



# Rulebook

IMMORTAL SOULS

# Sommario

## 1. Introduzione

- 1.1 Panoramica del Gioco
- 1.2 Lista dei Componenti
- 1.3 Montare le Gemme dell'Anima
- 1.4 Montare i Segnalini Porta

## 2. Prima dell'Avventura

- 2.1 Mazzi di Carte
- 2.2 Preparazione
  - 2.2.1 Preparare il Campo di Battaglia

## 3. Struttura del Terreno

- 3.1 Controllare/Dominare un'Area
- 3.2 Tipi di Terreno
  - 3.2.1 Architettura
  - 3.2.2 Ostacoli
- 3.3 Elementi ad Area
  - 3.3.1 Trappole
- 3.4 Linea di Vista
  - 3.4.1 Nebbia di Guerra
  - 3.4.2 Determinare le Distanze

## 4. Sequenza di Gioco

- 4.1 Fase Tempo (Time Phase)
- 4.2 Fase Battaglia (Battle Phase)
  - 4.2.1 Turno dell'eroe
  - 4.2.2 Turno dei Nemici
- 4.3 Fase degli Eventi (Event Phase)
  - 4.3.1 Eventi Storia (Story Event)
  - 4.3.2 Eventi Notte & Giorno
- 4.4 Controllo della Fine di una Quest

## 5. Gli Eroi

- 5.1 Allineamento dell'Anima (Soul Nature)
  - 5.1.1 Soul Storm **{Regola Opzionale, Default OFF}**

- 5.2 Carta Eroe 19
  - 5.2.1 Stile Di Combattimento 19
  - 5.2.2 Poteri Innati 20
  - 5.2.3 Limite di Oggetti 20
  - 5.2.4 Tiro Salvezza 20
  - 5.2.5 Punti Movimento 20
- 5.3 Gemma dell'Anima 20
  - 5.3.1 Soulrank 20

## 6. Attività

- 6.1 Movimento 21
  - 6.1.1 Ingaggiare in Combattimento 21
  - 6.1.2 Evasione ed Attacchi di Reazione 21
  - 6.1.3 Volare 22
- 6.2 Combattimento 22
- 6.3 Azioni 23
  - 6.3.1 Scattare 23
  - 6.3.2 Sfondare uno Scrigno o una Porta Chiusa 23
  - 6.3.3 Attacco Concentrato 23
  - 6.3.4 Riorganizzare gli Oggetti Equipaggiati 23
  - 6.3.5 Scambiare Oggetti 23
  - 6.3.6 Cercare 23
  - 6.3.7 Provocare un Nemico Master 23
- 6.4 Azioni Gratuite 23
  - 6.4.1 Aprire Porte normali 23
  - 6.4.2 Raccogliere/Lasciare Oggetti 23
  - 6.4.3 Eludere 24
- 6.5 Attività di Attivazione 24
- 6.6 Azioni specifiche delle Quest 24

## 7. Poteri

- 7.1 Gestire il Cooldown 27
- 7.2 Compagni 28

## 8. Oggetti

- 8.1 Compatibilità degli Stili di Combattimento 29
- 8.2 Equipaggiamento: Armi 29

|                                       |           |  |           |
|---------------------------------------|-----------|--|-----------|
| 8.2.1 Armi dell'Anima                 | 30        | 14.3.1 Incudine Magica (Enchanting Anvil)                      | 41        |
| 8.3 Equipaggiamento: Armature         | 30        | 14.3.2 Taverna Rising Pony                                     | 41        |
| 8.3.1 Scudi Magici                    | 31        | <b>15. I Nemici</b>  | <b>42</b> |
| 8.4 Equipaggiamento: Artefatti        | 31        | 15.1 Enemy Scroll  | 42        |
| <b>9. Sistema di Combattimento</b>    | <b>32</b> | 15.2 Carte Nemici  | 43        |
| 9.1 Supremazia                        | 34        | 15.2.1 Nemici Orda (Horde)                                     | 44        |
| <b>10. Effetti Speciali nel Gioco</b> | <b>35</b> | 15.3 Carte dei Poteri dei Nemici                               | 44        |
| 10.1 Critici                          | 35        | 15.3.1 Uccidere gli Eroi                                       | 44        |
| 10.2 Sfondamento                      | 35        | 15.4 Ombre   | 44        |
| 10.3 Fuoco                            | 35        | 15.5 Portali di Evocazione (Spawn Gates)                       | 45        |
| 10.4 AoE (Area d'Effetto)             | 35        | 15.6 Assegnare i Nemici  | 46        |
| 10.5 Letale                           | 36        | 15.7 Attivare i Nemici (Carte Encounter)                       | 46        |
| 10.6 Condizioni Fisiche               | 37        | 15.7.1 Selezionare l'Eroe Bersaglio                            | 47        |
| 10.6.1 Svenuto (K.O.)                 | 37        | 15.8 Movimento   | 49        |
| 10.6.2 Danni Critici Permanenti       | 37        | 15.8.1 Nemici Volanti  | 50        |
| 10.6.3 Avvelenato                     | 38        | 15.9 Combattimento   | 50        |
| 10.6.4 Accecato                       | 38        | 15.10 Attivare un'Unità Orda                                   | 51        |
| 10.6.5 Rallentato                     | 38        | 15.11 Condizioni Fisiche                                       | 51        |
| 10.6.6 Stordito                       | 38        | 15.11.1 Svenuto (K.O.)   | 51        |
| <b>11. Salute</b>                     | <b>38</b> | 15.11.2 Critici Permanenti                                     | 51        |
| 11.1 Morte {Diventare Ghost Soul}     | 38        | 15.11.3 Rallentato   | 51        |
| 11.2 Attività da Ghost Soul           | 38        | 15.11.4 Avvelenato   | 51        |
| 11.3 Resurrezione                     | 39        | 15.11.5 Accecato   | 52        |
| <b>12. Oggetti Vari</b>               | <b>39</b> | 15.11.6 Stordito   | 52        |
| 12.1 Permanenti                       | 40        | 15.12 Salute   | 52        |
| 12.2 Consumabili                      | 40        | 15.12.1 Morte  | 52        |
| 12.3 Proiettili                       | 40        | <b>16. Nemici Master</b>                                       | <b>53</b> |
| <b>13. Crowns (Monete)</b>            | <b>40</b> | 16.1 Combattere i Nemici Master (Sistema dell'Eroe Minaccioso) | 54        |
| <b>14. Emporium</b>                   | <b>41</b> |  |           |
| 14.1 Vendere Carte Tesoro             | 41        |  |           |
| 14.2 Riserva (Stash)                  | 41        |  |           |
| 14.3 Edifici                          | 41        |  |           |

# 1. INTRODUZIONE

Salute, Stranieri! Queste pagine vi guideranno nella fantastica storia degli Eroi che si risvegliarono dalla morte e furono resi immortali per salvare il regno.

O intrusi, guai a voi! Vi aspetta una morte orribile e dolorosa, imbevuta con il sangue dei ladri passati...

## Benvenuti nel Mondo di Sword & Sorcery!

### 1.1 Panoramica del Gioco

Sword and Sorcery è un gioco da tavolo cooperativo epico-fantasy in cui da 1 a 5 giocatori interpretano eroi dagli unici poteri. Richiamati dalla morte, essi combatteranno uniti contro le forze del male, controllate dal sistema di gioco, per salvare il regno e spezzare l'incantesimo che vincola le loro anime.

Gli eroi, richiamati come immortali Ghost Soul, ma indeboliti dalla resurrezione, diventano sempre più forti durante le Quest che compongono la storia. Acquisendo Punti Anima, i giocatori potranno rigenerare le anime degli eroi, riportandole al loro status leggendario con diversi poteri, incantesimi e armi dell'Anima, e potenti artefatti.

Sword & Sorcery combina il gioco a squadre dei più famosi MMORPG con l'esperienza dei più veloci action-RPG per creare la Definitiva Avventura Eroica Fantasy!



## 1.2 Lista dei Componenti

Nella vostra scatola di **Sword & Sorcery** troverete moltissimi componenti:

- ◆ Questo Regolamento
- ◆ Lo Storybook ACT I
- ◆ Il Book of Secrets ACT I
- ◆ 1 Scheda di Riferimento
- ◆ 5 Miniature degli Eroi
- ◆ 1 Miniatura di un Compagno
- ◆ 20 Miniature dei Nemici
- ◆ 2 Miniature dei Nemici Master
- ◆ 19 Tessere mappa a doppia faccia
- ◆ 4 Dadi di Attacco Rossi
- ◆ 4 Dadi di Attacco/Difesa Blu
- ◆ 6 Basi in plastica
- ◆ 5 Clip in plastica
- ◆ 5 Schede degli Eroi
- ◆ 2 Nemici Master scroll
- ◆ 14 Enemy scroll
- ◆ 22 Carte Nemico
- ◆ 13 Carte Poteri dei Nemici
- ◆ 15 Carte Incontro
- ◆ 13 Carte Trappola
- ◆ 3 Carte Armi dell'Anima
- ◆ 47 Carte Poteri degli Eroi
- ◆ 10 Carte Eroi
- ◆ 43 Carte Emporium
- ◆ 42 Carte Tesoro
- ◆ 20 Carte Evento
- ◆ 1 Carta Compagno
- ◆ 1 Carta Quest

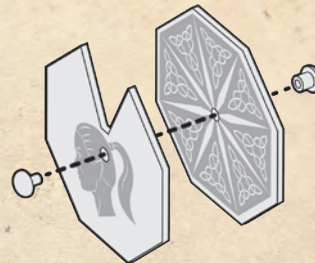
### Gettoni & Segnalini:

- ◆ 5 Gemme dell'Anima
- ◆ 13 Punti Anima
- ◆ 5 Segnaturno Eroi
- ◆ 1 Eroe Minaccioso
- ◆ 35 Crowns
- ◆ 31 Ferite
- ◆ 16 Ombre
- ◆ 3 Porte
- ◆ 3 Porte Chiuse
- ◆ 3 Muri
- ◆ 1 Nascosto
- ◆ 2 Immagini Illusorie
- ◆ 1 Runa Offensiva
- ◆ 1 Runa Difensiva
- ◆ 1 Trappola da Caccia
- ◆ 15 Critici
- ◆ 6 Accecato
- ◆ 6 Rallentato
- ◆ 6 Stordito
- ◆ 6 Avvelenato
- ◆ 10 Fuoco
- ◆ 9 Cariche
- ◆ 10 Scudi Magici
- ◆ 6 +1/-1 Colpito
- ◆ 6 +1/-1 Scudo
- ◆ 6 +1/-1 Armatura
- ◆ 4 Portali di Evocazione
- ◆ 3 Scigni
- ◆ 6 Bottini
- ◆ 6 Waypoint
- ◆ 2 Altari
- ◆ 1 Chiave Magica
- ◆ 1 Serratura Magica
- ◆ 4 Aree di Ricerca

Alcuni di essi andranno montati, come mostrato nella prossima sezione.

## 1.3 Montare le Gemme dell'Anima

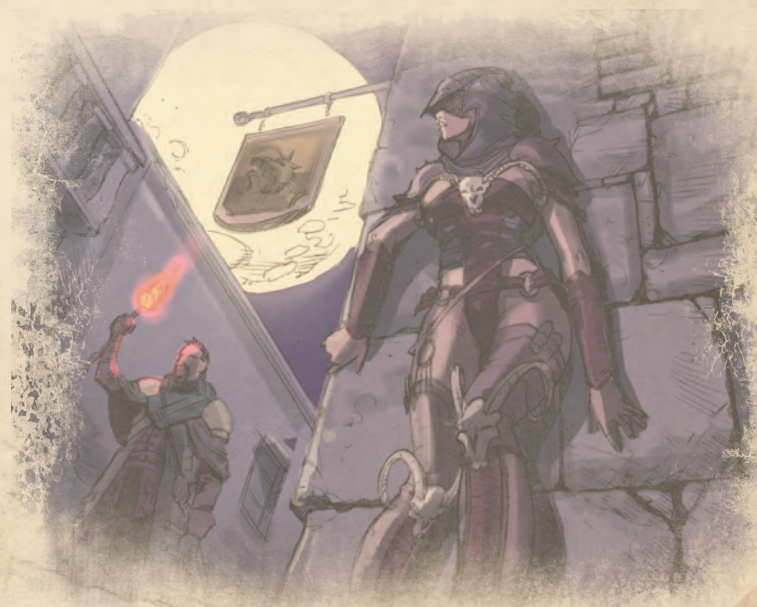
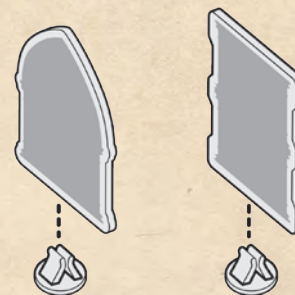
**Sword & Sorcery** usa cinque diverse **Gemme dell'Anima** che vanno montate prima di giocare, come mostrato qui:



Ciascuna Gemma dell'Anima va assemblata in modo che le due immagini dello stesso eroe siano sui lati esterni, ed i numeri siano all'interno.

## 1.4 Montare i Segnalini Porta

Trovate alcuni segnalini **Porta** con basi di plastica trasparente, che vanno montati prima della partita come mostrato di seguito:



## 2. Prima dell'Avventura

Il gioco include tre manuali:

- ◆ Regolamento: fornisce informazioni e le regole di gioco
- ◆ Storybook: descrive la preparazione e la descrizione delle Quest.
- ◆ Book of Secrets: contiene gli eventi e dialoghi delle Quest.

Questo regolamento è diviso in 3 sezioni:

- ◆ Generale (segnalibro Verde)
- ◆ Eroi (segnalibro Blu)
- ◆ Nemici (segnalibro Rosso)

Ciascuna sezione contiene informazioni sull'argomento indicato.

Bisogna tener presente alcune cose per comprendere rapidamente questo manuale:

- ◆ Il gioco si basa su scontri tra due fazioni:
  - ❖ **Eroi:** miniature grigie controllate dai giocatori.
  - ❖ **Nemici:** miniature colorate controllate dalle carte del gioco..
- ◆ La parola “personaggio” può indicare uno specifico eroe o nemico.

Durante la partita, è utile ricordare queste regole d'oro:

- ◆ Tutte le regole riportate sulle carte hanno la precedenza su quelle riportate nel regolamento, e possono cambiare o sostituire ciò che trovate scritto qui di seguito.
- ◆ I dadi non possono mai essere ritirati più di una volta, indipendentemente da quanti effetti lo permettano.
- ◆ Tranne che per il mazzo Eventi, ogni altro mazzo o pila di segnalini deve essere rimescolati con la propria pila degli scarti quando finiscono le carte/segналini ed il gioco richiede di pescare da quel particolare mazzo o pila.
- ◆ Un personaggio non può ottenere lo stesso bonus/penalità dallo stesso effetto due volte.

### 2.1 Mazzi di Carte

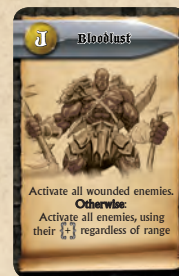
In *Sword & Sorcery* si utilizzano diversi mazzi di carte. La maggior parte dei quali è usata in ogni Quest, mentre Nemici ed Eventi cambiano in base alla Quest giocata:



#### Mazzo Enemy Scroll

Queste carte rappresentano l'intelligenza artificiale dei nemici inclusi nel mazzo Nemici, e non vanno mescolate; vanno invece tenute a portata di mano del giocatore che controlla i relativi nemici in gioco.

Alcune carte possono utilizzare il lato posteriore per rappresentare una diversa posizione di combattimento assunta dai nemici.



#### Mazzo Incontri

Include carte che indicano quali nemici si attiveranno durante il Turno dei Nemici, se c'è almeno un nemico in gioco.



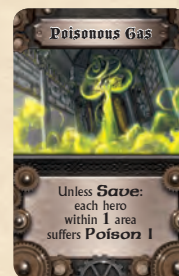
#### Mazzo Nemici

Contiene i nemici che verranno generati durante le Quest contro gli Eroi.



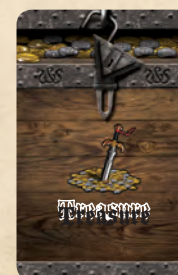
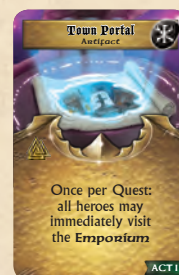
#### Mazzo Poteri dei Nemici

Include poteri casuali da dare ad alcuni Nemici, rendendo ogni scontro unico.



#### Mazzo Trappole

Contiene le trappole che possono essere celate dietro ogni porta o scrigno.



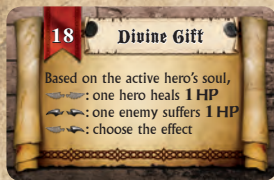
#### Mazzo Tesori

Contiene le ricompense che gli Eroi ottengono cercando sui nemici uccisi e sul campo di battaglia

Le carte Tesoro si riconoscono facilmente dal nastro dell'ATTO nell'angolo in basso sa destra del lato frontale. Le espansioni di S&S aggiungeranno nuovi ATTI e nuove

carte Tesoro. Queste carte vanno mescolate nel mazzo Tesori quando gli Eroi giocano le Quest dell'ATTO relativo.

**Nota:** Le carte Tesoro con la parola “Quest” nel nastro devono essere tenute da parte finché non sono richieste dalle regole di una Quest.



**Mazzo Eventi**  
Include gli eventi che influenzano le Quest.

Queste carte vengono normalmente risolte durante la Fase Eventi

o quando un'Eroe entra in un'area che ne include una.

Altri mazzi si usano solo in condizioni specifiche:



### Emporium

Include oggetti acquistabili dagli Eroi quando visitano l'Emporium, in genere prima che la Quest inizi, o quando si incontra un venditore ambulante.

Tutte le carte Emporium sono a doppia faccia, e sono riconoscibili dal prezzo nell'angolo in basso a destra della carta.



### Mazzo Riserva (Stash)

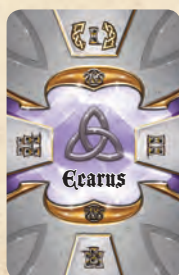
Contiene le proprietà degli Eroi, ed è accessibile ogni volta che si visita l'Emporium.

Di norma contiene tutte le carte con l'indicazione "Riserva" nell'angolo in basso a destra della faccia. Durante la campagna questo mazzo potrà aumentare con tutti gli oggetti che gli eroi decidono di lasciarci.



### Mazzo Eroi

Ogni carta, combinata con le relative scheda e miniatura, rappresenta l'Eroe in gioco.



### Mazzo Poteri degli Eroi

Queste carte rappresentano i poteri che gli Eroi ottengono quando migliorano il loro **Soulrank**. Ci sono tre tipi di Poteri degli Eroi: **Talenti Generici**, che chiunque può acquisire; **Specifiche di Classe**, ristrette ad uno specifico Eroe; e **Compagni**, correlati solamente ai poteri di evocazione



### Armi dell'Anima

Le armi più rare e potenti di tutto il regno, possono solo essere trovate durante le Quest che le menzionino specificamente.

Ogni Arma dell'Anima ha diversi valori di attacco su entrambi i lati della carta, e si riconosce dalla scritta "soul weapon" nell'angolo in basso a destra.

Tranne se indicato diversamente, le carte incluse nelle espansioni di **Sword & Sorcery** si possono mischiare immediatamente nei relativi mazzi.

## 2.2 Preparazione

La preparazione del gioco dipende completamente dalla storia e dalla Quest che giocherete. Tutte le istruzioni sono incluse nello Storybook, ma per una preparazione rapida suggeriamo di organizzare i componenti del gioco in questo modo:

Ogni giocatore sceglie o pesca a caso una **carta Eroe**, e ne prende le relative (in termini di classe e colore) **scheda Eroe**, segnalino **Gemma dell'Anima** e **Miniatura**.

In base alle regole della Quest, il gruppo potrebbe ricevere **Punti Anima**, che vanno condivisi, e alcune **Crowns (monete)** che ciascun eroe può usare nell'Emporium per acquistare oggetti prima che inizi la Quest.

Ogni Eroe inizia la Quest a **piena salute**.

Il numero minimo di Eroi per giocare è 2.

Se un giocatore vuole controllare più di un eroe, ciascuno di essi deve agire indipendentemente, come se fosse controllato da un altro giocatore. Per esempio, un giocatore che controlla tre eroi in gioco conta come tre giocatori differenti.

**Nota:** Un Eroe si considera in gioco finché è vivo (i.e. non in forma di **Ghost Soul**, sezione 11.1, pagina 38).

Lo **Storybook** fornisce istruzioni su:

- ◆ Disporre le tessere della mappa.
- ◆ Preparare e mescolare il mazzo Eventi.
- ◆ Preparare e Mescolare il mazzo Nemici.
- ◆ Piazzare miniature, Ombre, segnalini e carte sulla mappa.

### 2.2.1 Preparare il Campo di Battaglia

La sezione "Preparazione Quest" di ogni Quest nello Storybook include tutte le istruzioni per preparare il campo di battaglia con le specifiche tessere mappa ed segnalini.

Le tessere mappa sono stampati su entrambi i lati e si possono combinare in molti modi diversi. Quando uno scenario mostra un pezzo di mappa separato dagli altri, questo rappresenta un'area accessibile solo seguendo le regole speciali della Quest.

## Table Setup

To optimize space and improve the game experience, we suggest using this layout:

- |                               |                           |                             |                     |
|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------|---------------------|
| 1. Carta dell'Eroe            | 8. Miniatura dell'eroe    | 15. Mazzo del Nemico        | 22. Crowns          |
| 2. Scheda dell'Eroe           | 9. Miniature dei Nemici   | 16. Mazzo Potere dei Nemici | 23. Ferite          |
| 3. Gemma dell'Anima           | 10. Ombre                 | 17. Mazzo Incontri          | 24. Punti Anima     |
| 4. Oggetti dell'Eroe          | 11. Portali di Evocazioni | 18. Mazzo Trappole          | 25. Critici         |
| 5. Poteri & Talenti dell'Eroe | 12. Enemy Scroll          | 19. Mazzo Tesori            | 26. Altri segnalini |
| 6. Armi dell'Eroe             | 13. Carta Nemico          | 20. Mazzo Eventi            |                     |
| 7. Tessere mappa              | 14. Potere del Nemico     | 21. Bottini                 |                     |





## 3. Struttura del Terreno

Ogni tessera mappa è composta da un numero variabile di aree sulle quali le due fazioni del gioco, gli **Eroi** (miniature grigie) e i **Nemici** (miniature colorate), si muovono per darsi battaglia.

La grafica sullo sfondo della tessera di mappa rendono facile riconoscere ogni area distinguendo gli angoli della tessera in modi diversi, come:

- ♦ Strato superficiale: presente sugli angoli di connessione di ogni tessera, Divide sempre le aree.
- ♦ Disegno del pavimento: cambio da un'area con marmo ad una con erba, ad esempio.
- ♦ Ornamenti ricorrenti: pietre o blocchi di pavimento, per esempio.

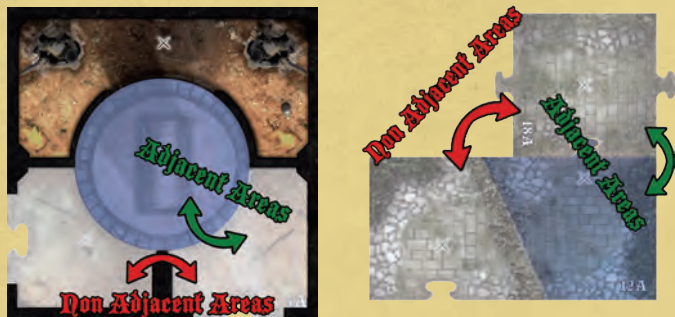
**Nota:** Se non siete sicuri nell'identificare una particolare area,

ricordate che **ogni area può essere individuata da un segno visivo**.

Ogni tessera mappa è identificata da: Numero-Lettera. Il numero identifica la tessera e la lettera ne indica il lato, A o B.

La combinazione di questi due elementi identifica in modo univoco ogni tessera di mappa.

### Esempio di Mappe



Le aree sono considerate adiacenti quando condividono almeno un lato di movimento normale. Aree separate da muri o lati di tessera non sono considerati essere adiacenti.

### 3.1 Controllare/Dominare un'Area

Il numero delle miniature delle due fazioni (**Eroi** e **Nemici**) in una singola area influenza diversi fattori e regole di gioco:

- ♦ **Controllare un'area:** una fazione controlla un'area quando ha la superiorità numerica, in termini di miniature, rispetto alla fazione avversaria.
- ♦ **Dominare un'area:** una fazione domina un'area quando ha almeno il doppio del numero di miniature, rispetto alla fazione avversaria.

**Nota:** Dominare un'area conta anche come controllarla..

I tre principali concetti riguardo il controllo/dominio di un area sono:

- ♦ Non ci sono limiti al numero di miniature (di entrambe le fazioni) in una singola area.
- ♦ Le miniature che sono **K.O.** valgono zero (0) ai fini del controllo/dominio dell'area. Questo significa che, se una fazione ha solo miniature che sono **K.O.** in un'area, una sola miniatura della fazione avversaria può controllare e dominare l'area.
- ♦ Il dominio dell'area dà diritto al bonus di supremazia durante gli attacchi (9.1, pag. 34).

La verifica per determinare il controllo o il dominio di un area da parte di una fazione deve essere svolta ogni volta che il gioco lo richiede, tipicamente prima di un attacco, quando si risolvono alcune carte Incontri o Evento, o nell'attivare un particolare effetto di un personaggio. Ad ogni modo, un'area non è mai considerata controllata o dominata da una fazione, se la fazione avversaria non ha almeno una miniatura nell'area.

### Esempio del Controllo di un'Area



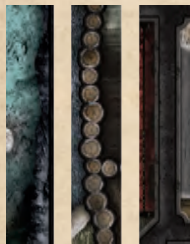
Shae può muoversi nell'area al centro per aiutare gli altri eroi usando il suo potere Sneak Attack perché la fazione degli Eroi controlla l'area (3 vs 2).

Allo stemmo modo, i due Gremlin controllano e dominano l'area di Thorgar, il che significa che otterranno il potere bonus Banding e il bonus di supremazia durante i loro attacchi.

## 3.2 Tipi di Terreno

Di solito, un eroe può muovere da un'area ad un'area adiacente spendendo un punto movimento (vedi Movimento, sezione 6.1 pagina 21); tuttavia, alcuni terreni possono bloccare o limitare il movimento in vari modi. Le aree che contengono questi specifici terreni sono divise in due categorie, **Architettonico** ed **Ostacoli**, definite come segue:

### 3.2.1 Architettonico



Il disegno di un muro spesso e scuro non può essere attraversato e blocca la L.D.V. per qualsiasi eroe/nemico.

Aree che sono completamente separate da lati bloccanti non sono considerate adiacenti

**Nota:** Il colore del muro può variare leggermente, a seconda dello sfondo della mappa.

#### Lato Bloccato

### 3.2.2 Ostacoli



Il lato barriera è identificato da una pergamena di mappa **Blu** stampata vicino al lato di un'area sulla mappa

#### Lato Barriera

Indica che gli eroi/nemici non volanti non possono attraversare quel lato per raggiungere l'area adiacente.


La **barriera blocca il movimento solo in una direzione**, dall'area dove è stampata la pergamena **Blu**. Questo significa che gli eroi/nemici che provengono dall'area opposta possono attraversarla

- ◆ Il lato barriera non blocca la L.D.V.
- ◆ Aree separate da un lato barriera sono ancora considerate adiacenti in funzione degli attacchi a distanza.



Un'area difficile è identificata da una pergamena di mappa **Rossa** con l'icona del movimento stampata sulla mappa.

#### Area Difficile

Il movimento degli Eroi nell'entrare o attraversare (i.e. non uscire) quest'area costa 2 punti movimento  invece di 1

I Nemici non sono influenzati da questo intralcio.



Un'area mortale è identificata da una pergamena di mappa **Rossa** con l'icona dei PV stampata sulla mappa.

#### Area Mortale

Il movimento degli Eroi nell'entrare o attraversare (i.e. non uscire) l'area infligge una ferita (1 PV) all'eroe


I Nemici non sono influenzati da questo intralcio.

## 3.3 Elementi nell'Area

Ogni area può contenere anche altri elementi, rappresentati dai seguenti segnalini:



Una porta si trova sul lato di due aree adiacenti.



Non può essere attraversata e blocca la L.D.V.. Un eroe può aprirla da una qualsiasi area adiacente e spendendo un'Azione Gratuita  (sezione 6.4.1, pag. 23).


**Porta** Quando viene aperta, pesca e risolve una carta trappola (come scritto in dettaglio nella prossima sezione), e rimuovi il segnalino porta dalla mappa. **Non può essere chiusa di nuovo.**



Una porta chiusa si considera come una porta con una sola eccezione: un eroe può aprirla spendendo un'azione  (sezione 6.3.2, pag. 23), invece di un'azione gratuita .

#### Porta Chiusa




Uno scrigno può contenere diversi tesori. Un eroe nella sua stessa area lo può aprire spendendo un'azione  (sezione 6.3.2, pag. 23)

#### Scrigno

Quando viene aperto, pesca e risolve una carta Trappola, e pesca un numero di carte Tesoro/Crowns pari al valore scritto sul retro del segnalino scrigno. **Infine, rimuovi lo scrigno dalla mappa.**




#### Serratura Magica

Quando è presente una serratura magica, la porta o lo scrigno a cui è associato non può essere aperta come di solito. Un segnalino serratura magica può essere rimosso solo da un eroe che possiede la chiave magica dello stesso colore, come Azione Gratuita . Una volta che la serratura magica è stata rimossa, la porta/scrigno associata segue le normali regole.





#### Chiave Magica

Normalmente, una volta che un eroe trova una chiave magica, la tiene con sé fino alla fine della Quest. Se l'eroe che ha la chiave magica muore, il suo segnalino deve essere piazzato sulla mappa nell'area che occupava la miniatura dell'eroe. Un altro eroe può raccogliere il segnalino con un'Azione Gratuita . Il funzionamento delle chiavi magica può variare da Quest a Quest, ogni caso descritto nello storybook.



#### Search Area

Questo segnalino rappresenta un'area che può contenere tesori, ma anche pericoli! Un eroe nella stessa area può spendere un'azione  per compiere una ricerca (sezione 6.3.6, pagina 23)

Gira il segnalino Area di Ricerca e tira un dado **Rosso**  poi controlla ed applica il risultato indicato sul segnalino. Infine, rimuovi il segnalino dalla mappa.

Non è possibile compiere una ricerca più di una volta.



Mura

I segnalini Muro sono usati per cambiare la forma della mappa bloccando alcuni dei suoi lati. Quando presenti, seguono le stesse regole dei lati bloccanti delle architetture.

**Nota:** Il movimento attraverso qualsiasi terreno/elemento non bloccante rappresenta un percorso lecito. Tentare di muoversi attraverso terreni/elementi bloccanti rappresenta un percorso illecito e non è permesso, sia agli eroi che ai nemici.

### Esempio di Terreno

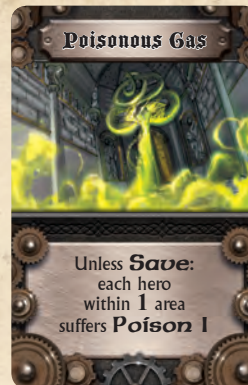


Ecarus inizia il suo movimento, ma non può raggiungere il Gremlin, perchè spende i suoi 3 punti movimento per muoversi di 2 aree: l'area 1 costa 1 punto, ma l'area 2 costa 2 punti (in quanto terreno difficile). Nel suo turno, il gremlin si muove, ignorando il terreno difficile, e attacca Ecarus.



Leagon può attaccare il Bandito oltre la barriera con un'arma a distanza.

### 3.3.1 Trappole



Ogni volta che un eroe apre un qualsiasi tipo di porta, scrigno, o quando il gioco lo richiede, l'eroe attivo deve pescare e risolvere una carta dal mazzo Trappole. Leggi ed applica gli effetti, ad iniziare dalla posizione della trappola sulla mappa.

Un tiro Salvezza (sezione 5.2.4, pagina 20) deve essere effettuato da tutti gli eroi dentro l'area di effetto della trappola, ignorando la L.D.V..

**Nota:** Le porte si trovano su di un lato tra due aree. Ognuna di loro conta come  $\{1\}$  (i.e.  $\{0\}$  non esiste per una trappola su di una porta).

### Esempio di Trappola



Il ladro Shae apre lo scrigno innescando una trappola. Grazie alla sua abilità, deve pescare due carte Trappola e giocare una, scegliendo tra "Lightning" e "Pentacle". Gioca "Lightning", quindi gli eroi entro 2 aree devono provare a salvarsi dalla trappola, dopodiché entrambe le carte Trappola sono scartate.



Ecarus apre la porta innescando la trappola. Lui e Thorgar devono provare a salvarsi contro la trappola "Flames" perché sono entro 1 area da essa. Auriel è salva perché è fuori raggio.

### 3.4 Línea Di Vista

Il termine Línea Di Vista (L.D.V.) si riferisce alla visibilità da un personaggio origine a un personaggio o altro elemento bersaglio sul campo di battaglia e funziona in base ai Segni visivi stampati su ciascuna area delle tessere mappa. Quando è possibile tracciare una linea diretta da un segno visivo dentro l'area d'origine fino al segno visivo dell'area di destinazione, **senza attraversare**:

- ♦ **Terreno/elemento bloccante,**
- ♦ **Un lato esterno della tessera della mappa** (il lato della tessera di mappa non collegato ad un'altra tessera)
- ♦ **Aree con miniature di nemici diverse dalla stessa area del bersaglio** (solo se il Personaggio d'Origine è un eroe),

allora c'è una L.D.V. lecita!

Attacchi, oggetti, e poteri possono essere effettuati/usati contro un bersaglio entro la L.D.V., eccetto quando diversamente indicato.

**Nota:** Le miniature degli eroi non bloccano mai la L.D.V., mentre le miniature dei nemici bloccano la L.D.V. solo quando il personaggio d'origine è un eroe..

Questo significa che i nemici possono sempre vedere attraverso altri nemici e gli eroi possono vedere attraverso altri eroi.

#### 3.4.1 Nebbia di Guerra

La vista di eroi e nemici è limitata a 5 aree.

Questo significa che, a meno che non sia specificato diversamente, nessuno può vedere, interagire, o attaccare qualcosa oltre le 5 aree di distanza, incluso rivelare le **Ombre** (sezione 15.4, pagina 44), semplicemente perché non esiste L.D.V. oltre tale distanza.

#### 3.4.2 Determinare le distanze

Durante il gioco, servirà determinare la distanza tra due aree per diversi motivi: muoversi da un'area ad un'altra, attaccare, attivare un nemico, ecc...

La distanza è rappresentata da un numero tra parentesi graffe:

- ♦ **{0}** significa nell'area del personaggio attuale.
- ♦ **{1}** significa fino ad un'area di distanza dall'area del personaggio attuale.
- ♦ **{2}** significa fino a 2 aree di distanza dall'area del personaggio attuale.

E così via....

Quando si calcola la distanza, devono essere considerati il tipo e gli elementi del terreno.

Per esempio, un terreno barriera può negare il movimento, pur permettendo gli attacchi a distanza. Talvolta, questo causa una differenza tra distanza di movimento e distanza d'attacco.

#### Esempio di L.D.V.



Laegon e il Gremlin Verde possono vedersi a vicenda. Laegon e l'Orco Guerriero Blu sono entrambe nascosti dall'incurvatura nella foresta (la L.D.V., attraversa il lato della tessera 7B). Laegon non può vedere l'Orco Sciamao Rosso perché il Gremlin blocca la L.D.V.; tuttavia, l'Orco Sciamao può vedere Laegon perché i nemici non bloccano la L.D.V. per gli altri nemici.




Ecarus ed il Bandito Verde possono vedersi a vicenda. Thorgar ed il Bandito Verde sono entrambi nascosti dal muro (la L.D.V. attraversa il muro della tessera 6A). Thorgar ed il Gremlin Rosso possono vedersi a vicenda.




Laegon e Thorgar possono vedere l'Orco Guerriero Blu ed il Gremlin Verde, ma non l'Orco Sciamao Rosso (la L.D.V. è bloccata dai nemici nella tessera 13B). Tutti i nemici possono vedere gli eroi

## Esempio di Distanza



Per Auriel, l'orco Sciamano **Blu** si trova a 3 movimenti di distanza, visto che la barriera permette la L.D.V., ma non può muovere dalla sua area. Tuttavia, Auriel può usare la sua bacchetta  contro l'Orco, poiché si trova ad 1 di distanza da lui, in termini di attacco a distanza



Sebbene Shae è solo ad 1 area di distanza dal Bandito **Rosso**, non può usare i suoi Coltelli (Proiettili ) , dato che il muro blocca la L.D.V., così Shae deve prima muovere per avere L.D.V., per poi utilizzare la sua Azione per attaccare

## 4. Sequenza di Gioco

Sword & Sorcery si gioca per un numero variabile di turni.

La lunghezza del gioco è definita dalla Quest.

Ogni **Round** è suddiviso nelle seguenti fasi e sotto-fasi:

### Tempo

- ◆ Azzeramento degli Effetti
- ◆ Ripristino dei Poteri
- ◆ Cooldown dei Poteri
- ◆ Potenziamiento dell' Anima/Resurrezione

### Battaglia {per ciascun Eroe}

- ◆ Turno dell'Eroe
  - ❖ 1 Attività di Movimento
  - ❖ X\* Attività di Combattimento
  - ❖ X\* Attività di Azioni
  - \* Il numero delle attività varia da eroe ad eroe, in base al **Soulrank** e alla classe.
- ◆ Turno del Nemico
  - ❖ Se ci sono dei nemici in gioco: Pesca una carta Incontro e risolvi l'attivazione dei nemici.
  - ❖ Altrimenti: Non succede niente

### Evento

- ◆ Se la prima carta Eventi non è rivelata Pesca e Risolvi la Carta
- ◆ Altrimenti: Scarta la carta in cima al mazzo

Il gioco prosegue, Round dopo Round, fino a che non si verificano le condizioni di fine Quest:

- ◆ Vittoria
- ◆ Fallimento



## 4.1 Fase Tempo

Questa fase ha quattro passaggi:

- ♦ **Azzeramento degli Effetti:** tutti gli oggetti e gli effetti dei poteri e gli azzeramenti vengono applicati secondo l'ordine seguente:
  - ❖ **Applicare** i danni, come Fuoco, Veleno etc.
  - ❖ **Applicare** di tutti gli altri effetti, simultaneamente.
  - ❖ **Azzeramento e Ripristino**, come ad esempio scudi magici, etc.
  - ❖ **I Segnaturno Eroi**, vengono girati a faccia in su.
- ♦ **Ripristino dei Poteri:** ogni potere utilizzato, che abbia l'icona ricarica in prima posizione, deve essere ripristinato girando la carta.
- ♦ **Cooldown dei Poteri:** ogni potere utilizzato, che non abbia l'icona ricarica in prima posizione, ruota di 90° in senso orario per ridurre il suo cooldown (sezione 7.1 pagina 27).
- ♦ **Potenziamento Anima/Resurrezione:** Gli eroi possono spendere quanti Soul Point sono contenuti nella riserva comune, per eseguire le seguenti funzioni, nell'ordine che preferiscono:
  - ❖ **Potenziare** il **Soulrank** (sezione 5.3.1, pagina 20) per aumentare i loro poteri e statistiche.
  - ❖ **Resuscitare una Ghost Soul** (un eroe morto, sezione 11.3, pagina 39) in un'area con un altare attivo.

## 4.2 Fase Battaglia

Durante la fase battaglia, ogni giocatore (l'eroe attivo) gioca il suo **Turno Eroe** e poi un **Turno Nemico**.

Durante questi due turni, egli è sempre considerato l'**Eroe attivo**.

Dopodiché, il gioco passa al successivo eroe scelto (che diventa il nuovo eroe attivo).

Gli eroi possono effettuare i propri turni (sempre prima l'eroe poi il nemico), in qualsiasi ordine, finché l'ultimo giocatore ha terminato il suo turno.

**Nota:** Gli eroi in forma di Ghost Soul (Eroi Morti) effettuano la fase battaglia in maniera diversa, come specificato nella sezione seguente.



### 4.2.1 Turno dell'Eroe



Durante il suo turno, un eroe può eseguire diverse attività:

- ♦ **Movimento:** per spostarsi attraverso le aree.
- ♦ **Combattimento:** per attaccare i nemici.
- ♦ **Azione:** per eseguire funzioni speciali.
- ♦ **Azioni Gratuite:** per eseguire operazioni rapide.

Le attività possono essere eseguite in qualsiasi ordine, e, solitamente, un eroe può eseguire ciascuna attività, al massimo una volta per turno.

Mentre l'attività di movimento è limitata ad una volta per turno (a meno di effetti speciali), il numero di attività di Combattimento e Azione eseguiti da un eroe durante il suo turno aumente assieme al suo **Soulrank**, come mostrato nella Soul Gem dell'eroe (sezione 5.3, pagina 20).

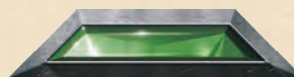
La regola principale che governa le attività, se non espressamente specificato in modo diverso, è che non si può interrompere, per riprendere successivamente, un movimento (  ) per eseguire un combattimento (  ), o interrompere, per riprendere successivamente, un combattimento per eseguire un movimento.

Tuttavia, è sempre possibile eseguire un'azione (  ) o un'azione gratuita (  ) durante un movimento o un combattimento, per esempio, per usare uno o più oggetti o poteri per aumentare il movimento o migliorare un attacco

Il Turno Eroe finisce quando l'eroe non può (o non vuole) eseguire alcuna altra attività. Per tenere traccia dello stato del proprio turno, ciascun eroe può usare il segnalino Senaturno Eroe:

### Segnaturno Eroe

Gemma a faccia in su



Gemma a faccia in giù



Durante la fase tempo gli eroi girano il segnalino con la Gemma a faccia in su. Una volta che un eroe ha terminato il Turno Eroe, deve girare il segnalino con la faccia in basso, ad indicare che ha già eseguito il suo turno in questo turno.

**Nota:** Gli eroi in forma di Ghost Soul (Eroi Morti) devono giocare il loro Turno Eroe utilizzando solo le attività specificate per la forma Ghost Soul, nella Carta Eroe (sezione 11.2, pagina 39).

### 4.2.2 Turno dei Nemici

**Se c'è almeno un nemico in gioco**, l'eroe attivo deve pescare una carta incontro (sezione 15.7, pagina 46) dal mazzo Incontri per determinare cosa succede nel turno dei nemici.

**Altrimenti, se non ci sono nemici in gioco, il turno dei nemici termina.**

Solitamente, la carta incontro attiva uno o più nemici sul campo di battaglia, basandosi sul loro stile di combattimento o grado di colore.

Una volta che la carta incontro è stata risolta e tutti i nemici coinvolti sono stati attivati, o quando non ci sono nemici da attivare, il Turno dei Nemici termina ed inizia il prossimo Turno Eroe.

Quando l'ultimo eroe ha terminato il suo Turno dei Nemici, ha inizio la fase Evento.

La normale sequenza di un Turno dei Nemici è:

- ♦ Se ci sono dei nemici in gioco, il giocatore attivo pesca una carta incontro.
- ♦ I nemici vengono attivati in accordo alla carta pescata, utilizzando la prima condizione o, quando non è parzialmente possibile, la condizione **otherwise**. Se anche questa seconda condizione non è utilizzabile, non succede niente.
- ♦ I nemici attivati eseguono i loro movimenti e attacchi (in base alle loro carte Enemy Scroll).
- ♦ The Encounter card is discarded into the relevant discard pile.

**Nota:** Gli eroi in forma di Ghost Soul (Eroi Morti) devono saltare interamente il Turno dei Nemici, anche se ci sono dei nemici in gioco.

## 4.3 Fase Evento

La Fase Eventi è la fase che chiude il Turno.

Alcune volte i suoi effetti, influenzano il gioco durante il turno successivo.

Come passo principale di questa fase l'eroe attivo deve verificare lo stato della carta in cima al Mazzo Eventi:

Se è coperta (è visibile il dorso della carta):

- ◆ Deve pescare la carta in cima al mazzo e risolvere i suoi effetti nell'esatto ordine in cui appaiono. Quindi, la carta deve essere collocata (con il lato di fronte visibile) in cima al mazzo eventi.

Altrimenti, se la carta in cima al mazzo è già scoperta (il lato di fronte è visibile):

- ◆ Deve prendere la carta rivelata e metterla nella pila degli scarti.

Ciò significa, se non diversamente specificato, che una Carta Evento viene rivelata e risolta ogni due turni.

Ci sono 3 tipi di Carte Evento:

- ◆ **Evento Standard:** gli effetti vengono risolti come descritto sulla carta.
- ◆ **Eventi Storia:** rappresenta un punto chiave della Quest. Lo Storybook e il Book of Secrets descrivono cosa accade quando l'evento viene risolto
- ◆ **Eventi Notte & Giorno:** rappresentano il ciclo naturale della Notte e del Giorno, i loro effetti sono descritti nello Storybook. Queste carte devono essere immediatamente piazzate di fianco del Mazzo Eventi una volta risolte, ciò significa che dovrete rivelare un'altra carta Evento nel prossimo Turno.

Quando il primo effetto di un evento standard è scritto in "GRASSETTO", l'effetto dell'evento è continuo. Rimane attivo fintanto che dura la carta, solitamente fino alla Fase Evento successiva, quando la carta è scartata, o quando coperta da un carta Evento Storia.

La maggior parte delle carte Evento include le istruzioni per generare nemici attraverso gli Spawn Gates presenti sul campo di battaglia. Per mantenere bilanciato il gioco, il numero dei nemici generati, dipende dal numero di eroi in gioco:

### Formule di Generazioni dei Nemici

2 or 3: Spawn { } -1 enemies      4 or 5: Spawn { } -2 enemies  
 Applica questa formula se ci sono 2 o 3 eroi in gioco.      Applica questa formula se ci sono 4 o 5 eroi in gioco.

Sottrai il numero dei nemici in gioco dal numero degli eroi in gioco, quindi riduci questo numero di uno e genera tutti questi nemici (minimo 0).  
 Sottrai il numero dei nemici in gioco dal numero degli eroi in gioco, quindi riduci questo numero di 2 e genera tutti questi nemici (minimo 0).

{ } -1

Sottrai il numero dei nemici in gioco dal numero degli eroi in gioco, quindi genera tutti questi nemici (minimo 0).

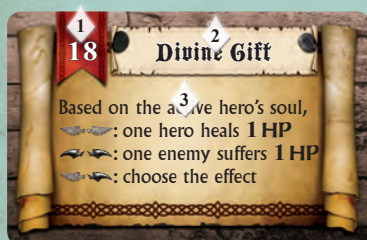
{ } +1

Sottrai il numero dei nemici in gioco dal numero degli eroi in gioco, quindi aumenta questo numero di uno e genera tutti questi nemici (minimo 0).

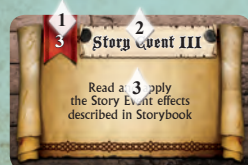
**Nota:** Mentre sono in forma di Ghost Soul, Eroi e Compagni non contano come "eroi in gioco" (es. solo gli eroi ancora in vita sono contati), gli eroi in forma di Ghost Soul sono comunque considerati "Eroi".

### Carta Evento

1. Numero Evento.
2. Nome & Tipo di Evento
3. Effetto ad uso singolo
4. Effetto continuo (testo in grassetto)
5. Formula di generazione dei nemici



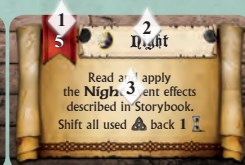
#### Evento Storia



#### Giorno



#### Notte



### 4.3.1 Eventi Storia

Durante una Quest, gli eroi possono trovare delle carte Evento Storia posizionate direttamente su di un'area della mappa. Quando un eroe raggiunge una di queste carte, la innesca come attività speciale. Interrompe, e mette in pausa, ogni altra attività di gioco o tempo di gioco.

Di regola, una volta che una carta Evento Storia è stata innescata (pescata dal mazzo o quando l'eroe muove nella stessa area), tutti i suoi effetti devono essere risolti, nell'ordine scritto nel **Book of Secrets**. Dopo la risoluzione dell'evento, il gioco riprende da dove era stato interrotto. Per Esempio, un eroe può completare la sua attività di movimento, se era stata interrotta raggiungendo una carta Evento Storia, e può continuare a giocare il resto del turno.


Gli Evento Storia e i loro effetti sono descritti dettagliatamente in ogni Quest.

Solitamente, dopo la loro risoluzione, il **Book of Secrets** richiede di piazzare la carta Evento Storia con la faccia visibile (es. già rivelata) in cima al mazzo Eventi.

Questo influisce sulla Quest in due modi:

- ♦ Fornisce maggior tempo agli eroi per completare la Quest. Collocando la carta in cima al Mazzo Eventi, questa carta verrà scartata nella Fase Evento successiva.
- ♦ Sospende qualsiasi effetto dell'Evento continuo. Ogni effetto continuo della carta evento rivelata in cima al mazzo, viene sospeso quando un Evento Storia vi viene posizionato sopra. Una volta che l'Evento Storia viene scartato, l'effetto continuo ritorna attivo, ma la sua formula di Generazione dei nemici, se c'è, **NON** dovrà essere risolta nuovamente.

### 4.3.2 Eventi Notte & Giorno

 Le carte Evento **Notte** e **Giorno** vengono usate durante la Quest per passare dalla notte al giorno e viceversa.

Ciascuna di queste carte ha due tipi di effetti:

- ♦ Un effetto principale descritto nello Storybook. Quando è presente, questo effetto dura solitamente fintanto che l'evento opposto non viene pescato e risolto.
- ♦ Un effetto secondario che interagisce con i poteri degli eroi. Questo effetto viene applicato solo quando la carta entra in gioco.

Per esempio, durante la Notte della prima Quest, gli eroi sono ancora indeboliti dalla resurrezione e per questa ragione, causano meno danno del normale.

Quando il primo di questi due eventi viene risolto, la carta deve essere collocata a fianco del Mazzo Eventi e rimane in gioco fino a che l'evento opposto non viene pescato e risolto.

Gli effetti del nuovo evento rimpiazzano quello corrente, che viene scartato.

## 4.4 Controllo della Fine di una Quest

Ciascuna Quest può avere diversi risultati di **Vittoria** o **Fallimento**.

Le condizioni di fine sono solitamente guidate dalla Quest, e vengono rivelate agli eroi con la risoluzione degli Evento Storia e dai Waypoints, e **terminano immediatamente la Quest quando raggiunti**.

In ogni caso, la Quest viene considerata Fallita quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- ♦ L'ultima Carta Evento viene scartata dal mazzo.
- ♦ Tutti gli eroi sono in forma di **Ghost Soul**.

### Posizionamento del Mazzo Eventi

1. Risolvere l'Evento sopra il mazzo Eventi
2. Eventi scartati
3. Eventi Notte & Giorno



The image shows three event cards from the game. The first card is 'Night' with a cost of 5 and an effect of 3. The second card is 'Dark Champions' with a cost of 10 and an effect of 1. The third card is 'Soul Recall' with a cost of 20 and an effect of 2. Each card is shown with its text and icons.





## Glí Eroí dí Sword & Sorcery

**Auriel**  
(Elfa)



**Maga Di Luce**

(**Legale**) Scelta in un rituale di giovani elfi per seguire la via della luce, la sua conoscenza include molti incantesimi Legali. Auriel può meditare per intensificare gli effetti magici delle sue arti.

**Ecarus**  
(Umano)



**Cavaliere della Rosa Bianca**

(**Legale**) Un orfano, cresciuto dai Cavalieri Legali della Rosa Bianca, dove ha imparato il valore della lealtà. Ecarus è un combattente impressionante, capace di proteggere i suoi alleati schernendo i suoi nemici.

**Laegon**  
(Elfo Silvano)



**Ranger**

(**Neutrale**) Come ogni elfo delle Foreste, guarda agli eventi con l'estrema neutralità del mondo della natura. Il suo ambidestrisimo gli consente di combattere maneggiando due armi con grande efficienza.

**Shae**  
(Umana)



**Ladra**

(**Lelage**) La storia la ricorda come “la bella che ruba il cuore degli uomini...”, insieme a numerose Crowns, per aiutare i meno fortunati. Shae possiede l'abilità di evitare le trappole, e la sua intelligenza le permette di usare con naturalezza parecchi oggetti.

**Thorgar**  
(Nano)



**Chierico**

(**Lelage**) Nato nelle profondità delle Montagne Tonanti, ha passato i suoi primi 50 anni imparando le sacre tradizioni dei chierici combattenti. Thorgar può chiedere il divino aiuto dei Tre Dei per migliorare le speranze di vittoria in battaglia, per se stesso o per i suoi alleati.



**Incantatrice Oscura**

(**Chaos**) Scelta in un rituale di giovani elfi per seguire l'oscurità, le sue arti magiche sono forgiate con devastanti incantesimi del caos. Auriel può usare qualsiasi bacchetta con efficienza raddoppiata rispetto ad un altro mago.



**Cavaliere della Rosa Nera**

(**Chaos**) Un orfano, cresciuto nell'esercito dei Cavalieri del Caos della Rosa Nera, è stato addestrato per vincere i combattimenti ad ogni costo. Ecarus trae vantaggio dalla sua forza per prevalere sui nemici più deboli nel campo di battaglia.



**Arciera**

(**Neutrale**) Come ogni elfo delle Foreste, guarda agli eventi con l'estrema neutralità del mondo della natura. La sua abilità con l'arco, gli consente di incoccare due frecce contemporaneamente, facendo di lui un impareggiabile arcier.



**Assassina**

(**Chaos**) Addestrata per essere la mano letale al servizio dei regnanti, è tanto pericolosa quanto bella. Shae può usare le sue daghe per eseguire una danza delle lame estremamente veloce e letale.



**Maestro delle Rune**

(**Chaos**) Nato nelle profondità delle Montagne Tonanti, ha passato i suoi primi 50 anni sotto la guida degli oscuri Maestri delle Rune, un clan di Nani devoti a padroneggiare le Rune da battaglia. Thorgar ha la capacità di far esplodere le sue rune sul campo di battaglia per danneggiare i nemici.




## 5. Gli Eroi

Questa sezione mostra in dettaglio gli eroi ed i talenti utilizzati per avere successo in battaglia.

Il gioco Base di **Sword & Sorcery** include due versioni di ogni eroe, rappresentando destini paralleli delle stesse persone, nati da scelte passate che hanno modellato la natura della loro stessa anima. Pertanto, ogni lato della scheda dell'eroe mostra lo stile diverso mostrato dal colore dell'eroe.

Ogni eroe possiede una Scheda Eroe, con le seguenti informazioni:

### Scheda Eroe

1. **Gemma dell'Anima:** posiziona il segnalino Gemma dell'Anima qui.
2. **Arma Primaria:** posiziona l'arma primaria  o  carta **Arma** equipaggiata qui.
3. **Arma Secondaria:** posiziona la secondaria  carta **Arma** equipaggiata qui
4. **Inventario:** posiziona tutte le carte oggetto non equipaggiate qui, in fila da destra a sinistra. Alcuni oggetti possono essere usati direttamente da qui, mentre altri possono essere conservati qui ed equipaggiati dopo.
5. **Armatura:** posiziona la carta Armatura equipaggiata qui.
6. **Eroe:** posiziona la carta Eroe qui.
7. **Artefatti:** posiziona la carta **Artefatto** equipaggiata qui.
8. **Poteri:** posiziona tutte le carte **Poteri** qui, in fila da sinistra a destra
9. **Segnatura Eroe:** posiziona il segnatura Eroe del colore scelto qui, per tenere traccia dello status del tuo turno.



## 5.1 Allineamento dell'Anima

Ogni Eroe racchiude una essenza di vita chiamata Anima. Le Anime sono inestricabilmente legate ad uno dei Tre Dei che governano le Lande

- ♦ **Aneres**, La benigna dea legale dell'anima bianca. Gli Eroi legati alla Benigna Aneres portano bontà e luce nel mondo, e rispettano la legge, ignorando sia i profitti che i pericoli.
- ♦ **Enomis**, l'imperscrutabile lord della neutrale anima grigia. Gli Eroi che seguono il Dio Enomis incarnano l'equilibrio richiesto dalle circostanze, la loro imprevedibilità viene spesso elogiata come odiata, a seconda di chi è giudicato o bersagliato.
- ♦ **Mir**, il maestro oscuro della caotica anima nera. Gli eroi appartenenti al Dio Mir considerano il loro profitto prima di assumersi qualsiasi rischio o giuramento.

L'anima di un eroe gioca tre ruoli:

- ♦ **Prendere decisioni**  
Durante le Quest, ci saranno momenti quando l'eroe Attivo (es. l'eroe che sta giocando il turno corrente) deve prendere decisioni che influenzano gli eventi. Queste decisioni devono essere allineate con l'allineamento (vedi Scelta dell'Allineamento dell'Anima, sezione 2.12.1 pag.5 nello Storybook).
- ♦ **Prendere vantaggio dagli esclusivi poteri degli Dei**  
Alcuni poteri che l'eroe acquisirà in battaglia, o utilizzati quando sono in Forma ti **Ghost Soul** (sezione 11.1, pag. 38), dipende dalla natura dell'anima (sezione 7, pag. 25).
- ♦ **Formare la compagnia**  
Prima che inizi la storia della campagna, o prima di ogni Quest autonoma, i giocatori dovranno scegliere gli eroi in accordo alla soul nature rappresentato dalla disponibilità delle carte eroe.

La compagnia deve essere formata solo da anime di allineamento simile:

**Legale**  - **Neutrale**  - **Chaos** 

Questo significa che gli eroi Legali e Chaos non possono essere membri della stessa compagnia, mentre gli eroi Neutrali possono allinearsi con entrambe le altre due soul nature. Una volta che la scelta è stata fatta, prendere le Schede Eroi appropriati e le Gemme dell'Anima.

### 5.1.1 Soul Storm {Regola opzionale, Default OFF}

Attivando questa regola, molte delle restrizioni dovute alla soul nature sono cancellate, quindi:

- ♦ Gli eroi nella compagnia possono appartenere a qualsiasi allineamento dell'anima.
- ♦ L'eroe Attivo può scegliere qualsiasi decisione durante le scelte dell'Allineamento dell'Anima degli Eventi Storia, senza limitazione di allineamento.
- ♦ I poteri degli eroi possono ancora essere acquisiti solo da un eroe che corrisponde all'Allineamento dell'Anima

Suggeriamo di utilizzare queste regole solo quando siete diventati familiari con **Sword & Sorcery**.

## 5.2 Carta Eroe

Oltre a mostrare l'allineamento dell'anima, ogni carta eroe definisce diversi elementi di gioco su ogni lato





### Carta Eroe/Carta Ghost Soul

1. Nome, Classe
2. Stile di Combattimento
3. Allineamento dell'Anima
4. Poteri Innati
5. Capacità degli oggetti
6. Tiro Salvezza
7. Punti Movimento
8. Forma Ghost Soul
9. Attività Ghost Soul:
  - a. Urlo dell'Anima
  - b. Richiamo
  - c. Movimento (Volare)



### 5.2.1 Stile di Combattimento

In **Sword & Sorcery**, ogni personaggio, che sia eroe o nemico, possiede il suo stile di combattimento, come indicato da una delle seguenti rune:

-  **Destrezza**: basata sull'agilità e rapidi colpi.
-  **Fede**: basata sul vigore derivato dagli dei.
-  **Magico**: basato sulle mistiche energie arcane.
-  **Forza**: basata sulla forza bruta e sugli attributi fisici.

Oltre a definire lo stile di combattimento, ogni runa stampata sulla carta eroe definisce quali oggetti l'eroe può utilizzare durante le Quest, come dettagliate nella sezione 8.1, pag. 29.

**Nota:** Le Espansioni Eroi di S&S possono avere multipli stili di combattimento.

### 5.2.2 Poteri Innati


Ogni carta eroe rappresenta un eroe unico, dotati di uno o più poteri innati che possono essere usati sul campo di battaglia. Sezione 7, pag. 24 per ulteriori dettagli.

### 5.2.3 Capacità degli Oggetti


Questo valore rappresenta il massimo numero di carte oggetto che un eroe può portare nel suo Inventario (es. posizionali al lato sinistro della scheda eroe, e non equipaggiati).



Se il numero viene raggiunto, l'eroe deve effettuare un'Azione Gratuita di far cadere oggetti (Sezione 6.4.2, pag.23) prima di prendere qualsiasi altro oggetto.

### 5.2.4 Tiro Salvezza


Salvarsi è il tiro di un singolo dado Blu  utilizzato per determinare se alcune magie, veleni, trappole o altri effetti hanno successo contro l'eroe.

Questo rappresenta l'abilità dell'eroe di evitare o resistere alle minacce, oppure ad eludere trappole o a resistere agli effetti dei veleni.

Ogni volta che il gioco richiede ad un eroe di salvarsi (normalmente con le parole. "A meno che non salva"), lancia un dado Blu  per raggiungere il risultato indicato dalla sua carta Eroe per effettuare con successo un tiro salvezza

**Nota:** Quando il dado mostra più di un risultato sulla stessa faccia, come:  e , entrambi possono essere validi per il successo del lancio

### 5.2.5 Punti Movimento

 Questo valore rappresenta il numero di punti movimento che l'eroe può spendere durante l'attività di Movimento (Sezione 6.1, pag.21).



## 5.3 Gemma dell'Anima

Il segnalino Gemma dell'Anima determina le principali caratteristiche dell'eroe

### Gemma dell'Anima

1. Soulrank. Il **Soulrank** corrente dell'eroe.
2. PV. Il massimo dei Punti Vita.
3. **Poteri & Talenti.** Il numero dei poteri e dei talenti (identificati da \*).
4. **Combattimento.** Il numero delle attività di combattimento.
5. **Azioni.** Il numero delle attività di Azioni

I due lati della gemma rappresenta la corrispondente Soul Nature, identificata dal colore dell'eroe.


Sette delle otto facce della gemma sono utilizzate per tener traccia del corrente **Soulrank**.


### 5.3.1 Soulrank

Il **Soulrank** identifica il potere dell'anima dell'eroe. All'inizio della prima Quest, gli eroi sono deboli dal risveglio dalla morte, ma la magia del richiamo è stata insieme un dono ed una maledizione. Sebbene non possano completamente morire, non possono nemmeno essere completamente liberi. La magia ridarà loro forza guidandoli sempre più vicino al loro obiettivo... sconfiggendo la Malvagità che sta dominando il regno.

Per rappresentare questo, ogni eroe inizia la prima Quest al **Soulrank I**.

Durante il gioco, la sua forza aumenterà uccidendo le forze del male, finché un giorno, diverse avventure da ora, l'eroe riotterrà tutta la sua gloria passata rappresentata dal **Soulrank VII**.

Quando la maggior parte dei nemici sono uccisi, ed alcune volte durante le Quests, alcuni frammenti della loro anima ritorna agli eroi sotto forma di Punti Anima .

In termini di gioco, ogni volta che gli eroi ottengono Punti Anima  essi sono conservati in una riserva comune rappresentata dai segnalini Punti Anima

## Punti Anima



Quando necessario, prendere l'appropriato numero di segnalini e posizionateli vicino il mazzo Eventi dalla riserva comune.

I Punti Anima possono essere spesi da qualsiasi eroe durante la Fase Tempo per aumentare il **Soulrank** di uno, scartando l'ammontare indicato da questa formula:

### **Soulrank da raggiungere \* Soulrank da raggiungere**

Questo significa l'eroe attualmente al **Soulrank I**, che vuole raggiungere il **Soulrank II** deve spendere  $2*2 = 4$  Punti Anima. Per raggiungere il **Soulrank III** deve spendere  $3*3 = 9$  Punti Anima, etc...

**Nota:** I Punti Anima possono anche essere spesi per resuscitare un eroe (Sezione 11.3, pag. 39).

L'avanzamento del **Soulrank** nel gioco deve seguire due regole:

Viene sempre aumentato un **Soulrank** alla volta.


Per esempio, per raggiungere il **Soulrank IV**, un eroe al **Soulrank I** deve raggiungere prima il **Soulrank II** e III

- ♦ Questo può essere fatto durante la stessa Fase Tempo o può accadere gradualmente, Quest dopo Quest, in base alla disponibilità dei Punti Anima

Un eroe non può aumentare ulteriormente il suo **Soulrank** se c'è un altro eroe nella compagnia con un **Soulrank** inferiore.

Per esempio, un eroe **Soulrank III** non può avanzare al **Soulrank IV** se c'è un eroe **Soulrank II**.

Questo eroe deve prima raggiungere il **Soulrank III**, per permettere agli altri eroi di raggiungere il **Soulrank IV**.

È abbastanza comune nel gioco l'utilizzo del termine "**Soulrank**" per dare un bonus numerico ad oggetti o agli effetti dei poteri, come aggiungendo  al lancio dei dadi. In questi casi, il termine **Soulrank** si riferisce sempre all'oggetto o al potere del possessore ed il suo valore è aggiunto all'effetto dell'oggetto o potere.

Inoltre, il termine "**Soulrank/2**" significa l'attuale **Soulrank** dell'eroe diviso per 2 arrotondato per eccesso (sempre), per fornire il bonus. Quindi:

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Soulrank</b>   | I=1, II=2, III=3, IV=4, V=5, VI=6, VII=7    |
| <b>Soulrank/2</b> | I and II=1, III and IV=2, V and VI=3, VII=4 |

Ogni volta che un eroe deve modificare il suo **Soulrank**, girare la parte superiore della gemma.

- ♦ 45° gradi (una faccia) in senso orario per aumentare il **Soulrank** di 1.
- ♦ 45° gradi in senso antiorario per diminuire il **Soulrank** di 1.

## 6. Attività

### 6.1 Movimento

Durante il suo turno, ogni eroe può utilizzare la sua attività di **Movimento** per spendere i suoi punti movimento per muovere attraverso le aree adiacenti, seguendo queste regole:

- ♦ Spendere un punto movimento per ogni area normale.
- ♦ Muovere per non più di un'area per ogni punto movimento.
- ♦ Non puoi attraversare lati bloccati o con barriere.
- ♦ Entrare (non lasciare) nei terreni difficili costa 2 punti movimento.
- ♦ Puoi attraversare un'area occupata da altri eroi; Può anche terminare il movimento in quell'area
- ♦ A meno che non è specificato non è permesso da effetti speciali, ad un eroe non è permesso interrompere il Movimento per effettuare un'attività di Combattimento e poi continuare il movimento; tuttavia, può spendere qualsiasi numero di Azioni o Azioni Gratuite mentre muove (per esempio, aprire porte).
- ♦ Se il movimento porta l'eroe sopra un'area con un Evento Storia, il movimento deve essere interrotto e poi continuarlo dopo la risoluzione dell'evento.
- ♦ Le condizioni fisiche dell'eroe (sezione 10.6, pag.37), eventi, poteri, ed oggetti possono modificare o prevenire le attività di Movimento.

#### 6.1.1 Ingaggiare in Combattimento

Muovere dentro un'area con uno o più nemici rende l'eroe **Ingaggiato** in combattimento e **può unicamente bersagliare ed attaccare nemici nella sua area**, indipendentemente dalla distanza delle armi, oggetti & poteri.

Se un eroe ingaggiato (in piedi nella stessa area con almeno una miniatura nemica) vuole, o è forzato, a lasciare l'area, deve farlo risolvendo un Eludere (Attività come **Azione Gratuita**), la quale può innescare una reazione di attacco. **Alcune Azioni/Azioni Gratuite sono proibite mentre si è ingaggiati in combattimento.**


#### 6.1.2 Eludere ed Attacchi di Reazione

Le miniature non bloccano il movimento, ma un eroe che muove attraverso i nemici li sta eludendo e può subire attacchi di reazione secondo queste circostanze:

- ♦ Quando un eroe muove attraverso, o lascia, un'area con uno o più nemici, deve prima eluderli. Questo significa che riceve prima attacchi di reazione (effettuato con un'arma primaria, sezione 15.1, pag.43) da qualsiasi nemico nell'area corrente, prima di muoversi dall'area corrente all'area adiacente. Una volta che tutti gli attacchi di reazione sono stati risolti, il movimento dell'eroe può continuare, se possibile.
- ♦ Se, durante il continuo del suo movimento, un eroe ritorna oppure entra in una nuova area con dei nemici, le reazioni di attacco sono nuovamente attivate ogni volta prima di lasciare l'area (o rimaner lì o terminando il suo movimento).
- ♦ **L'unica eccezione è quando gli eroi stanno dominando l'area corrente. In questo caso, gli attacchi di reazione non sono permessi dai nemici in quell'area, indipendentemente dal loro numero.**

I poteri degli eroi e dei nemici possono modificare queste circostanze.

Un nemico che muove attraverso un'area contenente eroi non innescano elusioni o attacchi di reazione.

**Nota:** eludere è considerata **Azione Gratuita** . Infrange il potere Hiding di Shae.

### Esempio di Elusione



Shae (Nascosta), Ecarus, Thorgar, e Fenrir si trovano nella stessa area insieme ad un Gremlin ed un Bandito. Essendo il loro numero due volte superiore ai nemici, Shae può eluderli ed allontanarsi senza attivare attacchi di reazione. Shae perde il suo segnalino Hiding prima del movimento, perché l'elusione infrange il nascondersi (come per altre attività).



Dopo il Turno dei Nemici, gli stessi eroi sono nella stessa area. Questa volta, se Ecarus vuole lasciare l'area, egli innescano gli attacchi di reazione da entrambi i nemici nell'area prima di muoversi. In entrambi i casi, i nemici non possono allontanarsi dall'area senza innescare nessun attacco di reazione dagli eroi

### 6.1.3 Volare



I personaggi con il potere di Volare può essere identificato da questa icona sulla relativa carta. Il volare garantisce i seguenti benefici:

- ♦ Il movimento ignora i terreni Ostacolati.
- ♦ Ignora l'effetto K.O.

## 6.2 Combattimento

Il sistema di Combattimento di *Sword & Sorcery* è basato su due tipi di dadi D10 personalizzati.

### S&S Dadi Personalizzati



Dado d'Attacco **Rosso**.



Dado d'Attacco/Difesa **Blu**

Ogni faccia dei dadi possono contenere fino a due risultati.

### Facce dei Dadi



Colpo andato a segno.



Un effetto relativo ad un'abilità del possessore.



Innescano alcune proprietà magiche di oggetti.







Un colpo parato con successo.



Un effetto speciale di alcuni oggetti leggendari & poteri.




Un mancato.

Durante il suo turno, un eroe può spendere un'attività di **Combattimento**  per effettuare un attacco con l'equipaggiamento arma nella mano primaria , a due mani , o secondaria  contro il bersaglio entro la gittata dell'arma.


Qualsiasi arma con  $\{0\}$  può solamente colpire bersagli nell'area dell'attaccante, ed è considerato **Attacco in Mischia**


Qualsiasi arma con  $\{1\}$  o più può colpire bersagli nell'area dell'attaccante o in qualsiasi altra area in L.D.V entro la gittata dell'arma, ed è considerato **Attacco a Distanza**.

## 6.3 Azioni

Un eroe può spendere una attività **Azione**  in qualsiasi momento durante il suo turno, anche mentre svolge altre attività (a meno che non sia altrimenti proibito), per effettuare uno di questi effetti speciali:

- ♦ **Scatto:** Per muovere più lontano di quanto normalmente consentito.
- ♦ **Colpire uno Scrigno o una Porta Chiusa:** per scoprire cosa giace dietro il lucchetto.
- ♦ **Concentrare un attacco:** aumentare il danno di un colpo.
- ♦ **Riorganizzare gli oggetti equipaggiati:** riposizionare le armi equipaggiate, l'armatura e gli artefatti.
- ♦ **Scambiare un oggetto:** passare o ricevere un oggetto da/a un altro eroe.
- ♦ **Cercare:** cercare tesori ed altro, oggetti delle Quest.
- ♦ **Provocare un Nemico Master:** provare ad attrarre la sua attenzione.
- ♦ **Svolgere un'azione Quest:** come spiegato in ogni Quest.

È abbastanza comune per un eroe di alto **Soulrank** avere più di un .

In questi casi, ogni  può essere utilizzato per effettuare diverse operazioni o per la stessa operazione più volte (a meno che non sia proibito nella successiva sezione)..


### 6.3.1 Scatto

Con un'azione Scatto, un eroe può rialzarsi dopo un K.O. (sezione 10.6.1, pag. 37) o aumentare i suoi punti movimento di 1 durante la sua Attività di Movimento. In entrambi i casi, un Eroe non può utilizzare lo Scatto più di una volta per Turno.



### 6.3.2 Colpire uno Scrigno o una Porta Chiusa

Un Eroe non ingaggiato in combattimento, davanti ad uno scrigno o ad una porta chiusa, può colpirlo ed aprire l'oggetto spendendo un'Azione. Una volta fatto, pesca una carta trappola. Sezione 3.3.1, pagina 11 per informazioni riguardo porte, scrigni e trappole.

### 6.3.3 Concentrare un attacco

Un Eroe, una volta per Round, può spendere una, e solo una, Azione per aumentare l'efficienza di un attacco derivante da un qualsiasi oggetto o potere, aggiungendo +1 .

### 6.3.4 Riorganizzare gli oggetti equipaggiati

Con questa azione, un Eroe non ingaggiato in combattimento può riorganizzare un qualsiasi numero di armi, armature e artefatti equipaggiati con quelle conservate nel suo inventario. Muovere un'arma dallo slot delle Armi Primarie  a quello delle armi Secondarie  e vice versa (bisogna mantenere l'idoneità delle armi) è parte di questa Azione

### 6.3.5 Scambiare un oggetto


Con questa azione, un Eroe non ingaggiato in combattimento può cedere/ricevere fino ad un oggetto ed un qualsiasi numero di Crowns a/da un altro Eroe nella sua stessa area. Se l'oggetto può essere equipaggiato (arma, armatura o artefatto), l'Eroe che riceve l'oggetto può equipaggiarlo immediatamente se il relativo slot è libero; in caso contrario, l'oggetto ricevuto deve essere posizionato nell'inventario.

Per esempio, passando la carta di "un'arma unicamente primaria" ad un Eroe che ne ha già una equipaggiata, lo costringe a posizionare l'arma ricevuta nell'inventario.

Durante il suo turno, l'eroe potrà utilizzare l'azione Riorganizzare gli oggetti equipaggiati per scambiare le armi.

### 6.3.6 Cercare


Per utilizzare questa Azione, l'eroe deve essere nella stessa area con un segnalino Ricerca nell'Area (sezione 3.3, pagina 10), e non deve essere ingaggiato in combattimento.

Mentre si cerca, girare il segnalino, lanciare un dado Rosso  ed applicare il risultato indicato dal segnalino. Qualsiasi altro risultato del dado significa che nulla è stato trovato. Quando finito, rimuovere il segnalino Ricerca nell'Area dalla mappa, perché non è possibile cercare più di una volta per segnalino.

### 6.3.7 Provocare un Nemico Master


Mentre si lotta contro un Nemico Master, un eroe, una volta per Turno, può spendere un'Azione per modificare lo status del Segnalino Minaccia, come descritto nella sezione 16.1, pag.54.

## 6.4 Azioni Gratuite

Una attività di Azione gratuita  rappresenta una operazione velocissima eseguita da un eroe nel suo turno, come:

- ♦ **Aprire una porta standard.**
- ♦ **Prendere da terra/lasciar cadere un oggetto.**
- ♦ **Eludere.**

Come l'attività delle azioni Standard, le Azioni gratuite possono essere utilizzate in ogni momento del turno dell'eroe, incluso durante altre attività (a meno che non sia specificatamente proibito). Le Azioni Gratuite non sono limitate; un eroe può svolgere un qualsiasi numero di Azioni Gratuite durante il suo turno.

**Note:**  non è rappresentato sulla Gemma dell'Anima a causa del suo uso illimitato.

### 6.4.1 Aprire porte normali

Un eroe davanti ad una porta standard non chiusa la può semplicemente aprire (es. rimuovere il segnalino porta dal gioco) spendendo un'azione Gratuita.

Una volta fatto, pescare una carta trappola. Sezione 3.3.1, pagina 11 per le relative informazioni delle porte e trappole.

### 6.4.2 Prendere da terra/lasciar cadere un oggetto

Come Azione gratuita, un eroe non ingaggiato in combattimento può lasciare cadere un qualsiasi numero di oggetti, sia quelli equipaggiati che dall'inventario, e qualsiasi numero di Crowns sul terreno nella sua area (es. posizionare le relative carte/segnalini sulla mappa). Allo stesso modo, un Eroe può prendere un qualsiasi numero di tesori (sezione 15.12.1, pagina 52), oggetti e Crowns dall'area in cui si trova.


**Tutti gli oggetti presi devono essere posizionati all'interno dell'inventario,** anche se il relativo slot è libero. Una volta completata, l'Eroe può decidere di spendere un'azione Riorganizzare gli oggetti equipaggiati per equipaggiarli.


### 6.4.3 Evade


Eludere viene applicato ogni volta che un Eroe vuole uscire da un'area contenente nemici (non verso un'area contenente nemici!), sezione 6.1.2, pagina 21.


## 6.5 Attività di Attivazione


In aggiunta alle attività descritte nella sezione precedente, le attività di un Eroe possono essere utilizzate per attivare carte oggetto e poteri, quando esse hanno di queste icone:


 **Passiva.** A seconda del testo, l'effetto è sempre attivo o può essere attivato a discrezione dell'eroe, senza che venga richiesta un'attività.

 **Movimento.** L'effetto può essere attivato spendendo l'intera attività di Movimento.

 **Combattimento.** L'effetto può essere attivato spendendo un'attività di Combattimento.

 **Azione.** L'effetto può essere attivato spendendo un'attività Azione.

 **Gratuita.** L'effetto può essere attivato in qualsiasi momento durante il turno dell'Eroe, spendendo un'attività di Azione Gratuita.

 **Reazione.** L'effetto può essere attivato in qualsiasi momento al di fuori del turno dell'Eroe, senza che venga richiesta alcuna attività.

Seguire le seguenti linee guida:

- ♦ Il termine “**Soulrank**” e “**Soulrank/2**” si riferisce sempre al possessore del potere o dell'oggetto.
- ♦ Un oggetto o potere privo di gittata può essere utilizzato solo dal possessore su sé stesso.
- ♦ Un oggetto o potere con l'icona gittata XX può essere utilizzato solo se c'è L.D.V con il bersaglio.
- ♦ Se l'effetto di un oggetto o potere fa riferimento al “prossimo attacco, movimento, etc...”, l'effetto dovrà essere portato a termine prima della fine del turno. Questo significa che, a meno che non sia esplicitamente specificato, non è possibile per un effetto attivato durare oltre il turno in corso.
- ♦ La frase “fino alla Fase Tempo” si riferisce sempre alla successiva Fase Tempo.
- ♦ Limitazioni come “una volta per Round” o “una volta per Quest” non possono essere ignorate in alcun modo.

**Nota:** Altre limitazioni riguardo uso e durata possono essere ritrovate sulle carte oggetto e potere.

## 6.6 Azioni Relative alle Quest

Alcune Quest possono riportare una o più azioni speciali collegate direttamente al completamento della Quest. Per esempio, trovare un passaggio segreto, distruggere un obiettivo, o mettere in salvo un cittadino. In questi casi, ogni Quest riporta tutte le informazioni riguardanti le Azioni speciali della Quest e come utilizzarle.

# 7. Poteri

I poteri sono abilità e magie estremamente potenti possedute dagli Eroi.

Ci sono tre tipi di poteri in **Sword & Sorcery**:

- ♦ **Poteri Innati.** Una o più abilità speciali presenti sulla carta dell'Eroe.
- ♦ **Poteri Standard.** Un mazzo di carte che rappresenta le abilità magiche e fisiche specifiche per ogni Eroe. Alcune carte possono essere specifiche di un allineamento dell'anima.
- ♦ **Talenti.** Un mazzo di carte costituito da abilità generiche che ogni eroe può acquisire ogni volta che la gemma dell'anima mostra il simbolo “\*” vicino il numero relativo ai poteri.

Ogni eroe comincia l'avventura con almeno un potere innato e un numero di poteri indicato dalla gemma dell'anima, in base al **Soulrank**

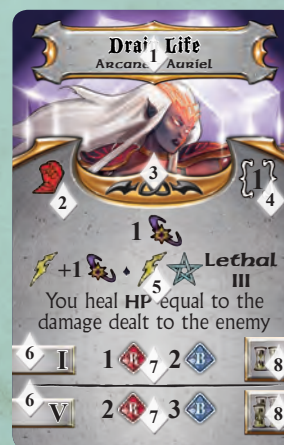
### Carta Potere dell'Eroe

1. Nome, , tipo di danno, e tipo di potere
2. Attività richiesta
3. Restrizione Allineamento dell'Anima
4. Portata
5. Effetto base
6. Livello e **Soulrank** richiesto
7. Descrizione del potere
8. Cooldown

#### Potere Innato



#### Power card



#### Talent Card





Le carte potere devono essere poste nello slot potere della scheda dell'eroe, tenendo le carte fianco a fianco, da sinistra verso destra.



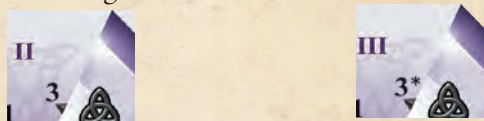
Alcuni poteri utilizzano segnalini per tener traccia del loro effetto. Questi poteri mostrano il simbolo del segnalino al centro della carta.



Durante le Quest, gli eroi potranno guadagnare carte potere aggiuntive incrementando il loro **Soulrank** o ottenendo oggetti mistici. Quando un Eroe è costretto a perdere un potere (per esempio, quando viene perso un **Soulrank**), deve scartare il potere che si trova più a destra, che dovrebbe essere quello guadagnato più di recente.




Quando si acquisiscono nuovi poteri, tutti gli eroi devono seguire queste due regole:

- ♦ **Gemma dell'Anima.** Ogni **Soulrank** indica quante carte potere l'eroe può possedere. Ogni carta potere deve essere scelta dal corrispondente mazzo di carte potere a meno che non appaia l'icona "\*" vicino al numero. In questo caso, il nuovo potere deve essere scelto tra le carte presenti nel mazzo dei Talenti generici, condiviso tra tutti gli eroi.



Il Talento deve essere selezionato non appena il **Soulrank** mostra "\*", un secondo Talento verrà acquisito se il **Soulrank** mostrerà il simbolo "\*\*\*".

**Nota:** Il numero indica solo il numero di carte Potere Standard, le carte Talento sono invece indicate dal simbolo "\*".

- ♦ **Allineamento dell'anima.** Ogni mazzo delle carte Potere contengono un set di carte potere specifiche per quell'allineamento, Legale  e Caotico . Questi poteri possono essere acquisiti solo da un eroe con il corrispondente allineamento o da un Eroe con un allineamento Neutrale .

### Eroe Legale - Selezione del Potere



Shae, il ladro, è un eroe legale, come indicato dall'icona presente sulla sua carta Eroe. Quindi, può scegliere ogni carta potere priva di icone, o un carta potere che presenta l'icona legale. Tuttavia, non può scegliere Backstab, perché la carta mostra un'icona Caotica.

### Eroe Caotico - Selezione del Potere



Thorgar, il maestro di rune, è un Eroe Caotico, come indicato dall'icona presente sulla sua carta eroe. Thorgar può scegliere qualsiasi potere caotico, o qualsiasi potere privo di icone, ma non può scegliere un potere Legale.

Alcuni oggetti possono conferire Poteri aggiuntivi all'eroe. Questi poteri possono essere acquisiti seguendo le regole standard e devono essere scartati se l'oggetto relativo non è più equipaggiato

## Eroe Neutrale - Selezione del Potere



Laegon è un eroe neutrale, come indicato dall'icona presente sulla sua carta eroe. Questo permette a Laegon di scegliere qualsiasi abilità, a prescindere dall'icona presente sulla carta potere.

**Nota:** Questa regola non ha effetto sull'Immortal Soul Box, in quanto contiene solo poteri Neutrali per Laegon, ma espansioni future potrebbero usufruire di queste caratteristiche

Un Eroe può attivare i suoi poteri spendendo l'attività richiesta (Sezione 6.5, pagina 24), selezionando il livello **Soulrank** richiesto. Infatti, tutte le carte potere hanno un livello **Soulrank** minimo (il primo numero romano a sinistra) richiesto per acquisire ed usare quel determinato potere. Alcune permettono al potere di diventare più forte utilizzando un più alto livello di **Soulrank**. Quando il personaggio guadagna **Soulrank** superiori, il giocatore può scegliere un livello di **Soulrank** dalla carta potere che sia uguale o minore del **Soulrank** attuale dell'Eroe. In tal caso, bisogna semplicemente leggere l'effetto base della carta potere e aggiungervi gli effetti/valori aggiuntivi del livello scelto (come spiegato nei seguenti esempi).

## Potere - Esempi dell'utilizzo del Soulrank



Shae, la ladra, sceglie il potere **Soulrank I "Treasure Hunter"**

I prerequisiti sono tutti soddisfatti, così d'ora in avanti, quando Shae pesca una carta tesoro, potrà pescarne 2 e sceglierne una.


Quando Shae Raggiungerà il livello **Soulrank IV**, sarà capace di scegliere la migliore tra 3 carte tesoro, anziché tra 2.


Questo potere è passivo, dunque non ha cooldown, ed è sempre attivo.

## Potere - Esempi dell'utilizzo del Soulrank




Thorgar, un chierico di **Soulrank III**, può finalmente ottenere il potere "Call Lightning" che non poteva scegliere prima, perché il livello minimo di **Soulrank** richiesto è III. Questo incantesimo crea una scarica di fulmini utilizzando un'attività di Combattimento per lanciaarla contro un nemico

Questo attacco infligge 1 , in aggiunta a qualsiasi colpo ottenuto sui 2 dadi Rossi e 2 dadi Blue tirati, e può anche attivare AoE {0} o K.O. se si ottengono i risultati richiesti.

Quando Thorgar è di **Soulrank V**, può scegliere di usare il "Call Lightning" di livello III o V. A livello **Soulrank V** crea una devastante tempesta di fulmini che può infliggere "Lethal III" spendendo 2 . Inoltre permette di lanciare 3 dadi di ogni colore anziché 2

In entrambi i casi una volta che l'attacco viene risolto, il potere deve andare in Cooldown. La carta deve essere girata e ruotata in posizione III o IV (a seconda del **Soulrank** utilizzato).

Ad eccezione dei poteri innati e , quando un qualsiasi potere viene utilizzato, la sua carta deve essere girata a faccia in giù e ruotata in modo tale che la parte superiore indichi il numero specifico

di clessidre utilizzate per il Livello di Potere: da una a quattro clessidre.

Le clessidre usate devono sempre eguagliare il livello di potere.

Il potere è considerato inattivo fin quando non termina il tempo di "Cooldown" e si "ricarica".

Questo è il tempo di attesa necessario prima che il potere possa essere riutilizzato. Di solito, più forte è il potere ed il livello **Soulrank** selezionato, più lungo risulta essere il suo tempo di "Cooldown".


**Nota:** ci sono alcuni poteri che iniziano il loro tempo di Cooldown al termine del loro effetto, anziché al momento dell'attivazione


In questi casi, la carta indica esattamente come gestire il Cooldown



## Potere - Esempi di cooldown



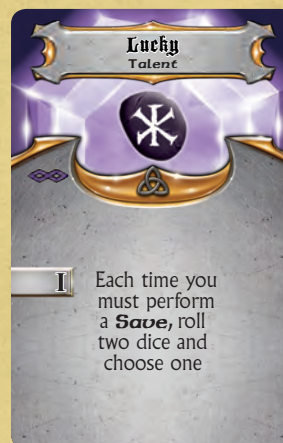
Una volta che “**Heal Wounds**” è stata utilizzata, anche a livello I, Thorgar deve girare la carta Potere e ruotarla in modo che il cooldown con un simbolo  sia posizionato in alto.

**Nota:** Un potere con una clessidra  può essere utilizzato una volta per round perché si ricarica completamente durante ogni Fase Tempo.



Ecarus utilizza “**Cleave**”, dunque il suo prossimo attacco colpirà fino a due bersagli nella stessa area, anziché uno solo. Una volta utilizzato, la carta potere dovrà essere girata e ruotata in modo che 2 Clessidre siano posizionate in alto.


## Potere - Esempi del Cooldown



Shae sceglie il talento “Lucky”. D'ora in avanti, ogni volta che dovrà tirare dadi per dei tiri salvezza, potrà lanciare due dadi e scegliere il risultato migliore. Essendo passivo, questo potere non ha cooldown ed è sempre attivo.

## 7.1 Gestire il Cooldown

In ogni Fase Tempo, i giocatori dovranno seguire queste regole riguardo i poteri.

- ♦ **Ricarica dei Poteri:** Per ogni potere utilizzato che presenta l'icona  sulla parte in alto, ricaricare il potere girando la carta. Il potere sarà così nuovamente disponibile nel round successivo.
- ♦ **Cooldown dei Poteri:** tutte le carte potere vengono ruotate di 90° in senso orario per ridurre il cooldown (**Spostare in avanti**). I poteri non possono essere riutilizzati finché non vengono ricaricati.

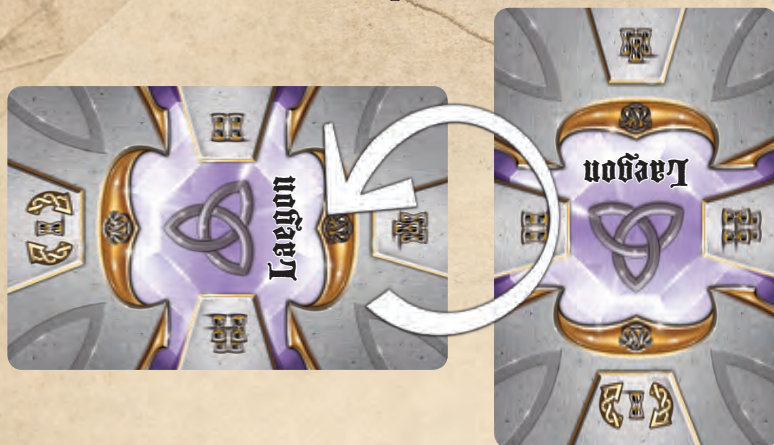
In termini di gioco, ruotare i Poteri in **senso orario** (4-3-2-1/ Ricarica) viene chiamato Spostare in avanti, mentre ruotare in **senso antiorario** (1/Ricarica-2-3-4) è chiamato Spostare Indietro, entrambe possono verificarsi a causa dei poteri dei nemici o per Evento Quest.

**Nota:** Alcune carte ed effetti di gioco permettono di ricaricare i poteri usati al di fuori della Fase Tempo.

### Potere Spostato in Avanti



## Potere Spostato all'Indietro



## Potere Ricaricato



## 7.2 Compagni

Alcuni Eroi possono acquisire il potere di evocare un compagno, un valido alleato che combatte assieme al suo padrone, come Fenrir il Lupo per Laegon.

In termini di gioco, evocare un compagno significa utilizzare la carta potere di evocazione, prendere la relativa carta Compagno e collocare la relativa miniatura nell'area del padrone.

La carta stabilisce le condizioni di evocazione, come le attività necessarie per evocare e attivare il compagno, le regole per gestirlo e come il compagno può essere evocato nuovamente dal momento in cui muore, etc...

Nel primo turno, l'eroe deve utilizzare l'attività indicata per chiamare il compagno e quindi attivarlo immediatamente. Una volta evocato, nei turni seguenti, l'eroe può utilizzare la stessa attività per attivare il compagno, non più di **una volta per Turno**.

Il cooldown funziona in modo leggermente diverso rispetto al cooldown standard. Invece di iniziare quando il potere viene utilizzato, normalmente comincia quando il compagno muore. Quando ciò accade, capovolgi la carta potere con il corrispondente lato clessidra e gestisci il cooldown come di consueto.

## Carta Potere Compagno

1. Nome e tipo
2. Attività necessaria per evocare ed attivare il Compagno
3. Compatibilità con l'Allineamento dell'Anima
4. Forma della Miniatura
5. Effetto Base
6. Livello e **Soulrank** richiesto
7. Descrizione del Potere
8. Cooldown



## Carta Compagno

1. Nome & Rango
2. Contatore Eroe
3. Stile di Combattimento
4. Punti Movimento
5. Punti Salute
6. Poteri Innati
7. Arma
8. Armatura



La Carta Compagno rappresenta ogni caratteristica dei Compagni, come un'unica scheda Eroe con tutti gli oggetti e le Carte Potere. Una volta attivato il compagno può muoversi utilizzando i suoi punti movimento, eseguire un attacco con la sua arma e usare il suo potere innato. I Compagni seguono queste regole:

- ♦ Un compagno non ha il suo Turno Eroe; può soltanto essere attivato dal suo padrone, durante il suo Turno Eroe.
- ♦ **Non conta come un eroe in gioco durante gli Eventi anche se il contatore Eroe indica 1 o più.**
- ♦ Muove, attacca e difende usando le regole degli eroi.
- ♦ Conta come un eroe per il controllo/dominio di un'area.
- ♦ Non può eseguire Azioni o Azioni Gratuite degli eroi, come aprire una porta, scattare, colpire una serratura etc.
- ♦ Non può equipaggiare oggetti.
- ♦ Utilizza lo stesso tiro Salvezza del suo possessore.
- ♦ Non rivela Ombre o attiva Waypoints o Eventi.
- ♦ Non può essere guarito dagli eroi.

**Nota:** Le Carte Compagno possono annullare queste regole.

# 8. Oggetti

Le Carte Oggetto che gli eroi trovano e utilizzano per combattere le forze del male si dividono in due categorie:

- ◆ **Oggetti equipaggiamento:** Armi, Armature e artefatti.
- ◆ **Oggetti Vari:** Permanenti, Consumabili e Proiettili.

Gli oggetti che appartengono alla prima categoria devono essere posti sulla scheda eroe per essere usati, mentre gli Oggetti Vari possono essere usati direttamente dall'inventario dell'eroe.

Molti oggetti standard possono essere acquistati visitando l'Emporium (sezione 14, pagina 41), mentre gli oggetti più potenti e magici possono solamente essere trovati come tesori durante le Quests. Ogni volta che un eroe ottiene un oggetto, posizionalo sul terreno se il suo inventario è pieno.

Non tutte le carte oggetto possono essere usate da ogni eroe. **Gli oggetti devono essere compatibili con lo stile di combattimento dell'eroe.**

## 8.1 Compatibilità con lo Stile di Combattimento

Ogni carta oggetto ha una o due rune vicino il nome per indicare con quale stile di combattimento un eroe può usarlo/equipaggiarlo:



Questa Runa indica che ogni eroe può usare l'oggetto.



Questa Runa indica che solo un eroe con questo stile di combattimento può usare l'oggetto



Queste Rune indicano che solo un eroe con almeno uno di questi stili di combattimento può usare l'oggetto



Queste Rune indicano che un eroe con solo questo stile di combattimento non può usare l'oggetto.

Anche se l'eroe non può usare/equipaggiare l'oggetto, può ancora trasportarlo nel suo inventario.

**Nota:** Gli eroi nelle espansioni di S&S possono avere stili di battaglia multipli. In questi casi, possono usare l'oggetto se almeno uno degli stili di combattimento è compatibile.

## 8.2 Equipaggiare Oggetti: Armi

Le Armi sono una delle risorse principali per prevalere in battaglia!

### Carta Arma

1. Nome, Danno, Tipo e Categoria
2. Compatibilità con lo Stile di Combattimento
3. Immagine dell'Arma
4. Arma da Mano Forte
5. Arma a due mani
6. Arma da Mano Debole
7. Portata
8. Valori di Attacco
9. Poteri
10. Costo (Solo armi dell'Emporium)
11. Forgiata (Retro dell'Emporium/ Solo armi della Riserva)
12. Nastro Atto (Solo armi Tesoro)

### Arma Tesoro



### Fronte Arma Emporium



### Retro Arma Emporium



Un eroe può equipaggiare fino a 2 armi posizionandole negli slot armi della scheda eroe, basandosi sulle seguenti icone.

- ◆ Arma a due mani . Può essere equipaggiata solo come arma primaria utilizzando lo slot arma primaria


Mentre è equipaggiata è proibito equipaggiare qualsiasi altra arma nello slot arma secondaria



- ♦ Arma da Mano Forte ✓. Può essere equipaggiata solo come arma primaria utilizzando lo slot arma primaria ✓.
- ♦ Arma da Mano Debole ✗. Può essere equipaggiata solo come arma secondaria utilizzando lo slot arma secondaria ✗.
- ♦ Arma per Entrambe le Mani ✓ ✗. Questa arma può essere equipaggiata come arma primaria o secondaria, a scelta dell'eroe, usando lo slot corrispondente ✓ o ✗.

Per attaccare con un'arma (vedi Sistema di Combattimento, pagina 32) o semplicemente usare uno dei suoi effetti (indipendentemente dall'effetto, inclusi i passivi), questa deve essere equipaggiata.

Un eroe senza armi equipaggiate può attaccare a mani nude.


Questo eroe lancia solamente 1 dado Blu  per l'attacco.

Le Armi dall'Emporium o dal mazzo riserva possono essere forgiate sull'Incudine Incantata (sezione 14.3.1, pagina 41), per renderle più forti.

**Nota:** La Categoria dell'arma alcune volte è utilizzata da Poteri per attivare effetti addizionali.

### 8.2.1 Armí dell'Aníma

Le Armi più potenti del regno sono chiamate Soul Weapons e sono parte delle leggende note a tutti gli uomini.

Un eroe che ne maneggia una è destinato a divenire una leggenda, ma rischia anche di essere consumato da questa! In termini di gioco, queste armi leggendarie si possono riconoscere dall'icona  gemma nell'angolo in basso a destra sul lato anteriore:

#### Armí dell'Aníma

Fronte



Retro



Queste Armi hanno il loro mazzo specifico. Gli eroi le potranno trovare solamente durante alcune Quests

Prima dell'inizio di ciascuna Quest, rimuovete dal mazzo tutte le carte Armi dell'Anima che non possono essere usate da almeno un eroe del gruppo.

Qualsiasi Arma dell'Anima può essere usata ed equipaggiata come una normale arma usando il lato di fronte. In più, il proprietario, durante il suo turno, può decidere di spendere i Soul Point necessari, indicati nell'icona gemma, per girare la carta sul lato posteriore. La Arma dell'Anima rimane nella sua versione migliorata fino alla successiva Fase Tempo.

**Nota:** Se l'Arma dell'Anima non si trova più nello slot arma dell'eroe, sia perché è stata lasciata cadere o spostata nell'inventario, deve immediatamente essere girata sul lato frontale

## 8.3 Equipaggiamento: Armature

Le Armature offrono protezione dagli attacchi nemici!

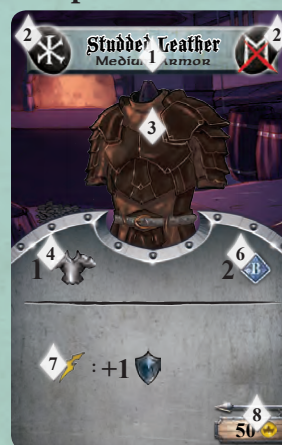
### Carta Armatura

1. Nome e Categoria
2. Compatibilità con lo stile di Combattimento
3. Immagine dell'Armatura
4. Valore dell'Armatura
5. Scudo Magico
6. Dadi di Difesa
7. Poteri
8. Costo (Solo per le armature nell'Emporium)
9. Forgiata (Retro dell'Emporio/Scorta Armature solamente)
10. Nastro Atto (Solamente Armature Tesoro)

#### Armatura Tesoro



#### Armatura Emporium Frontale




#### Armatura Emporium Retro



Un Eroe può equipaggiare un'armatura ponendola nello slot della scheda eroe:




Per difendere (vedi sistema di combattimento, pagina 32) o semplicemente usare uno qualsiasi dei suoi effetti (inclusi quelli passivi), l'armatura deve essere equipaggiata.

Un eroe senza un'armatura equipaggiata lancia 1 dado Blue  per la difesa



Le Armature dall'Emporium o dal mazzo riserva possono essere forgiate sull'Incudine Incantata (sezione 14.3.1, pagina 41), per renderle più forti.

**Nota:** La Categoria dell'armatura alcune volte è utilizzata da Poteri per attivare effetti aggiuntivi.

### 8.3.1 Scudi Magici

Le Armature incantate o forgiate forniscono degli scudi magici, identificate da questa icona: .

Durante la fase Tempo, ogni oggetto equipaggiato con questa icona, ripristina tutti gli scudi magici (solo fino al valore massimo).

Colloca il numero appropriato di segnalini scudo  o  sull'oggetto. Un segnalino "2" è equivalente a due segnalini "1".

Come descritto nella sezione combattimento, i segnalini scudo magico devono essere scartati (obbligatorio) per cancellare i colpi mentre si difende durante il passo 3 della fase Difesa.

**Nota:** Altri oggetti magici, in aggiunta all'armatura, possono generare scudi magici. In questi casi, tutti gli scudi magici sono usati insieme come una singola riserva.

### 8.4 Oggetti equipaggiamento: Artefatti

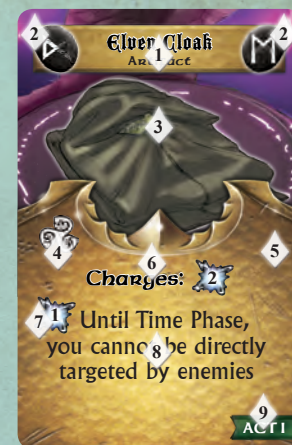
Qualche volta la magia può essere ingabbiata in oggetti artigianali.

Quando questo accade, nasce un artefatto! Gli artefatti sono estremamente rari, reperibili solo come carte Tesoro.

Per usare qualsiasi effetto (inclusi quelli passivi), un artefatto deve essere equipaggiato.

### Carta Artefatto

1. Nome, tipo di danno e Categoria
2. Compatibilità con lo stile di combattimento
3. Immagine dell'Artefatto
4. Attività necessaria
5. Gittata
6. Cariche Massime
7. Carica necessaria per attivare il potere
8. Effetti
9. Nastro Atto



Un eroe può equipaggiare un artefatto ponendolo nell'apposito slot della scheda eroe:



**Nota:** Alcuni oggetti possono attribuire poteri aggiuntivi agli eroi. Questi poteri devono essere acquisiti usando le regole standard e sono disponibili quando gli oggetti sono equipaggiati.


Alcuni artefatti hanno una carica di energia rappresentata da questi segnalini:

### Segnalini Carica Artefatti



Quando uno di questi artefatti viene trovato per la prima volta, ha la carica massima. Piazza il numero di cariche indicato sull'artefatto. Ogni volta che l'artefatto viene attivato, scarta il numero richiesto di cariche (come indicato sul lato sinistro della carta).

Quando tutte le cariche sono state scartate, l'artefatto non potrà funzionare fino a che non sarà ricaricato (almeno parzialmente).

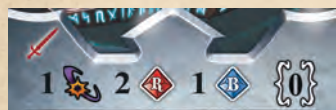
Gli artefatti si ricaricano di 1  all'inizio di ogni Quest, fino al massimo delle loro cariche.

# 9. Sistema di Combattimento

Il sistema di combattimento di S&S viene utilizzato per gestire qualsiasi attacco effettuato sia dagli eroi che dai nemici, ed è formato da **due Fasi**:

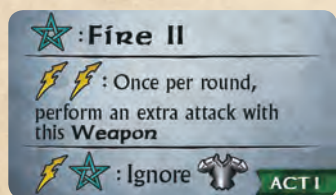
- ♦ **COLPITO**: Rappresenta il tentativo di colpire l'obiettivo. E' suddiviso in 3 passi:

- ❖ **Passo 1 - Lanciare i Dadi di Attacco**: Come primo passo, l'attaccante seleziona il suo bersaglio e sceglie l'arma, applicando i suoi valori di attacco e lanciando i dadi come segue:



- : numero di colpi certi.
- : numero di dadi Rossi da lanciare.
- : numero di dadi Blue da lanciare.

- ❖ **Passo 2 - Applicare gli Effetti**: Come secondo passo, una volta che tutti i dadi sono stati lanciati, l'attaccante può spendere un qualsiasi risultato dei dadi per attivare i corrispondenti effetti, come:



Seguite queste linee guida:

- ❖ Un effetto non può essere attivato più di una volta.
- ❖ Se lo stesso effetto è presente più volte su oggetti & poteri, deve essere attivato separatamente e non più di una volta ciascuno.
- ❖ Un dado non può essere rilanciato più di una volta.
- ❖ Ogni singolo risultato non può essere speso più di una volta.
- ❖ Il risultato del dado Rosso può essere speso come singolo o come due distinti per attivare due differenti effetti.
- ❖ Tutti gli effetti sono applicati in ordine di attivazione, prima che la fase DIFESA inizi.
- ❖ Se non è stabilito diversamente, un effetto termina alla fine dell'attacco.  
Per esempio, se l'attaccante attiva - 1 , è valido solo per questo attacco
- ❖ **Attacchi successivi devono riattivare l'effetto per utilizzarlo.**
- ❖ Attacchi Extra sono eseguiti una volta che quello corrente è risolto.
- ❖ Per la descrizione degli effetti speciali di gioco, sezione 10, pagina 35

- ❖ **Passo 3 - Ricapitolare i Colpi**: Come terzo e ultimo passo, il numero totale dei ottenuti viene calcolato dopo che tutti gli altri poteri & effetti sono stati usati. Una volta che quest'ultimo passo è terminato l'attaccante non potrà più modificare il risultato dell'attacco e si passa alla fase DIFESA.

- ♦ **Difesa**: Rappresenta il tentativo di evitare i colpi andati a segno ed è divisa fino a 6 passi, basandosi sulle caratteristiche del difensore:

- ❖ **Passo 1 - Debolezze e Resistenze**: La maggior parte dei nemici ha debolezze e resistenze contro particolari tipi di danno, che possono modificare il numero totale di .



Per esempio una spada **tagliente (slash)** utilizzata contro un Gremlin Blu riduce il totale di di 1.

- ❖ **Passo 2 - Armatura**: Il difensore può avere un'armatura che lo protegge. Se sì, il valore dell'armatura deve essere sottratto dal totale dei . Se il difensore è K.O. (sezione 10.6.1, pagina 37), si ignora il valore dell'armatura

**Nota**: Quando il valore dell'armatura non è presente, non viene sottratto niente dal totale.

Avere un valore di armature di 2 significa, se non si è K.O, rimuovere i primi 2 da qualsiasi attacco in arrivo prima di procedere al passo successivo.



- ❖ **Passo 3 - Scudi Magici**: Se degli scudi magici proteggono il difensore, cancellare i colpi rimuovendo un punto scudo magico per ogni . Gli scudi magici si rigenerano durante la successiva Fase Tempo

Avere 2 scudi magici significa scartare un segnalino scudo magico (se ce ne sono) per ogni rimosso dall'attacco in corso prima di procedere al passo successivo.



- ❖ **Passo 4 - Lanciare i dadi di Difesa**: Il difensore lancia 1 dado Blu per ogni rimanente fino al massimo del valore difesa indicato

**Nota**: Quando il valore di difesa non è presente, nessun dado di difesa viene lanciato.



Avere un valore di difesa di 2 significa lanciare 1 dado Blu quando ci si difende contro 1 e 2 dadi Blu contro 2 o più.



- ❖ **Passo 5 - Applicare gli Effetti**: Una volta che tutti i dadi sono stati lanciati, il difensore può usare qualsiasi risultato dei dadi per attivare i corrispondenti effetti armatura per ridurre ulteriormente il numero di , seguendo le stesse linee guida del passo 2 della fase COLPITO.

- ❖ **Passo 6 - Ricapitolare gli Scudi**: Alla fine calcolare il numero totale di dopo che ciascun altro oggetto & potere sono stati usati. Un viene cancellato per ogni risultato scudo ottenuto. Una volta che questo ultimo passo è terminato, il difensore non potrà più modificare i risultati e **subirà 1 PV** per ogni risultato rimanente.




Oggetti & Poteri possono essere utilizzati dall'attaccante, durante la fase di Colpire, e dal difensore, durante la fase di Difesa, durante ogni passo, fintanto che l'effetto risulti appropriato al passo corrente. Per esempio, un effetto che aggiunge ulteriori dadi ad un tiro deve essere utilizzato nel passo "Tirare i dadi di Colpire/Difendere", mentre un effetto di ritirare o cambiare i risultati dei dadi devono essere utilizzati nel passo "Applicare gli effetti". Similmente un effetto che aggiunge  o  deve essere usato nel passo "ricapitolare Colpiti/Scudi".




**Nota:** Per tener traccia degli effetti di bonus/penalità utilizzare il lato corrispondente dei segnalini forniti:







### Esempio di Attacco




Auriel spende un'attività  di Combattimento per usare il potere "Thunder Lord" (Soulrank 1) contro l'Orco Guerriero Rosso.


Tira un dado Blu ed un dado Rosso e ottiene 2 , 1 , e 1 .

Auriel decide di attivare l'effetto "K.O.", spendendo  e i risultati .

L'Orco va K.O. e riceve 3 , invece di 2, perché la sua debolezza verso il danno di tipo Arcano aggiunge un  in più.

L'Orco Guerriero Rosso è K.O., perciò non può utilizzare la sua armatura , ma tira comunque due dadi Blu di Difesa.





Qualsiasi colpo rimasto dopo il tiro non può essere annullato.

L'Orco Rosso tira due dadi Blu ed ottiene solo 1 . Quindi gli incantesimi di Auriel infliggono 2 ferite all'Orco.


### Esempio di Attacco





Laegon attacca il Gremlin Rosso con il suo Arco Lungo.


Tira 2  e 2 . Poi Laegon utilizza i 2  per attivare l'effetto "Critical" del suo arco. Pesca ed applica immediatamente un segnalino critico al Gremlin. Il Gremlin ora è Stordito! Salterà la sua prossima attivazione. Il Gremlin Rosso annulla un colpo con la sua armatura, e poi tira 1 dado Blu per evitare l'altro colpo (tira solo 1 dado, siccome si lanciano tanti dadi quanti i colpi da evitare, fino al massimo valore di difesa). Il giocatore che controlla il Gremlin Rosso tira 1 , quindi il Gremlin non subisce danni.



Ecarus attacca un Bandito Verde col suo scudo; ottiene 1  sul dado Blu, che viene annullato dal valore d'armatura del Bandito. Tuttavia, Ecarus usa l'effetto del suo scudo "Bash" per muovere il Bandito di un'area, anche se non gli infligge alcun danno.

Alcuni eroi con **Soulrank** alto possono avere più di un'attività .

In questo caso, ogni  può essere speso per eseguire gli stessi attacchi oppure differenti e/o attivare oggetti & poteri come descritto precedentemente.



**Nota:** Ogni oggetto o potere che infligge  contro un bersaglio è considerato un attacco e può essere difeso normalmente.

Quando è presente la tipologia del danno, **Arcano - Contundente - Perforante - Tagliente**, deve essere confrontato con le debolezze e resistenze dei nemici.



**Nota:** Quando il termine “subire ferite” appare su di un oggetto o potere, significa che il danno non può essere evitato in alcun modo [i.e. non c'è il passo Difesa].


### Esempio di Attacco




Shae l'assassina è equipaggiata con un pugnale “**Forgiato**” come sua arma primaria  e un Pungiglione Avido come arma secondaria .

Decide di usare la sua attività di Combattimento per eseguire un attacco col pugnale contro lo sporco Orco Sciamano Verde con 2 PV rimanenti, ma con entrambe i suoi scudi magici attivi.

Shae tira due  e un , attivando l'effetto **Lethal I**.

L'Orco Sciamano non ha valore di armatura che assorba i colpi, quindi deve usare gli scudi magici per cancellarli entrambi, anche se uno di essi è **Lethal I**; gli scudi magici sono scartati, e verranno rigenerati nella prossima Fase Tempo. Adesso, Shae usa il suo potere innato per attaccare ancora con l'arma secondaria (visto che equipaggia due Pugnali). In più, spende una delle sue attività Azione per Concentrare l'attacco, aggiungendo così un  al risultato per assicurarsi la morte dello Sciamano, a prescindere dal tiro dei dadi, poiché due colpi a segno sono sufficienti


## 9.1 Supremazia

Tutti gli attacchi eseguiti da una fazione (eroi o nemici) contro un bersaglio che sta in un'area dominata (sezione 3.1, pagina 9) dalla fazione attaccante infliggono +1 .

La verifica per determinare il controllo o il dominio di un'area deve essere fatta all'inizio di ogni Fase Colpire, questo significa che ogni effetto (ad esempio il K.O.) attivato durante l'attacco non influenzerà l'attuale bonus di supremazia.

### Esempio di Supremazia




Laegon spende un'azione  per attivare Fenrir e muoverlo nell'area dove gli eroi stanno combattendo. Fenrir attacca il Bandito col bonus di Supremazia, perché gli eroi adesso sono almeno il doppio dei nemici. Laegon poi attacca il Raider col suo Arco Lungo, beneficiando del bonus di supremazia, dato che sta attaccando un nemico in un'area dominata dagli eroi


## 10. Effetti Speciali di Gioco

Gli oggetti & poteri di **Sword & Sorcery** hanno la capacità di creare effetti incredibili e devastanti. Ognuno spiegato dettagliatamente nella prossima sezione.

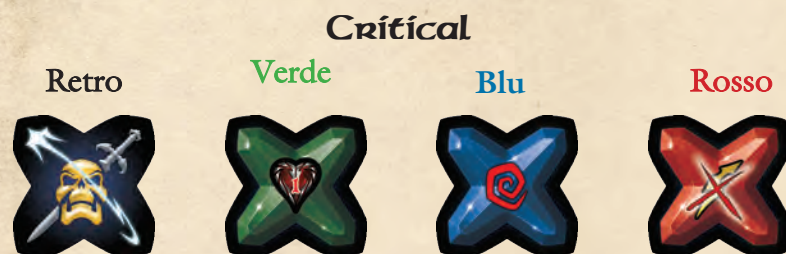
### 10.1 Critici

I colpi **Critici** sono dei colpi particolarmente potenti provocati dall'estrema efficienza di alcune armi, oggetti & poteri. Durante la preparazione di ciascuna Quest (ed ogni volta che la pila è vuota), raduna tutti i segnalini Critico e mischiali a faccia in giù in una pila (o in un sacchetto).

Ogni volta che viene effettuato un attacco con effetto Critico tramite un'arma, oggetto o potere, ed ottiene almeno 1 , prima che qualsiasi altro effetto sia applicato, pesca un segnalino Critico dalla pila/sacchetto e piazzalo sulla carta del difensore.

Questo significa che, **se l'attaccante ottiene almeno 1 , il critico viene applicato prima che il difensore possa bloccarlo tirando i dadi**





Il solo modo per il difensore di evitare il critico è evitare completamente l'attacco usando qualche particolare oggetto & potere.




Il lato frontale di un segnalino critico determina due aspetti:

- ♦ **Effetto:** gli effetti critici possono influenzare il bersaglio in diversi modi, come ferirlo, diminuire il valore d'armatura o i PV massimi, stordirli, ecc...
- ♦ **Durata:** il colore di sfondo del segnalino indica la durata dell'effetto critico. Ci sono tre diverse durate:
  - ♦ Il **Verde** rappresenta un Critico istantaneo. Si applica l'effetto ed il segnalino Critico è scartato nella relativa pila degli scarti.
  - ♦ Il **Blue** rappresenta una condizione fisica temporanea. Si applica l'effetto, piazzando il corrispondente segnalino di condizione fisica sulla carta del difensore e scartando il segnalino Critico nella relativa pila degli scarti.
  - ♦ Il **Rosso** rappresenta una condizione fisica permanente. Si applica l'effetto, piazzando il segnalino Critico sulla carta del difensore. Rimarrà lì fino alla fine della Quest, finché non verrà rimosso (come una condizione fisica), o finché il bersaglio non muore. Negli ultimi due casi, una volta scartato, piazzate il segnalino nella relativa pila degli scarti

**Uno stesso bersaglio non può subire lo stesso effetto Critico due volte.** Se accade, il nuovo effetto viene scartato e il bersaglio subisce 1 ferita. Tuttavia, un effetto più grande dello stesso tipo rimpiazza sempre quello minore (senza causare al bersaglio ferite aggiuntive)

Per esempio, se il bersaglio ha già -1  (critico **Rosso**) e soffre -2  (critico **Rosso**), il -2  rimane ed il -1  viene scartato nella rispettiva pila degli scarti.

### 10.2 Spingere

L'effetto **Spingere** obbliga il difensore di un attacco a muoversi indietro di un'area rispetto alla posizione attuale. Se l'effetto Spingere è relativo ad un attacco, si attiva solo se l'attacco ottiene almeno 1 . L'attacco viene risolto normalmente, anche se il difensore non è più nell'area dell'attaccante (a causa dello Spingere). "Muovere indietro" significa muovere nella direzione da dove proveniva l'attaccante. Quando non è possibile, il difensore (o il giocatore che lo controlla, nel caso di un nemico) decide dove muovere.

Lo Spingere viene applicato anche se il difensore non può muoversi a causa di una condizione fisica o per altri effetti.

**Nota:** Quando un eroe è mosso a causa di un effetto Spingere, evita qualsiasi reazione d'attacco da parte dei nemici dell'area da dove proveniva.

### 10.3 Fuoco

L'effetto **Fuoco** è rappresentato dal segnalino **Fuoco**.

Quando un personaggio subisce un effetto di **Fuoco I** o **Fuoco II**, deve piazzare un segnalino fuoco dal lato corrispondente sulla propria carta, **anche se è già presente un segnalino Fuoco**.

I due lati del segnalino sono usati per tenere traccia della durata dell'effetto:



Fuoco I va scartato durante la prossima Fase Tempo, dopo aver inflitto 1 PV al personaggio che ne subisce l'effetto.



Fuoco II viene girato, nella prossima Fase Tempo, dal lato Fuoco I dopo aver inflitto 1 PV al personaggio che ne subisce l'effetto

Il Fuoco può anche essere presente come segnalino indipendente in una o più aree della mappa. In questo caso, ogni personaggio che muove in queste aree subisce immediatamente lo stesso effetto **Fuoco** (i.e. prende il relativo segnalino Fuoco). Il segnalino Fuoco rimane sulla mappa finché non viene scartato durante la relativa Fase Tempo; viene girato/scartato proprio come il **Fuoco** su di un personaggio, anche se non arreca danno a nessuno col suo effetto.

### 10.4 AoE

Il termine **AoE** significa Area d'Effetto. Permette ad un attacco o ad un effetto di influenzare non solo il bersaglio primario, ma tutti gli altri bersagli della stessa fazione (eroi o nemici) nella stessa area, e nelle aree adiacenti, a seconda dell'estensione numerica che segue l'AoE.

In ogni caso, **l'attaccante tira i dadi sol una volta, mentre ogni difensore tira per difendersi separatamente**, ma in simultanea.

**Nota:** AoE si applica anche alla guarigione ed altri effetti che seguono le stesse regole.

### Esempio AoE(0)



L'attacco colpisce il bersaglio di partenza e tutti gli altri bersagli nella stessa area con lo stesso numero di ed effetti aggiuntivi.

### Esempio AoE(1)



L'attacco colpisce il bersaglio di partenza, tutti i bersagli nella stessa area, e qualsiasi altro bersaglio entro 1 area, connessa tramite un percorso di movimento legale (a prescindere dalla L.D.V.), con lo stesso numero di ed effetti aggiuntivi.

## 10.5 Letale

L'effetto Letale conferisce una forza inarrestabile ai di un attacco.

Quest'effetto può riguardare tutti i colpi di un attacco con la parola "Letale" oppure solo un certo numero di , come: Letale I, II, o V. In questi casi, soltanto il numero di colpi indicati sono da considerarsi Letali. I rimanenti colpi sono normali. Ne consegue che l'effetto Letale si applica solo se l'attaccante ottiene almeno 1 .

Quando un attacco include colpi Letale, devono essere risolti prima dei colpi normali. Ogni Letale salta i passi 2 e 4 della fase Difesa, perché viene ignorato il valore d'armatura e i dadi Blu NON vengono tirati contro Letale.

I normali risultati scudo ottenuti dai dadi Blu o poteri equivalenti non annullano i colpi Letali.

Le sole difese utili contro questo tipo di attacco sono:

- ◆ Scudi Magici , che assorbono Letali come solito (Passo 3 Difesa).
- ◆ Resistenze, oggetti & Poteri, che possono modificare il totale dei dell'attacco.

Questo significa che ogni Letale non cancellato/ridotto da resistenze, scudi magici, e oggetti & poteri durante la fase Difesa infliggerà un danno ai Punti Vita del difensore.

### Esempio di Letale I



Laegon usa il suo Pugnale per attaccare il Gremlin Rosso con un PV rimanente, tirando 1 e 1 .

Attivando l'effetto , il diventa **Letale**, ignorando sia l'armatura che i valori di difesa, così il coraggioso Ranger uccide il Gremlin

## Esempio di Letale II



Shae attacca L'Orco Guerriero Rosso con il suo **Pugnale di Cristallo**.

Tira 2 , 2 , ed 1 , ed attiva l'effetto **Letale II**, infliggendo così 4 colpi, 2 dei quali **Letali**.

L'Orco non può evitare i due colpi **Letali**, perché i colpi **letali** ignorano sia i valori d'armatura che di difesa; tuttavia blocca i due colpi "normali" con la sua armatura

## 10.6 Condizioni Fisiche

Le **Condizioni Fisiche** sono particolari effetti che influenzano l'eroe in diversi modi, come:

- ♦ **Knock Out (K.O.)**
- ♦ **Critico Permanente (Rosso)**
- ♦ **Avvelenato**
- ♦ **Accecato**
- ♦ **Rallentato**
- ♦ **Stordito**

Quando un eroe subisce una condizione effetto, piazza il segnalino corrispondente sulla carta eroe ed applica gli effetti descritti nelle sezioni seguenti.

Un personaggio può subire più di una condizione fisica in uno stesso momento, ma non può subire la stessa condizione due volte. Se questo accade, la seconda condizione è scartata e il personaggio subisce immediatamente 1 ferita.

Le Condizioni fisiche possono essere rimosse (i.e. scartate) con svariati oggetti & poteri, come gli oggetti a consumo **Bende (Bandages)** e **Piccole bende (Small Bandages)**.

**Note:** Le Condizioni fisiche possono funzionare diversamente sui nemici (sezione 15.11 pagina 51.)

### 10.6.1 Knocked Out (K.O.)

Un eroe K.O. ha capacità limitate. Mentre è affetto da questa condizione, deve seguire le seguenti regole:

- ♦ Non può eseguire attività .
- ♦ Deve ignorare il valore d'armatura .
- ♦ Conta come 0 ai fini del controllo/dominio della sua area
- ♦ Per muoversi, deve prima rimuovere la condizione di K.O., usando una Azione Scatto o un punto movimento dell'attività di Movimento
- ♦ Una volta che la condizione di K.O. Viene rimossa, l'eroe può continuare normalmente

Un eroe K.O. viene rappresentato sulla mappa sdraiando di lato la miniatura corrispondente. Rialzare la miniatura, una volta rimossa la condizione.

### 10.6.2 Critici Permanenti

Un **Critico** permanente (Rosso) influisce sul personaggio fino alla fine della Quest, fintanto che non viene rimosso (come una Condizione fisica), o alla morte del personaggio.



#### Permanent Red Critical

Ogni attacco effettuato dal personaggio subisce -1



Il valore d'armatura del personaggio viene ridotto di 1.



Riduce il numero massimo di PV del personaggio di 1 o 2. Questo critico può uccidere il personaggio se le sue ferite eguagliano i suoi nuovi PV



Il personaggio non può usare gli effetti di oggetti & poteri.



### 10.6.3 Avvelenato



Quando un eroe subisce l'effetto **Veleno I o II**, diventa avvelenato e posiziona immediatamente un segnalino condizione corrispondente al Veleno I o II sulla carta Eroe

Mentre la condizione Veleno persiste, devi seguire le seguenti regole in ogni Fase Tempo:

- ◆ Per prima cosa, subisce un numero di ferite pari all'effetto Veleno (1 o 2).
- ◆ Poi, effettua un tiro **Salvezza**. Se la **Salvezza** ha successo (Vedi tiro **Salvezza**, pag.20), scarta il segnalino Veleno.

Se l'eroe possiede già "**Veleno I**" e subisce l'effetto di "**Veleno II**", il segnalino "**Veleno I**" viene girato sul lato "**Veleno II**" e l'eroe subisce immediatamente 1 ferita.

### 10.6.4 Accecato



Un eroe **Accecato** deve effettuare un tiro **Salvezza** prima di qualsiasi attività. Se ha successo, l'attività può essere eseguita normalmente, altrimenti fallisce, spreca l'attività senza nessun effetto.

Scarta il segnalino Cecità alla fine del prossimo Turno Eroe.

### 10.6.5 Rallentato



Mentre è **Rallentato**, un eroe può unicamente effettuare attività di Azioni Gratuite e solo una di queste, indipendentemente dal numero di gemme dell'anima:

- 1  attività o
- 1  attività o
- 1  attività

Scarta il segnalino Rallentato alla fine del prossimo Turno Eroe.

### 10.6.6 Stordito



Un eroe **Stordito** deve saltare completamente il suo Turno Eroe, perdendo qualsiasi tipo di attività, incluso l'utilizzo di oggetti & poteri di reazione, sebbene i poteri passivi siano validi.

Scarta il segnalino Stordito alla fine del prossimo Turno Eroe.



## 11. Salute



Le icone Gemme del Cuore indicano i Punti Vita (**PV**).

Il numero scritto all'interno o vicino all'icona rappresenta l'ammontare di danno che questo eroe può sostenere prima di essere ucciso. Questo numero può cambiare dagli effetti di attacchi critici ed oggetti & poteri.



Per tener traccia della salute corrente, quando un eroe viene ferito, posiziona l'appropriato numero di ferite (utilizzando i segnalini Salute numerati) sulla carta eroe.

Se il numero totale di ferite è uguale o superiore ai PV dell'eroe, egli muore, diventando un eroe **Ghost Soul**.

### 11.1 Morte {Diventare una Ghost Soul}

Quando un eroe muore, diventa etereo e la sua anima più debole. In termini di gioco, perde un **Soulrank**. Quando questo accade, applica immediatamente le seguenti regole.

- ◆ Ridurre il **Soulrank** corrente di 1, fino ad un minimo di 1 (il minimo **Soulrank** può variare per alcune Quest).
- ◆ Gira la carta eroe sul lato **Forma di Ghost Soul**.



- ◆ Scarta qualsiasi segnalino Condizione Fisica, penalità ed effetto.
- ◆ Scarta tutte le carte Potere riguardanti il **Soulrank** perso.
- ◆ Lascia cadere tutte le carte Oggetto nell'inventario (incluse Crowns e segnalini Quest, non gli oggetti equipaggiati).

Da questo momento fino alla resurrezione, l'eroe agisce come **Ghost Soul**, seguendo queste regole:

- ◆ Gioca il suo Turno Eroe utilizzando solo le attività da Ghos Soul
- ◆ Non viene considerato come eroe in gioco, incluso per controllare/dominare un'area o per la formula di generazione della Fase Evento (tranne che per la formula che indica "eroi" al posto di "eroi in gioco". In questi casi, l'eroe in **Ghost Soul** conta ancora come eroe).
- ◆ Ignora le carte Oggetto & Potere, se non indicato esplicitamente

- ◆ Le sue carte Potere continuano a girare e ricaricarsi durante la Fase Tempo.
- ◆ Salta il Turno dei Nemici, anche se ci sono nemici in gioco. Deve comunque attivare i nemici a lui assegnati, se attivati durante altri Turni dei Nemici.
- ◆ Se non è diversamente specificato, non può essere bersaglio di oggetti & poteri degli eroi.
- ◆ Viene completamente ignorato dai nemici e dalle trappole. Non può essere bersaglio e non subisce danni da loro.
- ◆ Ignora qualsiasi effetto speciale del gioco.

Se una Quest termina mentre un eroe è in Forma di **Ghost Soul**, quell'eroe deve scartare permanentemente uno delle sue carte equipaggiamento, scelta a caso. Questo significa raggruppa le carte equipaggiamento e prenderne una. La carta scartata ritorna nel relativo mazzo.

**Note:** Non esplicitamente dichiarato, se in qualsiasi momento tutti gli eroi sono Ghost Soul, la Quest è immediatamente fallita.

## 11.2 Attività da Ghost Soul

Mentre è sotto forma di **Ghost Soul**, durante il suo turno, un eroe è limitato a queste tre attività, che possono essere eseguite una volta l'una, in qualsiasi ordine:

- ◆ **Urlo dell'anima:** utilizzare l'urlo dell'anima scritto sulla carta eroe.
- ◆ **Richiamo:** posiziona l'eroe in Ghost Soul sopra la stessa area di un Altare attivo. Se più di un Altare è presente, l'eroe può scegliere.
- ◆ **Muovere:** utilizzare le stesse regole del movimento volante degli eroi, ma ignora tutti i terreni **Ostacolati**.

Mentre muove come Ghost Soul, non può interagire con il mondo, quindi non può aprire porte, scrigni, attivare eventi, o rivelare Ombre.

## 11.3 Resurrezione

Durante ogni Fase Tempo, un eroe in Ghost Soul nella stessa area di un Altare attivo può spendere Punti Anima per ritornare in vita.

### Altare degli Dei

Altare Attivo



Altare non Attivo



Un Altare può essere attivato o disattivato dalle regole della Quest.

Il numero di Punti Anima richiesto per resuscitare un eroe è uguale al **Soulrank** corrente dell'eroe. Per esempio, un eroe in Ghost Soul di **Soulrank III** deve spendere 3 Punti Anima per resuscitare.

Quando risorto, gira la carta eroe e ritorna allo stato di piena Salute. L'eroe può giocare normalmente il Turno Eroe.

## Esempio di Morte dell'Eroe



Thorgar, correntemente al **Soulrank III**, subisce la sua ultima ferita.

Il giocatore deve aggiornare la scheda eroe:

- ◆ Girate la Gemma dell'Anima in senso antiorario, così che sia visibile il **Soulrank II**.
- ◆ Scarta tutti i segnalini condizione fisiche.
- ◆ Gira la carta eroe sul lato **Forma da Ghost Soul**.
- ◆ Scarta il potere "**Call Lightning**" perché era associato al **Soulrank** perso.
- ◆ Lascia le 10 Crowns e la carta pozione nell'area dove l'eroe è caduto.

## 12. Oggetti Vari

Pozioni, strumenti, e pergamene sono i migliori amici dell'eroe!

Gli oggetti vari devono essere posizionati nello slot inventario sulla scheda eroe, tenendo le carte fianco a fianco iniziando da destra a sinistra, finché la capacità dell'eroe non è raggiunta:



I loro effetti sono utilizzati direttamente dall'inventario, spendendo l'attività richiesta se necessaria.

Gli oggetti vari sono divisi in 3 categorie per indicare il numero di volte che possono essere utilizzate, e se e quando scartarle.

## 12.1 Permanenti


Questi oggetti possono essere utilizzati diverse volte, spendendo le attività richieste.

## 12.2 Consumabili

Questi oggetti possono essere utilizzati solo una volta, spendendo l'attività richiesta.

Dopodiché, devono essere scartati.

## 12.3 Proiettili

Questi oggetti possono essere utilizzati più volte, spendendo l'attività richiesta. Devono essere scartati, se nel risultato del tiro è incluso un risultato  (dopo che qualsiasi effetto di rilancio è stato utilizzato).

Non è possibile usare più di una volta gli oggetti **Proiettili**, o lo stesso oggetto Proiettile più di una volta, con un singolo attacco.


# 13. Crowns (Monete)

Crowns sono la moneta corrente nel mondo di **Sword & Sorcery** e sono rappresentate da 3 tipologie di segnalini:


### Crowns



Gli eroi saccheggiando nemici e trovando tesori possono facilmente trovare Crowns.

In entrambi i casi, qualsiasi segnalino Bottino o carta Tesoro con un  viene immediatamente scambiato con segnalini Crowns dal gioco base e poi scartato.

Quando un eroe ottiene Crowns, deve posizionarli sulla scheda eroe utilizzando quanti meno segnalini monete possibile.

Per esempio, trovando 50  significa prendere un singolo segnalino 50 Crowns. Se non è possibile, l'eroe deve prendere cinque 10 segnalini Crowns, e così via.

I segnalini crown disponibili nello scatolo rappresentano il massimo ammontare di monete nel gioco. Se manca un tipo di segnalino, gli eroi possono scambiare monete per ricevere quantità richiesta.

Le monete sono di proprietà personale, non sono condivise come risorsa della compagnia.

Possono essere raccolte, lasciate cadere, o trasferite da un eroe ad un altro con un'azione di "Scambiare oggetti". Inoltre, mentre gli eroi stanno visitando l'Emporium, possono essere scambiati tra gli eroi come regalo o prestito, come vogliono.



## Carta Oggetti Vari

1. None, tipo di danno, e categoria
2. Compatibilità con lo Stile di Combattimento
3. Immagine dell'Oggetto
4. Attività richiesta
5. Portata
6. Effetto
7. Costo (Solo Emporium)
8. Nastro Atto (Solo Tesoro)

### Permanent



### Consumabile



### Proiettile





# 14. EMPORIUM

L'Emporium rappresenta ogni venditore o negozi sparsi per tutto il regno, i quali gli eroi possono visitare o acquistare nuovi equipaggiamenti.

In termini di gioco, tutte le carte oggetto con il costo Emporium stampato nell'angolo in basso a destra sul lato frontale sono identificate come mazzo "Emporium". Quando il gioco chiede agli Eroi "visita" l'Emporium (Normalmente prima che inizi una Quest, a meno che non sia specificato nelle regole speciali della Quest), significa, mettere in pausa il gioco, prendere il mazzo Emporium, e permettere ad ogni eroi di spendere le sue Crowns, per comprare nuove carte.



La maggior parte delle carte Emporium sono a doppia faccia. La parte posteriore rappresenta una più potente, e più costosa, versione dell'oggetto. Un eroe può sempre scegliere quale versione comprare, ma una volta acquistato, l'eroe acquista solo il lato scelto; la carta non può

essere girata sull'altro lato.

Per esempio, un eroe che ha acquistato "Coltelli" e vuole migliorarli in "Coltelli elfici" (sull'altro lato), deve pagare interamente il costo dei Coltelli Elfici quando visita l'Emporium. Alcune carte possono avere prerequisiti diversi sulle due facce. Le carte appena acquistate possono essere equipaggiate immediatamente (se sono soddisfatti i requisiti), o posizionati nell'inventario di qualsiasi eroe, perché, mentre si visita l'Emporium, gli eroi possono riordinare oppure scambiare gli oggetti senza spendere attività.

**Nota:** Solo gli eroi che visitano l'Emporium possono acquistare e scambiarsi oggetti. Quando un effetto di gioco trattiene un eroe a rimanere fuori dal negozio, non può interagire con il negozio o con gli altri eroi.

## 14.1 Vendere una carta Tesoro

Le carte tesoro trovare durante le Quest possono essere vendute non appena si visita l'Emporium. Scarta una casa Tesoro ed ottieni 25 Crowns per numero di Atti.

## 14.2 Riserva (Stash)

La Riserva (Stash) è un mazzo speciale accessibile dagli eroi ogni volta che essi visitano l'Emporium, o quando il gioco gli permette di farlo. Ci sono due funzioni principali:

1. Prima di ogni Quest indipendente ed all'inizio della campagna, contiene tutte le carte oggetto con il simbolo riserva (stash) stampato nell'angolo in basso a destra del lato frontale. Queste carte sono disponibili agli eroi, i quali possono prenderle gratuitamente ed equipaggiarle mentre visitano l'Emporium o quando il gioco lo permette. Se una carta riserva (stash) è lasciata sul campo di battaglia alla fine della Quest oppure è

per qualsiasi ragione, deve essere riposizionata nuovamente nel mazzo Riserva (Stash). Questo assicura agli eroi di avere sempre disponibile un equipaggiamento appropriato, sebbene siano meno potenti dell'equipaggiamento ottenuto spendendo Crowns o Tesori.

2. Nella modalità campagna, può anche contenere altre carte oggetto lasciate dagli eroi. Queste carte rimangono finché non sono usate dagli eroi. Questo permette agli eroi di depositare un oggetto, se questo non è utile durante la prossima Quest, o semplicemente per evitare che prenda spazio nell'inventario. Per tener traccia di quali carte "Non-Riserva" sono contenute nel mazzo Riserva (Stash), utilizza il materiale stampabile e scaricabile dal sito di **Sword and Sorcery**.

## 14.3 Edifici

Come parte del mazzo **Emporium** ci sono anche carte speciali chiamate **Edifici**, queste carte non lasciano mai il mazzo ed offrono servizi differenti che gli eroi possono acquistare.

### 14.3.1 Incudine Incantata

La carta dell'Incudine Incanta rappresenta uno dei più capaci fabbri del regno!



Ogni eroi che visita l'Emporium può spendere 50 Crowns per forgiare una carta Arma o Armatura standard ed incantare le sue caratteristiche. Una volta fatto, gira la carta sul lato **Forged**. Questa carta rimane nello stato di forgiata fino alla fine della Quest corrente.

Alla fine della Quest, ritorna sul lato standard. Può essere nuovamente forgiata nella prossima Quest pagando il costo dell'Incudine Incantata.

**Nota:** La carta dell'Incudine Incantata può essere utilizzata diverse volte fintanto che gli eroi non lasciano l'Emporium.

### 14.3.2 Taverna del Rising Pony

Sul retro della carta dell'Incudine Incantata c'è un altro posto che gli eroi possono visitare per giocare d'azzardo.....la Taverna del Rising Pony!



Ogni eroe che visita l'Emporium può spendere 5 Crowns per incalzare la propria fortuna, seguendo queste semplici regole:

- ◆ Scegli una previsione tra , o
- ◆ Lancia un e confrontalo con la tua previsione.

Se corrispondono, ottieni la ricompensa appropriata

- ◆ ottieni 10 Crowns
- ◆ ottieni 25 Crowns
- ◆ ottieni 50 Crowns

La carta della Taverna del Rising Pony può essere utilizzata solo una volta per eroi per ogni visita all'Emporium

# 15. I NEMICI

La fazione dei Nemici rappresenta le forze del male combattute dagli eroi. Un nemico può avere diversi modi di comportarsi, armi, e poteri.

Queste combinazioni sono identificate dal codice a colori del **Rango**

- ♦ **Verde:** rango più basso, rappresenta le truppe nemiche standard.
- ♦ **Blu:** rango avanzato, rappresenta un nemico veterano più potente.
- ♦ **Rosso:** rango d'élite, rappresenta nemici di élite. Di solito è estremamente pericoloso.

Il gioco contiene diverse copie dei tre ranghi per ogni nemico:

**2x Rango Verde, 2x Rango Blu, e 1x Rango Rosso.**

Inoltre, gli eroi possono incontrare unici, leggendari nemici dei ranghi Master, il rango più alto del gioco, rappresentato da nemici **Viola** (Sezione 16, pagina 53).

Tutti i nemici sono controllati dal gioco stesso.

Ogni nemico è composto da una combinazione di tre elementi:

- ♦ **Enemy Scroll:** una grande carta con il comportamento del nemico, armi, e poteri. Per i ranghi **Verdi** e **Blu**, questa carta viene condivisa tra le due copie dello stesso nemico
- ♦ **Una carta Nemico:** una piccola carta relativa ad ogni singolo nemico. Questa carta contiene PV, valore di difesa, poteri nemici, e, per ultimo, il bottino.
- ♦ **Una Miniatura in plastica**

Un nemico è considerato in gioco finché è in vita.

Il rango del nemico può essere facilmente riconosciuto su tutti questi elementi guardando al colore e l'icona del sigillo di cera con l'iniziale della lettera del colore.

## Sigilli in Cera

Verde

Blu

Rosso

Viola



I sigilli di cera vengono anche utilizzati per distinguere le due copie dello stesso nemico che condividono lo stesso rango. Nelle carte Nemico, la prima copia ha un solo Sigillo in cera mentre la seconda copia ne ha 2. **La seconda normalmente è una copia con addizionali Poteri Nemici casuali.**

## 15.1 Enemy Scroll

Ogni carta Enemy Scroll rappresenta il comportamento di un nemico e possiede alcune sezioni principali, specificando il movimento del nemico, poteri, e le armi da combattimento.

L'Enemy Scroll funziona come il modello di comportamento condiviso da tutte le copie dello stesso nemico con lo stesso **Rango**. E' utilizzata maggiormente durante l'attivazione del nemico. Tutte le pergamene vengono posizionate nell'area di gioco quando la Quest inizia e rimangono lì, anche quando non ci sono nemici in gioco, perché ciò che identifica in modo univoco ogni nemico è la carta nemico, non le Enemy Scroll.

**Nota:** Alcune pergamene sono stampate su entrambi i lati per rappresentare nemici diversi o posizioni di combattimento che condividono la stessa figura.

**Carta Enemy Scroll**

1. Vittima Preferita
2. Rango
3. Nome e Razza
4. Stile di combattimento e Livello di Sfida
5. I.A.
6. Immagine
7. Poteri
8. Armi

**Readiness II** - If any hero moves into its area: unless **Save**, attack that hero with **Sword**

**Twin Strike** - If **Sword** attack deals damage: attack the same hero with **Knife**

**Healing Potion** - Heal 4 HP to self

**High Command** - Use the **Power** of all other enemies in L.O.S. and recharge them 1

**Sword** • 3 • 1 • **Blind**

**Knife** • 2 • **Poison**

- ♦ **Vittima preferita:** identifica l'eroe che viene scelto come bersaglio (sezione 15.7.1, pagina 47).
- ♦ **Rango:** definisce il rango del nemico: **Verde** (più basso), **Blu**, **Rosso**, o **Viola** (il più alto).
- ♦ **Nome e razza:** specifica il Nome e la Razza del nemico. la razza viene occasionalmente utilizzato per attivare il nemico o per fornire un potere o beneficio speciale.
- ♦ **Stile di combattimento & Livello di Sfida:** lo stile di combattimento del nemico è utilizzato per determinare la sua attivazione (sezione 15.7, pagina 46). Il livello di sfida è rappresentato da 1 a 4 piccoli diamanti intorno alla runa e non viene utilizzato durante il gioco. Permette ai nemici di essere scambiati con dei nuovi dalle future espansioni di S&S. Se il **Rango** e lo stile di combattimento combaciano, il nemico può essere scambiato in base al livello di sfida desiderato: più diamanti possiede, più alta è la sfida.
- ♦ **I.A.:** spiega in dettaglio il movimento e le regole di combattimento del nemico

- ♦ **Immagine:** identifica la figura del nemico.
- ♦ **Poteri:** spiega in dettaglio i poteri del nemico. Leggi attentamente questa sezione, perché contiene importanti informazioni riguardo la strategia del nemico. I simboli sono utilizzati per comprendere velocemente la natura del potere, come, e quando esso viene attivato:

Sempre attivo.

Collegato al movimento del nemico.

Collegato agli attacchi del nemico.

Attivato in risposta agli attacchi o effetti dell'eroe.

Collegato ad alcune condizione IA.

Potere speciale attivato da alcune condizioni IA, ed ogni volta che appare l'icona sulle carte Incontro o poteri di altri nemici.

Potere basato sul # di cariche. Quando i nemici vengono generati, posiziona il numero di cariche indicate sulla carta Nemico. Questo rappresenta anche il numero massimo di cariche per quel Nemico. Ogni volta che il potere è usato, rimuovi 1 . Una volta vuota, il potere deve essere ignorato finché non viene parzialmente o completamente ricaricato.

A differenza degli eroi, i nemici non hanno attività di attivazione. I loro poteri sono innescati ogni volta che è possibile, in base alla descrizione del potere.

**Nota:** Un nemico non può ottenere lo stesso bonus dallo stesso potere due volte, indipendentemente se proviene da se stesso o da altri nemici.

- ♦ **Armi:** Elenca le armi primarie e secondarie utilizzate dal nemico. Ogni arma è identificata dal nome e valore di attacco ( e utilizzati durante la Fase Colpo). Può anche avere ulteriori effetti o poteri (spiegati in dettaglio nella sezione Poteri sulla carta)

**Nota:** Alcune pergamene sono stampate su entrambi i lati per rappresentare nemici diversi o posizioni di combattimento che condividono la stessa figura.

## 15.2 Carte Nemico

Una carta Nemico rappresenta un singolo nemico in gioco e possiede diverse icone che spiegano in dettaglio i PV del nemico, valore di difesa, resistenza, debolezze, e bottini.

Durante il gioco, le carte Nemici sono pescate da un giocatore quando viene richiesto dalla Quest (normalmente con il termine Genera o Posiziona) o quando viene rivelato un'Ombra (Sezione 15.4, pagina 44). Ogni carta Nemico pescata è assegnata ad un giocatore (vedi "Assegnazione dei Nemici" sezione 15.6, pagina 46), quindi utilizzata insieme alla miniatura e l'Enemy Scroll che rappresentano il nemico sul campo di battaglia. Ai giocatori ai quali è stata assegnata la carta Nemico deve leggerla insieme alla corrispondente carta Enemy Scroll, per giocare il nemico al massimo delle sue capacità. Quando il gioco richiede un'attivazione del nemico, il giocatore controllore deve leggere

### Carta Nemico

1. Vittima Preferita
2. Rango e Sigillo
3. Nome e Razza
4. Stile di combattimento
5. Poteri Nemici
6. Immagine
7. Potere di Reazione
8. Valore di armatura
9. Scudo Magico
10. Valore di difesa ed Effetto
11. Oggetti caduti
12. PV
13. Punti anima

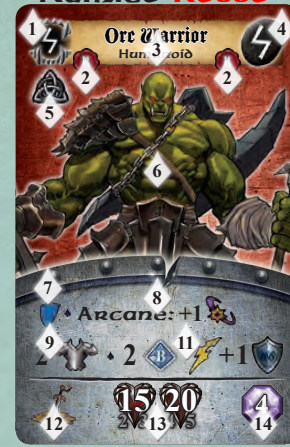
#### Green Enemy



#### Nemico Blu

















#### Nemico Rosso




la sezione IA dell'Enemy Scroll ed applicare le regole del primo comportamento pertinente seguendo le istruzioni di attivazione (sezione 15.7, pagina 46).

Ogni volta che il nemico è attaccato oppure deve difendere, o qualsivoglia un eroe intraprende un'azione menzionata sull'Enemy Scroll, il giocatore deve prendere in considerazione l'informazione sulla Carta Nemico ed Enemy Scroll.

- ♦ **Vittima preferita:** come per la pergamena, identifica la vittima preferita che viene scelta come bersaglio.
- ♦ **Rango:** come per la pergamena, definisce il rango del nemico: Verde (più basso), Blu, Rosso, o Viola (più alto). Il numero dei Sigilli di Cera aiutano ad identificare la miniatura del nemico quando le due copie sono presenti allo stesso tempo sulla mappa.
- ♦ **Nome e razza:** come per la pergamena, specifica il Nome e la Razza del nemico.
- ♦ **Stile di combattimento:** come per la pergamena, elenca lo stile di combattimento del nemico

- ♦ **Poteri dei Nemici:** ogni icona  indica una carta Potere Nemico che deve essere assegnata a questo nemico quando entra in gioco
- ♦ **Immagine:** identifica la figura del nemico.
- ♦ **Potere di reazione:** quando l'icona  è presente, significa che questo nemico ha un potere di reazione che influenza la difesa. Questo è un promemoria per verificare la relativa carta pergamena quando difende contro degli attacchi.
- ♦ **Debolezza e Resistenza:** la maggior parte dei nemici hanno debolezze e resistenze contro particolari tipi di danni, i quali possono modificare il numero di  durante il **Passo 1** della fase Difesa. Quando la fase, "**Tutti i Tipo di Danni -X** " appaiono, significa che tutti gli attacchi contro questo nemico con tipi di danni diversi da quello elencato provoca  $-X$  . Ad esempio, "Tutti tranne Arcane  $-1$  ." Significa tutti gli attacchi, tranne quelli Arcane causano  $-1$  .
- ♦ **Valore di armatura:** il valore di armatura  da sottrarre dal totale di  durante il **Passo 2** della fase Difesa, se questo nemico non è KO.
- ♦ **Scudo magico:** se presente, durante il **Passo 3** della fase Difesa, prima cancella dei colpito rimuovendo un punto dallo scudo magico (sarta il segnalino) per ogni . **Gli scudi magici vengono ricaricati durante ogni fase tempo.**
- ♦ **Valore di difesa:** il numero di dadi **Blu**  lanciati per ogni  rimanente (fino al valore di difesa indicato) durante il **passo 4** della fase Difesa. **Se non sono mostrati dadi Blu, il nemico non lancia per la difesa.**
- ♦ **Oggetti caduti:** indica qualsiasi oggetto lasciato sul terreno quando questo nemico muore. Può essere niente, segnalini bottino , carte tesoro , oppure un misto di loro.
- ♦ **PV:** indicano lo stato di salute completa del nemico. I nemici **Rossi** variano i loro **PV** in base al numero di eroi: 2-3 o 4-5, indipendentemente se essi siano vivi o in **Forma di Ghost Soul**.
- ♦ **Punti anima:** indica il numero di punti anima ottenuti dagli eroi quando questo nemico muore.

### 15.2.1 Orde di Nemici


Alcuni nemici, come le orde di Gremlin, hanno il potere  "Orda". Questo significa che una singola carta nemico rappresenta un gruppo di due o più modelli, ognuno con i suoi **PV**, contati come un singolo nemico sul campo di battaglia. Devono essere bersagliati e difendere individualmente, ma contano come un singolo nemico sul campo di battaglia in termini di attivazioni e nell'Evento della Formula di Generazione. Ogni miniatura conta come singola per il controllo/dominio.



La carta Nemico di un'orda indica il numero di PV per ogni miniatura con doppia icone Cuore.

### 15.3 Carta Potere Nemico



Molti nemici utilizzano queste carte. Quando sono presenti, sono indicati con una o più icone  posizionate nella sezione in alto a sinistra delle carte Nemico.

### Carta Potere Nemico

1. Tipo: come per i poteri standard dei nemici, indica quando il potere viene attivato
2. Nome
3. Livello
4. Effetto
5. Versione Livello II: versione migliorata del potere – ruotare la carta di 180° per leggerla




I nemici possono anche ottenere poteri a causa di alcune Ombre (sezione 15.4, pagina 44) o uccidendo eroi (sezione 15.3.1, pagina 44)! Ogni volta che un nemico con questi poteri entra in gioco, pesca le carte dal mazzo Poteri dei nemici in base al numero di icone mostrate sulla relativa carta nemico.

In caso di multiple carte Potere, i nemici non possono avere più di due carte Potere Nemico assegnate e non più di una carta per Tipo. Se necessario, dopo la prima, pesca e scarta una nuova carta Potere finché non sono tutte di tipo differenti. Una volta pescate, posiziona la carta Potere vicino la carta Nemico, diventando parte del nemico finché non muore. Ogni carta Potere ha due livelli (ruotatela di 180°), il livello del potere da utilizzare è basato sull'Atto della Quest. Per esempio, tutte le Quest dell'Immortal Souls sono **Atto I**. per questo motivo, sono utilizzati poteri di Livello I se non diversamente indicato

**Note:** non è possibile acquisire poteri per avere effetti simili o uguali a poteri già in possesso dal nemico. In questo caso, applicare semplicemente per primo l'effetto dell'Enemy Scroll, e poi applica gli effetti della carta Potere Nemico.

#### 15.3.1 Uccidere gli Eroi

Quando qualsiasi nemico di **rango Verde** o **Blu** con meno di due  assegnate uccide un eroe oppure un compagno, ottiene immediatamente una carta Potere Nemico a caso. Il livello di potere è basato sull'Atto della Quest. Quando muore, tutte le carte Potere Nemico sono scartate normalmente.

### 15.4 Ombre (Shadows)



Durante le Quests, i nostri eroi lotteranno contro i nemici che si nascondono nelle ombre.

**In termini di gioco, questi nemici sono rappresentati dai segnalini Ombra (Shadow).**

Tipicamente, i segnalini Ombra (Shadow) sono posizionati sulla mappa durante il setup della Quest. Il loro numero varia in base al numero di eroi.

Se non diversamente indicato, essi non si muovono e non bloccano L.D.V.

Un' Ombra (Shadow) deve essere immediatamente rivelata quando un eroe entra nella sua L.D.V. La rivelazione delle Ombre (Shadow) hanno sempre priorità massima in QUALSIASI fase di gioco e devono essere eseguiti non appena è possibile (anche prima della risoluzione degli eventi) per tutte le Ombre (Shadow) in L.D.V nello stesso momento. Quando questo accade, l'eroe Attivo deve fermare la sua attività. Per esempio, quando muove un eroe, il controllo della L.D.V. deve essere fatto dopo ogni singolo movimento, area per area. Se l'eroe ha contatto visivo con l'Ombra (Shadow), esso viene immediatamente rivelato per poi l'eroe riprende il suo movimento.

Quando rivelato, il segnalino Ombra (Shadow) viene girato per determinare cosa succede, in accordo alla tabella sottostante:

#### Cittadino Uomo Rappresentano cittadini maschi, non un nemico



Scartalo semplicemente. Alcune volte indica anche un venditore oppure un alleato, in base alle regole speciali della Quest.

#### Cittadino Femmina Rappresentano cittadini femmine, non un nemico



Scartalo semplicemente. Alcune volte indica anche un venditore oppure un alleato, in base alle regole speciali della Quest.

#### Nemico



Rappresentano un nemico

Scartalo e rimpiazzalo con il primo nemico dal mazzo Nemici.

#### Campione Rappresentano un nemico con poteri aggiuntivi



Scartalo e rimpiazzalo con il primo nemico dal mazzo Nemici e pesca immediatamente per lui una carta Potere Nemico, anche se il nemico pescato possiede già un Potere Nemico. Ignora il potere aggiuntivo se ne possiede già due.

#### 2 Nemici Rappresenta 2 nemici



Scartalo e rimpiazzalo con il primo e secondo nemico del mazzo Nemico.

#### Nemico Quest Rappresentano un nemico della Quest



Scartalo e rimpiazzalo con il nemico indicato dallo Storybook o dal Book of Secrets.

**Nota:** Quest'Ombra (Shadow) diventa parte della riserva solo quando direttamente indicato.

#### Quest



Rappresentano un momento Chiave della Quest

Scartalo e segui le regole indicate dallo Storybook o dal Book of Secret.

**Nota:** Quest'Ombra (Shadow) diventa parte della riserva solo quando direttamente indicato.

Durante il set up di ogni Quest, la **Riserva Ombra (Shadow)** è creata mischiando il numero indicato di segnalini Ombra (Shadow) (a faccia in giù), come specificato dal briefing della Quest. Questo genererà la riserva di Ombre (shadows) utilizzabili dalla Quest, normalmente contenente più Ombre (shadows) di quelle che servono per preparare la Quest.

Il numero iniziale di ombre (shadows) sulla mappa è basato sul numero di eroi. Il numero scritto sopra ogni ombra (shadow) indica il numero minimo di eroi che richiede per essere piazzato.

**Nota:** Quando la riserva ombra (shadow) è svuotata ed un ombra (shadow) necessita di essere piazzato sulla mappa, riempi la riserva mischiando tutti i segnalini ombra (shadow) nella pila degli scarti e posizionali nuovamente nella riserva.

## 15.5 Portali di Evocazione (Spawn Gates)

Oltre alle ombre (shadows), altri nemici possono entrare sul campo di battaglia dagli Spawn Gates. Ogni Spawn Gate è posizionato dentro un'area e può essere sia aperto o chiuso, in base a quale lato è visibile.

### Segnalini Ombra


Portale di Evocazione chiuso

Portale di Evocazione aperto



Ogni Quest fornisce istruzioni su come e quando cambiare lo stato dei Portali di Evocazione.

In termini di gioco, ogni volta che il gioco richiede che un nemico sia Generato sulla mappa:

- ◆ Se ci sono più di uno Spawn Gate aperto sulla mappa, il giocatore Attivo lancia 1 dado Blu  per determinare quale Spawn Gate aperto utilizzare, confrontando il risultato del dado con l'icona sullo Spawn Gate. Altrimenti, è utilizzato il singolo Spawn Gate aperto.
- ◆ Pesca la prima carta Nemico dal mazzo Nemici ed assegnala ad esso, seguendo le regole in dettaglio nella prossima sezione.
- ◆ Posiziona una miniatura nemico nell'area dello Spawn Gate

Se il simbolo ottenuto non è presente sulla mappa o il relativo Spawn Gate è chiuso, lancia nuovamente il dado finché non ottieni uno corrispondente ad un Spawn Gate aperto esistente.

**Nel raro caso in cui non ci siano Spawn gate aperti, non viene generato nessun nemico.**

## 15.6 Assegnazione dei Nemici

Ogni volta che un nemico entra in gioco, il giocatore Attivo deve pescare la prima carta del mazzo Nemici (rimischia la pila degli scarti quando il mazzo termina le carte) e prendi il modello del **Rango** opportuno (**Verde**, **Blu** o **Rosso**).

Tipicamente, questo succede quando viene rivelata un'ombra (shadow) o quando un Evento o carta Incontro è risolta.

La nuova carta Nemico deve essere assegnata ad un giocatore. Quel giocatore diventa il controllore di quel particolare nemico.

Per un veloce e facile riferimento, piazza la corrispondente Enemy Scroll vicino alla carta Nemico.

Per mantenere bilanciato il gioco, l'assegnazione della carta Nemico segue queste regole:

- ◆ La carta viene normalmente assegnata al giocatore Attivo, se non controlla ancora un nemico. Altrimenti, il nemico viene assegnato al primo giocatore in senso orario il quale non ha una carta Nemico, oppure ha meno carte Nemico assegnate rispetto agli altri giocatori. In caso di pareggio, la carta Nemico viene assegnata al giocatore Attivo.
- ◆ **Eccezione:** Quando una seconda copia della stessa carta Nemico viene pescata (stesso nome e **Rango**), assegnalo allo stesso giocatore che controlla la prima. Per esempio, al giocatore che controlla un Gremlin **Blu** viene assegnato un secondo Gremlin **Blu**, quando è pescata la sua carta.

Se tutte le carte Nemico del mazzo sono state assegnate (tutte le miniature nemico sono in gioco allo stesso tempo), nessun altro nemico può essere generato sul campo di battaglia, finché almeno un nemico non muore. Rivelare normalmente uno shadow in queste condizioni non ha effetto oltre a scartare il segnalino Shadow.

I Master Enemy **Viola** utilizzano regole leggermente differenti spiegate in dettaglio nella relativa sezione.

**Note:** Alcune volte il gioco può richiedere di generare un nemico particolare, dovuto ad un effetto di un Evento Storia, o per un potere di evocazione di un nemico. In questi casi, il giocatore Attivo deve pescare e scartare tante carte Nemico dal mazzo (rimischiano gli scarti, se necessario) finché non è pescato il nemico corrispondente.

## 15.7 Attivazione del Nemico (Carte Incontro)

I nemici muovono e combattono in accordo alla carta Incontro pescata.






### Carta Incontro

1. Lettera e Titolo: identifica la carta Incontro
2. Immagine dei nemici: non relativo alla carta attivazione
3. Effetto principale
4. Effetto "Altrimenti"



Nel primo passo di ogni turno dei nemici, se c'è almeno un nemico in gioco, il giocatore Attivo pesca la prima carta dal mazzo Incontri per determinare quale nemico verrà attivato.

Questa carta può attivare:

- ◆ Tutti i nemici del **rango** corrispondente **Verde**, **Blu** o **Rosso** o **Viola**).
- ◆ Tutti i nemici che appartengono al corrispondente stile di combattimento:    , o  considerato come un Jolly che include tutti gli stili di combattimento)
- ◆ Tutti i nemici con specifiche condizioni. Per esempio, a  $\{0\}$  o ferite.
- ◆ "X" nemici, dove "X" può essere "No Nemici" o fino a 3 nemici. Quando una di queste carte è giocata, utilizza le seguenti regole: Seleziona X nemici da attivare, iniziando con quelli controllati dal giocatore Attivo. Se il giocatore Attivo non controlla abbastanza nemici per soddisfare i requisiti, seleziona i nemici controllati dal giocatore successivo (in senso orario) che controlla i nemici. Continua a selezionare nemici (un nemico può attivarsi solamente una volta) finché il numero corrispondente dettagliato sulla carta Incontro è raggiunto o non ci sono più nemici da attivare.

Dopo aver risolto la carta "Non Attivate nemici" oppure "Attivate 3 nemici", mischia il mazzo Incontro con la pila degli scarti e poi scarta la carta risolta per aggiornare il mazzo e renderlo più imprevedibile.

**Nota:** Tutti i nemici corrispondenti sulla mappa devono essere attivati, iniziando con quello controllato dal giocatore Attivo e continuando in senso orario.

Se un giocatore controlla più di un nemico corrispondente, il giocatore deve seguire questo ordine di priorità di attivazione:

- ♦ **Attivate per prima il Rango più alto**, quindi i nemici **Viola**, poi **Rosso**, poi **Blu**, ed infine **Verde**.
- ♦ **Non attivare i nemici storditi, a meno che non siano gli unici nemici corrispondenti.** Questo significa, quando una carta incontro dice “Attivate 1 nemico” ed il giocatore Attivo ha due nemici assegnati dello stesso **rango**, ed un è **stordito** (vedi sezione 15.11.6, pagina 52), non può scegliere il nemico stordito con la speranza di saltare l’attivazione. Se il giocatore Attivo possiede solo un nemico da attivare, ed è stordito, il nemico viene attivato, soddisfacendo i requisiti per la carta, ma non effettua nessuna azione.
- ♦ Se esiste un pareggio, il giocatore Attivo decide quale attivare.

Attivare un nemico significa leggere la relativa carta Enemy Scroll ed applicare l’appropriato comportamento A.I., come descritto nella prossima sezione. La maggior parte delle carte Incontro hanno un effetto principale e un effetto altrimenti. **Questo secondo effetto deve essere applicato solo quando l’effetto principale non può essere applicato nemmeno parzialmente** (non ci sono abbastanza nemici corrispondenti all’effetto principale). Se non possono essere applicate né l’effetto principale né l’effetto altrimenti, semplicemente scarta la carta senza ulteriore effetto.

**Nota:** Le carte Incontro non sono pescate quando non ci sono nemici in gioco all’inizio nel turno dei nemici; comunque, alcune carte, come la trappola **Allarme**, possono forzare l’eroe a pescare una carta Incontro, anche se non ci sono nemici in gioco.

### Esempio di Attivazione



Durante il turno dei nemici, è pescata la carta Incontro “**E - Assalto Master.**” Visto che non ci sono nemici **Viola** in gioco, solo la seconda parte del testo della carta viene risolto (dopo “altrimenti...”), es. attivate tutti i nemici del **rango** più alto.

Ci sono 1 Orco **Verde** e 2 Gremlin **Blu** in gioco. Essendo il **Blu** un **rango** più alto del **Verde**, i due Gremlin sono attivati.

### Esempio di Attivazione



Durante il turno dei nemici, è pescata la carta Incontro “**H - Combatti.**” Il primo effetto di questa carta è di attivare 3 nemici in gioco.

In gioco ci sono: 2 Banditi **Verdi** (assegnati al giocatore Attivo), un Orco Guerriero **Verde**, ed un Gremlin **Blu** (entrambi assegnati ad un altro giocatore).

I 2 Banditi **Verdi** vengono attivati per primi (il giocatore controllore decide l’ordine in cui agiscono). Il prossimo nemico attivato sarà il Gremlin **Blu** (il Blu diventa il rango più alto).


Il secondo effetto di “**Combatti.**” dice di mischiare il mazzo Incontri con la sua pila degli scarti, per poi scartare la carta “**Combatti.**” (diventando la prima carta nella pila degli scarti).

**Nota:** quando il gioco attiva un nemico nel mezzo del turno dell’Eroe (per esempio, a causa di un effetto Evento Storia), l’eroe deve mettere in pausa le sue attività finché l’attivazione del nemico non si completa, poi il suo turno continua normalmente.

#### 15.7.1 Selezionare l’Eroe Vittima

Quando attivato, un nemico muoverà e combatterà seguendo il suo comportamento specificato dalla sua Enemy Scroll. Le regole del comportamento della sezione A.I sono basate sulla distanza (misurata in aree) tra il nemico e l’eroe più vicino in L.D.V. Ogni regola di comportamento può includere un singolo numero ad indicare la precisa distanza o l’ampio raggio di più aree.

**In tutti i casi, ogni regola di comportamento, ad eccezione di  $\{+\}$ , richiede L.D.V ed un movimento legale.**

Ogni volta che viene selezionata una regola di comportamento, se c’è più di un eroe nella distanza indicata il nemico deve prima identificare la vittima preferita. Questo succede abbinando l’icona della **vittima preferita** del nemico, indicata dal simbolo  nell’angolo in alto a sinistra della carta Nemico ed Enemy Scroll, con gli eroi in L.D.V entro la gittata indicata dalle regole di comportamento.

L'icona della vittima preferita, indica la preferenza di un nemico a bersagliare un particolare eroe, come indicato:



### Il più ferito

L'eroe con il più alto numero di ferite, indipendentemente dai PV rimanenti.



### Il più vicino

L'eroe più vicino in termini di aree di distanza, a partire da {0}.



### Il più ricco

L'eroe con il più alto ammontare di Crowns in termini di valore (Non segnalini).



### In base allo Stile di Combattimento



L'eroe con lo Stile di Combattimento corrispondente.

Nel caso di obiettivi eleggibili multipli, quando non c'è una vittima preferita nella distanza indicata dalle regole di comportamento applicate, o per qualsiasi altra situazione, il nemico usa sempre queste regole prioritarie per selezionare una vittima, dall'alto verso il basso:

- ♦ Il più Ferito.
- ♦ L'eroe con il minor numero di PV rimanenti.
- ♦ Il più vicino in termini di aree di distanza, a partire da {0}.
- ♦ Se ci sono ancora più bersagli eleggibili, il giocatore che controlla il nemico sceglie.

Quando attivato, il giocatore che li controlla, deve leggere la prima regola di comportamento della Enemy Scroll per vedere quale eroe è bersagliabile nella L.D.V. Quindi il giocatore applica le regole dell'icona della vittima preferita e le regole prioritarie elencate sopra, per selezionare il bersaglio entro la distanza di questo comportamento.

**Se non c'è una regola di comportamento appropriata, il giocatore deve applicare l'ultima regola di comportamento sulla card pergamena:**

{+} La regola di comportamento indicata da questo simbolo richiede sempre un percorso legale, ma ignora i requisiti della L.D.V.

Il nemico, perciò, può muovere verso un eroe, anche se non può vederlo. Quando anche questa regola non può essere applicata, il nemico mantiene la sua posizione, applicando eventualmente i suoi poteri, se possibile.

**Note:** In ogni turno viene utilizzata solo una regola di comportamento (la prima che corrisponde), anche se ce ne sono diverse applicabili.

## Selezionare la Vittima Eroe



Questo nemico cercherà di attaccare l'eroe più ricco (in termini di Crowns) nella sua area. Quando l'eroe più ricco non è presente nell'area del nemico, cercherà di attaccare un altro eroe nella sua area (seguendo le regole prioritarie).

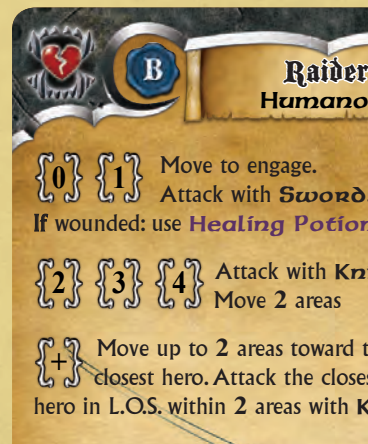
Se non c'è nessun eroe nell'area, il giocatore deve saltare la prima regola di comportamento e leggere la seconda.

Con questa seconda regola di comportamento il nemico

cercherà di attaccare l'eroe più ricco (in termini di Crowns) in L.D.V. entro le prime 3 aree, o un altro bersaglio in L.D.V. (seguendo le regole prioritarie).

Con la terza regola di comportamento, il nemico cercherà di attaccare l'eroe più ricco in L.D.V. (o quello identificato con le regole prioritarie) **due volte** con Stone e quindi avanzerà di 1 area verso di lui.

Infine, se non sono presenti eroi (o in L.D.V.) entro 4 aree, il giocatore che controlla il nemico deve applicare la regola {+}, muovendo il Gremlin fino a 2 aree verso l'eroe



Questo nemico cercherà di muoversi e attaccare il più ferito degli eroi in L.D.V. entro 1 area. Ciò significa, anche se è presente un eroe nella sua area, può essere ignorato, se la vittima preferita in L.D.V. è in un'area adiacente. Quando si applica questo comportamento, se ferito, il Bandito scarterà il suo token carica (se ancora disponibile), per guarirsi

Se non ci sono altri eroi gittata (o in L.D.V.), il giocatore deve leggere la seconda regola di comportamento, trovando una vittima preferita in L.D.V. a distanza {2}{3} o {4} attaccando e muovendo verso di lui se possibile. Altrimenti, applica l'ultima regola, muovendo prima il nemico, e poi attaccando l'eroe più vicino in L.D.V. entro 2 aree (usando le regole prioritarie), se possibile.



## Esempio I.A.



Viene attivato un Gremlin **Blu**. La sua Enemy Scroll va letta e applicata come segue:

- ♦ C'è un bersaglio a  $\{0\}$ ? Se è così, uno di essi è il più ricco? Se sì, attaccalo!
- ♦ Altrimenti, attacca uno degli altri a  $\{0\}$  usando le regole prioritarie. Se l'area è vuota da eroi bersagliabili (Shae è nascosta e quindi non attaccabile), vai alla prossima condizione.
- ♦ C'è un bersaglio a  $\{1\}\{2\}\{3\}$  aree? Se è così, uno di essi è il più ricco? Se sì, muovi per ingagiarlo ed attaccarlo!
- ♦ Altrimenti, muovi e attacca uno degli altri entro  $\{1\}\{2\}\{3\}$  aree usando le **regole prioritarie**. In questo caso,  $\{1\}\{2\}\{3\}$  aree sono in L.D.V., perché è coperta da un muro (solo la regola  $\{+\}$  può essere usata, come ultimo tentativo, ignorando la L.D.V.). Sia Thorgar (a distanza di 3 aree) che Laegon (a distanza di 4 aree), sono in L.D.V. e possibili bersagli. Thorgar diventa il bersaglio perché è entro 3 aree (il limite di distanza per questa condizione).
- ♦ Il Gremlin avanza verso l'area di Thorgar e lo attacca con **Claws**, quindi l'attivazione del Gremlin termina.

Il "Bersagliare" la vittima avviene all'inizio dell'attivazione del nemico. Una volta che il comportamento della I.A è stato selezionato, il nemico lo esegue interamente, anche se le condizioni cambiano. Movimento e combattimento sono spiegati in dettaglio nella prossima sezione.

## Esempio I.A.



Si è attivato un Orco Guerriero **Blu**. Laegon è nell'area dell'Orco mentre Auriel (con 1 ferita) ed Ecarus sono ad 1 area di distanza.

La prima regola dell'I.A. dell'Orco dice di selezionare la vittima a distanza di  $\{0\}\{1\}$  aree

Per di più, la sua vittima preferita è un eroe che usa questo  $\{S\}$  Stile di Combattimento. Perciò, l'Orco muoverà di 1 area (ignorando Laegon) ed attaccherà Ecarus con il suo **War Axes** per prima cosa. Quindi attaccherà nuovamente scartando il suo segnalino carica per utilizzare il potere Berserker I

**Nota:** Sebbene Ecarus sia in un'area con effetti di terreno **Ostacolato**, l'Orco ignora questi effetti sia durante la selezione del bersaglio sia durante il movimento.

**Nota:** L'Intelligenza Artificiale è stata progettata per coprire ogni situazione sul campo di battaglia, ma, in alcuni rari casi, due o più opzioni possono essere disponibili per un nemico. **In questi casi il giocatore che controlla il nemico, sceglie.**

## 15.8 Movimento

Il movimento dei nemici è completamente controllato dalle carte Enemy Scroll. Ogni carta descrive le istruzioni relative su quando e come muovere un nemico attivato.


In accordo con le specifiche regole di comportamento, i **nemici solitamente muovono verso l'eroe vittima**, quando specificato si allontanano da esso o, in rari casi, verso un particolare elemento di gioco (uno Spawn Gate, un Waypoint etc...).

Mentre muove, un nemico cerca sempre di raggiungere la sua destinazione seguendo il percorso legale più breve possibile, preferibilmente attraverso aree senza terreno ostacolati. Ai nemici occorre un percorso legale per muovere, quindi non possono spostarsi attraverso luoghi bloccati; ci sono però delle differenze tra il movimento dei nemici e quello degli eroi.

Quando muovono, i nemici usano le seguenti linee guida:

- ♦ Per applicare una regola di comportamento della I.A., ci deve essere L.D.V. e un percorso legale verso la vittima. Solo la regola  $\{\}$  può essere applicata senza L.D.V.
- ♦ Quando la regola indica “Muovi per ingaggiare”, significa che il nemico muove verso l’area della vittima senza badare alla distanza.
- ♦ Quando la regola indica “Muovi X aree”, significa muovere X aree verso la vittima.
- ♦ A meno che non sia necessario, i nemici cercano sempre di evitare aree con terreni **ostacolati**, preferendo muovere attraverso aree senza ostacoli, eccetto nei casi di aree successive a corridoi o quando una di queste aree è l’area di destinazione.
- ♦ I nemici ignorano gli effetti dei terreni con **ostacoli** difficili o mortali.
- ♦ I nemici possono sempre allontanarsi da un’area contenente un eroe, se la I.A. lo richiede, gli eroi non eseguono attacchi di reazione contro nemici in movimento.
- ♦ Altri nemici ed eroi non sono considerati ostacoli per il percorso di movimento legale, e possono essere attraversati.
- ♦ Quando la I.A. dirige un nemico verso una destinazione ed il nemico vi si trova già, rimane nella posizione attuale.
- ♦ Quando la I.A. dice di “Ritirarsi” o “Allontanarsi”, significa muovere nella direzione da dove il nemico è venuto o, quando non è possibile, di allontanarsi dall’eroe più vicino, preferendo aree vuote. Il giocatore che lo controlla sceglie nel caso di possibilità multiple.
- ♦ Se, per qualsiasi ragione, la regola di comportamento appropriata non può essere applicata, viene eseguita la successiva. Se nessuna regola può essere applicata il nemico rimane nella posizione attuale.

## 15.8.1 Nemici Volanti

I nemici con l’abilità del volo possono essere riconosciuti dall’icona  (Icona) sulla carta Enemy Scroll. **Esattamente come gli eroi, possono muovere attraverso barriere ed ostacoli ignorando gli effetti K.O.**

## 15.9 Combattimento

Ogni carta Enemy Scroll controlla anche i comportamenti in combattimento dei relativi nemici. Quando una regola della I.A. dice di attaccare, il giocatore che controlla la carta Nemico inizia a combattere usando le armi nemiche e i poteri indicati contro la vittima scelta.


Il sistema di combattimento usato per gli attacchi dei nemici segue le stesse regole precedentemente spiegate (sezione 9, pagina 32), con le seguenti eccezioni:


- ♦ Qualsiasi attacco effettuato contro un eroe nella stessa area del nemico che lo effettua è considerato **corpo a corpo**. Tutti gli altri attacchi sono considerati a distanza.
- ♦ Se l’arma usata (quando attacca) o armatura (quando difende) ha degli effetti attivati dal risultato dei dadi, il giocatore che controlla il nemico deve attivarli durante il passo “**Applicare gli effetti**” della fase COLPI o DIFESA.





## Esempio di Attacco Nemico





L’Orco Sciamano **Rosso** è stato attivato.

Ecarus è l’eroe più vicino  $\{2\}$ , ma Thorgar  $\{3\}$  è la vittima preferita , quindi lo Sciamano attaccherà Thorgar. (Eroi a  $\{2\}$  o  $\{3\}$  aree di distanza sono identici per lo Sciamano).



L’Orco attiva la sua **Maledizione II** contro Thorgar, che cerca di **salvarsi** lanciando un dado **Blu**: ottiene una , quindi la maledizione non ha effetto.

Di seguito l’Orco Sciamano attacca con il suo Bastone di Magma: il giocatore che controlla l’Orco lancia 1 dado **Rosso** e 4 dadi **Blu**, ottiene 2 , 2 , 1  e 2 .

Lo Sciamano deve utilizzare entrambe le  per attivare l’effetto **AoE**  $\{0\}$ . Non può scegliere **Fuoco II**, perché un nemico deve sempre usare l’effetto più costoso possibile prima di ogni altro. Se avesse ottenuto 3 risultati magico, avrebbe potuto utilizzare entrambi gli effetti.

Il risultato finale dell’attacco è: 4  **AoE**  $\{0\}$

- ♦ Se è possibile attivare più effetti, il giocatore che controlla il nemico deve spendere i risultati dando la precedenza a quelli che ne richiedono di più per essere attivati, **anche se questa non è la scelta migliore per il nemico**. Poi potrà attivare altri effetti, se possibile, seguendo le stesse linee guida.

**Note:** Quando un nemico ha solo un’arma sulla sua carta enemy scroll, è considerata sia primaria  che secondaria .

## Esempio di Attacco Nemico



Un Bandito Rosso ferito viene attivato ed attacca Ecarus con la prima regola della I.A. {0} {1} {2}. Il Bandito muove nell'area di Ecarus per ingaggiarlo e attaccarlo con la sua **Spada**. Quest'arma infligge 3 più 1 dado Rosso.

Il giocatore che controlla il Bandito lancia il dado e ottiene 1 e 1 . L'attacco infligge 4 ed Ecarus viene **Accecato**.

Ecarus indossa un'**Armatura a scaglie forgiata** (1 , 1 , fino a 4 dadi di difesa Blu). Il primo e il secondo colpo sono cancellati dall'armatura e dallo scudo magico (quest'ultimo viene scartato per essere riattivato nella fase tempo successiva). Ecarus quindi lancia 2 dadi Blu per difendere contro i 2 rimanenti colpi, ottiene un , e .

Il cavaliere decide di usare il e lanciare nuovamente entrambi i dadi: un e un . Dopo questo lancio, solo 1 dei 4 colpi diventa una ferita, ma Ecarus adesso è **Accecato**. Visto che il Bandito ha inflitto almeno 1 ferita con la sua **Spada**, può attaccare con lo **Pugnale**, per 2 e **Veleno 1**.

Ecarus cancella il primo colpo (la sua ha valore armatura 1), ma non può assorbire il secondo colpo (il suo scudo magico è esaurito). Lancia un dado di difesa Blu ed ottiene un , che utilizza per rilanciare il dado: un ! Perciò Ecarus blocca il secondo colpo, ma ciò nonostante **Veleno 1** ha effetto, e il cavaliere riceve un segnalino **Veleno 1**. Lo **High Command** non ha effetto poiché non ci sono altri nemici in L.D.V. e la **Healing Potion** non può essere usata perchè non ci sono cariche disponibili

**Note:** Il potere **Prontezza II** del Bandito non viene usato perché il Bandito si è spostato nell'area di Ecarus e non il contrario!

## 15.10 Attivare un'Unità Orda

Una unità Orda segue le stesse regole di movimento e combattimento di un normale nemico, con le seguenti eccezioni:

- ♦ Un eroe può bersagliare solo un membro dell'orda per ogni attacco, eccetto quando usa un attacco/effetto **AoE** (per bersagli multipli).
- ♦ L'unità Orda include due o più miniature (contano come 1 nemico), ciascuna con PV separati. Quando viene attaccato, ciascun membro dell'orda difende e subisce danni, effetti e condizioni come un singolo nemico con i propri PV.
- ♦ L'Orda è distrutta e la sua Carta Nemico viene scartata solo quando tutti le miniature o unità muoiono.
- ♦ Quando l'unità Orda attacca, ha una chiara L.D.V. verso un bersaglio se almeno un membro dell'unità ha L.D.V. sul bersaglio.
- ♦ Quando un'unità Orda muove, la miniatura più vicina alla vittima muove per prima, quindi le altre miniature muovono nella stessa area, anche se queste altre miniature sono più distanti.

## 15.11 Condizioni Fisiche

Gli effetti dei Critici, oggetti o poteri, possono alterare le caratteristiche o le capacità dei nemici sul campo di battaglia. Quando ciò accade, collocate i relativi segnalini sulla Carta Nemico oppure a fianco della miniatura, per tenerne traccia.

Scartateli quando la condizione è rimossa o il nemico muore.

### 15.11.1 Knocked Out (K.O.)

Esattamente come gli eroi, un nemico **K.O.** è rappresentato ponendo la miniatura sdraiata. Non può usare i suoi valori e non viene conteggiata per il controllo/dominio dell'area. Il Nemico rimane **K.O.** fino a che non viene attivato. Quando ciò accade, come primo passo della sua attivazione, perde la condizione **K.O.**; rialza la miniatura e si comporta normalmente.

### 15.11.2 Critici Permanenti

I **Critici** permanenti (Rosso) seguono le stesse regole spiegate per gli eroi (Sezione 10.6.2, pagina 37).

### 15.11.3 Rallentato

Un nemico **Rallentato** selezionerà le sue regole di comportamento come al solito durante la successiva attivazione, ma eseguirà solo la prima frase della regola. Ciò significa fino al primo "." soddisfatto. Alla fine dell'attivazione scarterà il segnalino Rallentato. Il nemico si comporterà normalmente nelle attivazioni successive.

### 15.11.4 Poisoned




La condizione fisica Avvelenato segue le stesse regole spiegate per gli eroi (sezione 10.6.3, pagina 38), con la seguente eccezione:

- ♦ I nemici non hanno tiri Salvezza.


Ciò significa, a meno che non siano presenti particolari effetti potere, un nemico avvelenato subisce danni in ogni Fase Tempo, fino alla sua morte.

### 15.11.5 Accecato



Un nemico **Accecato** non ha L.D.V. su nessun eroe, perciò è forzato ad usare le regole di comportamento  nella sua prossima attivazione. Ciò significa che, quando una carta incontro o un effetto di attivazione equivalente attiva questo

questo nemico, ignora tutte le altre regole di comportamento della sua Enemy Scroll eccetto l'ultima, che deve essere applicata normalmente (muovendo ed usando i poteri), ma senza eseguire alcun attacco che richieda L.D.V. Al termine dell'attivazione, il nemico scarta il segnalino accecato. Il nemico si comporterà normalmente nelle attivazioni successive.

**Note:** Attivare un nemico accecato con la regola  può richiedere di muovere verso la vittima, anche se si trova nel suo stesso luogo.

In questo caso ignora la parte del movimento della regola di comportamento.

### 15.11.6 Stordito



Un nemico **Stordito** deve saltare la sua prossima attivazione. Ciò significa che, quando una carta incontro o un effetto di attivazione equivalente attiva questo nemico, questo deve ignorare l'attivazione e scartare il segnalino stordito.

Il nemico si comporterà normalmente nelle attivazioni successive

**Note:** I nemici storditi non sono in grado di eseguire nessun tipo di attacco, incluse le reazioni di attacco.

## 15.12 Salute

The Heart Gem icon located at the center of the lower part of the Enemy L'icona della Gemma a Cuore situata al centro della parte bassa della carta Nemico, indica i Punti Vita (**PV**).



Il numero scritto all'interno rappresenta il totale dei danni cui questo nemico può resistere prima di essere ucciso. Questo numero può essere cambiato dagli effetti di attacchi Critici, oggetti & poteri.

Per tenere traccia della salute attuale, quando un nemico è ferito, colloca il numero corrispondente di segnalini ferita sulla carta nemico o a fianco della miniatura.

Se il numero totale delle ferite eguaglia o supera i PV del nemico, esso muore (sezione 15.12.1 pagina 52).

I nemici **Rossi** e **Viola** basano i loro PV sul numero degli eroi che hanno intrapreso la Quest (vivi o Ghost Souls). Ciò è rappresentato da un'icona con due cuori con il # degli eroi stampato in basso



Il cuore a sinistra indica i PV del nemico quando ci sono 2 o 3 eroi, mentre il cuore a destra indica i PV quando ci sono 4 o 5 eroi

### 15.12.1 Morte

Se le ferite di un nemico sono uguali al totale dei suoi PV, esso muore. Quando questo accade, l'eroe guadagna il numero di Punti Anima indicati nell'angolo in basso a destra della carta nemico, se ce ne sono:



**Note:** Di solito, i nemici **Rossi** e **Viola** sconfitti, vengono rimossi dalla Quest.

In più, alcuni nemici possono lasciare sul terreno i loro averi, se ne hanno, come indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta Nemico:



#### Crowns

Colloca il numero delle monete indicato sulla mappa.



#### Bottino

**Durante il set up di ogni Quest** (e ogni volta che la pila si esaurisce) raccogli tutti i segnalini Bottino e mescolali a faccia in giù. Prendi il segnalino Bottino in cima alla pila e piazzalo a faccia in giù sulla mappa.



#### Tesoro

Pesca la carta in cima al mazzo Tesori e mettila (a faccia in giù) sulla mappa.



#### Qualsiasi combinazione descritte sopra

In ogni caso, gli averi devono essere collocati nell'area dove il nemico è morto. Gli eroi non ingaggiati in combattimento possono scoprire gli oggetti (girandoli verso l'alto) e raccogliarli con un'azione gratuita, come di consueto.

Una volta morto, la miniatura viene rimossa dalla mappa. Le sue carte Nemico e Poteri vengono scartate nella relativa pila degli scarti.

**Note:** Alcuni nemici possono avere dei poteri attivati dalla loro morte.



# 16. MASTER ENEMIES

Preparati ad affrontare i **Master Enemy**!






Ognuno di questi nemici letali è rappresentato da una grande miniatura Viola e da una grande carta che raccoglie tutti gli aspetti compresi di solito dalle carte Enemy Scroll e carte Nemico per un nemico regolare.

La carta Master Enemy è stampata su entrambi i lati a rappresentare diversi momenti cruciali della battaglia. Ogni lato descrive tipicamente una I.A. completamente diversa per il Master Enemy e può talvolta essere completamente indipendente dall'altro lato, come la carta Troll.

Questo significa che combattere un Master Enemy è un'esperienza più epica, dinamica e divertente.

Quando un Master Enemy entra in gioco, la sua carta Nemico deve essere piazzata in maniera da essere accessibile facilmente da tutti i giocatori.

Il giocatore Attivo riceve il segnalino Minaccia come spiegato nella sezione successiva. Il Master Enemy si attiva sempre come se fosse assegnato al giocatore Attivo, cambiando di giocatore in giocatore. Questo significa che, ogniqualvolta un giocatore deve attivare un nemico, deve sempre considerare il Master Enemy come se fosse assegnato a lui.

- ♦ **Vittima preferita:** identifica l'eroe da scegliere come bersaglio. I Master Enemy usano il più delle volte il sistema **Eroe Minaccioso** per identificare la loro vittima (sezione 16.1 pg.54)
- ♦ **Rango:** identifica il rango del Master Enemy: **Viola** (il più alto).
- ♦ **Nome e Razza:** identifica il nome e la razza del nemico. La razza viene usata occasionalmente per attivare il nemico o fornire un potere speciale od un beneficio.
- ♦ **Stile di Combattimento & Livello di Sfida:** la maggior parte dei Master Enemy sono , che viene considerato un jolly che include tutti gli stili di combattimento.
- ♦ **I.A.:** identifica il movimento e le regole per il combattimento del Master Enemy.
- ♦ **Immagine:** identifica la miniatura del Master Enemy.
- ♦ **Poteri:** identifica i poteri del Master Enemy. Leggi questa parte con attenzione. **In aggiunta ai poteri normali, può contenere informazioni importanti sul se, come, e quando girare la carta del Master Enemy.**
- ♦ **Armi:** identifica le armi primarie  e secondarie  usate dal Master Enemy.
- ♦ **Caratteristiche difensive:** include tutti gli aspetti normalmente inclusi in una normale carta Nemico: il potere Reazione (identificato dall'icona ) , Debolezze e Resistenze, Valore Armatura, Scudi Magici, Valore di Difesa (dadi **Blu**), oggetti lasciati cadere, PV, e Punti Anima.
- ♦ **Immunità:** a causa della loro stazza, forza, ed abilità innate, **I Master Enemy con questa icona  sono immuni agli effetti di Stordimento.** Semplicemente ignora uno Stordimento quando applicato ad un Master Enemy.

Leggi attentamente ogni lato, perché possono variare drasticamente.

## Carta Master Enemy



1. Vittima preferita
2. Rango
3. Nome e Razza
4. Stile di Combattimento & Livello di Sfida
5. I.A.
6. Immagine
7. Poteri
8. Armi
9. Caratteristiche Difensive
10. Immunità



## 16.1 Combattere un Master Enemies (Sistema dell'Eroe Minaccioso)

La maggior parte dei Master Enemy hanno il potere “**Vendicativo**”. Sono capaci di individuare immediatamente l'eroe più pericoloso in quel momento sul campo di battaglia. Questo eroe viene chiamato l'**Eroe Minaccioso** e riceve il segnalino **Minaccia**. Il comportamento del Master Enemy è controllato dalla posizione dell'Eroe Minaccioso.

### Vendicativo



### Senalino Minaccia Frontale





### Senalino Minaccia Retro



In termini di gioco, quando il Master Enemy ha il potere “**Vendicativo**”, la sua I.A. **tiene in considerazione solo la distanza tra lui e l'Eroe Minaccioso** (quello col segnalino Minaccia), ignorando qualsiasi altra potenziale vittima. Il **senalino Minaccia** ha due lati, Livello I e Livello II, per indicare il grado di minaccia dell'eroe verso il Master Enemy. Durante lo svolgimento di una battaglia, gli attacchi dell'eroe e le strategie cambieranno la percezione di minaccia da parte del Master Enemy, perciò il segnalino Minaccia può passare da un eroe all'altro.

Il sistema Eroe Minaccioso segue queste regole:

- ◆ Quando il Master Enemy entra in gioco, il segnalino Minaccia (Livello I a faccia in su) viene immediatamente assegnato al giocatore Attivo, che diventa l'Eroe Minaccioso.
- ◆ Se l'Eroe Minaccioso infligge almeno una ferita al Master Enemy con un qualsiasi attacco, potere, oggetto, o compagno che controlla, il segnalino Minaccia deve essere incrementato al Livello II (girato).
- ◆ L'eroe Minaccioso in L.D.V. col Master Enemy può provocarlo spendendo un'attività azione  (e solo una) per incrementare volontariamente il segnalino Minaccia dal livello I al livello II o farlo diminuire dal livello II a livello I.
- ◆ Se ogni altro eroe infligge almeno una ferita al Master Enemy con un qualsiasi attacco, potere, oggetto, o compagno che controlla, il segnalino Minaccia viene diminuito al livello I. Se è già al livello I, il segnalino Minaccia viene passato all'eroe che ha inflitto la ferita, livello I a faccia in su, e questo eroe diventa il nuovo Eroe Minaccioso.
- ◆ Ogni altro eroe in L.D.V. con il Master Enemy può provocarlo spendendo un'attività azione  (e solo una) per diminuire il segnalino Minaccia dal livello II al livello I del suo attuale proprietario o, se è già a livello I, prendere il segnalino per diventare il nuovo Eroe Minaccioso. (Il segnalino Minaccia deve essere al livello I per essere scambiato tra gli eroi).
- ◆ Quando il potere “**Schernire**” (od un potere equivalente che cambia la vittima del nemico) viene usato, trasferisci immediatamente il segnalino Minaccia (livello I) al proprietario del potere, a prescindere dallo stato attuale.
- ◆ Se l'Eroe Minaccioso muore o non può essere bersagliato direttamente a causa di un oggetto o l'effetto di un potere, il segnalino Minaccia passa (con livello di minaccia I) ad un altro eroe scelto dal giocatore che lo controlla, se possibile. Altrimenti, il segnalino rimane con l'eroe iniziale, che non può essere attaccato finché non sarà possibile sceglierlo di nuovo come bersaglio.


- ◆ Se l'attuale lato della carta Master Enemy ha il potere “**Vendicativo**”, il Master Enemy sceglierà sempre come bersaglio l'Eroe Minaccioso. Gli altri eroi e compagni potranno essere danneggiati dai suoi attacchi e poteri, **ma non saranno mai bersagli primari**.
- ◆ Come qualsiasi nemico normale, il “bersagliare” avviene all'inizio dell'attivazione del nemico. Una volta che il comportamento dell'I.A. è stato determinato, il nemico lo seguirà, anche se le condizioni dovessero cambiare. Per esempio: l'Eroe Minaccioso è Ecarus e l'I.A. del Nemico Campione dice, “Muovi per ingaggiare. Attacca con Artigli.” Durante o dopo il movimento del nemico, un altro eroe infligge danno usando un oggetto o un potere, diventando il nuovo Eroe Minaccioso. Il Master Enemy vorrà, ciò nonostante, attaccare Ecarus, perché egli era l'Eroe Minaccioso quando è stato scelto il comportamento dell'I.A.

Eccetto quanto dettagliato in queste sezioni, i Master Enemy seguono tutte le normali regole e contano ancora come “nemici” standard per tutti gli effetti di gioco (come: poteri, oggetti, eventi, controllo, dominio, carte Incontro, ecc....).

**Nota:** il segnalino Minaccia deve essere usato anche se il Master Enemy non ha il potere “**Vendicativo**” nel suo stato attuale. Questo significa che il segnalino Minaccia verrà passato tra gli eroi, anche se il Master Enemy bersaglierà la vittima col sistema normale.

### Esempio di Master Enemy



Gli Eroi combattono un enorme Troll, che è Vendicativo. Ecarus, Cavaliere della Rosa Bianca, inizia la battaglia, prendendo perciò il segnalino Minaccia a livello I. Dato che ora è l'Eroe Minaccioso, Ecarus può spendere 1  (e solo una) attività azione per incrementare volontariamente il segnalino Minaccia da livello I a livello II (1). Il Troll agisce, e attacca Ecarus (2). Dopodiché, Laegon attacca e ferisce il Troll, riducendo il segnalino Minaccia (ancora su Ecarus) da livello II a livello I (3). Poi, il Ranger usa la sua abilità innata ed attacca ancora, ferendo il Troll prendendo il segnalino Minaccia livello I (4). Durante il Turno del Nemico, il Troll sceglie come bersaglio Laegon, ma Ecarus usa la sua abilità innata “**Schernire**” (5) diventando la vittima preferita ancora una volta. L'eroico cavaliere prende il segnalino Minaccia al livello I, e il Troll attacca lui.

## CREDITS:

### Design & Development:

Gremlin Project, a board game design studio  
by Simone Romano & Nunzio Surace

### Art Direction:

Simone Romano

### Art:

Phroilan Gardner, Fabrizio Fiorentino,  
Alessio Cammarella, Marco Matrone

### Figure Sculpting:

GT Studio - Fausto Gutierrez & Pedro Gutierrez

### Graphic Layout:

Nunzio Surace

### Graphic Design:

Adriano D'ippolito & Francesca Michelin {[www.matrioskart.it](http://www.matrioskart.it)}

### Map Design:

Mario Barbati {[www.0onegames.com](http://www.0onegames.com)}

This project use images created by David Gurrea published at  
<http://www.davegh.com>. These images are subject to certain  
Terms and Conditions of Use that can be read at the same site

### Rules & Game Texts:

Simone Romano

### Editing & Supervision:

Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana, Leonardi Rina, Fabrizio Rolla

### English Editing:

Jim Long, Byron Campbell, Marco Signore, Federico "Kentervin" Luison

### Production:

Roberto Di Meglio

### Contributing Playtesters:

Serena Galli, Claudio Quaranta, Anna Patrone, Fabrizio Barberini, Alessio Bonvini, Marco Brugnoli, Byron Campbell, Massimiliano Cretara, Carmine Laudiero, Francesco "Cisky" Malafarina, Antonio Faggioli, Rosa Monarca, Nadia D'amato, Federico "Kentervin" Luison, Daniele "Kinder" Rea, Leonardo Rina, and... Sally & Sunny!

### Special Thanks:

Serena Galli, Marco Signore, Claudio Quaranta, Silvio Torre, Lucia Vergaglia, Andrea Fanhoni, Christoph Cianci, Stefano Castelli, Andrea Ligabue, Richard Ham, Massimiliano Calimera {[gioconomicon.net](http://gioconomicon.net)}, the "La Buzziconà" and "La Bettola" restaurants, and all our families and friends.

## SWORD & SORCERY



[www.sword-and-sorcery.com](http://www.sword-and-sorcery.com)

A game created by Gremlin Project



[www.gremlinproject.com](http://www.gremlinproject.com)

Published and distributed by Ares Games Srl



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capizzano Pianore (LU), Italy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Revisionato  
da Erik TdG





[WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM](http://WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM)

