivare durante una partita.

*Esempio: il Dark Player prevede di attivare una carta "Pit" in una stanza, una carta "Ambush" in un corridoio e una carta "Enemy Spotted!" e "Fireball" nella Stanza Principale, non appena un eroe tenta di aprire uno dei forzieri. In aggiunta, vuole potenziare il Leader dello scenario con una carta Potere chiamata "Regeneration" non appena gli eroi vengono in contatto visivo con lui. Pertanto, includerà questi elementi sulla mappa e sul Foglio Missione e, durante il setup della partita, prenderà le carte "Pit", "Ambush!", "Enemy Spotted!", "Fireball" e "Regeneration" e le terrà in mano, così da poterle attivare quando verrà il momento.*

**Il budget iniziale di Punti Riserva sarà equivalente a quello della modalità standard.** Il Dark Player deve investire questo budget per attivare le carte a sua scelta, tenendo a mente che dovrà attenersi ai consueti costi di attivazione ogni volta che usa una carta Potere, Ostacolo o Incontro durante il gioco. D'altro canto, poichè non utilizza il suo mazzo casualmente, **non potrà scartare alcuna carta per incrementare il suo budget.**

### INCREMENTO PUNTI RISERVA

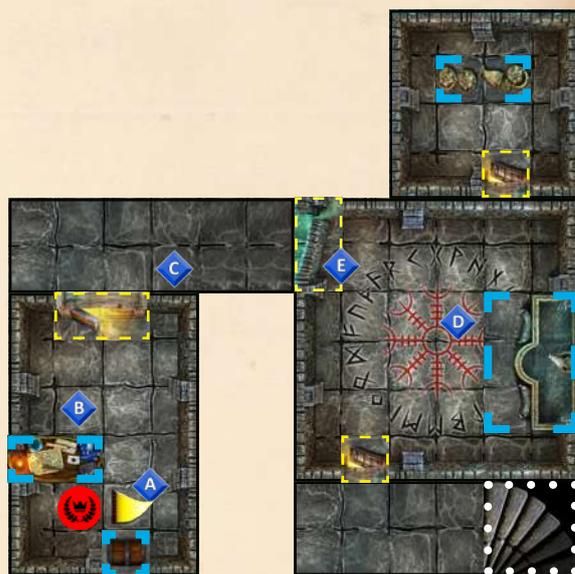
All'inizio di ciascuno dei suoi turni, il Dark Player **non pescherà** una carta dal suo mazzo, ma **incrementerà il suo contatore Punti Riserva di 1 punto**, da usare per attivazioni successive (ricorda che in questa modalità può usare qualsiasi carta, eccetto quelle espressamente vietate dal Foglio Missione).

### RESTRIZIONI

Come regola generale, il Dark Player può attivare la stessa carta **Ostacolo, Incontro o Potere fino ad un massimo di 3 volte** per partita. Perciò, anche se ci sono più di 3 carte Potere "Fortune" nel mazzo del Dark Player, potrà usarne una fino ad un massimo di 3 volte.

Una creatura può **beneficiare soltanto** degli effetti di una singola **carta Potere per turno**. Se desideri attivare un'altra carta Potere su quella creatura, gli effetti continuativi della carta precedente andranno rimossi.

*Esempio: Durante un turno combattimento, il Dark Player ha attivato la carta Potere "Regeneration" su un personaggio da lui controllato e in quello stesso turno o durante uno dei successivi intende attivare una carta "Fortune" sulla stessa creatura. Non appena attiva la seconda carta, la carta Potere "Regeneration" precedentemente attivata non avrà più effetto.*



*Questa è la mappa di una piccola missione per singolo eroe ideata da un Dark Player. Questo eroe ha un valore di 15 VP. Due VP in più sono aggiunti per il mercenario che lo accompagna e 3 per le posizioni che trasporta. Perciò, il valore totale è 20 VP. Di conseguenza, la Riserva Punti del Dark Player sarà equivalente: 20 punti Riserva. Dato che intende piazzare un Orco Leader nella Stanza Principale **A** come Leader della Missione **(X)**, paga i 9 VP del Leader e gli rimangono 11 punti Riserva per investire in ostacoli, poteri o creature. Decide che attiverà una carta Incontro chiamata "Enemy Spotted!" **B** nella stessa stanza principale dov'è ubicato il Leader, al fine di supportarlo con alcuni orchi per un totale di 6 VP (il limite che la carta permette), così avrà ancora 5 punti rimasti. Decide di piazzare una trappola fossato **C** nel corridoio antecedente la stanza principale, per ostacolare l'avanzata degli eroi, che gli costa 2 punti Riserva in più. Decide che attiverà una carta "Wandering Creature" nella stanza **D**, dove intende collocare un paio di orchi guerrieri, che gli costano ulteriori 2 punti, e decide di usare il punto rimanente piazzando una carta Ostacolo "Riddle" nel passaggio **E**. Quando l'avventura ha inizio, il Dark Player sa che otterrà 1 punto riserva all'inizio di ogni suo turno e anche in quei casi in cui l'eroe ottiene un fallimento critico mentre esegue un Azione Esplorativa. Pensa di conservare quei punti per investirli successivamente, quando lo riterrà opportuno, in qualche nuovo ostacolo, rispettando le regole generali di piazzamento, o per acquistare qualche miglioramento per il Leader Orco una volta piazzato sul tabellone, o anche per attivare una carta Potere se necessario o ancora per attivare una carta "Reinforcements" se il caso dovesse favorire gli eroi in combattimento nella Stanza Principale.*

## Modalità RPG

In base a quello che hai appreso finora, intuirai facilmente come giocare a DUN in modo simile ad un gioco di ruolo. Prima di iniziare una partita, dovrai aver abbozzato come sarà mappa e almeno quale sarà l'obiettivo della missione e il Leader. Da lì in poi, tutto ciò che devi fare è calcolare i tuoi Punti Riserva in base ai Punti Valore del gruppo degli eroi.

Quando gli eroi iniziano l'avventura, avrai tutte le carte, il bestiario e le opzioni di gioco a tua disposizione per permettergli di passare alcune ore memorabili, più o meno improvvisando a seconda della tua esperienza come master.

In questa modalità, la narrazione è la chiave di tutto. Tuttavia, ogni volta che vorrai attivare un qualche tipo di Ostacolo, Incontro o Potere dal mazzo del Dark Player, dovrai pagarne il costo.

In questo caso, **il Dark Player non otterrà alcun Punto Riserva durante i suoi turni**, per compensare il fatto che ha massima flessibilità nel presentare agli eroi tutte le difficoltà che desidera con il suo budget iniziale.

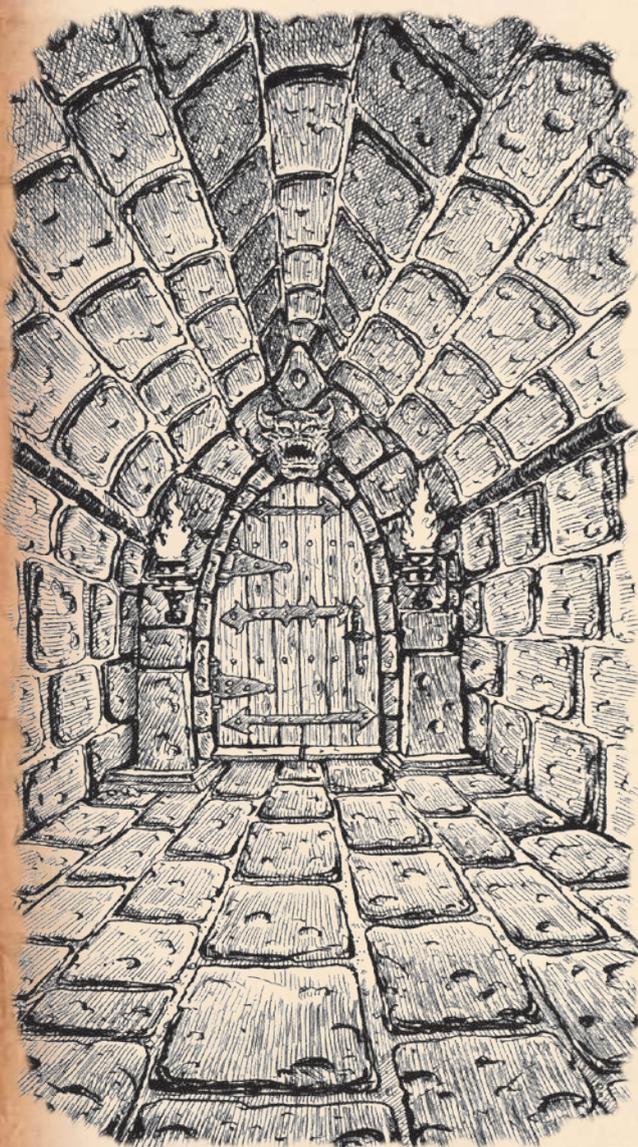
Se vuoi che i tuoi eroi possano apprendere certe **abilità secondarie** (es: caccia, intaglio del legno, gioco d'azzardo, ecc.), puoi dargli la possibilità di ottenerle investendo 1 punto esperienza. Se l'eroe supera un Test di Intelligenza dopo aver speso quel punto esperienza, avrà appreso o migliorato quell'abilità secondaria. La trascriverà sulla propria scheda personaggio.

**L'acquisizione di abilità secondarie non incrementa i VP di un eroe.**

Dopo averla appresa, l'eroe potrà eseguire con successo le azioni permesse da tale abilità secondaria se supera un Test di Abilit. I test di abilità consistono nel tirare 2D6 e aggiungere il bonus che rappresenta il livello di conoscenza o competenza in quell'abilità secondaria. Se ottiene un punteggio totale di 10 o più, il test avrà successo.

Per ogni punto di esperienza investito con successo in quell'abilità secondaria, avrà un bonus di +1 quando tenta di superare un test (con un massimo di +5). Su questi tiri non sono permessi secondi tentativi e l'uso di punti Fortuna.

*Esempio: un eroe nano decide di imparare l'abilità secondaria "Intaglio del Legno". Investe 1 punto esperienza con tale scopo. Supera il test di Intelligenza e perciò apprende l'abilità (d'ora in poi avrà un bonus di +1). Successivamente, investe un punto esperienza aggiuntivo. Supera ancora il test di intelligenza e migliora la sua abilità secondaria (ha già un bonus di +2). Ad un certo punto vuole intagliare una piccola creazione come regalo ad uno dei personaggi. Per riuscirci, deve superare un test di Abilità. Tira 2D6 e aggiunge il suo bonus di +2. Se ottiene un risultato totale di 10 o più, significa che ha intagliato con successo la piccola creazione di legno.*



# Regole Avanzate

## Cavalcature

I personaggi possono cavalcare gli animali che hanno l'abilità "Mount" o "Raging Mount".

Il Dark Player può, in via eccezionale e sempre con un criterio logico basato sul background narrativo, permettere a certe creature di essere usate come cavalcature dagli eroi o da qualsiasi altro personaggio anche se tale possibilità non è inclusa nel suo profilo.

Fintanto che è in sella, il personaggio verrà definito "cavaliere". Può rimanere in sella durante gli Eventi e le Missioni Epiche, fintanto che è permesso, osservando le seguenti regole.

### MOVIMENTO

I cavalieri hanno una capacità di movimento di tanti spazi quanto indicato dalla caratteristica Movimento della propria cavalcatura, inteso ovviamente che entrambi eseguiranno il movimento. Se la cavalcatura galoppa (l'equivalente del correre), non potrà eseguire altre azioni in quel turno (a differenza del suo cavaliere).

Una cavalcatura ignora le Zone di Controllo dei nemici di stazza piccola e media.

### LINEA DI VISTA

Un cavaliere avrà un'altezza pari a quella della sua cavalcatura più 1. Un cavaliere non potrà voltarsi indietro a meno che la sua cavalcatura non faccia altrettanto.

### MONTARE / SMONTARE DA UNA CAVALCATURA

Montare o smontare da un animale è considerata un'Azione Rapida e deve essere fatta quando adiacente alla cavalcatura. Questa può muovere normalmente in quello stesso turno, ma non può galoppare.

### ATTACCARE A DISTANZA E LANCIARE INCANTESIMI QUANDO SI CAVALCA

Un cavaliere subirà una penalità di -1 alle sue Abilità di Tiro e di Intelligenza (quando tenta di lanciare un incantesimo). Subirà inoltre le penalità consuete per il movimento, considerato il numero di spazi di cui si è mossa la sua cavalcatura.

### ATTACCARE QUANDO SI CAVALCA

Sia la cavalcatura che il cavaliere possono attaccare nello stesso turno.

Un cavaliere non può mai attaccare una cavalcatura di un altro cavaliere a meno che tale cavalcatura non sia grande o enorme.

I cavalieri non possono impegnare in combattimento i nemici, né possono essere impegnati da questi.

### LANCE

Un cavaliere armato di una lancia la cui cavalcatura è avanzata di almeno 3 spazi in linea retta nello stesso turno verso un bersaglio ridurrà l'armatura bersaglio di 1\*. In caso di colpo critico, bersagli di stazza pari o inferiore all'attaccante (incluso altri cavalieri) verranno atterrati.

Se un cavaliere o la sua cavalcatura vince un combattimento, entrambi spingeranno l'avversario.

\*Non si applica se la cavalcatura si trova su un Terreno accidentato.

### COLPIRE CAVALCATURE E CAVALIERI

Un personaggio deve decidere se vuole provare a colpire una cavalcatura o il suo cavaliere.

I cavalieri ottengono un bonus di +1 alla loro abilità in Combattimento quando si difendono\* da nemici di stazza uguale o inferiore che non sono cavalieri.

Se viene fatto un tentativo per colpire il cavaliere con un arma a distanza o da lancio, il tiratore o lanciatore subirà una penalità di -1 alla sua Abilità di Tiro\*.

Un personaggio che lancia un incantesimo su un cavaliere o sulla sua cavalcatura li considererà distintamente come personaggi adiacenti.

Attacchi che usano l'abilità "Onslaught" non possono avere come bersaglio un cavaliere.

\*Non si applica se la cavalcatura è su un terreno accidentato.

### DOPPIO 1 E CADUTE

Ogni volta che un cavaliere ottiene un fallimento critico (doppio 1) nel lanciare un incantesimo, attaccare in mischia o attaccare a distanza, deve superare un Test di Agilità o cadrà dalla sua cavalcatura, subendo lo stato "atterrato".

Un cavaliere cadrà automaticamente dalla sua cavalcatura se subisce la condizione "atterrato".

Se la cavalcatura è atterrata oppure Ko, il cavaliere dovrà superare un Test di Agilità. Se lo supererà, verrà piazzato in una casella adiacente a sua scelta. Se fallisce, si considererà come fosse caduto.

### EFFETTI DI UNA CADUTA

Dopo essere caduto da una cavalcatura, un cavaliere dovrà essere posto in una casella adiacente a quest'ultima, e subirà la condizione "atterrato". Subirà inoltre 3 dadi danno contro la sua Armatura Naturale.

Se la caduta avviene mentre si è in volo su una creatura volante, si subirà il doppio dei dadi danno suindicati.

### CAVALCATURA IN FUGA

Se un cavaliere è stato atterrato o messo Ko, la sua cavalcatura dovrà superare un Test di Coraggio. Se lo supera, la cavalcatura rimarrà ferma, con lo stesso orientamento. Se fallisce, fuggirà e verrà rimossa dal gioco. Se era la cavalcatura di un eroe, alla fine della missione riuscirà a recuperarla con un risultato di 2+(1D6).

Le cavalcature devono superare lo stesso Test di Coraggio dei cavalieri quando affrontano avversari con l'abilità "Fearsome", e affrontare le medesime conseguenze.

### CAVALCATURE SENZA CAVALIERE

Le cavalcature il cui cavaliere non è in sella e non tiene le redini rimarranno immobili.

Una cavalcatura immobile non agirà fintanto che un cavaliere non risale di nuovo in sella. Se la cavalcatura è in questa situazione e riceve un attacco, dovrà superare un Test di Coraggio. Se fallisce, la cavalcatura fuggirà e lascerà automaticamente lo scenario. Se supera il test, rimarrà al suo posto, restituendo l'attacco nel caso il suo nemico sia a portata.

### CAVALCATURA SELVAGGIA

Se una creatura con l'abilità "Raging Mount" viene lasciata senza un cavaliere, agirà come ogni altro animale indipendente, controllato dal giocatore che solitamente lo gestisce (anche se il suo cavaliere è Ko).

### TERRENO ACCIDENTATO

Le cavalcature **non possono galoppare** (correre) su questo tipo di terreno.

Nessuna cavalcatura può arrampicarsi fintanto che ha un cavaliere su di se.

### INTERNI

Generalmente, un **personaggio potrà stare su una cavalcatura** o su una cavalcatura selvaggia negli spazi **esterni**, mai all'interno di un dungeon o di un edificio (a meno che l'avventura eccezionalmente non lo permetta).

### PRENDERE LE REDINI

Un personaggio potrà portare le redini della sua cavalcatura quando cammina. In questo caso, sia la cavalcatura che il cavaliere muoveranno allo stesso tempo. Tuttavia non potranno muovere oltre all'abilità di movimento del personaggio. In questo caso, correre non è permesso.

### INTERAGIRE E CERCARE

Un cavaliere non potrà ispezionare o interagire con alcun elemento finché è in sella.

### CAVALCATURE ED EQUIPAGGIAMENTO

Un animale con l'abilità "Mount" o "Raging Mount" può **trasportare parte dell'equipaggiamento del suo padrone**, a patto che questo non ecceda il limite di peso della cavalcatura conformemente alla consueta formula: **(Forza+Vigore)x2**.

Un personaggio adiacente alla sua cavalcatura può usare un'Azione Rapida per prendere un oggetto tra quelli trasportati dalla bestia. Lasciare a quest'ultimo un oggetto da trasportare richiede lo stesso tipo di Azione Rapida.

### ARMATURA

Un personaggio può **acquistare un'armatura di cuoio per la sua cavalcatura**, come se fosse fatta su misura, al costo ordinario.



## Acquisizione di oggetti da parte del the Dark Player

Il Dark Player può acquisire per i propri personaggi e creature, non appena le piazza sul tabellone, qualsiasi oggetto incluso nelle carte Equipaggiamento. Questi oggetti verranno pagati con i Punti Riserva:

- Se l'oggetto è comune (1 punto).
- Se l'oggetto è raro (2 punti).
- Il prezzo indicato verrà raddoppiato se la creatura è di livello Elite.
- Il prezzo indicato sarà triplicato per i Leader o le creature di livello Campione.
- Il prezzo indicato verrà raddoppiato ancora se la creatura è di grandi dimensioni.

Non più di 3 oggetti identici possono essere acquisiti durante la stessa avventura.

I Punti Riserva spesi spenti in conformità a queste regole ignorano il limite di costo di attivazione indicato sulle carte Incontro del Dark Player.

*Esempio: un Dark Player sceglie di equipaggiare un orco guerriero con una chainmail (sebbene l'orco, in accordo al suo profilo, è solitamente equipaggiato con una leather armor). Paga perciò 1 Punto Riserva per la chainmail. Decide inoltre di comprare una pozione curativa per un boss orco. La pozione costa 1 punto, ma poiché il boss è il Leader dello scenario, la pozione gli costa tre volte tanto (3 Punti). Pertanto, il Dark Player paga un totale di 4 Punti Riserva per i due oggetti, ossia riduce il suo contatore Punti Riserva di 4 punti.*

## Cambiare livello di difficoltà

Ricorda che puoi facilmente modificare la difficoltà del gioco alzando o abbassando i Punti Riserva del Dark Player. Tale elemento potrebbe tornarti utile nel caso le due parti siano sbilanciate a causa di una differenza di esperienza. Devi ridurre (se vuoi facilitare la vita agli eroi) o incrementare (se vuoi incrementare la difficoltà) l'ammontare di punti del 25% o anche del 50% per notare un cambiamento importante.

## Compagni Aggiuntivi

### GIGANTI

Un eroe con l'abilità "Giant Tamer" potrà acquisire un gigante se visita un luogo sacro, che può essere trovato nelle carte Luoghi e Servizi.

I giganti verranno considerati al pari di mercenari per gli effetti di gioco e non potranno beneficiare degli effetti delle pozioni o degli incantesimi curativi, sebbene guariranno pienamente alla fine di una missione o di un evento epico.

Un gigante può essere usato solo se un singolo eroe prende parte ad una missione.

Se un gigante non viene messo Ko durante una missione, terminerà illeso, pienamente guarito dalle sue ferite (anche se l'eroe ha lasciato lo scenario, lasciandolo lì).



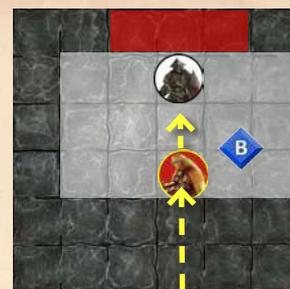
## Armi a Lungo Raggio

Questa regola può essere applicata sostituendo le proprietà di quelle armi a lungo raggio utilizzate sia dagli eroi che da un Dark Player umano. Ciò può generare discussioni in certe situazioni, a causa dell'estensione della Zona di Controllo. Ricorda la sezione "Situazione Insolite" a pag. 11.

Certe armi  hanno una maggiore portata nel combattimento in mischia (alabarde, lance, spadoni), il che si traduce in una **Zona di Controllo frontale**, del personaggio che le utilizza, lunga **due caselle** invece di una soltanto. Un nemico deve fermare il suo movimento nel modo consueto non appena entra nella Zona di Controllo di un personaggio che usa una di queste armi, diventando impegnato in combattimento. Se un personaggio che attacca con una arma standard in mischia vince un round di combattimento contro un avversario con un'arma a lungo raggio, avanzerà in una casella adiacente al suo nemico, tirerà i dadi danno e spingerà l'avversario se lo desidera.

Attacchi con armi a lungo raggio non possono mai essere effettuati attraverso caselle occupate da altri personaggi o creature, neanche se si tratta di alleati. Non possono neanche essere effettuati attraverso caselle occupate da coperture pesanti.

Queste armi permettono ai loro utilizzatori di impegnare in combattimento i loro nemici senza essere impegnati a loro volta in combattimento. Questa Zona di Controllo allargata frontalmente sarà un bel grattacapo per i nemici e un buon modo per supportare gli alleati. Tuttavia, i personaggi che usano queste armi subiranno una **penalità di -1 alla loro abilità in combattimento** quando combattono contro un **nemico** in una **casella adiacente, perdendo la propria Zona di Controllo allargata** fintanto che rimangono in questa posizione.



**A** L'orco armato di lancia **1** non può attaccare Borgron **3** attraverso la casella con il suo alleato, lo scheletro **2**.

Sbara **4** deve terminare il suo movimento non appena entra nella Zona di Controllo dell'orco con la lancia.

**B** Sbara quindi attacca l'orco e vince il tiro contrapposto per colpire, può perciò avanzare di un'ulteriore casella e porsi adiacente al suo nemico. Tira per il danno. Può quindi scegliere se spingere o meno l'orco. Quest'ultima opzione è molto utile in quanto il suo nemico ha un chiaro svantaggio quando si trova adiacente ad un nemico.

### ALTEZZE

Le armi a lungo raggio perdono le loro proprietà (tornando ad essere considerate armi normali con riferimento alla loro portata) se l'avversario è su superfici con una differenza di altezza maggiore di 1 livello.

### ALTRE CONSIDERAZIONI

La Zona di Controllo di due caselle è persa quando hai nemici adiacenti.

I nemici non possono essere impegnati in combattimento attraverso gli ostacoli (anche se la traiettoria dell'attacco possa solo attraverso l'angolo di un ostacolo).

La regola "Conquistare una posizione nemica" presente nel capitolo del Combattimento in Mischia non si applica a quei personaggi che maneggiano un'arma a lungo raggio.

I personaggi che vincono un round di combattimento con un'arma a lungo raggio potranno invece avanzare di una sola casella in avanti dopo aver spinto il proprio avversario.



## Azioni Aggiuntive

### SALTARE DA GRANDI ALTEZZE

Se un personaggio vuole eseguire un grande salto (vedi l'Azione "Effettuare un salto" a pag. 24) per cadere su una casella occupata da un nemico, dovrà superare un Test di Agilità. Se il personaggio fallisce, cadrà su una casella vuota adiacente al suo bersaglio (a scelta del bersaglio), subendo le conseguenze di una caduta qualsiasi. Se il salto ha successo, il personaggio cadrà su quella casella e spingerà il nemico in una casella adiacente, potendo eseguire al contempo contro di lui un singolo attacco gratuito e aggiungendo 1 dado danno per ogni punto di altezza da cui salta.

Se il personaggio che è riuscito a saltare con successo è più piccolo del bersaglio nemico, potrà scegliere tra una di queste due opzioni:

A) Cadrà in una casella vuota adiacente al bersaglio ed eseguirà contro questa un attacco gratuito.

B) Potrà aggrapparsi al collo o alla schiena del personaggio o della creatura, che sarà considerata "Stordito" fintanto che il personaggio mantiene questa posizione su di lui. All'inizio di ogni successiva attivazione, il personaggio che ha saltato dovrà eseguire un Tiro Agilità contro il suo nemico. Se lo supera, l'effetto proseguirà. Se fallisce, cadrà su una casella vuota adiacente al nemico, diventando "Stordito" e terminando la sua attivazione.

Durante l'attacco suindicato, **le abilità di combattimento apprese non possono essere applicate.**

*Nota Bene: le creature con l'abilità "Flying" non possono applicare questa regola.*



**A** Piano Superiore. Ha altezza 4.  
**B** Piano Inferiore. A meno che non sia diversamente specificato, ha altezza 0.

**1** L'elfo Taeral salta su un orco. Supera il Test di Agilità, spinge l'orco in una casella adiacente ed esegue un attacco gratuito contro di lui. Procurerà 4 dadi danno extra se riesce a colpirlo, data la differenza in altezza (4) dalla quale salta.

**2** Shara fallisce il Test di Agilità dopo aver saltato sullo scheletro. Perciò, subirà la condizione "Atterrata" su una casella scelta dal Dark Player, subendo 4 dadi danno contro l'Armatura Naturale.

**3** Borgron riesce a saltare sopra il troll. Sceglie di cadere su una casella adiacente a quest'ultimo ed esegue il suo attacco gratuito, procurando 4 dadi danno extra se riesce a colpire.

### ARRAMPICARSI SU ALTRE SUPERFICI

*Nota Bene: questa azione è progettata in particolare per gli scenari con differenti altezze e/o con certi tipi di tessere (abbastanza utile se il giocatore ha progettato uno scenario con degli elementi 3d). I personaggi potranno arrampicarsi su elementi di altezza pari o superiore alla propria, a condizione che l'altezza di tali elementi siano dettagliati nella carta corrispondente o nel Foglio Missione.*

Un personaggio può usare un'Azione per andare su o giù lungo **superfici verticali** di altezza pari o superiore alla propria, mentre completa il suo movimento. Ogni casella che vuole scalare verrà **considerata al pari di un terreno accidentato** e potrà arrampicarsi soltanto se le sue mani sono libere (potrà tenere in mano soltanto una corda). Se riesce ad arrampicarsi, il personaggio terminerà il suo movimento in una casella adiacente all'elemento che ha scalato.

Arrampicarsi richiede il superamento di un **Test di Agilità**. In caso di fallimento, se il personaggio ha iniziato il suo tentativo da terra, non ci saranno conseguenze negative, ma non potrà fare altro in quel turno e non avanzerà affatto. Se all'inizio di un turno non si trova a terra ma si sta arrampicando, non avendo raggiunto ancora la cima, e deve continuare ad eseguire questa azione, andrà eseguito un nuovo Test di Agilità. Quest volta, tuttavia, in caso di fallimento, verranno applicate le regole descritte nella sezione "Cadute" (pag. 28), tenendo in considerazione che cade dall'altezza che stava tentando di scalare in quel turno.

Se un personaggio tenta di arrampicarsi mentre è all'interno di una Zona di Controllo nemica, lo farà applicando una penalità di -2.

Un personaggio **attaccato mentre si arrampica** verrà considerato come **immobile**.



Taeral è nella stanza **A** e potrebbe muoversi su per le scale **1** per accedere facilmente alla tessera adiacente **B**. Tuttavia, decide di avanzare di 2 spazi e mettersi in adiacenza al muro, al fine di arrampicarsi nella stanza adiacente. Il Foglio Missione specifica che quella stanza **B** è ad un'altezza di 3. Nel suo turno successivo, Taeral esegue un Test di Agilità per poter scalare il muro **2**, che è considerato al pari di un terreno accidentato. Perciò, spende 6 punti movimento (altezza 3 è pari ad una distanza di 3 caselle). Ha successo e, di conseguenza, raggiunge la casella indicata **3**.



# Progetta la tua Missione

Se hai già completato tutte le missioni incluse nel gioco, ti suggeriamo di creare il tuo Foglio Missione riempiendo il modello presente a pagina 108, osservando le istruzioni a pagina 88 e prendendo ad esempio le nostre missioni. Come potrai vedere, basteranno giusto un paio di minuti.

Avrai probabilmente già compreso quanto sia flessibile tale sistema, principalmente poichè è basato sui punti riserva del Dark Player, sempre proporzionali al livello degli eroi, e anche sull'uso di oggetti e creature che si adattano a quasi ogni scenario.

Ti raccomandiamo di seguire questi accorgimenti nel creare la tua missione:

1 - Pensa ad un **background e ad una missione**. Avere anche pochi dettagli di un contesto narrativo aiuterà i giocatori ad immaginare la situazione in cui si trovano. La descrizione della missione deve essere chiara e concisa.

2 - Scegli la **fazione**, personaggi o creature che popoleranno lo scenario, così come il loro **Leader**, scegliendo tra le creature con i livelli più alti. Il bestiario di Dungeon Universalis copre diverse centinaia di opzioni che si potranno adattare a quasi ogni contesto e creatura tu possa scegliere.

3 - **Progetta lo scenario**. Piazza le sezioni (stanze, corridoi, tessere esterno\*), gli elementi speciali, l'arredo e gli accessi. Trascrivi le particolarità e le regole speciali dell'avventura, come la posizione del Leader e della Stanza Principale, la posizione specifica di certe creature e ostacoli, la disponibilità di oggetti magici o se sarà previsto un numero limitato di turni.

*\*Considera le tessere esterno al pari di tessere corridoio/stanza media o grande in base alla loro dimensione.*

Come regola generale, uno scenario standard (progettato per un gruppo da 1 a 3 eroi) avrà **6 sezioni corridoio\*** lunghe 6 caselle (indipendentemente dalla loro posizione e dimensione) e **6 stanze**: 4 di dimensione media, 1 grande e 1 Stanza Principale. Ci devono essere 3 arredi e 3 elementi speciali.

*\*Al massimo, fino ad 1/3 dei corridoi piazzati sulla mappa possono essere considerati come terreni accidentati o passaggi stretti (larghi 1 casella).*

**Per ogni eroe extra sopra i tre** ti consigliamo di aggiungere 2 stanze medie (o una grande), 2 sezioni corridoio, 1 elemento di arredo e 1 elemento speciale.

**Per ogni 50 Punti Valore** che ha il gruppo, **aggiungere** 1 sezione corridoio e 1 stanza.

Se è presente **soltanto un eroe**, ti consigliamo di fornirgli **10 monete** prima di ogni missione in modo da permettergli di migliorare il suo equipaggiamento o assoldare qualche mercenario al fine di compensare la mancanza di altri eroi.

**Per ogni due stanze medie (o una grande)** che vuoi **aggiungere** al dungeon oltre a quanto stabilito per il numero degli eroi e dei loro VP, **devi aggiungere 10 punti al contatore punti riserva, 1 arredo, 1 oggetto speciale e 5 monete** per il gruppo di eroi. Puoi sostituire una stanza media con due sezioni corridoio. Ricorda che puoi creare uno scenario grande quanto vuoi, pieno di livelli differenti, labirinti ed enormi stanze, ma devi compensare gli eroi al fine di mantenerne il tutto bilanciato.

Prendi in considerazione di piazzare una porta doppia (larga 2 caselle) per ogni 4 porte normali che collochi nello scenario. Le stanze grandi e la stanza principale dovrebbero sempre avere almeno un accesso attraverso un'entrata o una porta doppia. Piazza un forziere nella stanza principale ed almeno un altro dove preferisci.

 Se stai progettando una missione da giocare con l'Artificial Dark Player, ti consigliamo di attivare una carta inotro in ogni sezione grande (oltre quella principale), in aggiunta al possibile risultato del dado Scenario.

4 - **Scegli una ricompensa** per il raggiungimento dell'obiettivo e i punti esperienza da guadagnare. Puoi decidere di giocare con il contatore di punti achievement usato nelle partite standard. Se scegli di non usarlo, dovresti includere un numero specifico di punti esperienza similari a quelli descritti nella sezione "Punti Esperienza" a pagina 79.

5 - Se la tua missione ha **turni limitati**, specificane il numero ed assicurati che i giocatori ne siano consapevoli.

6 - **Campagne**: se vuoi progettare una campagna, puoi usare la mappa di Arasca inclusa nel gioco. Se vuoi impostare la tua campagna in un mondo differente, è fortemente consigliato di usare gli stessi tipi di territori e insediamenti elencati in queste regole. Le carte Evento di Viaggio e le carte Luoghi e Servizi sono perfettamente compatibili con molti altri universi.

## MEGADUNGEON

Se pianifichi di giocare scenari molto grandi, ti consigliamo di dividerli in avventure di dimensioni standard (in termini di punti riserva, mazzi di carte e anche riposi necessari per far sì che gli eroi ripristino il loro Vigore, Fortuna, ecc.).

Al fine di permettere ai tuoi eroi di riposare, ti consigliamo di usare una di queste due opzioni:

**Luogo di recupero**: decidi un luogo di recupero con gli stessi effetti di una locanda dopo che gli eroi hanno attraversato tante sezioni quanto un'avventura standard.

**Luogo per riposare**: in ogni sezione grande gli eroi troveranno un luogo per riposare in una casella all'angolo. Ogni eroe adiacente a quella casella può usare un'azione per riposare, recuperando 2 punti Vigore, 2 Mana e 1 Fortuna.

1-3 Eroi:  
6x corridoi  
4x stanze medie  
2x stanze grandi (1 Stanza Principale)  
3x elementi speciali  
3x arredi



Per ogni eroe extra:  
2x corridoi  
2x stanze medie (o x1 grande)  
1x elemento speciale  
1x arredo



Per ogni 50 VP del gruppo:  
1x corridoio  
1x stanza media



## Adatta Avventure da altri Giochi

Una volta che hai acquisito un po' di esperienza nel progettare le tue avventure, ti renderai conto che è molto facile applicare questo sistema di gioco e le sue carte alle avventure e campagne di altri giochi, permettendo di rigiocarle. Basta prendere gli elementi e le creature incluse in quelle avventure e aggiungerle al Foglio Missione di Dungeon Universalis, sottraendo il costo di attivazione di ogni elemento dai punti riserva iniziali.

Per esempio, se in un'avventura di un altro gioco ci sono dieci orchi collocati in luoghi diversi, un troll ed un boss orco, tu dovrai solamente pagare il costo di attivazione per ognuno di loro nel momento che li piazzai sul tabellone, verificandone il costo in VP nel loro profilo all'interno della fazione degli orchi. Se una trappola è segnata in una casella specifica, tu dovrai pagarne il costo per attivarla non appena un giocatore ci passa sopra (guardando la più simile tra tutte quelle incluse nel Mazzo Ostacoli del Dark Player. Ricorda che hai un grande numero di opzioni disponibili!).

Prima di adattare un'avventura da un altro gioco, devi dare un'occhiata alle creature ed agli elementi in essa inclusi. Non ti sarà difficile, cercare tra le fazioni del nostro Bestiario o tra i nostri mazzi di carte, per trovare quegli elementi, oggetti o creature, o altri simili o equivalenti. Ciò ti permetterà di **calcolare l'ammontare di Punti Riserva che ti costerebbe collocare e attivare tutti quegli elementi** usando le nostre regole. Chiameremo questo ammontare **"Livello della Missione"**.

Una volta calcolato questo ammontare, potrai invitare altri giocatori ad intraprendere questa avventura.

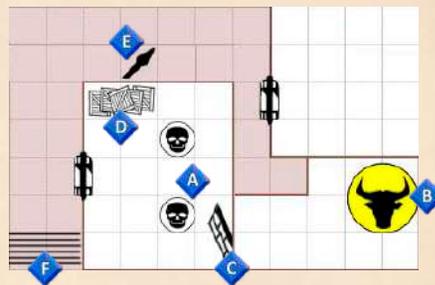
Devi **calcolare i tuoi Punti Riserva** nel solito modo, segnandoli nel contatore punti riserva, prendendo in considerazione i Punti Valore dell'intero gruppo di eroi. Da questo ammontare **andranno sottratti tanti punti quanto indicati dal "Livello della Missione"** (se il risultato totale è negativo, il che è abbastanza improbabile, danne evidenza sul contatore in qualche modo)

Terrai in mano una carta per ogni tipo di Arredo, Elemento speciale, Ostacolo, Incontro\*, ecc. tra quelli che hai incluso nella missione, (allo stesso modo di come accade quando ti viene richiesto da regole specifiche in un Foglio Missione di tenere da parte certe carte per un uso futuro). Con le restanti carte **andranno formati i mazzi del Dark Player** come di consueto.

*\*Nella maggior parte dei giochi, le creature vengono generate come indicato sulle carte "Wandering Monsters", "Enemy Spotted!" o "Special Creature".*

Mentre giochi, utilizzerai le regole standard. Pescherai una carta da uno dei tuoi mazzi all'inizio di ogni turno e deciderai se scartarla, tenerla o attivarla. Ricorda che fintanto che i tuoi Punti Riserva hanno un valore pari a 0 o negativo, non ti sarà possibile attivare nessuna carta tra quelle pescate dai mazzi casuali, e dovrai scartarne qualcuna per avere dei

Punti Riserva in modo da poter generare nuovi nemici o ostacoli contro gli eroi, in aggiunta a quelli che sono predeterminati nell'avventura (e pagati prima dell'inizio della stessa, quando sono stati calcolati i tuoi Punti Riserva).



*Qui abbiamo parte di una mappa da una avventura di un gioco differente che vogliamo rigiocare usando le regole di Dungeon Universalis in una partita con un solo eroe. La mappa include 3 creature (2 scheletri in una stanza A e 1 creatura grande, forse un minotauro B, in un'altra). Possiamo vedere inoltre diverse porte, un corridoio C, alcune casse D e un quadrato con il simbolo di una trappola E. In base alle opzioni che ha Dungeon Universalis, vediamo che quegli scheletri possono essere rappresentati dai guerrieri scheletri, il cui profilo è incluso nella fazione "Creature della notte", con un costo di solo 1 VP ciascuno, per un totale di 2 VP. Il profilo del Minotauro può essere trovato in diverse fazioni, ad un costo di 9 VP. La Carta Ostacolo "Stake" dal mazzo del Dark Player può fedelmente rappresentare il simbolo sulla mappa. Questa carta costa 2 punti riserva. Pertanto, tutti gli elementi su questa mappa hanno un costo totale per il Dark Player di 13 punti riserva, è sarà il "Livello della Missione". Il Minotauro verrà scelto come Leader dello scenario. Si prenderà la carta arredo "Barrels and Boxes" per rappresentare le casse di legno in una delle stanze. Il VP dell'eroe è 15, perciò il Dark Player inizierà con 2 Punti sul suo contatore Punti Riserva. Comporrà i suoi mazzi e la partita avrà inizio. Il giocatore attiverà il suo eroe, come di consueto, in una delle caselle iniziali F.*

### AVVENTURE CON MAPPE SEMPLICI

Se si usa uno scenario di un altro gioco dove non sono presenti arredi o elementi speciali, è possibile includerne tanti quanti le nostre regole ne permettono, al fine di progettare le proprie missioni, sempre tenendo in considerazione il numero degli eroi, le stanze e i corridoi in quello scenario. Scoprirai che in solo un paio di minuti sarai pronto a rigiocare tante avventure, migliorandole con tanti elementi interessanti!

### TABELLONI SENZA GRIGLIE

Vi sono alcuni giochi di questo genere che includono tabelloni senza griglie (Eretici!). Quando vuoi riutilizzare questi tabelloni in Dungeon Universalis puoi scegliere tra due opzioni differenti: puoi usare le nostre regole per gli "Scenari senza griglie" o giocare come se quei tabelloni avessero la griglia. Per esempio, un tabellone con tessere stanza di 9x9 centimetri ognuna, corridoi di 10x5 centimetri, ecc., è facile immaginarlo con caselle di 2 o 3 centimetri per lato. Si potrebbe persino disegnarle sopra con un pennarello cancellabile.



# Missione:



OBIETTIVO:

LEADER

FAZIONE:

REGOLE SPECIALI

SETUP

ELEMENTI SPECIALI

FINE MISSIONE



ARREDO



 Ricompense

ALTRI ELEMENTI



# Elementi di arredo e altre tessere



Ballista



Pozzo



Rocce



Albero



Trappole



Sala da Pranzo



Sala da Pranzo



Cubo Gelatinoso



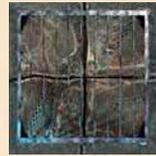
Scale



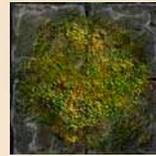
Barili e Casse



Statua Speciale



Cella



Muffa



Simboli



Scale



Scale



Latrina



Accesso



Armeria



Doppia porta



Fontana



Accesso Chiuso



Armeria



Doppia porta



Forgia



Anfore



Muro di Fuoco



Accesso



Porta



Forziere



Tesoro



Credenza



Macchina di Tortura



Muro di Ghiaccio



Grata



Alambicchi



Camino



Falò



Libreria



Portale Magico



Muro di Pietra



Saracinesca



Leva



Carretto



Pozzo



Tavolo Alchemico



Funghi



Scale



Passerella



Botola



Tomba



Trono



Tavolo dello Stregone



Vena di Cristallo



Cucina



Passaggio segreto aperto



Specchio



Barili e scatole



Ballista



Tavolo delle spezie



Nebbia Misteriosa



Fossa



Passaggio segreto



Equipaggiamento da avventuriero



Statua



Colonna



Letto



Reliquiario



Cavalcatura



Manichino da Addestramento



Bersaglio per il tiro con l'arco

# Abilità

## USO DELLE ABILITA'

Le abilità possono essere suddivise in due tipologie, a seconda della modalità in cui sono usate: Passive e Attive. Le abilità Passive avvantaggiano un personaggio in ogni istante, mentre così non è per le Attive, per le quali il personaggio deve dichiararne il momento dell'uso. Durante la propria attivazione o quando viene attaccato, un eroe **può combinare un massimo di 2 abilità Attive** (questa regola è ignorata dai mercenari, dagli animali e dalle Creature del Dark Player). Il personaggio deve scegliere queste due abilità non appena dichiara quale azione intende fare, prima di tirare i dadi.

Un'abilità attiva usata come reazione durante un turno di un avversario **NON PUO'** essere combinata con un'altra abilità Attiva non di reazione.

*Esempio: un eroe arciero non può usare le sue abilità "Lethal Shot", "Accurate Shooting" e "Fast Shooting" nello stesso momento. Deve scegliere fino a due di queste tre abilità Attive quando dichiara di eseguire un attacco, prima di tirare i dadi.*

Le abilità Attive sono rappresentate su ogni carta con il seguente simbolo: 



*Nota Bene: quando un'abilità o una classe indica che il personaggio inizia una missione con un certo oggetto gratuito, ciò significherà che tale oggetto verrà speso alla fine di ogni missione, anche se non è stato usato.*

## ABILITA' NEGATIVE

Sebbene non siano molto comuni, alcune abilità sono, in realtà, difetti che comportano certe penalità al personaggio ("Stupid", "Lost in the dark"). Vengono considerate abilità negative, in quanto sono regole o peculiarità che sono state incluse nell'elenco abilità.

## CARATTERISTICA MINIMA

Quando un'abilità richiede una caratteristica minima da utilizzare, si riferisce al minimo una volta che i modificatori dell'armatura sono stati applicati. L'abilità può essere imparata se hai questa caratteristica minima, ma può essere usata soltanto se soddisfi questa caratteristica minima.

## LISTA DELLE ABILITA'

Di seguito presentiamo la lista completa delle abilità come riferimento rapido, incluso quelle Naturali (molte di queste non sono rappresentate nelle carte). Il testo che segue il simbolo  si applicherà soltanto alle creature gestite dall'intelligenza artificiale. Il testo che segue  si applicherà soltanto al Dark Player Umano.

*Nota Bene: come potrai notare, alcuni aspetti di certe abilità sono meno utili per le creature del Dark Player che per gli eroi. Ciò a causa del fatto che questo gioco era stato concepito come un gioco skirmish per due o più giocatori.*

## ABILITA' DI COMBATTIMENTO

 **ACCURATE SHOOTING**: Il personaggio tira un dado danno extra quando usa un'arma da tiro o da lancio.

 **AIMING**: questa abilità è usata nell'attacco a distanza. Il personaggio può ritirare un dado nel suo tiro per colpire a patto che non si tratti di un doppio 1 e che non si sia mosso nello stesso turno. Un giocatore può tirare una sola volta per turno mentre usa questa abilità. Questa abilità può essere usata con Tiri Difensivi se il personaggio non si è mosso nella sua ultima attivazione.

 **DANCE BATTLER**: durante la sua attivazione, il personaggio ottiene un attacco extra se tira per colpire e il risultato di entrambi i dadi è pari o superiore all'Agilità dell'avversario. Questa abilità non può essere usata quando si equipaggia un'armatura pesante o con un valore Agilità inferiore a 3. Solo un attacco extra può essere fatto per turno.

 **BERSERKER**: Il personaggio può scegliere di andare Berserker\* all'inizio del suo turno. In tale stato sarà immune alla paura, non potrà usare nessun tipo di scudo o armatura pesante e avrà un attacco in mischia extra per turno con un -1 alla sua Abilità di Combattimento sia in difesa che in attacco. Un berserker deve sempre impegnare in combattimento e attaccare il nemico visibile più vicino. Perderà lo status di Berserker non appena il combattimento è finito e non ci sono più nemici in LdV.

\* Va berserker  se all'inizio del suo turno ha LdV verso un nemico.

 **BLOCKING**: Il personaggio può scegliere\* di bloccare un attacco se equipaggiato con una "Greatsword" o una "Bastard Sword". L'arma può essere usata come scudo in difesa (bloccare attacchi con un risultato di 5+). Tuttavia, quando uno o più attacchi sono bloccati in questo modo, il personaggio ottiene una penalità di -1 alla sua Abilità in Combattimento durante il suo prossimo attacco. L'arma non si romperà dopo un blocco.

\* Usa questa abilità contro i colpi nemici che riducono l'armatura.

 **BODYGUARD**: Il personaggio\* può scegliere un personaggio alleato adiacente che otterrà un +1 alle sua Abilità in Combattimento quando difende. Inoltre, una volta per turno, la "bodyguard" può decidere di essere il bersaglio di un proiettile (di ogni tipo, incluso magico) che ha colpito un alleato adiacente. I personaggi scortati non possono accumulare bonus da diversi personaggi adiacenti con questa abilità.

\* Tenta sempre di finire la sua attivazione adiacente ad un alleato (se presente nella sezione), scegliendo quello con più VP. Fintanto che sono adiacenti, questo alleato avrà copertura leggera contro tutti i tipi di attacchi.

 **BRUTAL BLOW**: Se un personaggio è equipaggiato con un'arma a due mani, eseguirà un "brutal blow" invece di un attacco in mischia ordinario. In questo caso, risultato pari a 4+ verranno considerati come colpi critici. Tuttavia il personaggio subirà un -1 alle sue Abilità in Combattimento in questo attacco e anche in difesa durante il successivo turno nemico.

 **COMBAT MASTER**: Richiede abilità in combattimento pari o superiori a 4. Mentre combatte contro due nemici allo stesso tempo, un personaggio ottiene un attacco extra senza alcuna penalità. Se equipaggiato con armi a due mani, viene applicata la penalità consueta.

 **CRUEL**: dopo aver colpito un nemico durante un attacco in mischia o un lancio di incantesimo di danno, il personaggio può ritirare un risultato di 1 sul tiro per il danno.

 **DEAFENING ROAR**: il personaggio può usare un'azione (anche all'interno di una Zona di Controllo nemica) per eseguire un "deafening roar" solo una volta per partita. Tutti i nemici adiacenti devono allontanarsi da lui di uno spazio. Il personaggio ottiene l'abilità "Fearsome" fino alla fine del combattimento.

\* Se la creatura aveva già l'abilità "Fearsome", otterrà un bonus di +1 alla sua abilità in combattimento quando difende, fino alla fine del combattimento.

**DIRTY FIGHTER** : se il personaggio ottiene un risultato doppio (eccetto in caso di fallimento critico) quando attacca o difende in mischia, stordirà automaticamente un avversario (mai uno di stazza Enorme).

**ELITE** : richiede un Abilità in combattimento pari o superiore a 4. Il personaggio può ritirare un tiro per colpire in mischia con un risultato di 1 (eccetto in caso di fallimento critico).

**EXPERT ARCHER** : Il personaggio può eseguire un Tiro Difensivo usando un "Long Bow". Può inoltre ritirare un tiro fallito\* una volta per partita (eccetto in caso di fallimento critico).

\* Ritira il primo tiro fallito, eccetto in caso di fallimento critico.

**EXPERT SHOOTER** : quando il personaggio muove fino a metà del suo movimento non subisce penalità per muovere e attaccare a distanza nello stesso turno.

**EXPERT THROWER** : richiede Abilità di tiro pari o superiori a 4. Il personaggio può ritirare i tiri per colpire pari a 1 quando usa armi da lancio (eccetto in caso di fallimento critico).

**FAST ATTACKS** : Una volta per turno, il personaggio può attaccare (solo in mischia) lanciando 3D6 invece dei consueti 2D6. Dopo aver lanciato tre dadi, deve scegliere i due a lui più favorevoli ed aggiungere una penalità di -1 al tiro. Un doppio 1 in due dei 3 dadi viene considerato come fallimento critico. Questa abilità può essere applicata solo ad un attacco per attivazione del personaggio.

**FAST SHOOTING** : Il personaggio può attaccare a distanza due volte in un turno se non muove (ricorda che voltarsi non viene considerato come movimento). Tuttavia, la sua abilità di tiro è ridotta di 1. Questa abilità non può essere usata con armi con la regola "Reload" (neanche se il personaggio ha l'abilità "Quick Reloading").

**FORESIGHT** : Il personaggio può usare questa abilità quando preso di mira da un attacco nemico. Se il difensore ottiene un doppio nel tiro e vince il combattimento, si considera aver previsto l'attacco e di essere riuscito a colpire il suo attaccante. Tira per il danno come di consueto. I personaggi che difendono contro le creature con l'abilità "Invulnerable" potranno danneggiarle solo quando ottengono un doppio critico.

**GIANT KILLER** : quando il personaggio colpisce un personaggio o una creatura grande o enorme ottiene un dado danno extra. Può inoltre ritirare i tiri coraggio falliti quando combatte contro questo tipo di nemici.

**HARDENED**: il personaggio è coperto da cicatrici. Ogni volta che perde uno o più punti Vigore come risultato di un attacco in mischia o a distanza, deve tirare 1D6. Con un risultato di 4+, il danno è ridotto di 1.

**HARDY**: il personaggio incrementa il suo Vigore di 1. Il Vigore può eccedere il massimo di razza in questo caso.

**HATRED TOWARDS (CHARACTER/CREATURE)**: Il personaggio odia quegli specifici personaggi. Quando combatte contro di loro ottiene un bonus di +1 al suo Coraggio e può ritirare i tiri per colpire in mischia con un risultato di 1 (eccetto in caso di fallimento critico).

**HATRED TOWARDS THE UNDERWORLD**: il personaggio odia i personaggi con le abilità "Undead" o "Underworld". Quando combatte contro di loro ottiene un bonus di +1 al suo Coraggio e può ritirare i tiri per colpire in mischia con un risultato di 1 (eccetto in caso di fallimento critico). Inoltre, può ritirare i tiri falliti quando usa la "Holy Water".

**HEART SEEKER** : quando il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco a distanza, può ritirare tutti i risultati di 1 quando tira per il danno.

**LETHAL BLOW** : i colpi critici quando si tira per l'abilità in combattimento riducono l'armatura del bersaglio di -1. Tuttavia, tale critico non fornirà il consueto dado danno extra.

**LETHAL SHOT** : i colpi critici quando si attacca a distanza riducono l'armatura del bersaglio di -1. Tuttavia, tale critico non fornirà il consueto dado danno extra.

**MARTIAL ARTS** : se il personaggio ottiene un risultato critico nel combattimento in mischia (anche disarmato), contro un avversario di stazza pari o inferiore alla sua, potrà scegliere\* se fare danno e stordire automaticamente il bersaglio, o fare un singolo dado danno e atterrarlo (i Leader non possono essere atterrati in questo modo).

\* Sceglie sempre di atterrare l'avversario.

**MIGHTY BLOW** : se il personaggio riesce a colpire durante un attacco in mischia, l'armatura del bersaglio è ridotta di 1 (solo per gli effetti di quell'attacco). La sua arma ottiene "Shield breaking". Tuttavia, l'abilità di combattimento del personaggio per questo attacco è ridotta di 1.

**POWERFUL BLOW** : ogni tiro danno con un risultato di 6 permette al personaggio di tirare un dado danno extra (questi dadi extra non genereranno ulteriori dadi danno). Tuttavia, l'abilità di combattimento del personaggio per quest'attacco è ridotta di 1.

**QUICK RELOADING** : il personaggio deve dichiarare se vuole usare quest'abilità all'inizio della propria attivazione. Il personaggio può ricaricare un'arma come se fosse un'azione rapida. Tuttavia, subisce un -1 alla sua Abilità di Tiro in quel turno.

**SHIELD ONSLAUGHT** : il personaggio ottiene l'abilità "Onslaught" quando equipaggia uno scudo.

**SPINNING BLOW** : è possibile attaccare contemporaneamente fino a 3 nemici all'interno della Zona di Controllo del personaggio. Tuttavia, l'abilità di combattimento per questo attacco è ridotta di 1 e i nemici non possono essere "atterrati".

**STRONG**: il personaggio incrementa la sua forza di 1. La forza, in questo caso, può eccedere il massimo di Razza.

**SWIFT DRAWING**: il personaggio non subisce penalità per sguainare o cambiare le armi durante un combattimento all'interno della Zona di Controllo Nemica.

**SWORD MASTER** : richiede un'abilità in combattimento pari o superiore a 4. Se equipaggiato con una Spada, Sciabola, Scimitarra o Katana, il personaggio ottiene un attacco in mischia extra per ogni critico che ottiene. Questi attacchi extra non ne generano di nuovi.

**TOUGH**: il personaggio ottiene un +1 ogni volta che tira i dadi per evitare le condizioni Stordito, Ammalato e Avvelenato. Ottiene inoltre +1 ai suoi tiri recupero (Fase Recupero). La sua Armatura Naturale è incrementata di 1 contro i veleni, le malattie e le condizioni ambientali estreme.

**TRICKY FIGHTER** : è richiesto un valore minimo di intelligenza pari a 4. Solo per attacchi in mischia. Se il personaggio ottiene un doppio e riesce a colpire, l'armatura del bersaglio sarà ridotta di 1 (solo per quell'attacco). Ciò significa che grazie alla sua abilità, il personaggio è stato capace di trovare il punto debole del nemico.

**TWO-WEAPON FIGHTING** : il personaggio può combattere con due armi ad una mano contemporaneamente\*. Può attaccare con ognuna di loro durante la sua attivazione, allo stesso bersaglio o ad uno differente all'interno della sua Zona di Controllo, subendo però una penalità di -1 ai suoi tiri per colpire. Il personaggio potrà usare però soltanto un'arma per difendere.

\* Da priorità al combattimento con 2 armi.

**UNSTOPPABLE CHARGE** : se il personaggio usa un'arma da mischia a due mani e muove di almeno tre caselle in avanti per attaccare un avversario (senza ostacoli o terreno accidentato nel suo turno), può eseguire un singolo attacco in quel turno, atterrando un avversario di stazza pari o inferiore alla sua, se riesce a colpirlo. Otterrà una penalità di -1 alla sua abilità in combattimento in quel turno.

**USED TO ARMORS**: quando questo personaggio usa un'armatura pesante, il suo movimento è ridotto di 1 punto in meno di quanto dovuto.

## ABILITA' ACCADEMICHE E DI COMANDO



**ALCHEMIST:** il personaggio può usare un'azione per scoprire gli effetti di una pozione (andrà superato un Test di Intelligenza). Solo un tentativo per partita. Può inoltre ripetere i suoi tiri quando ispeziona i tavoli alchemici o di spezie. Gli incantatori iniziano ogni missione con 1 componente gratuito per le magie.

☞ La creatura ha un "components for magic" per il suo primo lancio di incantesimi.

**BATTLE WIZARD:** a meno che la sua classe non permetta più opzioni, il personaggio può usare un'armatura leggera e un'arma comune. I suoi punti mana non possono eccedere il suo valore di Intelligenza. Se la classe del personaggio non include fin dall'inizio questa abilità, il personaggio subirà una penalità di -1 al lancio e all'annullamento degli incantesimi. La stessa penalità si applica a coloro che equipaggiano un'armatura pesante (cumulabile con il precedente).

☞ Può usare un'armatura. Il suo comparato è ☒.

**CHAMPION OF THE GODS OF GOOD** ☞: se il personaggio è di allineamento benigno o neutrale, può apprendere un incantesimo della Luce ("Healing Light", "Sheltering Light", "Holy Light") o della Benedizione ("Scourge of Evil"). Può lanciare ogni incantesimo solo una volta per partita (non ha bisogno di mana). Per farlo deve superare un Test di Coraggio. Gli incantesimi lanciati in questo modo non possono essere annullati. Il personaggio può imparare nuovi incantesimi tra quelli suindicati come se fossero nuove abilità.

**CHAMPION OF THE GODS OF EVIL** ☞: se il personaggio è di allineamento maligno, può apprendere un incantesimo degli Inferi ("Favour of the Gods", "Regeneration") o della Corruzione ("Marshy Ground", "Inner Fire"). Può lanciare ogni incantesimo solo una volta per partita (non ha bisogno di mana). Per farlo deve superare un Test di Coraggio. Gli incantesimi lanciati in questo modo non possono essere annullati. Il personaggio può imparare nuovi incantesimi tra quelli suindicati come se fossero nuove abilità.

**COLD-BLOODED:** quando un personaggio deve superare un test di coraggio pu tirare 3D6 invece di 2 e scegliere i due dadi con il risultato più alto. Non si applica al lancio di incantesimi.

**COMBAT INSTRUCTOR:** richiede un'Abilità in combattimento pari o superiore a 4. Prima di iniziare una missione, scegli un personaggio alleato\* con un'abilità in combattimento inferiore. Durante la missione quest'ultimo ottiene un bonus di +1 a questa abilità grazie ai consigli forniti dal suo mentore. Tale personaggio non può mai raggiungere un'Abilità in Combattimento pari a 5.

\*☞ Il personaggio avvantaggerà l'alleato con la caratteristica "Forza" più alta.

**ELOQUENCE:** il personaggio può assoldare tutti i tipi di mercenari ad eccezione degli ogres (controlla il mazzo carte Mercenari) alla metà del loro prezzo (arrotondato per eccesso). E' possibile assoldare solo un mercenario in questo modo allo stesso tempo. Inoltre, ottiene un +1 su tutti i Tiri Persuasione (Intelligenza).

**ENCOURAGING** ☞: una volta per missione, il personaggio può spendere un'azione per incoraggiare i suoi compagni. Tutti i personaggi alleati a distanza pari o inferiore a 6 caselle, possono ripetere i test caratteristica e i tiri attacco o difesa fino all'inizio del turno successivo.

☞ La creatura userà questa abilità se ci sono almeno 3 alleati all'interno dell'AdE all'inizio della sua attivazione.

**EXPERIENCED WIZARD** ☞: il personaggio può ripetere i tiri intelligenza falliti quando lancia un incantesimo (eccetto nel caso di doppio 1). Questa abilità può essere usata soltanto una volta per missione.

☞ La creatura può rititare il primo tentativo fallito per lanciare un incantesimo.

**EXPERT POISONER:** il personaggio sa come creare veleni. Inizierà ogni missione con una fiaschetta di veleno gratuita.

☞ La creatura tenterà di avvicinarsi all'alleato con con più VP, o quello con la più alta Abilità in Combattimento

all'inizio della sua prima attivazione. Poi userà un'azione rapida per consegnargli il veleno. Quest'alleato beneficerà automaticamente degli effetti del veleno. Se la creatura con quest'abilità ha un'abilità in combattimento di 4 e non ci sono alleati con un'abilità migliore, userà il veleno su di sé.

**FIRST AID** ☞: permette al personaggio di spendere un'azione per recuperare fino a 2 punti Vigore per sé o per un personaggio alleato adiacente, purché entrambi non si muovino in quel turno (un alleato curato in questo modo non può svolgere nessuna azione). Può essere usata solo due volte per partita.

☞ La creatura avvicinerà l'alleato con più VP nella stessa sezione. Questo alleato deve aver perso almeno un Punto Vigore. Userà quindi la sua Azione per curare l'alleato, che recupererà fino a 2 punti Vigore.

**GIANT TAMER** ☞: i personaggi con Mana possono usare un'Azione Rapida ogni turno per gestire un Gigante di acciaio, di pietra o arboreo, purché si trovi a distanza pari o inferiore a 6 caselle. Per attivarlo il personaggio deve superare un Test di Intelligenza (può provare persino se adiacente ad un nemico). Se fallisce, il personaggio perderà 1 punto Mana e il gigante verrà considerato immobile.

**HERBALIST:** il personaggio è un esperto di erbe e sa come creare pozioni e unguenti. Il personaggio inizia ogni missione con una pozione gratuita a sua scelta (pozioni di mana e di veleno escluse).

☞ La creatura tenterà di avvicinarsi all'alleato con più VP, o a quello con la maggiore abilità in combattimento, all'inizio della sua prima attivazione. Poi, userà un'azione rapida per consegnargli una pozione di destrezza. Quest'alleato beneficerà automaticamente degli effetti di questa pozione.

**IMPASSIBLE** ☞: il personaggio può ripetere i tiri Coraggio falliti.

**INSPIRING:** il personaggio incrementa di 1 il coraggio dei personaggi alleati diversi da sé, che sono a distanza pari o inferiore a 6 caselle. Se il personaggio fallisce un test di coraggio non potrà usare questa abilità per il resto della missione.

**INSPIRING MUSIC** ☞: i personaggi con questa abilità possono usare un'azione per suonare i loro strumenti musicali. Gli effetti di questa abilità verranno considerati al pari di un incantesimo continuativo di miglioramento (al costo di 1 Mana). Se viene superato un test di intelligenza, l'effetto durerà tanti turni pari al risultato più basso dei due dadi tirati. Il personaggio e tutti gli alleati che si trovano a distanza pari o inferiore a 3, ottengono un +1 alle loro abilità in combattimento, di tiro e ai test di Coraggio.

**IRON WILL:** il personaggio incrementa il suo Coraggio di 1. Il Coraggio può eccedere il massimo di razza in questo caso.

**MISLEAD** ☞: il personaggio può usare un'azione per ingannare un nemico. Quando il personaggio si trova a distanza pari o inferiore a 6 da un personaggio o una creatura nemica singola nella stessa sezione, entrambi devono tirare 2D6 e aggiungere al risultato il valore della propria Intelligenza. Se la creatura nemica perde il tiro, perderà anche il turno successivo. Un nemico può essere ingannato soltanto una volta. Quest'abilità non può essere usata contro i Leader.

☞ La creatura usa questa abilità non appena vengono soddisfatti i requisiti necessari.

**POLYGLOT:** il personaggio ottiene un bonus di +1 quando ispeziona librerie, tavoli dello stregone e anche quando risolve enigmi. Il personaggio ottiene inoltre un +1 nel lanciare e annullare magie con pergamene magiche (in aggiunta al bonus fornito dalla pergamena stessa).

**POWERFUL MIND:** richiede un valore Intelligenza pari o superiore a 4. Il personaggio può imparare velocemente da altri incantatori. Il prezzo per imparare un incantesimo è ridotto di 5 monete e costerà soltanto 2 punti esperienza. Ottiene inoltre un bonus di +2 a risolvere enigmi.

☞☞ La creatura ottiene +2 ai tentativi di annullamento magia contro gli incantesimi di controllo.

**RECKLESS WIZARD** ☞: il personaggio ottiene +1 nel lancio degli incantesimi. Tuttavia, tiri con il risultato di doppio 1, 2 o 3 saranno considerati come fallimento critico (doppio 1).

**RECOVERING MANA**  : una volta per partita, il personaggio può usare un'azione per recuperare Mana. Deve tirare 4D6. Per ogni risultato di 1 perderà 1 punto Vigore. Per ogni risultato di 2+ il personaggio recupera 1 Mana. Il personaggio può rimuovere fino a 1 segnalino Mana da due carte incantesimo già lanciate.

 La creatura eseguirà questa azione se non ha punti Mana all'inizio della sua attivazione.

**SECRETS OF MAGIC**  : il personaggio può usare un'azione per rivelare gli effetti di un qualsiasi oggetto magico o Reliquia trovata durante una partita. Per farlo, deve superare un test di Intelligenza. E' permesso un solo tentativo per oggetto. Inoltre, lui e altri alleati a distanza pari o inferiore a 6 da lui che ispezionano la sezione troveranno tesori con il risultato di doppio 5 o doppio 6.

  +1 all'annullamento delle magie avversarie.

**TAMING ANIMALS**: i personaggi con questa abilità possono acquistare un animale alla metà del prezzo quando visitano un "Kennel and breeding ground". Inoltre, ottengono un +1 sui tiri persuasione (Intelligenza) contro animali con intelligenza 2 o inferiore.

 Inizia con un animale adiacente, senza alcun costo.

**TORTURER**  : usa questa abilità quando ispezioni un cadavere. Con un risultato di 6, oltre alla consueta moneta i 1 personaggio riuscirà ad ottenere informazioni importanti da un nemico morente: gli eroi possono ripetere il prossimo tiro iniziativa. Il personaggio ottiene anche un +1 sui tiri persuasione (Forza).

  Prende un dado danno in meno dagli attacchi in mischia dai nemici con coraggio 4 o inferiore.

## ABILITA' DI ESPLORAZIONE E SOTTERFUGIO



**ACROBAT**  : richiede agilità pari o superiore a 4. Il personaggio ottiene +1 ai tiri Agilità (anche ai tiri contrapposti).

**AMBUSH**  : il personaggio ottiene +1 ai suoi tiri iniziativa. Se il suo gruppo vince l'iniziativa, i personaggi con ambush possono ripetere il loro primo tiro attacco fallito.

**CAT REFLEXES**: richiede agilità pari o superiore a 4. Il personaggio può ripetere i risultati di 1 (eccetto in caso di doppio 1) quando difende contro attacchi in mischia.

**CAUTIOUS TRAPPER**  : quando si prova a disattivare una trappola, il personaggio può indossare una piastra speciale di protezione che incrementa la sua Armatura di 1 (l'armatura massima è sempre 6).

**CLIMBER**  : il personaggio può ripetere qualsiasi tiro fallito quando salta o si arrampica.

**EAGLE EYE**  : il personaggio ottiene un +1 ai tiri percezione quando tenta di individuare trappole, ispezionare le stanze o cercare passaggi segreti. Quando attacca a distanza un nemico può inoltre ignorare una copertura leggera.

**EXPERT RIDER**: il personaggio non subisce penalità per lanciare incantesimi o attaccare a distanza quando cavalca. Può inoltre ripetere i test coraggio falliti per la sua cavalcatura e i suoi test di agilità falliti quando tenta di evitare di cadere dalla cavalcatura.

**EXPERT TRAPPER**  : il personaggio ottiene un +1 alla sua percezione e destrezza quando individua e disattiva le trappole.

**FAST**  : richiede Agilità e Movimento pari o superiore a 4. Se il personaggio non indossa un'armatura pesante, muove sempre due volte il suo movimento quando corre (eccetto in caso di doppio 1). Ottiene inoltre un +1 in Agilità quando tenta di uscire da una Zona di Controllo nemica o di evitare le trappole.

**FLYING JUMP**  : richiede Agilità pari o superiore a 4. Se si supera un test di Agilità quando si è adiacente a un nemico di stazza uguale o inferiore, il personaggio salterà oltre la casella dove è

situato il nemico e sarà piazzato in un'altra casella a lui adiacente, ignorando le Zone di Controllo durante il salto. Può essere fatto in un momento qualsiasi durante il movimento, ma soltanto una volta per turno.

**GREAT EXPLORER**  : il personaggio può ripetere fino a tre tiri nella stessa missione quando esplora stanze o cerca passaggi segreti.

  +1 alla percezione.

**HUNTER**: il personaggio ottiene un +1 alla Percezione.

**LOCKSMITH**  : il personaggio ottiene +2 alla Destrezza quando tenta di aprire furtivamente un lucchetto.

**LUCKY**: una volta per missione, non appena una carta tesoro viene rivelata, il personaggio può prendere una carta in più casualmente dal mazzo. Può tenere quella che preferisce.

**LYNX**: il personaggio può ripetere i risultati pari a 1 (eccetto nel caso di doppio 1) quando tira per l'iniziativa.

**SCOUT**: il personaggio ignora le penalità quando muove attraverso terreni accidentati purchè non indossi un'armatura pesante e non corra;

**SKILLED HANDS**: il personaggio ottiene +1 alla destrezza.

**SKULK**  : il personaggio può nascondersi dietro qualche mobilia che fornisce una copertura leggera come se fosse una copertura pesante. Inoltre, i nemici che perdono il tiro iniziativa contro il personaggio subiscono un -1 di penalità alla loro intelligenza quando viene applicata la regola "Colto di sorpresa!". Le creature grandi o enormi non possono usare questa abilità.

**SLIPPERY**: richiede Agilità pari o superiore a 4. Il personaggio muove così velocemente che è difficile prenderlo come bersaglio. I nemici che attaccano a distanza o con armi da lancio subiscono una penalità di -1 ai loro tiri per colpirlo. Questa abilità non può essere usata se si indossa un'armatura pesante.

**STEALTH**: il personaggio può ignorare una zona di controllo nemica una volta per turno di combattimento. Questa abilità non può essere usata dai personaggi di stazza grande o da coloro che equipaggiano un'armatura pesante.

**SURVIVAL**: il personaggio alloggia gratuitamente nelle locande situate nei Villaggi e Castelli. Inizia ogni missione con 1 pacco gratuito di provviste.

**THIEF**  : il personaggio ha grande abilità nello scoprire beni nascosti. Può ripetere i risultati di 1 o 2 quando ispeziona cadaveri.

  All'inizio sella sua prima attivazione, farà un test di percezione contro l'eroe più vicino in Ldv. Se vince, l'eroe deve scartare una carta a caso dallo zaino (con un peso di 1). Se la creatura ha il comportamento  verrà rimossa dal tabellone all'inizio della sua prossima attivazione.

**TRACKER**  : da usare durante un turno esplorazione. Due volte per partita il personaggio può costringere il DP a rivelare tutte le carte incontro nella sua mano. Se è in gioco l'ADP, il personaggio potrà prendere il mazzo delle carte Incontro e vedere le prime tre carte coperte, rimettendole al loro posto nello stesso ordine.

**TRAPPER**  Un personaggio può attivare una trappola non appena un nemico muove in una casella situata a distanza pari o inferiore a 3 caselle da lui. In questo caso, il personaggio nemico deve ottenere un risultato di 8+ in un test di Percezione. Diversamente subisce 4 dadi danno e perde il turno. Questa abilità può essere usata due volte per missione. Può essere usata soltanto una volta sullo stesso nemico. Questa abilità non può essere usata contro i Leader.

  La creatura ottiene un +1 ai tiri iniziativa di tutti gli alleati.

**UP AND BACK TO FIGHT!**  : Non appena viene atterrato, e persino all'interno di una zona di controllo nemica, il personaggio può balzare in piedi. Per riuscirci deve superare un Tiro Agilità. Un personaggio che evita di essere atterrato in questo modo è comunque Stordito. Se il tiro fallisce può ripetere il test Agilità per rimuovere la condizione atterrato nel turno successivo.

## ABILITA' NATURALI



**AQUATIC ANIMAL:** muove e agisce senza penalità in terreni accidentati (acqua) o acque profonde. Mentre è in acqua muove utilizzando la propria caratteristica movimento.

Il Dark Player può tenere queste creature fuori dalla vista del proprio nemico finquando non decide di farle apparire sulla superficie dell'acqua. All'inizio del turno del DP, l'animale acquatico apparirà in una qualsiasi delle caselle ad angolo di una sezione coperta dall'acqua. Poi la creatura effettuerà un tiro Iniziativa contro il nemico più vicino.

Se non viene indicato un luogo specifico, la creatura apparirà in un angolo a caso della sezione. Se si trova completamente su una superficie d'acqua, userà il comportamento .

**AURA:** un personaggio che entra o inizia la sua attivazione in una casella adiacente ad una creatura con questa abilità subisce 1 dado danno.

**BREATH (x)** : è possibile usare un'azione per eseguire quest'attacco persino con nemici adiacenti. Il soffio della creatura colpisce fino a (x) caselle frontali in linea retta. Tutti i bersagli nelle caselle colpite devono superare un test di agilità al fine di evitare l'attacco e muovere in una casella adiacente. Se non possono o se falliscono, subiscono (x) dadi danno (contro l'armatura naturale). Il valore di (x) è specificato nel profilo della creatura.

Se il bersaglio ha una copertura leggera, l'attacco causa 1 dado danno in meno. 2 in meno in caso di copertura pesante.

**BRUTAL:** +1 dado danno contro bersagli situati frontalmente (mai adiacenti) all'inizio della sua attivazione. La Creatura deve aver mosso avanti di almeno uno spazio.

**CLUMSY HANDS:** -1 alla sua Destrezza.

**CORROSIVE VOMIT** : la creatura può usare questo attacco contro un nemico in una casella frontale adiacente. Il bersaglio deve superare un Test di Agilità. Se fallisce, il bersaglio subisce 5 dadi danno con un -1 all'armatura.

**COWARD:** se ferito all'inizio della sua attivazione e se si trova in inferiorità numerica all'interno di quella sezione, dovrà superare un test di coraggio o in alternativa essere rimosso dal gioco.

**DOUBLE ATTACK:** un'azione di attacco extra durante la sua attivazione.

**ETHEREAL:** può essere ferito soltanto da incantesimi, armi magiche o armi potenziate da incantesimi. Ignora le zone di controllo nemiche e può muovere attraverso gli altri personaggi fintanto che non finisce il suo movimento in uno spazio già occupato. Ignora inoltre il terreno accidentato e supera automaticamente tutti i test di agilità.

**FAMILIAR:** quando collegato a un incantatore e adiacente a lui fornisce un bonus di +1 all'intelligenza se si lanciano incantesimi. Quando l'incantatore viene danneggiato da un fallimento critico mentre lancia un incantesimo il suo "familiar" subisce un danno uguale.

**FEARSOME:** immune agli effetti di "Fearsome" dai nemici di stazza pari o inferiore. Un test di coraggio sarà richiesto nelle seguenti circostanze:

1- Prima di attaccare un nemico con questa abilità.

2- Prima di venire attaccati da un nemico con questa abilità.

Successo: può agire normalmente e diventa immune agli effetti di "Fearsome" dai nemici di quel livello o inferiore (Leader\* > Champion > Elite > Troop) fino alla fine del combattimento.

Fallimento: si ottiene la condizione "Spaventato". L'attivazione termina se il nemico con "fearsome" è Grande o Enorme, o se il test di coraggio è stato fallito con un fallimento critico (doppio 1).

\*Gli eroi e i loro compagni saranno trattati da Leader con riferimento a questa regola.

**FLYING (x):** questa abilità non può essere usata se si usa un'armatura pesante o se si ha la condizione "Ferito". Le creature volanti superano sempre i Test di Agilità per saltare o arrampicarsi. Inoltre, nelle sezioni esterne, all'inizio della propria attivazione, le creature con questa abilità devono decidere se volare o meno e tale decisione non potrà essere cambiata fino al turno successivo. Le creature che volano possono muovere come indicato nel proprio profilo (x), ignorano gli ostacoli (potendo atterrare su di essi) e terreni invalicabili, ignorano le zone di controllo nemiche, non possono correre e subiscono un -1 alla loro Abilità di Tiro.

Le creature appena generate vengono sempre considerate come in volo (se permesso dallo scenario). Le creature con il comportamento potranno volare nelle sezioni all'interno, ma con soltanto la metà della loro capacità di movimento.

**GRAB AND EAT** : può usare un'azione per eseguire questo attacco contro un nemico adiacente di stazza media o piccola. Sia l'attaccante che il bersaglio devono tirare +2D6 per l'agilità. Se l'attaccante vince, riesce ad afferrare e ad ingoiare la vittima. Il bersaglio è KO all'istante (i suoi compagni potranno recuperare il suo corpo soltanto se sconfiggono la creatura).

**GRAB AND SUFFOCATE (x)** : può usare un'azione per seguire quest'attacco. Colpisce tanti nemici quanti indicati dalla (x) (devono essere adiacenti e di stazza pari o inferiore all'attaccante). Tutti prendono 1 dado danno contro la loro agilità. Coloro tra questi che perdono un punto vigore perderanno anche la successiva attivazione.

**GRAB AND THROW** : può usare un'azione per eseguire questo attacco contro un nemico adiacente di stazza media o piccola. Sia l'attaccante che il bersaglio devono tirare +2D6 in agilità. Se l'attaccante vince, riesce ad afferrare e a lanciare la sua vittima di un numero di spazi uguali al suo valore di Forza (in una direzione a caso). Il bersaglio subisce un numero di dadi danno pari a quest'ultima ed è "atterrato". Se il bersaglio lanciato colpisce un oggetto invalicabile, non prosegue oltre e il danno viene calcolato con un -1 all'armatura. I personaggi colpiti da un personaggio lanciato vengono spinti in uno spazio adiacente e sono "atterrati". Il personaggio lanciato verrà collocato nello spazio dove si trovava precedentemente quello spinto e anche lui sarà "atterrato".

**HYPNOTIC** : può usare un'azione per eseguire questo attacco contro un nemico adiacente e in LdV. Sia l'attaccante che il bersaglio devono tirare 2d6 in intelligenza. Se l'attaccante vince, il bersaglio rimarrà "immobile" durante il turno attuale e il successivo. Questa azione non può essere eseguita se la creatura ha mosso nello stesso turno.

**HUGE:** non può eseguire test di destrezza. -1 alla Percezione. Gli avversari di stazza inferiore colpiti da questa creatura subiscono sempre un -1 all'Armatura. Gli Attacchi effettuati da questa creatura rompono sempre gli scudi ordinari che li bloccano. Gli scudi magici eseguono invece il consueto Tiro Integrità per lo scudo. Ignora tutti gli ostacoli e fossati di larghezza inferiore alla propria base, e gli ostacoli con altezza di 1 o 2. Ignora i terreni accidentati (eccetto quando ciò è causato dall'aver parte della sua base su una casella che non è vuota). Se ha l'abilità "Fearsome", riduce di 1 il coraggio di tutti i nemici più piccoli nella stessa sezione.

**INVULNERABLE:** le creature con questa abilità non subiscono alcun danno da attacchi eseguiti con l'abilità di combattimento e di tiro, eccetto in caso di colpo critico\* (anche le armi magiche richiedono un colpo critico). Gli incantesimi o gli attacchi da armi potenziate con incantesimi le danneggeranno normalmente. Se il danno è causato da una trappola, un evento di viaggio, o qualche altro tipo di colpo automatico (come il danno causato dall'abilità "Breath"), i risultati di 6 nei tiri danno verranno considerati al pari di colpi critici (pertanto l'invulnerabilità non prevenirà alcun danno in questo caso).

\*Ciò include i colpi critici dei suoi alleati nel caso in cui, attaccando a distanza e ottenendo un fallimento critico (doppio 1), lo hanno colpito per sbaglio.

**LARGE:** -1 alla Percezione e Destrezza. I nemici di stazza inferiore colpiti da questa creatura subiscono sempre un -1 all'armatura. Il personaggio con questa abilità può rompere gli scudi usati dai bersagli più piccoli, anche se disarmato. Se usa un'arma con l'abilità di rompere gli scudi, questi si rompono automaticamente (tranne nel caso di scudi magici, che richiedono il consueto tiro integrità). Il costo e il peso per acquistare e usare armi e armature è raddoppiato.

**LEECH MANA**  Azione. La creatura deve scegliere un nemico in LdV, tra quelli che possiedono punti mana (scegliendo quello con l'intelligenza più bassa), a distanza pari o inferiore a 6 caselle. Deve poi tirare 3D6. Per ogni risultato pari o superiore all'intelligenza del bersaglio, ruberà 1 punto mana che sarà aggiunto alla propria riserva di mana.

**LEECH VITALITY** : recupera 1 punto vigore per ogni 2 danni inflitti. Si applica soltanto agli attacchi in mischia.

 Userà questa abilità soltanto se ha perso almeno metà del suo vigore iniziale.

**LETHAL GAZE** : ogni volta che un nemico entra o inizia la sua attivazione all'interno di 6 caselle di fronte alla creatura con questa abilità (e che ha LdV verso di lei), deve superare un test di intelligenza (+1 se sta usando uno scudo, +1 se c'è una copertura tra i due). Se fallisce il test, subirà 10 dadi danno contro l'intelligenza. I personaggi che tentano di attaccare a distanza una creatura con questa abilità subiranno una penalità di -2. I personaggi o le creature con l'abilità "Undead" non sono influenzati da quest'abilità.

**LOST IN THE DARK:** -1 a tutte le caratteristiche (ad eccezione di Armatura, Vigore e Mana) se si è in una sezione sotto gli effetti di "Darkness" o "Complete Darkness". -1 all'attacco a distanza di un nemico in una sezione buia, anche se il tiratore è situato in un'area ben illuminata.

**LYCANTHROPY** : può usare un'azione rapida per trasformarsi in un Lupo Mannaro (usa la carta profilo "Werewolf" dal mazzo "Animals and Creatures"). Solo due volte per missione. Trasporta tutto l'equipaggiamento senza penalità ma non potrà usarlo. Alla fine di ogni attivazione a partire dal secondo turno come lupo mannaro, tira 1D6. Con un risultato di 1, ritornerà alla sua forma umana, con i suoi attuali punti vigore, ma non eccedendo mai quelli che aveva in origine.

**MAGIC RESISTANCE:** se bersaglio di un incantesimo lanciato con successo (ad eccezione dei proiettili magici) la creatura deve tirare 1D6. Con un risultato di 4+, l'incantesimo non ha effetto su di lui. Se bersaglio di qualche proiettile magico, subirà 1 dado danno in meno di quanto previsto.

**MIMETISM:** questa abilità si applica ad un solo tipo di terreno che va scelto in anticipo. Mentre ci si trova in quel tipo di terreno, i nemici subiscono una penalità di -1 alla propria Abilità di Tiro e al Tiro iniziativa contro il proprietario di questa abilità.

**MOUNT:** può essere cavalcata da creature di stazza a lui pari o inferiore. Se la cavalcatura non ha un cavaliere, attaccherà soltanto nemici adiacenti che l'hanno attaccata in mischia nel turno precedente. Se subisce 3 attacchi di qualsiasi tipo quando è senza cavaliere, verrà rimossa dallo scenario.

**MULTIPLE ATTACKS:** la creatura avrà due azioni di attacco extra durante la sua attivazione.

**ONSLAUGHT** : può usare un'azione per eseguire questo attacco purché non sia adiacente ad un nemico all'inizio della sua attivazione. Se muove ed entra in contatto frontalmente con un nemico, farà un tiro contrapposto di agilità contro tale nemico. In caso di nemici multipli, scegli quello con l'agilità più bassa. Se l'attaccante vince, il bersaglio sarà "atterrato" e subirà un numero di dadi danno pari alla forza dell'attaccante (l'armatura del bersaglio avrà però un bonus di +1). Quest'abilità non può essere usata se l'attaccante ha mosso attraverso terreni accidentati in un qualsiasi momento durante la sua attivazione.

**PARALYZING POISON:** se causa la perdita di almeno 1 punto vigore, tira 1D6. Se il risultato è pari o superiore all'armatura naturale del nemico, questi perderà la sua prossima attivazione.

**PATHFINDER:** ignora i terreni accidentati. Questa abilità si applica soltanto alla tipologia di terreno indicata nel profilo della creatura.

**PLAGUE BEARER:** il bersaglio che ha perso almeno 1 punto vigore come risultato di un attacco di questa creatura deve tirare 1D6. Se il tiro è pari o superiore alla sua armatura naturale, il bersaglio subisce la condizione "Ammalato".

**POISONOUS:** se causa la perdita di almeno 1 punto vigore, tira 1D6. Se il risultato è pari o superiore all'armatura naturale del nemico, subirà la condizione "Avvelenato" e perderà 1 punto vigore extra.

**PROJECTILE IMMUNITY:** immune a tutte le armi a distanza e da lancio non-magiche e non potenziati da incantesimi.

**RAGING MOUNT:** può essere cavalcata da creature di stazza a lui pari o inferiore. Se non ha un cavaliere, agirà al pari di una creatura o un personaggio indipendente.

**REGENERATION:** all'inizio della sua attivazione la creatura deve tirare 1D6 per ogni punto Vigore perso nel turno precedente. Per ogni risultato di 5+ verrà recuperato un punto vigore. Questa abilità non può essere usata da personaggi Ko.

**ROCK THROWING** : creature grandi o enormi possono usare un'azione per eseguire questo attacco (non può essere combinato con un movimento). Verrà considerato al pari di un attacco a distanza con -1 contro bersagli a distanza pari alla sua forza. Se colpisce, fa un numero di danni pari alla sua forza (-1 all'armatura). Atterra bersagli più piccoli.

**SHARP SENSES:** +1 alla Percezione.

**SHRIEK FROM THE UNDERWORLD** : richiede l'uso di un'azione. Tutti i nemici fino a distanza 6 da questa creatura (persino se non hanno LdV) sono "Storditi" all'istante e subiscono 1 dado danno contro il loro coraggio.

**SMALL:** coloro che cercando di attaccare a distanza questa creatura subiscono una penalità di -1. Le creature con questa abilità fanno un dado in meno quando usano armi a proiettile (non con le armi da lancio). Hanno inoltre un bonus di +1 alla Percezione.

**SPELL-ENHANCED ATTACKS:** tutte le sue armi sono considerate potenziati da incantesimi, perciò ignora l'abilità "Invulnerable".

**STAGGERING:** non può correre, nuotare o eseguire salti.

**STING** : azione attacco contro un nemico adiacente. Una creatura che usa il suo pungiglione per attaccare subisce un -1 alla sua Abilità di Combattimento, ma tira un numero di dadi pari alla sua forza. Inoltre, l'armatura bersaglio è ridotta di 1.

**STUPID:** -1 alla Percezione e Destrezza. Inoltre, all'inizio della sua attivazione, purché non abbia LdV verso nessun nemico, tira 1D6. Con un risultato di 1, non farà nulla in quel turno.

**SWEEP** : può usare un'azione per eseguire questo attacco contro uno o due nemici adiacenti più piccoli, situati di fronte a lui. Sia l'attaccante che i bersagli tireranno 2D6+ in Agilità. Se l'attaccante vince, farà danno pari alla sua Forza (ma non ridurrà l'armatura dell'avversario). Il bersaglio verrà inoltre "atterrato" e spinto indietro di una casella. Questo attacco non può essere combinato con un movimento.

**TAIL SWIPE** : può usare un'azione per eseguire questo attacco contro uno o due nemici adiacenti più piccoli, situati dietro di se. Sia l'attaccante che i bersagli tireranno 2D6+ in Agilità. Se l'attaccante vince, farà danno pari alla sua Forza (ma non ridurrà l'armatura dell'avversario). Il bersaglio verrà inoltre "atterrato" e spinto indietro di una casella. Questo attacco non può essere combinato con un movimento.

**TENTACLES:** può attaccare a distanza di 2 caselle (usando anche azioni che richiedono di essere adiacenti ai nemici). Fino a 3 caselle se la creatura è enorme.

**TRAMPLING** : può usare un'azione per eseguire questo attacco contro tutti i nemici adiacenti che sono molto più piccoli. Subiscono tutti 1 dado danno contro la propria Agilità. Coloro che perdono 1 punto vigore come risultato di questo attacco vengono "atterrati". Se il risultato del dado danno è un 6, verranno messi Ko all'istante.

**UNDEAD:** ignora le condizioni "Avvelenato", "Ammalato", "Ferito", "Stordito" e il danno extra dal veleno. Ignora "Complete Darkness". Ignora gli effetti di tutti gli incantesimi di controllo.

**UNDERWORLD:** subisce 1 dado danno in meno dagli attacchi di fuoco o fiamme. E' inoltre immune alle condizioni "Avvelenato" e "Ammalato" e ignora il danno extra dal veleno. Ignora "Complete Darkness". Ignora inoltre gli incantesimi "Demonic seduction" e "Placate tempers".

**VERMIN:** centinaia di piccole creature (pipistrelli, insetti, serpenti, ratti) su una base grande. Immuni al veleno e alle malattie. Non possono essere "Stordite" o "Atterrate". Bloccano la LdV come se fossero di stazza media.

**VULNERABLE:** l'armatura e l'abilità di combattimento della creatura saranno ridotti di -1 contro gli attacchi dell'elemento cui sono vulnerabili. *Example: Vulnerabile al fuoco indica che quella creatura subisce questi effetti contro tutti gli attacchi di fuoco.*

**WATCHMAN** : +2 a tutti i tiri iniziativa (ad eccezione se la creatura è stata generata tramite le carte "Reinforcements" o "Ambush"). Può usare azioni esplorazione come aprire porte, anche durante un turno combattimento (ciò rivelerà il contenuto di queste sezioni e potrà generare anche l'attivazione di nuove carte Incontro, ma non ostacoli).

 Un guardiano darà sempre priorità ad aprire una delle porte inesplorate della sezione in cui si trova, producendo gli stessi effetti di quelli che se fosse stata aperta da un eroe, in termini di possibile apparizione di creature (queste perderanno sempre il tiro iniziativa).



# Riferimento Rapido alle Regole

## CARATTERISTICHE E TEST

	Movimento		Agilità
	Abilità in Combattimento		Intelligenza
	Forza		Mana
	Abilità di Tiro		Coraggio
	Armatura		Vigore
	Destrezza		Percezione
	Fortuna		

**Test Caratteristica** = 2D6 + Caratteristica  $\geq$  10 (oppure un risultato specifico).  
**Tiro Contrapposto:** due personaggi tirano 2D6 e aggiungono la loro caratteristica al risultato.  
 Un risultato di **doppio 6** (non modificato) sarà sempre un successo (a meno che entrambi i contendenti non ottengano lo stesso risultato).  
**Punti Fortuna:** il personaggio deve tirare 1D6. Con un risultato di 5+ ignora un risultato di "KO", evitando sia la condizione che il danno sofferto. Se il tiro fallisce, il personaggio può spendere un punto extra per ottenere automaticamente lo stesso risultato. Il personaggio può scegliere di ritirare invece il suo ultimo tiro, o quello di un avversario.

## ALTEZZA E STAZZA

### ALTEZZA:

- 0) Suolo.
- 1) Tavoli, barili.
- 2) Credenze, Porte.
- 3) Grandi Statue.
- 4) Alberi, Mura.
- 5) Cielo.

### STAZZA CREATURE:

- 1) Piccola (1 casella).
- 2) Media (1 casella).
- 3) Grande (2x2 caselle).
- 4) Enorme (2x2 caselle minimo).

## SETUP DEGLI EROI

- 1° **Scegli gli eroi** (predefiniti o creati dai giocatori). Se 3 o più eroi prendono parte ad una missione, deve essercene uno di ogni tipologia (Combattente, esploratore, incantatore). Non devono esserci 2 eroi della stessa classe. E' consigliato che non ci siano 2 eroi con la stessa razza. Gli eroi di allenamento buono e cattivo non dovrebbero essere mischiati nello stesso gruppo.
- 2° **Prendi le carte abilità.** Ricorda che alcune di queste sono abilità di classe ( Combattimento, Accademiche e di comando, Esplorazione e sotterfugio) e altre Naturali. Due eroi non possono avere la stessa abilità di classe.
- 3° **Scegli gli incantesimi** per quei personaggi capaci di usarli.
- 4° **Prendi le carte equipaggiamento** per ogni eroe:

Armi in mischia, Armi a distanza, Armature, Scudi, Oggetti Comuni e Oggetti Speciali.

Se compri dell'equipaggiamento, ricorda che i personaggi di stazza grande pagano il doppio del prezzo previsto e il peso dell'oggetto è raddoppiato.

5° Prendi le carte corrispondenti ai **mercenari o animali** che accompagnano gli eroi (se ce ne sono).

6. Colloca gli eroi al di fuori dello scenario. Ognuno di loro inizierà la propria attivazione nella **casella di partenza** indicata dal Dark Player, quando verrà rivelata la prima sezione dello scenario (considerata come già esplorata).

## CALCOLARE I VP PER L'INTERO GRUPPO

VP degli Eroi + VP Mercenari e Animali + VP Oggetti Speciali + VP Oggetti Magici e Reliquie

## PUNTI ESPERIENZA

A meno che non sia specificato diversamente sul Foglio Missione (che prevarrà sulle altre regole), le avventure di dimensioni standard ricompenseranno gli eroi con i seguenti punti esperienza:

- +1 se il gruppo ha completato la missione al primo tentativo.
  - +1 se il gruppo ha ottenuto più punti Achievement del Dark Player.
- Quegli eroi che finiscono la missione **KO non otterranno alcuna esperienza**. Ricorda che i punti Achievement forniscono esperienza solo se gli eroi hanno completato la missione.

## IL TURNO

Fasi di ogni personaggio attivato:  
 1. **RECUPERO:** se un personaggio è **Stordito**, tira 1D6. Con un risultato di 4+ la condizione è rimossa. Se un personaggio è **Atterrato**, potrà alzarsi automaticamente. Se ha uno o più avversari adiacenti, deve superare un test per farlo (se ha subito la condizione Atterrato nella sua precedente attivazione, passerà automaticamente il test). Dopo essersi alzato sarà comunque sotto la condizione "Stordito".  
 2. **ESEGUIRE AZIONI E MOVIMENTI:** un'azione e un movimento, nell'ordine a tua scelta. Inoltre, puoi eseguire un'Azione Rapida gratuitamente. Puoi sostituire un'azione con una seconda azione rapida.

## MOVIMENTO E TERRENO

Ogni personaggio può muovere di un n° di spazi pari al suo valore (anche diagonalmente, ma non nel caso vi sia un ostacolo in un angolo).  
**ORIENTAMENTO:** i personaggi possono cambiare orientamento in un qualsiasi momento durante la loro attivazione.  
 Al fine di eseguire un'azione di attacco, devono fronteggiare il nemico che intendono attaccare e rimarranno orientati in tal modo se terminano la loro attivazione adiacenti all'avversario.  
**CASELLE OCCUPATE:** un personaggio o creatura non potrà muovere attraverso una casella occupata da un nemico o da un oggetto invalicabile. Può invece **muovere attraverso caselle occupate da alleati** (purché non siano impegnati in combattimento), **spendendo un punto movimento extra** per ogni casella occupata da un alleato.  
 Nessun personaggio potrà finire il suo movimento in una casella occupata.  
**TERRENO ACCIDENTATO:** se un personaggio entra in una casella considerata terreno accidentato, **deve spendere un punto extra** per ogni spazio che vuole attraversare. I personaggi collocati in terreni accidentati, subiranno una penalità di -1 alla loro e a lanciare ed annullare magie nemiche.  
**ACQUE PROFONDE:** in acque profonde, potranno combattere solo nemici adiacenti e soltanto **usando daghe o armi naturali** (artigli, zanne, corna, tentacoli). Tutte le **creature non acquatiche** subiranno una **penalità di -1** alla loro . Lanciare incantesimi, annullarli o attaccare a distanza non è permesso. Personaggi in acque profonde hanno **copertura leggera** contro gli attacchi fatti da fuori dall'acqua. **Ignorano la zona di controllo** di tutti i nemici situati fuori dall'acqua e viceversa.  
**NUOTARE:** se un personaggio vuole nuotare, potrà muover di un n. di spazi pari a . Avrà una **penalità di -1 se indossa un'armatura pesante**. Se la sua è negativa alla fine della sua attivazione, subirà 3 dadi danno contro la sua armatura naturale. Inoltre, dovrà tirare 2D6 all'inizio della sua attivazione se dichiara di voler avanzare nuotando. Con un **doppio 1**, il personaggio non avanzerà. Con un **doppio 6**, potrà avanzare di una casella extra.  
**MOVIMENTO DELLE CREATURE GRANDI ED ENORMI:** scegli una delle 4 caselle della sua base e muovila come una qualsiasi altra creatura. Tuttavia, tale creatura deve terminare il suo movimento in un'area dove le 4 caselle della sua base sono libere da ostacoli o altri personaggi. Può terminare il suo movimento anche in modo che parte della sua base (mai tutta) sia collocata su spazi ostruiti, ma in questo caso, verrà considerata come fosse su terreni accidentati.

## AZIONI

Un'azione non può essere eseguita se si è all'interno di una zona di controllo nemica o adiacenti ad un nemico, se non indicato altrimenti dall'azione stessa. Le azioni esplorazione (solo eroi) non possono essere eseguite durante i tumi combattimento, tranne "Rivelare una nuova sezione" e "Aprire una porta inesplorata".  
 1. **Rivelare una Nuova Sezione** : se un eroe si trova su una freccia esplorazione.  
 2. **Aprire una Porta Inesplorata** : se non può essere aperta, l'azione non verrà considerata eseguita. Non può essere eseguita se posti in diagonale rispetto ad una porta.  
 3. **Aprire una porta chiusa a chiave** : test per aprirla. Solo un tentativo per gruppo. Fallimento: la porta può essere aperta solo abbattendola.  
 4. **Aprire un forziere** : test . Se aperto, pesca una carta tesoro. Fallimento: il forziere può essere aperto solo distruggendolo.  
 5. **Risolvere Indovinelli** : test . Solo un tentativo per gruppo. Fallimento: la porta può essere aperta solo abbattendola. Il forziere non può essere aperto o distrutto.  
 6. **Abattere Porte, rompere forzieri e altri oggetti:** possono essere colpiti soltanto dopo che si è tentato di aprirli senza violenza. Colpiti automaticamente. Armatura pesante. Rumore: nell'incontro successivo, i nemici otterranno un bonus di +1 bonus all'iniziativa per ogni turno nel quale gli eroi hanno colpito l'elemento. Porte e Forzieri: 5, 5. Stazza Media. Porta Rinforzata: 6, 6. Stazza Media.  
 7. **Correre:** va dichiarato prima di muoversi. Tira 2D6 e aggiungi . La distanza percorsa non può eccedere il doppio del tuo . Con un risultato di doppio 1 il personaggio muove solo della metà del suo . -2 in corsa.  
 8. **Saltare:** test o caduta. Modificatori:  
 -1: se salti oltre un ostacolo più largo di una casella.  
 -1: se salti mentre adiacente ad un nemico.  
 Aiuto da un alleato (con una corda): adiacente al dirupo. Test .

**9. Arrampicarsi da un fossato:** test o rimanere sul fondo del fossato.

Modificatori:

-1: se c'è un **nemico adiacente al fossato**.

Aiuto da un alleato (con una corda): adiacente al fossato, test . Modificatori:

-1: se il personaggio che si vuole aiutare è di stazza Grande.

-1: se il personaggio con la corda ha un nemico adiacente.

**10. Cercare un passaggio segreto** : test . Non può essere combinato con un movimento. I passaggi scoperti saranno trattati come porte ordinarie.

**11. Ispezionare stanze** : test . Solo un tentativo per l'intero gruppo. Successo: 1D3+1 monete. Doppio 6, pesca una carta tesoro. Una volta che è stata rivelata la stanza/sezione principale, non sarà possibile ispezionare le stanze già esplorate.

**12. Ispezionare o interagire con elementi** : una volta che è stata rivelata la stanza/sezione principale, non sarà possibile ispezionare elementi già rivelati.

**13. Equipaggiare un'armatura:** non può essere combinata con un movimento.

**14. Disattivare Trappole** : test . Risultato richiesto sulla carta trappola. Modificatori: +1: se il test per individuare la trappola ottiene un doppio 6. Successo: trappola disattivata. La porta o il forziere non è considerato aperto. Fallimento: gli effetti descritti sulla carta.

**15. Ispezionare cadaveri** : dopo aver finito un combattimento e sempre prima di rivelare una nuova sezione.

Tira 1D6 per ogni nemico ucciso. 2D6 per ogni nemico . Se il nemico era , tira tanti D6 quanto la sua o la sua (scegli la più alta).

Con ogni risultato di 4+, 1 moneta. In base ai 6 usciti nel tiro di dadi:

6(x2): Oggetto Comune. 6(x3): Oggetto Speciale. 6(x4): Oggetto Comune e Speciale. 6(x5): Oggetto magico (non una reliquia).

**16. Attivare una fonte di luce.**

**17. Spostare un arredo:** muovi un elemento di arredo in una casella adiacente. Se l'elemento è di altezza uguale al personaggio che sta tentando di spostarlo, andrà superato un test di .

**18. Costruire una passerella:** due personaggi adiacenti ad un dirupo.

Spendi 1 carta piccone e 1 carta corda.

**19. Convincere:** tiro contrapposto di contro il personaggio bersaglio. Il tentativo di persuasione avrà successo solo se il risultato del persuasore eccede quello del bersaglio.

Modificatori:

-1 Se l'eroe tenta di convincere un personaggio di allineamento opposto al proprio (bene-male).

+1 Se l'eroe tenta di convincere un personaggio della sua stessa razza.

**20. Minacciare:** tiro contrapposto di contro . Il tentativo di persuasione avrà successo solo se il risultato del persuasore eccede quello del bersaglio.

Modificatori: abilità "Fearsome", +1 al tiro.

**21. Identificare pozioni e poteri magici** : gli eroi in genere non sapranno la loro tipologia o gli effetti a meno che uno di loro non abbia l'abilità giusta (test ) o paghino i servizi di un esperto in un insediamento. Tira 1D6: 1) Veleno 2) Destrezza 3) Eroico 4) Forza 5) Mana 6) Curativa.

**22. Attaccare in mischia.**

**23. Attaccare a distanza.**

**24. Lanciare incantesimi.**

**Fallimento critico durante l'esplorazione:** risultato di doppio 1 in una azione esplorazione , , il Dark Player ottiene 1 Punto Riserva.

**Azioni rapide:** ogni personaggio può eseguire un'Azione Rapida durante la propria attivazione. Questo tipo di azione può essere eseguita prima, durante o dopo il movimento di un personaggio. E' possibile sostituire un'azione con una seconda azione rapida. Come regola generale, un'Azione Rapida non può essere eseguita all'interno di una Zona di Controllo nemica o adiacente ad un nemico (eccetto sguainare un'arma): dare un oggetto ad un alleato adiacente; aprire o chiudere una porta che dà l'accesso ad un'area già esplorata; equipaggiare oggetti; bere una pozione; sguainare un'arma.

**Cadute:** Condizione Stordito e 1 dado danno contro la sua armatura naturale per ogni punto di altezza da cui si è caduti (un fossato causa 4 dadi danno).

**Reazione alle trappole:** non appena viene attivata una trappola, l'eroe che ha innescato la sua attivazione (con un'azione o un movimento) deve superare un test . Il risultato del test deve essere pari o superiore al valore indicato sulla carta.

**Successo:** la trappola viene individuata e rimarrà dormiente nella porta, nel forziere o nella casella dove è stata generata. L'azione che l'eroe voleva eseguire non verrà effettuata (tuttavia, potrà disattivare quella trappola in quello nello stesso turno). Se la trappola viene muovendo su una casella, il personaggio farà un passo indietro, ritornando sulla casella precedente da cui è venuto. Se una trappola è stata invece attivata a causa di altri motivi, il personaggio potrà muovere in una casella vuota adiacente. In ogni caso, il personaggio non potrà muovere per il resto della sua attivazione.

Qualsiasi eroe nel gruppo può tentare di disattivare la trappola (non soltanto colui che l'ha scoperta).

**Fallimento:** la trappola verrà attivata e i suoi effetti applicati. L'azione che l'eroe voleva eseguire non verrà effettuata. L'attivazione dell'eroe ha termine.

## LINEA DI VISTA (LdV) e COPERTURE

Un personaggio in un determinato momento durante la sua attivazione deve poter vedere il suo nemico per poterlo attaccare. Se vi è una linea retta libera da ostacoli dal centro della casella dell'attaccante al centro della casella del bersaglio, vi sarà una LdV libera.

Nessuna creatura potrà avere una LdV attraverso elementi di altezza pari o superiore a se, a meno che il bersaglio non sia più alto degli elementi interposti. Se una LdV è presente ma presenta degli ostacoli, il bersaglio verrà considerato dietro copertura. Questa copertura verrà applicata se la linea tracciata tocca soltanto un angolo della casella occupata da un elemento, senza attraversarla. Anche quando attraversa elementi di altezza inferiore che non bloccano la LdV, purché il bersaglio sia adiacente a tale elemento.

I personaggi possono bloccare la LdV ma non forniscono mai copertura.

In base alla natura degli elementi, questi verranno considerati: copertura leggera (tavoli, recinzioni) o copertura pesante (mura, colonne, statue).

## COMBATTIMENTO

**Turno Combattimento:** se un nemico è situato ad una distanza pari o inferiore a 12 caselle da un personaggio nel gruppo di eroi.

**Tiro contrapposto di iniziativa:** 2D6 + . Pareggio? Valore più alto.

Se gli eroi vincono il tiro iniziativa, per loro inizierà immediatamente un nuovo turno.

Se gli eroi perdono il tiro iniziativa, per loro il turno ha termine e inizierà il turno del Dark Player.

**Colto di sorpresa:** nemici a distanza pari o inferiore a 6 caselle del personaggio o della creatura che ha vinto il test iniziativa verranno influenzati da questa regola se entrambi i dadi tirati dal vincitore eguagliano o superano la del nemico (a meno che non si ottenga un 1 su uno dei dadi).

**Fronte e Retro di un personaggio:** la parte frontale di un personaggio o una creature comprenderà quelle caselle che ha di fronte a lui o ai suoi lati, considerando la direzione in cui è orientato. Le caselle dietro di lui verranno considerate il retro.

**Zona di Controllo:** ogni personaggio esercita una zona di influenza su ognuna delle sue caselle adiacenti, incluso le diagonali.

Un personaggio che corre non può muovere attraverso una casella adiacente ad un nemico, anche se il nemico non può impegnarlo in combattimento. Un personaggio che non corre può entrare in una Zona di Controllo nemica.

Qualunque personaggio che entra in una casella che è parte della Zona di Controllo di un nemico deve terminare lì il suo movimento. Quindi entrambi i personaggi saranno considerati impegnati in combattimento.

I personaggi sono considerati impegnati in combattimento se sono all'interno di una Zona di Controllo di un nemico.

I personaggi possono essere impegnati in combattimento da altri personaggi di altezza pari o superiore alla propria, o da due o più nemici di stazza immediatamente inferiore. In un turno, possono tenere impegnati in combattimento fino a due nemici più piccoli.

I personaggi e le creature ignoreranno sempre le Zone di Controllo di nemici molto più piccoli.

**Muovere all'interno di una Zona di Controllo:** se un personaggio è impegnato in combattimento con un avversario, può muovere in una casella adiacente all'interno della Zona di Controllo del nemico senza disimpegnarsi fintanto che attacca l'avversario. Quest'azione viene considerata movimento.

**Disimpegnarsi dal combattimento:** un personaggio impegnato in combattimento può ignorare la Zona di Controllo del suo avversario e muovere normalmente durante la sua attivazione se supera un test prima di eseguire un'azione. Se fallisce, rimarrà impegnato in combattimento e la sua attivazione avrà termine. Se nel test ottiene un fallimento critico, verrà colpito automaticamente dall'avversario da cui stava tentando di disimpegnarsi.

**Attacchi alle spalle:** sono quelli in cui un personaggio attacca da una delle caselle che sono nel retro del bersaglio (iniziando il proprio movimento da una casella ubicata sul retro del bersaglio o già posizionato su di essa).

**Attacchi Multipli:** un eroe potrà eseguire al massimo 3 attacchi.

## ATTACCHI A DISTANZA

Test per colpire.

**Fallimento:** se **fallimento critico (doppio 1)** il personaggio termina la sua attivazione e colpisce l'alleato più vicino tra quelli adiacenti alle caselle attraversate dalla traiettoria del tiro. Poi esegue un tiro integrità per l'arma. Se il tiro fallito presenta invece un **singolo risultato di 1** e l'attacco era diretto ad un bersaglio adiacente ad un alleato, il tiro colpirà l'alleato (a meno che l'alleato sia più piccolo del bersaglio).

**Modificatori:**

Copertura Leggera / Pesante -1/-2

Bersaglio Piccolo / Grande, Enorme -1 / +1

Bersaglio Immobile: +2

Muovere e Tirare: -1 (-2 se il personaggio ha mosso di più della metà del suo . Questa penalità non verrà applicata alle armi da lancio quando ci si è mossi di 1 o 2 caselle)

Bersaglio Volante: -1

Valore del bersaglio è maggiore di quello del tiratore: -1

Attacco alle spalle: +1

Tiratore ubicato su un terreno accidentato: -1

Tiro Difensivo: -2 . Un personaggio con un'arma a distanza contro un nemico che muove con l'intenzione di attaccare, impegnarlo in combattimento o volare attraverso la sua Zona di Controllo, fintanto che tale movimento è iniziato da una casella su cui ha LdV. I tiri difensivi non sono permessi se il bersaglio ha iniziato il suo movimento da una posizione pari o inferiore a 2 caselle dal bersaglio.

### Distanza dal bersaglio:

(1-3, bruciapelo): nessuna penalità

(4-6, corta): -1 ☹

(7-9, media): -2 ☹

(10+, lunga): -3 ☹

Quando un bersaglio è a distanza superiore alla metà della portata massima dell'arma, i risultati critici non genereranno dadi danno extra. Questa regola non si applica alle armi da lancio.



## COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Tiro contrapposto ✕ per colpire. In caso di pareggio, vince il personaggio con maggiore 🗡. In caso di ulteriore pareggio, vince quello che usa uno scudo. Se il pareggio persiste, vince sempre il difensore.

**Fallimento critico** (doppio 1): l'attivazione del personaggio ha termine. Andrà eseguito un tiro integrità sull'arma (sullo scudo quando ci si difende).

**Raccogliere un arma:** Azione Rapida (un'azione normale e un test 🗡 se il personaggio è all'interno di una Zona di Controllo nemica).

**Spingere:** Se l'attaccante vince il tiro contrapposto, può spingere indietro un avversario di stazza pari o inferiore a se in una casella libera adiacente. Se non ci sono caselle libere (ostacolo invalicabile o elemento di arredo), l'avversario subisce dall'attacco 1 dado danno extra.

**Conquistare una posizione nemica:** Se un nemico viene eliminato, atterrato o spinto, la sua casella può essere occupata dall'attaccante senza considerare tale operazione un movimento.

### Modificatori:

L'avversario ha copertura: -1 ✕ all'attacco.

Bersaglio Volante: -1 ✕ all'attacco.

Posizione più elevata: +1 ✕ a quelli che hanno il vantaggio.

Attacco alle spalle: +1 ✕ all'attacco (il difensore non può usare lo scudo).

Terreno Accidentato: -1 ✕

Bersaglio Immobile: tiro non necessario. Colpo Automatico. -1 🗡 del bersaglio.

Sguainare un'arma nella ZcC nemica: -1 ✕

**Personaggio Disarmato:** 🗡 = 🗡 -1 ✕. +1 🗡 del bersaglio.

### Uso degli Scudi

Se si subisce un impatto, l'utilizzatore deve tirare 1D6. Se il risultato è pari o superiore alla capacità di blocco dello scudo 🛡 (solitamente 5+), l'impatto è bloccato. Il tiro ha un -1 se il colpo era un critico. Un doppio critico annulla ogni possibilità di bloccare.

Lo scudo è considerato al pari di una copertura leggera contro i proiettili magici ed attacchi "Breath".

Permette all'utilizzatore di spingere gli attaccanti di stazza pari o inferiore, se viene vinto il tiro contrapposto in ✕, anche quando si difende.

**Rottura dello Scudo:** se usato come copertura contro un proiettile magico 🗡 o contro un'arma che può rompere gli scudi 🗡, andrà eseguito un tiro integrità. Se dopo aver bloccato un colpo lo scudo si rompe, l'utilizzatore subirà 1 dado danno.

**Difendersi:** un personaggio può rieseguire i tiri per difendere con lo scudo, ma durante la sua prossima attivazione non potrà attaccare o correre.

## MAGIA

**Lanciare Incantesimi:** test 🗡 (una mano libera). Se fallisce, il 🗡 non viene speso.

Uno stesso incantesimo può essere lanciato per un massimo di 3 volte in una missione.

**Incantesimi Continuativi:** durano un n° di turni pari al risultato più alto tra i due dadi nel test 🗡. Non si possono avere 2 incantesimi continuativi attivi nello stesso momento.

**Incantesimo Superiore:** Richiede 2 punti 🗡 e non permette il movimento.

**Annullare una magia:** quando un incantesimo viene lanciato con successo, può essere annullato con un test 🗡. Il suo risultato deve eccedere il risultato con cui l'incantesimo è stato lanciato. Annullare con successo consuma 🗡.

**Massima Potenza:** doppio critico quando si lancia un incantesimo. L'incantesimo non può essere annullato in nessun modo.

**Fallimento Critico:** Stordito e 5 dadi danno contro l'🗡 dell'incantatore.

### Modificatori:

**Copertura:** proiettili magici fanno 1 dado danno in meno se il bersaglio ha una copertura leggera o usa uno scudo (-2 se ha una copertura pesante).

Gli incantesimi di controllo 🗡 influenzeranno le creature **Grandi o Enormi** e di livello **Campione** 🗡 solo quando nel lancio si ottiene un **risultato critico** (cioè non influenza l'evocazione delle creature).

Un nuovo incantesimo può essere lanciato mentre un altro è attivo con una penalità di -1 🗡.

## DANNI E CONDIZIONI

Un risultato di 1 nel tirare dadi danno non causerà mai alcuna ferita.

**Colpi Critici:** Per ogni 6, un attacco fa 1 dado danno extra.

**Armatura:** può raggiungere un massimo di 6.

**Danno contro altre caratteristiche:** 1 punto Vigore verrà perso ogni volta che il risultato del dado eguaglia o eccede quella caratteristica.

Le condizioni possono variare in base al numero di risultati critici ottenuti e alla stazza dell'avversario:

Stazza dell'attaccante rispetto al difensore	EFFETTI EXTRA		
	Normale	Critico	Doppio Critico
Molto Più Grande	Atterrato*	Atterrato	Atterrato
Più Grande	Nessun effetto	Atterrato*	Atterrato
Uguale	Nessun effetto	Nessun effetto	Atterrato
Più Piccola	Nessun effetto	Nessun effetto	Stordito
Molto Più Piccola	Nessun effetto	Nessun effetto	Stordito

\*Se il bersaglio dell'attacco è un Leader, non avrà effetti extra.

**Atterrato:** penalità di -1 a tutte le caratteristiche (eccetto 🗡, 🗡 e 🗡). Non blocca la LdV e non ha Zona di Controllo. Non può muoversi, eseguire alcuna azione o spingere mentre è in questa condizione, ma può difendersi e annullare una magia normalmente.

**Stordito:** penalità di -1 a tutte le caratteristiche (eccetto 🗡, 🗡 e 🗡). Non può correre.

**Spaventato:** come Stordito, ma il personaggio può correre. Durata: fino all'inizio della successiva attivazione del personaggio.

**Ferito** (1 Vigore rimasto): come Stordito. Durata: se il personaggio recupera almeno 1 punto Vigore e questa caratteristica è di nuovo maggiore di 1. Una creatura enorme verrà considerata Ferita quando ha meno di 5 punti Vigore rimasti.

**Ammalato:** come Stordito. Perdura anche dopo il termine della missione.

**Avvelenato:** come Stordito. Durata: fino alla fine della missione.

**Immobile:** non può essere attivato. Dura fino all'inizio della successiva attivazione del personaggio o finché non si è colpiti da un attacco nemico.

Se un personaggio subisce penalità da condizioni simultanee diverse, queste saranno cumulative.

## ICONE PRESENTI NELLE CARTE

- 🗡 Trappola
- 🗡 Forziere
- 🗡 Porta
- 🗡 Corridoio
- 🗡 Stanza
- 🗡 Il contenuto viene letto non appena viene rivelata la sezione
- 🗡 Richiede di interagire con l'oggetto per produrre un effetto
- 🗡 Il costo dei nemici è la metà dei consueti V.P.
- 🗡 In questa sezione non possono essere attivate carte incontro
- 🗡 Dark Player
- 🗡 Artificial Dark Player
- 🗡 Attivare una carta
- 🗡 Beneficio ottenuto per scartare una carta
- 🗡 Altezza di un elemento
- 🗡 Copertura Leggera
- 🗡 Copertura Pesante
- 🗡 Elemento Invalicabile
- 🗡 Può essere spostato
- 🗡 Raggio dell'incantesimo
- 🗡 Magia che può essere lanciata solo su se stesso
- 🗡 Magia che può essere lanciata su qualsiasi bersaglio, incluso il mago
- 🗡 Incantesimo offensivo - Danno
- 🗡 Incantesimo offensivo - Controllo
- 🗡 Incantesimo offensivo - Proiettile Magico
- 🗡 Incantesimo difensivo - Cura
- 🗡 Incantesimo difensivo - Miglioramento
- 🗡 Incantesimo difensivo - Protezione
- 🗡 Costo di apprendimento
- 🗡 Incantesimo Continuativo
- 🗡 Area di effetto di un incantesimo

## SETUP DEL DARK PLAYER

1. Leggi il Foglio Missione.
  2. Consulta la fazione o i personaggi e le creature del Bestiario che saranno usate durante la missione.
  3. Scegli un Leader per lo scenario (puoi anche non rivelarlo).
  4. Se la missione usa il **Contatore Punti Riserva**, vi verrà collocato il segnalino del Dark Player, nel numero equivalente ai Punti Valore (VP) della spedizione formata dagli eroi.
- Aggiungi 2 punti al contatore per ogni eroe, nel caso il gruppo abbia precedentemente già tentato lo stesso scenario.
- 5° **Paga** un numero di Punti Riserva pari ai VP del tuo Leader. Non includere il costo di upgrade opzionali che hai eventualmente scelto. Verranno pagati soltanto quando il Leader verrà piazzato sul tabellone.
- 6° Per il tuo Leader puoi scegliere un oggetto magico o una reliquia (paga un numero di punti riserva pari ai VP dell'oggetto).
- 7° A meno che il foglio missione non indichi diversamente, prendi le carte del e componi i mazzi nel seguente modo:

► Prendi le carte **Ostacolo** e **Potere**. Mischia e pesca casualmente **5 carte per eroe**. Forma un nuovo mazzo a faccia in giù e colloca alla tua sinistra. **Pesca la prima carta** da questo mazzo Ostacolo e Potere.

► Prendi le carte **Incontro**. **Pesca una carta creatura speciale** e conservala in mano. Mischia il resto e **pesca casualmente 2 carte per eroe**. Con queste carte, forma un nuovo mazzo e colloca alla tua destra a faccia in giù.

## TURNO DEL DARK PLAYER

**PESCA DELLE CARTE:** Pesca una carta da uno dei tuoi mazzi (non potrai farlo se gli eroi stanno combattendo contro nemici della sezione principale).

**ATTIVAZIONE:** Attiva una o più carte nella tua mano pagandone i punti riserva corrispondenti e leggine il contenuto. Attiva le tue creature ad una ad una (non potranno eseguire nessuna azione).

**SCARTI:** Ottieni Punti Riserva per ogni carta scartata non usata.

**LIMITE DI CARTE:** Puoi tenere in mano un numero di carte pari al numero degli eroi (non Ko) moltiplicato per 2 (con un minimo di 4 e un massimo di 10).

**LIVELLO DELLE CREATURE:** Semplice, Elite e Campione. In un'avventura dovrebbero esserci più personaggi di livello semplice che di ogni altro livello.

**PIAZZAMENTO DEL LEADER:** Non appena viene collocato sul tabellone, andranno pagati tutti i miglioramenti inclusi nel profilo.

**CARTE OSTACOLO:** Ostacoli diversi dalle trappole vanno piazzati non appena gli eroi rivelano una nuova sezione.

Il **Dark Player** può piazzare trappole in queste situazioni:

1°. Quando un personaggio del gruppo di eroi tenta di eseguire una di queste azioni:

- Rivelare una nuova sezione.
- Aprire una porta inesplorata (porte, botole e cancelli).
- Aprire un forziere.
- Ispezionare un arredo (solo nel caso di doppio 1, se così specificato nella carta arredo).

2°. Quando un personaggio passa sulla **casella in cui è ubicata la trappola**, secondo quanto previsto dal **Foglio Missione**.

3°. Quando un personaggio passa sopra la **prima casella al di fuori della Zona di Sicurezza**. Le Zone di Sicurezza funzionano come segue:

I personaggi creano la propria Zona di Sicurezza quando iniziano l'attivazione e possono avanzare di due caselle al suo interno. Anche i personaggi alleati creano una Zona di sicurezza intorno a loro con un raggio di 2 caselle, non importa se sono già stati attivati o meno. Devono inoltre essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- **Nessuna carta trappola può essere attivata** in una sezione dove sono presenti **allo stesso tempo gli eroi e le creature del Dark Player**, a meno che la trappola abbia un'ubicazione predefinita nel Foglio missione o che l'eroe esegua una di queste azioni: rivelare una nuova sezione o aprire una porta inesplorata.
- **Non può essere attivata più di una carta ostacolo** sulla stessa porta, forziere o casella.
- Un Ostacolo non può essere attivato in una casella **adiacente ad un altro Ostacolo**.
- Se una trappola influenza una freccia esplorazione, influenzerà anche le frecce adiacenti che conducono alla stessa sezione (pertanto, se viene disattivata, verranno disattivate anche le frecce esplorazione adiacenti).

Test per individuare una trappola.

**PIAZZARE CREATURE DEL DARK PLAYER**

- Solo fino a metà delle creature possono avere armi a distanza (escluso quelle da lancio) o armi a lungo raggio.
- Nessuna carta Incontro può essere attivata nella sezione dove gli eroi iniziano la loro missione.
- Nessuna creatura o personaggio può essere generato a distanza pari o inferiore a 2 caselle da un qualsiasi personaggio nel gruppo di eroi.
- Non può essere speso più di metà del budget iniziale per una singola creatura.
- Nella stessa sezione possono essere attivate un massimo di 2 carte Incontro.

## DARK PLAYER

1. Leggi il Foglio Missione (con l'eccezione delle parti incluse nei riquadri in rosso e di quelle contrassegnate con il simbolo).
  2. Controlla dal Bestiario la fazione o i personaggi e le creature che verranno usate durante la missione.
  3. Se la missione usa il Contatore Punti Riserva, il segnalino del Dark Player vi verrà piazzato sopra. Aggiungi 2 punti extra per ogni eroe nel caso in cui il gruppo (anche solo uno di loro) è entrato precedentemente nello stesso scenario.
  4. Paga il costo del Leader.
  5. Prendi le carte del Dark Player e metti da parte le seguenti carte Incontro: "Reinforcements", "Thief!" e "Ambush!"
- Componi il mazzo Ostacoli: eroi x 6. Aggiungi una carta Incontro "Thief!" e una "Ambush!" (2 carte "Ambush!" in caso di 3 o più eroi).
- Componi il mazzo Potere: eroi x 6. Aggiungi una carta "Reinforcements" (2 carte "Reinforcements" in caso di 3 o più eroi).
- Componi il mazzo incontro: pesca casualmente tante carte Incontro quanto i VP del gruppo di eroi diviso 10 (arrotondato per eccesso).

## ATTIVAZIONE DELLE CARTE OSTACOLO

Tira il dado Scenario ogni volta che viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

1°. Quando un personaggio dichiara di volere eseguire una di queste azioni:

- Rivelare una nuova sezione.
  - Aprire una porta inesplorata (porte, botole e cancelli).
  - Aprire un forziere.
  - Ispezionare una stanza.
  - Ispezionare un arredo (solo in caso di doppio 1, se così indicato dalla carta arredo).
- 2°. Quando un personaggio passa sopra la prima casella al di fuori della Zona di Sicurezza.

Se il risultato è, verrà pescata una carta dal mazzo Ostacolo. Se questa carta può essere attivata in base alle condizioni e ai requisiti richiesti nella carta, verrà sottratto il suo costo in punti dal budget di punti riserva e attivata la carta. Test di per individuare una trappola.

## ATTIVAZIONE DELLE CARTE POTERE

Tira il Dado Scenario all'inizio di un turno combattimento del, prima di attivare qualsiasi creatura.

Se il risultato è, andrà pescata una carta dal mazzo Potere. Se la carta specifica che tipo di creatura è colpita dai suoi effetti, il testo sulla carta deve prevalere. Se non viene specificata la tipologia di creatura o sono presenti più creature che possono beneficiarne, prevarrà la creatura con più VP tra quelle piazzate. Il Leader della missione prevarrà su tutte le altre creature.

Una volta che una carta viene attivata, i suoi effetti verranno risolti se immediati. Se non lo sono, il suo costo verrà pagato e la carta rimarrà faccia in su sul tavolo per rappresentare che i suoi effetti sono continuativi (o che produrrà effetti una volta soddisfatte le condizioni indicate sulla carta).

In un turno combattimento contro nemici piazzati nella stanza principale un risultato di verrà considerato ottenuto ogni volta che viene tirato il dado Scenario.

## ATTIVAZIONE DI CARTE INCONTRO

Ogni volta che viene rivelata una sezione, il Conduttore tirerà il Dado Scenario. Con un risultato di, verrà pescata una carta dal Mazzo Incontro. Tira 1D6 (vedi la tabella di generazione delle creature sul foglio fazione corrispondente nel Bestiario per determinare la creatura da piazzare). Tiro iniziativa.

Se dopo aver rivelato una nuova non si è ottenuto un risultato di, il dado dovrà essere ritirato nel caso gli eroi siano entrati nella sezione abbattendo una porta o se nessun nemico è apparso nelle due ultime sezioni rivelate.

In aggiunta a quanto sopra:

- Nelle sezioni grandi (diverse da quella principale), una carta verrà attivata.
- Quando la Stanza Principale viene rivelata, ma prima che venga tirato il Dado Scenario, un gruppo di creature equivalenti a quelle di una carta "Enemy Spotted!" deve essere piazzata, al costo consueto.

**Scarti:** Se una carta non può essere attiva in alcun modo, verrà scartata, aggiungendo i punti corrispondenti al Contatore Punti Riserva.

## IL TIRO INIZIATIVA

Ogni volta che ha la possibilità di applicare la regola "Colto di Sorpresa!" dopo aver vinto un tiro iniziativa, spingerà gli eroi di una casella avanti (vero i nemici appena rivelati) e li orienterà con le spalle rivolte verso gli avversari.

Il Dark Player userà la migliore tra tutte le sue creature (indipendentemente dalla sua ubicazione) per il tiro Iniziativa.

**Piazzamento delle Creature (stanze):** le creature con minor VP verranno piazzate prima. In caso di parità, andrà osservato il seguente ordine:

- 1° - Senza attacchi a distanza
- 2° - Con armi a lungo raggio (lanbia, alabarda, ecc).
- 3° - Con attacchi a distanza o incantesimi.

**Abilità Extra** (Creature grandi, enormi e Leader): tira 1D6 per ogni eroe in gioco per determinare le abilità extra.

**Ordine di Attivazione:**

- 1° - Incantatori e Battle wizard (incluso i Leader).
- 2° - Creature che hanno attacchi a distanza (se non possono eseguire il loro attacco in quel turno, verranno attivati per ultimi).
- 3° - Leader.
- 4° - Il resto delle creature (ad eccezione dei Leader).

In caso di parità di ordine, le creature con maggiori VP verranno attivate prima. (stessi VP, maggiore).

**Selezione del bersaglio:**

- 1° - Nemici che non sono ancora stati attaccati in quel turno (gli attacchi sono distribuiti tra il gruppo di eroi).
- 2° - Specificato dalla propria carta comportamento.
- 3° - Un bersaglio scelto casualmente.

# Indice Alfabetico

- Abbatere (porte, forzieri, oggetti) 23  
 Abilità 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 23, 27, 33, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 49, 54, 58, 61, 62, 64, 74, 76, 77, 78, 80, 100, 105, 110  
 Abilità Attive 42, 110  
 Abilità di Classe 78, 80, 90  
 Abilità Extra 58, 64  
 Accamparsi 95  
 Acque Profonde 20  
 Agilità (Test) 13, 32, 33, 36, 43  
 Allineamento 8, 27, 76, 77, 95  
 Altezze 12, 19, 21, 26, 31, 32, 37, 105  
 Ammalato (Condizione) 42, 92  
 Animali/Famigli 9, 11, 63, 74, 79, 94  
 Annullare una magia avversaria 11, 39, 42  
 Apprendere (Incantesimi e Abilità) 40, 77, 78, 80, 100  
 Area di Effetto 39, 98  
 Arma Trovata 71  
 Armatura 13, 41  
 Armatura Naturale 11, 13, 21, 28, 41, 42, 94, 95, 101  
 Armi a Distanza 23, 62, 70, 72, 101  
 Armi a Lungo Raggio 36, 37, 49, 59, 60, 71, 104  
 Armi da Lancio 34, 35, 41  
 Armi Naturali 20, 71, 101  
 Arrampicarsi 20, 24, 48, 57, 102, 105  
 Arredo 8, 10, 14, 15, 19, 21, 25, 26, 36, 37, 47, 51, 56, 59, 67, 73, 88, 89, 106, 107, 109  
 Attacchi Multipli 33, 61, 62  
 Atterrito (Condizione) 18, 23, 36, 37, 42, 101  
 Attivazione Carte 47, 56, 57  
 Attivazione dei personaggi 18, 61,  
 Avvelenato (Condizione) 42, 78  
 Azioni 22  
 Azioni Rapide 18, 28, 36, 37, 101, 102  
 Bere una Pozione 28  
 Bloccare (attacchi) 43, 70  
 Cadute 24, 28, 36, 101, 105  
 Carte Incontro 30, 46, 49, 54, 55, 56, 57, 73, 89, 99, 103  
 Carte Ostacolo 46, 47, 49, 55, 56, 99  
 Carte Potere 47, 55, 57, 89, 99  
 Casa 13, 74, 94, 96  
 Caselle Occupate 19, 24, 31, 34, 36, 48, 56, 105  
 Cavalcatore 12, 21, 74, 79, 92, 93, 101, 102, 109  
 Classi 5, 8, 15, 13, 14, 38, 44, 76, 77, 78, 79, 80  
 Colto di sorpresa! 31, 61, 113  
 Colpo 19, 28, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 43, 51, 52, 61, 62, 68, 101, 105  
 Componenti magici 39, 51, 62, 67  
 Comportamento 61, 62, 63, 54  
 Conquistare una posizione nemica 36, 104  
 Controllo (Incantesimo) 40  
 Convincere un Npc (Persuadere con l'intelligenza) 27  
 Copertura Leggera 20, 31, 35, 39, 40, 43, 73  
 Copertura Pesante 28, 31, 35, 39, 40, 73, 104  
 Coraggio 10, 13, 27, 44, 49, 64, 74, 101, 102  
 Corridoi 10, 21, 22, 25, 30, 47, 48, 50, 51, 55, 58, 60, 73, 99, 106, 107  
 Costi di Apprendimento 40, 80  
 Costo di Acquisto 70, 71, 74  
 Costo in Mana 39, 40  
 Costruire (o distruggere) una Passerella 26  
 Critico 14, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 52, 68, 101  
 Curare 27, 40, 42, 52, 62, 68  
 Dado Scenario 54, 56, 57, 58, 63, 65, 66, 67, 68  
 Danno 13, 14, 21, 23, 28, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 47, 50, 51, 52, 55, 56, 63, 64, 66, 68, 70, 71, 94, 95, 101, 102, 105  
 Destrezza 9, 13, 22, 23, 25, 27, 40, 44, 48, 50, 55, 56, 66, 67, 76, 80  
 Difendersi con uno scudo 43  
 Disimpegnarsi dal combattimento 32, 33, 64, 62  
 Disattivare Trappole 13, 25, 47, 48, 50, 55, 56, 67  
 Distanze 18  
 Effetti Continuativi 38, 40, 62  
 Elementi Speciali 14, 25, 30, 73, 88, 89, 106, 107  
 Enorme (Stazza) 12, 19, 21, 26, 10, 42, 43  
 Equipaggiamento 19, 26, 28, 33, 41, 44, 49, 70, 72, 74, 79, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 102, 103, 105, 106  
 Eroe Predefinito 8, 76  
 Esperienza 8, 12, 13, 44, 54, 76, 78, 79, 80, 89, 91, 93, 98, 100, 106, 107  
 Eventi di Viaggio 14, 43, 44, 93, 94, 96  
 Eventi Epici 46, 88, 91, 93, 103  
 Farsi aiutare da un alleato 24  
 Fazione 44, 46, 51, 54, 57, 58, 65, 67, 88, 106, 107  
 Fallimento Critico (doppio 1) 14, 16, 27, 28, 31, 32, 34, 36, 39, 41, 43, 47, 56, 62, 70, 71, 99, 101  
 Ferite 13, 14, 16, 23, 41, 42, 43, 44, 50, 66, 74, 92, 103  
 Ferito (Condizione) 42, 44, 92  
 Fiume 91, 92, 93, 94, 95, 96  
 Fortuna 9, 11, 12, 13, 14, 16, 44, 47, 50, 51, 58, 65, 66, 67, 76, 68, 80, 92, 93, 94, 96, 99, 100, 106  
 Forziere 10, 23, 25, 47, 48, 73, 51, 56, 67, 106  
 Fronte 32, 36, 60, 98, 104  
 Grande 8, 10, 11, 12, 21, 24, 26, 32, 33, 35, 40, 43, 57, 58, 65, 71, 72, 80, 101, 103, 106, 107  
 Gittata 34, 35, 40, 61, 70, 104  
 Immobile (Condizione) 35, 37, 42, 105  
 Impegnare in combattimento 19, 32, 33, 36, 49, 62, 68, 93, 104  
 Incantesimi 11, 13, 14, 15, 18, 20, 23, 27, 28, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 59, 60, 62, 65, 72, 76, 77, 78, 80, 92, 95, 98, 101  
 Incantesimi a Massima Potenza 39  
 Incrementare la sfida 46, 63  
 Indovinelli 22, 23  
 Inesplorata (sezione) 22, 30, 47, 48, 54, 55, 56, 88  
 Infortuni 44, 92  
 Intelligenza 9, 13, 23, 26, 27, 30, 31, 38, 39, 41, 44, 51, 52, 67, 68, 78, 80, 86, 100, 101, 104

Invalicabile 18, 19, 20, 31, 36, 59, 73, 89  
 Inverno 95  
 Ispezionare cadaveri 26  
 Ispezionare elementi 14, 25, 26, 47, 50, 51, 56, 66, 67, 73, 102  
 Ispezionare stanze 25, 56  
 Ko 11, 12, 13, 14, 26, 38, 42, 43, 44, 47, 49, 50, 52, 58, 64, 66, 68, 74, 79, 92, 101, 102, 103  
 Leader 10, 26, 42, 49, 89, 99, 100, 103, 106, 107  
 Limite di Carte 47, 71  
 Linea di Vista 19, 31, 33, 35, 37, 39, 42, 59, 60, 62, 73, 89, 98  
 Livelli di Difficoltà 88  
 Livelli di Stregoneria 40, 80  
 Luoghi e Servizi 15, 27, 44, 79, 90, 93, 94, 95, 96, 103, 106  
 Mana 9, 11, 13, 14, 27, 38, 39, 40, 42, 44, 52, 62, 68, 78, 77, 80, 92, 95, 106  
 Mercenari 5, 9, 11, 14, 24, 43, 74, 79, 83, 86, 90, 91, 94, 95, 98, 99, 103, 106  
 Miglioramento (Incantesimo) 40  
 Minacciare un Npc (Persuadere con la forza) 27  
 Missione 9, 10, 11, 12, 16, 44, 79, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 100, 106  
 Missioni Indipendenti 9, 88, 92  
 Modalità RPG 11, 100  
 Morte di un Leader 49, 64  
 Movimento delle creature 21, 62  
 Natura degli Incantesimi 40  
 Nave, imbarcazione 91, 92, 93, 94, 95  
 Naufragio 94  
 Nuotare 20, 21, 116  
 Oggetti Comuni 26, 70  
 Oggetti Magici 8, 9, 11, 14, 27, 44, 72, 91, 106  
 Oggetti Rari 71, 79, 103  
 Oggetti Speciali 8, 9, 26, 27, 51, 55, 67, 70  
 Ordine di Attivazione 11, 61, 67  
 Orientamento 19, 31, 32, 33, 36, 101  
 Ostacoli 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 31, 36, 37, 41, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 58, 66, 67, 73, 78, 86, 88, 89, 96, 99, 100, 104, 106, 107  
 Passaggio segreto 13, 25, 52, 68, 89  
 Percezione 13, 24, 25, 30, 44, 47, 48, 50, 53, 55, 56, 60, 61, 66, 67, 68, 76, 80, 89  
 Pergamena Magica 39  
 Personaggi Adiacenti 19, 43  
 Persuadere (convincere, minacciare) 27  
 Pesca delle Carte 47  
 Peso 9, 13, 27, 70, 79, 100  
 Piazzamento delle creature 58, 59, 60, 67  
 Ponte 92, 94  
 Porta 10, 13, 16, 22, 23, 25, 26, 28, 30, 31, 37, 47, 48, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 58, 60, 62, 63, 66, 67, 68, 77, 89, 106  
 Posizione Elevata 19, 31, 37  
 Poteri Magici 27  
 Pozione 13, 14, 27, 39, 42, 44, 62, 65, 73, 74, 92, 95, 99, 103  
 Proiettile Magico 39, 40, 42, 43, 52, 68  
 Proteggere 44, 64  
 Punti Achievement 8, 12, 15, 30, 41, 50, 51, 52, 55, 65, 66, 67, 68, 74, 79, 96, 98, 106  
 Punti Riserva 15, 28, 46, 47, 49, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 63, 64, 66, 67, 88, 89, 99, 100, 103, 106, 107  
 Punti Sviluppo 76, 77, 80  
 Punti Valore 9, 13, 44, 46, 49, 54, 55, 70, 72, 74, 80, 91, 96, 99  
 Razza 8, 13, 15, 27, 31, 40, 43, 50, 62, 66, 76, 77, 78, 79, 80, 88, 95  
 Reazione alle trappole 48, 56  
 Regole per giocare con un solo eroe 65  
 Reliquie 8, 9, 26, 27, 44, 46, 71, 72  
 Retro 19, 31, 32, 33, 35, 37, 43, 61, 98, 101  
 Ricaricare 35, 70  
 Ricompense 79, 89, 96, 106, 108  
 Riposare 74, 94, 95, 96, 106  
 Risolvere i pareggi 14, 30, 36, 43, 51, 67  
 Rivelare una nuova sezione 22, 47, 48, 50, 51, 55, 56, 57, 66, 67  
 Rompere (scudi) 43, 72  
 Rumore 23, 71  
 Salto (effettuare un) 24, 28, 48, 57, 105  
 Scale 18, 19, 37, 105, 109  
 Scartare 13, 15, 27, 47, 54, 55, 57, 58, 66, 99, 107  
 Scenari o sezioni all'interno 10  
 Scenari o sezioni all'esterno 10  
 Scudo 8, 9, 14, 25, 33, 35, 36, 37, 41, 43, 44, 52, 62, 68, 70, 71, 72, 74, 79  
 Scuole di Magia 38, 40  
 Segnalino Pericolo 96  
 Sguainare o cambiare arma 28, 36, 37, 62  
 Spaventato (Condizione) 42, 116  
 Spingere 36, 37, 42, 43, 62, 70, 71, 101, 104  
 Stanze 10, 25, 47, 49, 55, 56, 59, 106  
 Stanza/Sezione Principale 10, 12, 13, 25, 47, 49, 55, 57, 58, 64, 65, 78, 84, 85, 89, 96, 98, 99, 106  
 Stordito (Condizione) 18, 28, 42, 43, 79, 105  
 Tabella Generazione delle Creature 55, 57, 58, 65, 67,  
 Tesori 8, 10, 15, 23, 25, 48, 51, 56, 67, 73, 74  
 Tirare 13, 20, 26, 30, 34, 35, 40, 41, 42, 43, 44, 51, 62, 68, 101  
 Tiro Difensivo 35  
 Tiro Iniziativa 16, 23, 30, 31, 57, 58, 61, 96  
 Tiro Integrità 27, 34, 36, 41, 43, 70, 72  
 Transportare alleati 43, 44  
 Turno Combattimento 30, 31, 34, 57, 58, 65, 98, 99  
 Turno Esplorazione 30, 60  
 Tiri Contrapposti 14, 23, 27, 30, 36, 37, 39, 41, 42, 43, 49, 51, 67, 101, 104, 105  
 Terreno Accidentato 18, 19, 20, 21, 35, 37, 102, 105  
 Veleno 13, 27, 41, 71, 86  
 Vendere equipaggiamento 90, 95  
 Viaggiare 91, 92, 93, 94, 95, 96  
 Vigore 11, 13, 23, 26, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 48, 50, 51, 52, 64, 66, 68, 79, 80, 92, 95, 102, 106  
 Volare 31, 35, 37, 94, 101, 105  
 Zona di Controllo 22, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 42, 51, 61, 68, 98, 101, 104, 105

## Equipaggiamento Comune

ARMI DA MISCHIA	Tipo							NOTE
Axe		+1	-1	-1				1-2
Bastard Sword		+2						1  Prima di tirare, scegli se ridurre il  bersaglio di 1. In quel caso  e  dell'utilizzatore saranno ridotti di 1.
Battleaxe		+2	-1	-1				1-2
Broadsword		+1						1
Claws								1 Arma Naturale. Se , l'utilizzatore è disarmato.
Dagger					-1	4		1 -1 all'  del bersaglio se è attaccato alle spalle o da atterrato. Nessuna penalità in caso di pareggio.
Elven Sword		+2						1 -1  contro  .  +1 . Nessuna penalità per pareggio.
Fangs								1 Arma Naturale. Se , l'utilizzatore è disarmato.
Fausal Sword		+3						1  . -2  contro
Flail		+1	-1	-1				1-3  Fallimento critico con un risultato di doppio 1 o 2. In caso di colpo critico, ignora .
Great Flail		+2	-1	-1				1-3  Fallimento critico con un risultato di doppio 1 o 2. In caso di colpo critico, ignora .
Halberd			-1					1-3
Horns								1-2 Arma Naturale. Onslaught: non considerato disarmato. Se , l'utilizzatore è disarmato.
Improvised Weapon								1-6
Katana		+3						1  -2  contro  . Nessuna penalità in caso di pareggio.
Katar								1 Con due armi uguali, l'utilizzatore non subirà penalità alla sua .
Kusarigama					-1			1-3  . Colpo critico: bersagli di stazza pari o inferiore sono storditi. Lasciano inoltre cadere le loro armi.
Mace			-1	-1				1-2 Bersagli di stazza pari o inferiore sono storditi in caso di colpo critico.
Rapier								1-2 -1  in caso di colpo critico.
Saber		+2						1 -3  contro  . +1 dado danno se usato a cavallo.
Scimitar		+2						1 -2  contro
Scythe		+2			-1			1-3  . Fallimento Critico con un risultato di doppio 1 o 2.
Short Sword			-1					1 -1  mentre si difende.
Spear								1-2 .  +1
Staff			+1					1-2  +1
Throwing Axe			-1	-1	4			1-2
Tool					-1			1-3
Trident						3		1-3 . -2   +2 . Fallimento critico con un risultato di doppio 1, 2 o 3.
Unarmed			+1	-1				1-3 Se , l'utilizzatore è stordito.
Warhammer		+1	-1	-1				1-2  . I bersagli di stazza pari o inferiore sono storditi in caso di colpo critico.
Whip			+1	-1				1  Colpo Critico: i bersagli di stazza pari o inferiore sono Storditi. Lasciano inoltre cadere le loro armi.

NOTA BENE: Sono stati evidenziati gli oggetti equipaggiati di frequente dai personaggi nel bestiario.

ARMI A DISTANZA	Tipo								NOTE
Arquebus		5	-1	-1		18	1-4		Ignora . Non appena un bersaglio viene colpito, verrà stordito e subirà 2 dadi danno extra contro l'Armatura Naturale. Colpi critici non causano danni extra.
Blowgun						6	1		
Composite Bow		3				20	1-3		
Crossbow		4	-1			24	1-3		Nessuna penalità a  quando il bersaglio è a distanza pari o superiore a 13 caselle.
Elven Bow		4				24	1		
Handgun		3	-1			10	1-4		Ignora . Può sparare ad un bersaglio adiacente, e mentre è atterrato.
Heavy Javelin			-1			2x	1-2		Arma da lancio . Arma da mischia con -1 ,  e  =  (non -1 )
Javelin						3x	1-2		Arma da Lancio. Arma da mischia con -1 ,  e  =
Longbow		4				24	1-2		Non può eseguire Tiri Difensivi.
Net		0		-1		3	1		Arma da lancio. Colpo Critico: bersagli di stazza pari o inferiore sono storditi. Inoltre perdono la loro arma.
Repeating Crossbow		3		-1		20	1-4		2 tiri per turno
Short Bow		3				18	1-2		
Shuriken		2				6	1		Arma da lancio. 2 shuriken possono essere lanciate con -1
Sling		3		-1		20	1		
Sling with Lead Projectiles		3		-1		20	1		-1  se l'utilizzatore non si è mosso.
SCUDI	Tipo								NOTE
Buckler		6+					1		Doppio critico nel difendere, attaccante stordito. Solo contro attacchi in mischia.
Great Shield		4+	-1	-1	-1	1-2			Doppio critico nel difendere, attaccante stordito. Copertura leggera contro  Breath e Aura.
Improvised shield		6+		-1		1-6			Copertura leggera contro  Breath e Aura.
Shield		5+		-1		1-2			Doppio critico nel difendere, attaccante stordito. Copertura leggera contro  Breath e Aura.
ARMATURE	Tipo								NOTE
Breastplate	+2	-1	-1	-1	-1	-1			Armatura Pesante.
Chainmail	+2	-1	-1	-1	-1	-1			Armatura Pesante.
Elven Armor	+1		-1			-1			Armatura Leggera. L'utilizzatore subisce 1 dado danno in meno contro le armi da mischia e a distanza.
Full Armor	+3	-1	-2	-2	-2	-2			Armatura pesante.
Leather Armor	+1		-1						Armatura Leggera.
Lorica Segmentata	+2	-1	-1	-1	-1	-1			Armatura pesante. L'utilizzatore subisce 1 dado danno in meno contro le armi katana, saber, falx e scimitar.
Superior Armor	+2	-1	-1	-1	-1	-1			Armatura pesante. L'utilizzatore subisce 1 dado danno in meno contro armi da mischia e a distanza.
Yoroi	+2	-1	-1	-2	-1	-1			Armatura pesante. L'utilizzatore subisce 1 dado danno in meno contro le armi da mischia.
OGGETTI	Tipo	VP							NOTE
Components for Magic		1		+2 nel lancio degli incantesimi.					Può essere usato una sola volta per incantesimo.
Magic Scroll		1		Solo per gli incantatori con Mana.	+2 nel lanciare o annullare magie.				