



Folklore
THE AFFLICTION



REGOLAMENTO

Indice Analitico

PANORAMICA DEL GIOCO	3	Carte Evento Fuori Strada	17	Movimento:	25
Usare questo Regolamento.....	3	Riposare sulla Mappa del Mondo	17	Bersaglio e Attacco.....	26
Credits	3	Città	17	Movimento del Nemico	26
<hr/>		Scheda Riferimento Servizi della Città.....	17	Attacchi del Nemico	26
COMPONENTI	4	Altri Luoghi	18	Poteri Speciali.....	26
<hr/>		<hr/>		Colpo Devastante e Fallimento.....	26
GAME SETUP	5	SCHERMAGLIE	18	Regole Generali degli Incontri	27
Aggiungere nuovi Personaggi/Strada Facendo	6	Risoluzione della Schermaglia	18	Perdere un Turno	27
Ruoli nel Gioco	6	Scheda Schermaglia	18	Vista	27
Lanciare i Dadi	6	General Skirmish Rules	19	Oscurità	27
Arrotondare i Numeri	6	Colpi Devastanti & Fallimenti.....	19	Aure	27
Scegliere i Personaggi	6	Regolazione del Contatore di Schermaglia.....	19	Evocazione o Generazione durante un Combattimento	27
Scheda del Personaggio	7	Schermaglia Personaggi Contro Personaggi.....	19	Controllo delle Creature	28
Attributi.....	7	Morte Durante una Schermaglia.....	19	Compressione	28
Abilità.....	7	<hr/>		Sciami	28
Vita e Punti Potere.....	7	STATUS E CONDIZIONI	20	Congreghe	28
Opuscolo del Personaggio.....	7	Status	20	Fiamme in Combattimento	28
Albero della Conoscenza.....	8	Positivi	20	Spintonare	28
Carte Abilità	8	Negativi	20	Vincere un Incontro	29
Tipi di Abilità.....	9	Brama di Sangue.....	21	<hr/>	
Uso delle Abilità.....	9	Licanthropia.....	21	RICOMPENSE	30
Carte Oggetto	9	Condizioni	21	Artefatti	30
Categorie degli Oggetti.....	10	Infezione.....	21	Segnalini Beneficio	30
Opuscolo degli Oggetti del Personaggio.....	10	Corrosione.....	21	Monete	30
Conoscenza Mistica	10	La Condizione Ricercata.....	21	Compagni	30
Carte Preghiera & Rituale	10	Effetti	21	Conoscenza	31
<hr/>		<hr/>		Segnalini Storia	31
PRONTI PER GIOCARE?	11	ADVVENTURANDOSI	22	<hr/>	
Flusso Generale del Gioco	11	Avventure Turno/Round	22	MORTO E MORENTE	32
<hr/>		Segnalini Tracciamento.....	22	Fantasma del Personaggio	32
USARE IL DIARIO DELLA STORIA	12	Il Vampiro Dormiente.....	22	Poteri e Punti Fantasma.....	32
Inizio del Diario di Viaggio	12	Spazi della Mappa Occupati.....	23	Fantasma in Combattimento	32
Finestra Controllo Abilità	12	Interazione con Caratteristiche Bloccate.....	23	Incontri con i Fantasmi.....	32
Scegli la tua Strada	12	Insidie.....	23	Schermaglie con i Fantasmi.....	33
Finestra Attenzione!	12	Creature Generate.....	23	Morte di un Personaggio	33
Finestra Mappa del Mondo	13	Fine di un Capitolo.....	23	Il Gruppo Viene Ucciso	33
Usa i Servizi della Città	13	<hr/>		Limbo	33
Tabella Schermaglia	13	INCONTRI	23	Carte Tarocchi dei Gitani	34
Finestra Piazzamento Mappa	13	Scheda Incontro Creatura	23	Terminare la Partita	34
Cambiare Avventura & Leadership.....	14	Tipi di Afflizione/Creatura.....	24	Giocare tra le Storie	34
Setup Incontri.....	14	Incontro Turno/Round.....	24	Regole Avanzate	34
Finestra Obiettivi Primari/Facoltativi	14	Primo Colpo.....	24	Abilità	34
Finestra Incontro	14	Turno del Personaggio	24	Incontri	34
Chiusura Storia	15	Movimento dei Personaggi	25	Ampliamento Progressione Albero della Conoscenza	34
Riposare	15	Attaccare	25	Schede di Registrazione	34
<hr/>		Colpo Devastante & Errori.....	25	Scheda Registrazione del Personaggio	35
VIAGGIARE SULLA MAPPA DEL MONDO	16	Esaurire Oggetti & Abilità.....	25	Scheda Registrazione della Sessione di Gioco	35
Muoversi sulla Mappa del Mondo	16	Bloccare Attacchi con uno Scudo.....	25	<hr/>	
Ciclo Giorno e Notte	16	Morire in Combattimento	25	PAROLE CHIAVE	36
Carte Evento Strada	16	Turno del Nemico	25		

Intraprendi un'avventura dark fantasy, intrisa di paura, mito e superstizione. Caccia o vieni cacciato da creature antiche e leggendarie. Cerca in luoghi pericolosi per trovare indizi alla fonte del male che affonda i suoi artigli nel cuore della terra, devastando la gente ed i villaggi. Libera le dal flagello della stregoneria e del vampirismo. Affronta l'oscurità che si espande sulla terra giocando con uno dei personaggi dalle caratteristiche uniche, la cui abilità e conoscenza crescono mentre affronta una sfida dopo l'altra. Sfrutta i poteri dei manufatti da lungo tempo dimenticati e trova i rituali nelle pagine del temuto Necronomicon. Riuscirai a sopravvivere o gicherai come un fantasma? Peggio ancora... sarai destinato a trasformarti in una delle creature che cacciano di notte?

PANORAMICA DEL GIOCO

Folklore: The Affliction è un gioco di avventura in cui i tuoi personaggi si muovono attraverso una serie di storie nella loro ricerca per salvare la terra dal male. Ogni storia è intrisa di racconti e tradizioni di epoche passate. Mano a mano che i personaggi completano le storie, diventeranno più potenti e guadagneranno più forza per liberare la terra dalle sue afflizioni. Le storie sono suddivise in capitoli multipli per fornire punti di sosta convincenti, consentendo ai giocatori di avere un controllo sulle sessioni di gioco. La maggior parte dei capitoli richiederà circa 45-60 minuti per essere completati.

USARE QUESTO REGOLAMENTO

Folklore: The Affliction è un gioco basato su una storia. Pertanto, i giocatori dovrebbero guardare il *Diario della Storia* come una guida e fare riferimento ad esso per le istruzioni durante la loro sessione di gioco. Raccomandiamo che quando si apprende il gioco per la prima volta, i giocatori leggano questo regolamento fino al punto "Pronti per Giocare", quindi si fermino ed aprano il *Diario della Storia*. I giocatori sono incoraggiati ad aspettare a leggere ulteriori sezioni fino a quando non diventino rilevanti nella storia, o vengano direttamente lette dal *Diario della Storia*.

CREDITS

- **Will Donovan & Nick Blain (Twin Fire Productions):** Creators, Game Designers.
- **Stephen Gibson:** Illustration, Graphic Design.
- **Jason Engle:** Illustration (Characters, Creatures, Cover, Tiles).
- **Henning Ludvig:** Illustration (Tiles).
- **Eric Belisle:** Illustration (Terrifying creatures).
- **Erica Willey:** Illustration (Tarot cards).
- **Kieran Russell:** Miniature Artist.
- **Zachary Parkes:** Graphic Design, Production.
- **Jeff Gracia:** Production.
- **Theresa Gracia:** Marketing.
- **Julie Ahern, Walter Barber & Will Donovan:** Writing, Editing, Proofreading.
- **Expanded Story Writers:** Will Donovan, Nick Blain, Julie Ahern, Nicholas Fife and Adam & Brady Sadler.
- **Special Thanks/Play Testers:** Brad Warner, Bryan Wride, Dave Serafino, Darrell Roelandt, James Drain, Jason Dandy, Joe Belanger, Jon Albert, Kevin Galbavi, Kurt Julius, Lance Myxter, Mark Pereira, Matthew Warner, Nicholas Fife, Solomon Knicely, Steve Dillon, Tim Harris and, Trino Madriz and all of our Kickstarter backers!

©2017 Greenbrier Games Inc

. PO Box #330

20 Florence St.

Marlborough, MA 01752

www.greenbriergames.com/

folklore



GNEFL01-1st Edition



COMPONENTI

Ogni scatola di Folklore the Affliction dovrebbe contenere i seguenti componenti. Ulteriori dettagli su questi componenti possono essere trovati su questo regolamento.

A. Libro/Libretti

1. Opuscoli Personaggio (6)
2. Regolamento (1)
3. Diario della Storia (1)

B. Carte (44x68 mm)

1. Abilità (64)
2. Artefatti (9)
3. Alleati (Animali) (8)
4. Alleati (Milizia) (9)
5. Oggetti (96)
6. Preghiere (10)
7. Rituali (10)
8. Tarocchi (8)

C. Carte (63.5x63.5 mm)

1. Indicatore Vita Nemico (8)
2. Indicatore Vita/Punti Potere (10)

D. Carte (88.9x63.5 mm)

1. Eventi Fuori Strada (24)
2. Eventi in Strada (48)

E. Carte (152,4x101,6 mm)

1. Afflizioni (9)
2. Personaggio/Fantasma (6)
3. Creature/Schermaglia (28)
4. Riferimento (8)

F. Dadi (12)

1. Nero d4 (2)
2. Nero d6 (2)
3. Nero d10 (2)
4. Rosso d10 (2)
5. Bianco d10 (2)
6. Nero d00 (2)

G. Mappe

1. Tasselli Mappa (10x10in) (10)
2. Mappa del Mondo (1)

H. Miniature (35)

1. Personaggi (6)
2. Quercia Oscura (2)
3. Morti Putrefatti (4)
4. Gargoyles (2)

5. Gouls Mangia Carne (3)

6. Druido Folle (1)
7. Sacerdote della Luna (2)
8. Inseguitore Notturmo (2)
9. Lupi Rabbiosi (3)
10. Spiriti Inquieti (3)
11. Streghe (2)
12. Vampiri (3)
13. Lupi Mannari (2)

9. Infezione (12)

10. Fiamma (16)
11. Leva (4)
12. Segnalino Schermaglia (8)
13. Insidia (4)
14. Prole (4)
15. Bersaglio (10)
16. Ricerca (5)

I. Altro (non illustrato)

1. Piedistalli in Plastica (6)
2. Cubi (5)

J. Segnalini (rotondi)

1. Aura Arcanista(1)
2. Afflizione (9)
3. Attacco/Difesa (5)
4. Ossa (10)
5. Bussola (5)
6. Corrosione (8)
7. Viveri (34)
8. Creature (4)
9. Arcata (1)
10. Oscurità (1)
11. Doppia Porta (4)
12. Leader (1)
13. Ceppo (1)
14. Saracinesca (2)
15. Macerie (4)
16. Sarcofago (1)
17. Indizio (6)
18. Stickman (1)
19. Segnalini Storia (Colorati) (4)



GAME SETUP

Quanto segue è una semplice lista per una rapida preparazione.

- Numero di Personaggi:** Determinare quanti Personaggi saranno impiegati, da 2 a 5. Se si sta giocando in solitario, è consigliabile l'utilizzo di 2 Personaggi.
- Posiziona la Mappa del Mondo:** Posiziona la Mappa del Mondo al centro dell'area di gioco.
- Prepara i Mazzi delle Carte:**
 - » Separa le carte di gioco in mazzi con carte dello stesso tipo.
 - » Mescola tutti i mazzi separatamente, eccetto le Abilità e disponi i mazzi Creature ed Afflizione in ordine alfabetico.
 - » Assicurati di lasciare uno spazio accanto ai mazzi per una pila degli scarti.
- Scegli il tuo Personaggio:** Ogni giocatore sceglie una Scheda Personaggio, associando la relativa Miniatura ed Opuscolo. Scegli il Focus del tuo Personaggio ed annotalo sul Foglio del Personaggio. Se hai già un personaggio e vuoi continuare con lui, vai alla sezione 6.
- Equipaggia un nuovo Personaggio:** Prendi le abilità di partenza, gli Oggetti e altro equipaggiamento di partenza per il tuo Personaggio, come mostrato dal relativo Opuscolo. Se è indicata una carta Preghiera o Rituale, pescala casualmente dal relativo mazzo.
 - » Es.: l'Arcanista dovrebbe prendere le carte Abilità (Dadi Runic, Cercare il Charka), Equipaggiamento (Stiletto, 1x Bende), ed infine pescare casualmente una Carta Rituale dal relativo mazzo.

- » Piazza gli Oggetti di partenza (incluse le armi) a sinistra della tua Scheda del Personaggio.
 - » Ogni Personaggio può equipaggiarsi con qualsiasi Oggetto ponendolo a destra della propria Scheda del Personaggio e prendendone nota sul relativo Foglio del Personaggio.
 - » Piazza i segnalini delle tracce della Vita e dei Punti Potere a sinistra ed a destra della Scheda del Personaggio come mostrato sotto.
- Scegli la Storia:** Scegli la storia che desideri giocare. I nuovi giocatori si dovrebbero confrontare con la storia "Tutto Cambia".
 - » Inizia un nuovo foglio di Registrazione della Storia. Registra i giocatori, i loro Personaggi e la storia di partenza.
 - Piazza il Segnalino Gruppo:** Piazza il Segnalino Gruppo sulla Mappa del Mondo sullo spazio Church of the Crossroads se stai iniziando con la prima storia. Se stai procedendo da una precedente sessione, il gruppo deve essere posizionato sul luogo specificato dal Diario della Storia.
 - Numero dei Personaggi:** Folklore è un gioco cooperativo, quindi ti consigliamo di scegliere chi sarà il Personaggio 1 (il Leader di partenza) usando un qualsiasi criterio come gruppo. Segna il numero del Personaggio sul Foglio del Personaggio, vedi "**Foglio del Personaggio**" a pag 35. Numerare tutti i Personaggi restanti da 1 a 5 in senso orario. Il Personaggio 1 comincia per primo come Leader e prende il Segnalino Leader.



AGGIUNGERE NUOVI PERSONAGGI/STRADA FACENDO

Utilizza queste guide linea se desideri aggiungere un nuovo Personaggio ad una campagna in corso (es.: aggiungendo un quarto Personaggio ad un gruppo di 3), oppure se desideri iniziare a giocare con nuovi Personaggi, ma non vuoi ricominciare da capo. Questa guida fornirà velocemente ai Personaggi statistiche ed equipaggiamento iniziale. Ulteriori Oggetti sono pescati a caso.

DIFFICOLTA' STORIA	OGGETTI	CONOSCENZA	MONETE	PUNTI ABILITA'
Crepuscolo	2	200	1d4 x 10	4, o Abilità di partenza +1
Oscurità	3	500	2d4 x 10	6, o Abilità di partenza +3
Mezzanotte	5	1100	3d4 x 10	11, o Abilità di partenza +8
Incubo	5	1700	3d4 x 10	15, o Abilità di partenza +12

RUOLI NEL GIOCO

Ci sono ruoli principali all'interno del gioco:

Leader: Il Leader è un ruolo specifico del Personaggio più che del giocatore. Un Personaggio è il Leader quando possiede il Segnalino Leader. Il Leader agisce per primo durante un round, è il responsabile del movimento sulla Mappa del Mondo e ha la decisione finale sul gruppo.

Controllore: Il Controllore è sempre il giocatore che si trova a destra dell'attuale Leader. Il Controllore è il responsabile del posizionamento e controllo dei nemici durante i combattimenti, ed il lancio dei dadi dei nemici nelle Schermaglie. Opzionalmente, puoi scegliere un giocatore come Controllore per tutta la durata della sessione di gioco.

Narratore: Il Narratore può essere qualsiasi giocatore. Il suo compito è leggere la storia che si sta giocando. Questo dovrebbe essere fatto ad alta voce in modo che tutti sentano lo svolgersi degli eventi. Scegli il Narratore all'inizio di una storia.



Figure #01

Figura #01

1. Segnalino Leader – Lato Giorno
2. Segnalino Leader – Lato Notte
3. Segnalino Gruppo

LANCIARE I DADI

I dadi sono usati per attaccare i tuoi nemici, effettuare i tiri di Abilità, resistere a stati negativi, lanciare Rituali ed altro ancora. I dadi sono indicati con d[x], dove [x] indica il numero delle facce del dado. Ad esempio, "1d4" o "d4", significa lanciare un dado a 4 facce, mentre "2d6" significa lanciare 2 dadi a 6 facce. Una nota come "d6:5+" vuol dire lanciare un dado a 6 facce e l'effetto indicato si realizza ottenendo un 5 o più.

Esistono 2 tipi di dadi d10, uno a cifra singola ed uno a doppia cifra chiamato "d00". Insieme, sono chiamati dadi percentuali perché producono risultati da 1 a 100.

ARROTONDARE I NUMERI

Quando devi arrotondare un numero, arrotonda sempre PER DIFETTO!

SCEGLIERE I PERSONAGGI

Ci sono 6 archetipi di Personaggi tra cui scegliere. Non è permesso giocare più di uno degli stessi archetipi durante la campagna.



L' Arcanista: Si occupa dell'arcano e ricerca segreti. La sua conoscenza dell'occulto è senza pari. Porta con se lo Stiletto ed è immune dall'essere TRASFORMATA...



L' Archeologo: Uno studioso che conosce cose antiche e mistiche. La sua arma preferita è una Frusta che usa per ostacolare i suoi nemici. Non può mai essere IMMOBILIZZATO.



Il Folle Vendicatore: Una vendetta guidata dalla mano di un contadino la cui famiglia fu massacrata dai vampiri. La sua rabbia lo ha reso instabile ma forte. Si lancia in combattimento con un Gancio per Fieno. Il pazzo non può essere TURBATO in quanto ha nervi eccezionali. Di contro, non può usare armi a distanza.



L' esorcista: Un sant'uomo inviato per purificare la terra dal male. Egli ha l'Aspersorio, un arma che può essere riempita con Acqua Santa. E' immune alla BRAMA DI SANGUE, e può rivitalizzare i suoi compagni con la preghiera.



La Telepatica: Una talentuosa mentalista che può accedere a capacità psichiche uniche e potenti. Porta con se la Lanterna al Quarzo in grado di focalizzare il potere della sua mente per provocare danni ai nemici.



Il Cacciatore di Streghe: Un fanatico cacciatore di taglie che ha giurato di annientare tutto il paganesimo. E' un inseguitore ed abile tiratore con la Balestra. E' immune dall'essere IMPAURITO.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

La Scheda del Personaggio mostra tutte le informazioni di partenza per giocare con quel particolare Personaggio.



Figura #02

Figura #02

- Nome:** Archetipo del Personaggio. I giocatori dovrebbero inventare i loro personali nomi per i Personaggi ed annotarli sul Foglio del Personaggio..
- Equipaggiamento Iniziale:** Equipaggiamento iniziale del Personaggio.
- Conoscenza Mistica:** La capacità del Personaggio di usare le Carte Preghiera e Rituale. Se non menzionate, le carte di quel tipo non possono essere usate.
- Abilità Speciale:** Ogni Personaggio ha una propria e d unica Abilità Speciale.
- Indicatore Vita:** Indicatore dell'attuale livello di Vita.
- Parole Chiave:** Il Personaggio è limitato all'utilizzo di sole Carte Abilità recanti le stesse Parole Chiave.
- Numero Identificativo della Scheda.**
- Miniatura:** L'immagine della Miniatura usata per giocare.
- Abilità:** Le Abilità in cui il Personaggio inizialmente è esperto. Non si ricevono bonus per le Abilità non elencate.
- Indicatore Punti Potere:** Indicatore degli attuali Punti Potere del Personaggio.
- Attributi:** I valori degli attributi iniziali del Personaggio.

ATTRIBUTI

Ogni Personaggio ha un certo valore di Attributi:

Vita: La forza vitale di un Personaggio. Se la Vita di un Personaggio arriva a 0, questo muore e diventa un Fantasma. Vedi "Morire" a pag. 32.

Difesa: La capacità di eludere i nemici durante il Combattimento. Questo è il risultato richiesto da un tiro di attacco avversario per colpire un Personaggio o un nemico. Se il tiro di attacco con eventuali modificatori è uguale o superiore alla Difesa del bersaglio, l'attacco ha successo.

Vigore: L'abilità nel combattere. Aggiungi questo valore ad un tiro di combattimento.

Bonus DMG (Danno): Questo è un danno extra che un Personaggio infligge dopo avere avuto successo con un arma. Se non ha un arma, può comunque attaccare e sommare il Bonus DMG. Vedi "Incontri" a pag. 23 per i dettagli.

Punti Potere: Rappresentano i Punti Potere di un Personaggio. Possono essere spesi per usare le Abilità

Movimento: Il numero di spazi che un Personaggio può muoversi durante un'avventura su una mappa ed il numero dei segmenti di strada che il gruppo può muovere sulla Mappa del Mondo. Il movimento di un Personaggio non può mai superare il

valore di 7.

ABILITA'

Le Abilità vengono usate durante vari eventi e sfide. Hanno anche un ruolo in determinate situazioni di combattimento. Ogni Personaggio ha le seguenti Abilità indipendentemente che abbia o meno un bonus nell'Abilità :

- Archeologia:** Conoscenza ed abilità relative alle cose antiche e culturali.
- Percezione:** Quanto il tuo Personaggio è in sintonia con ciò che lo circonda.
- Ecologia:** La conoscenza del mondo, degli ambienti, piante ed animali.
- Fede:** La conoscenza e la forza spirituale del tuo Personaggio.
- Animo:** Il coraggio e la capacità complessiva di reagire di fronte al terrore.
- Occulto:** Conoscenza ed abilità riguardanti i soggetti arcani ed occulti.
- Comunicare:** L'abilità nella linguistica e nel negoziare.
- Inganno:** La capacità di eseguire azioni passando inosservati, manipolare oggetti con maestria.

VITA E PUNTI POTERE

Ogni Personaggio inizia con un numero stabilito di Punti Vita e Punti Potere. Imposta i relativi segnalini correttamente. Ai Personaggi può essere indicato di recuperare Punti Vita o Potere. Se ciò accade, ne guadagni di nuovi fino al valore massimo. Se superi i valori iniziali, quelli in eccesso si comportano come punti temporanei. Quando un Personaggio cambia il valore massimo di Punti Vita o Punti Potere, il valore corrente non cambia.

Es.,hai raggiunto un valore massimo di Punti Vita di 21, e ti viene detto di recuperare 4 Punti Vita, la tua Vita rimane a 21. Tuttavia, se ti viene detto di guadagnare 4 Punti Vita, la Vita aumenta a 25. Questi 4 punti restano temporanei ed una volta persi non possono essere recuperati in quanto la Vita massima del Personaggio non può essere incrementata.

OPUSCOLO DEL PERSONAGGIO

Ogni Personaggio ha un Opuscolo che descrive le capacità uniche per il proprio archetipo.

AVENGING MADMAN

1 The Avenging Madman has a soul driven mad by loss. At the end of a hard day's labor, he fell asleep in the barn amongst bails of hay. When next he awoke, the sun shining brightly overhead, the sight the greeted him will forever torment his memories. His entire family, massacred night by something clearly human. But the body of his wife was not among the victims. Driven to the brink of insanity, he took his ball hook and followed the tracks to this land which is afflicted by things pulled straight from his nightmares. Rage is his purpose and revenge his weapon.

4

3 CHOOSE A CHARACTER FOCUS

AVENGER

Your newfound purpose is to avenge those that have perished at the hands of evil. Once per story, choose an option. You may not change it until the next story:

- The Avenger gives all other characters fighting the same foe as he is a +1 Damage to melee attacks.

OR

- At the start of an encounter, place a Tracking token on a target. As long as you do not change targets, you inflict +1 Damage against it.

SAVAGE

Your rage becomes your most reliable weapon. Once per chapter, roll for a creature type to focus your hatred upon.

- When hit by a creature of this type, they lose 1 Vita.
- You may add half the value of your current Power Points to your Might, rounded down.

Figura #03

5 **ABILITA' DI PARTENZA**


Environmental Slaughter
Damage
AVENGING MADMAN
When an adjacent corporeal foe dies, tear a limb from its body and slam it into an enemy up to 2 spaces away, dealing 1d6 Damage.

ACTIVE ARMOR

Keep it Coming
Stance
AVENGING MADMAN
Ignore 1d4 Damage from an attack. Usable during a skirmish.

ACTIVE ARMOR

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE



LOCATION EXTRAS

INN	PHYSICIAN
1d6 coins If I drink and I'm already drunk, you can't make me drunker. If I get a 1d6 when you roll at the top of the page, you can't roll a 1. The group must consist of a single foe and you cannot retreat during the combat.	3d6 coins If I cure someone, the physician gives you a 1d6 of recovery. Medals that take your spot, you are able to use cards of weapons for the combat double.
1d6 coins If I heal a foe, when you roll at the top of the page, you can't roll a 1. High priority.	varies If I heal someone, the physician gives you a 1d6 of recovery. Medals that take your spot, you are able to use cards of weapons for the combat double.
MARKET	TINKER
1 coin If I trade, I can't trade again until the next turn.	5d6 coins If I have a foe, I can't use my tools to repair anything. If I have a foe, I can't use my tools to repair anything.
6d6 coins If I trade, I can't trade again until the next turn.	45 coins If I have a foe, I can't use my tools to repair anything. If I have a foe, I can't use my tools to repair anything.
3d6 coins If I trade, I can't trade again until the next turn.	100 coins If I have a foe, I can't use my tools to repair anything. If I have a foe, I can't use my tools to repair anything.

Figure #04

Figura #03-04

- Nome:** L'archetipo del Personaggio. I giocatori dovrebbero inventare dei nomi di loro piacimento per i Personaggi.
- Storia del Personaggio.**
- Focus:** All'inizio della partita i giocatori devono scegliere uno dei due Focus del Personaggio. Queste caratteristiche riflettono le diverse personalità e professioni che i Personaggi possono avere.
- Ritratto del Personaggio.**
- Abilità ed Equipaggiamento Iniziali:** Questi dati sono forniti per un rapido setup del gioco. Raccomandiamo di trovare le carte dai rispettivi appropriati mazzi, dato che la maggior parte di queste carte sono uniche.
- Luoghi Extra:** Ci sono luoghi unici nella città che possono interagire solo con alcuni Personaggi. L'opuscolo del Personaggio riporta quali opzioni sono disponibili. Gli Oggetti acquisiti con queste opzioni non possono essere scambiati od utilizzati da altri Personaggi. Vedi "Diario degli Oggetti del Personaggio" a pag. 10 per i dettagli.

ALBERO DELLA CONOSCENZA

Ci sono diversi modi per rendere i Personaggi unici e più potenti mentre avanzano attraverso le storie. Ogni Personaggio dovrebbe annotare la propria crescita e le proprie scelte nel rispettivo Foglio del Personaggio..

Conoscenza	PA	Scelta Uno	Scelta Due
100		<input type="checkbox"/> +1 to Any Skill	<input type="checkbox"/> +2 Max Vita
200	+1	<input type="checkbox"/> You may re-roll a failed NERVE check, once per chapter.	<input type="checkbox"/> Give your allies +1 to their check in removing the SPOOKED status.
350	+1	<input type="checkbox"/> +1 NERVE	<input type="checkbox"/> ABSORPTION 1 against Vampires.

350 Lore: As a ghost, gain +5 Defense and +1 Max Ghost Points.

Figure #05

Figura #05

- Conoscenza:** Quando raggiungi questo punteggio di Conoscenza, quel corrispettivo livello viene sbloccato.
- Punti Abilità (PA):** Questo è il numero di PA assegnato che ricevi quando hai raggiunto il livello. Vedi "Carte Abilità" a pag. 8 per i dettagli su come spendere PA per acquistare nuove abilità.
- Scelta Uno o Due:** Dovrai scegliere quale ricompensa Arcano riceverai quando raggiungi il livello appropriato. Alcune scelte sono dettate dal tipo di Focus del Personaggio che scegli. Devi scegliere immediatamente una capacità. Nota la

scelta della prim Conoscenza quando raggiungi un livello. E' possibile perdere Conoscenza sacrificandola per curare disturbi soprannaturali come la licanthropia. Se la tua Conoscenza scende sotto al tuo precedente livello di Conoscenza, perderai anche i benefici associati fino a quando non riacquisterai di nuovo abbastanza Conoscenza da raggiungere di nuovo quel livello. In questo caso i Punti Abilità non vengono persi.

Es.: poniamo che il Folle Vendicatore aveva 1250 di Conoscenza ed abbia scelto +4 Max Vita. Se avesse perso 30 Conoscenza, portandola a 1220, avrebbe perso il suo +4 Max Vita fino a che non abbia raggiunto ancora una volta 1250 Conoscenza. Non può cambiare con la SCELTA DUE poiché la scelta iniziale è permanente.

CARTE ABILITA'

Ogni Personaggio inizia il gioco con 2 Abilità. C'è una vasta gamma di Abilità nel gioco, quindi è consigliabile tenere questo mazzo in ordine alfabetico o per Parola Chiave per una più facile ricerca. Avrai la possibilità di apprendere nuove Abilità mano a mano che guadagnerai Punti Abilità.



1 Drosò delle Carte Abilità.

2 Nome: Nome dell'Abilità.

3 Parole Chiave: Ogni carta ha una o più Parole Chiave. Il tuo Personaggio deve avere almeno una Parola Chiave corrispondente per poter imparare ad usare la Carta Abilità. Se sulla Carta non ci sono Parole Chiave, può essere usata da qualsiasi Personaggio.

4 Inizio del Personaggio: Questa è impostata in modo da poter trovare facilmente le Carte Abilità per il tuo Personaggio all'inizio del gioco. Lascia le carte inutilizzate nel mazzo in quanto potranno essere acquistate da altri Personaggi.

5 Effetti Abilità: La meccanica che spiega come usare l'Abilità.

6 Usare in Qualsiasi Momento: Se viene mostrata una clessidra sulla carta questa può essere usata in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore, impegnato o meno in combattimento.

7 Mischia o Distanza: Specifica il tipo di attacco, Mischia (spade) o a distanza (doppia freccia).

8 Limite nell'Uso: Se specificato, il numero di volte in cui l'Abilità può essere usata in combattimento. Vedi "Uso Abilità" a pag. 9.

9 Costo in Punti Potere: Il numero di Punti Potere necessari per attivare l'Abilità (per le Abilità attive), in più, il costo in Punti Abilità per apprenderla.

10 Passiva o Attiva: Le Abilità passive non richiedono di pagare Punti Potere per l'attivazione al contrario delle Abilità Attive.

11 Numero Identificativo della Carta.

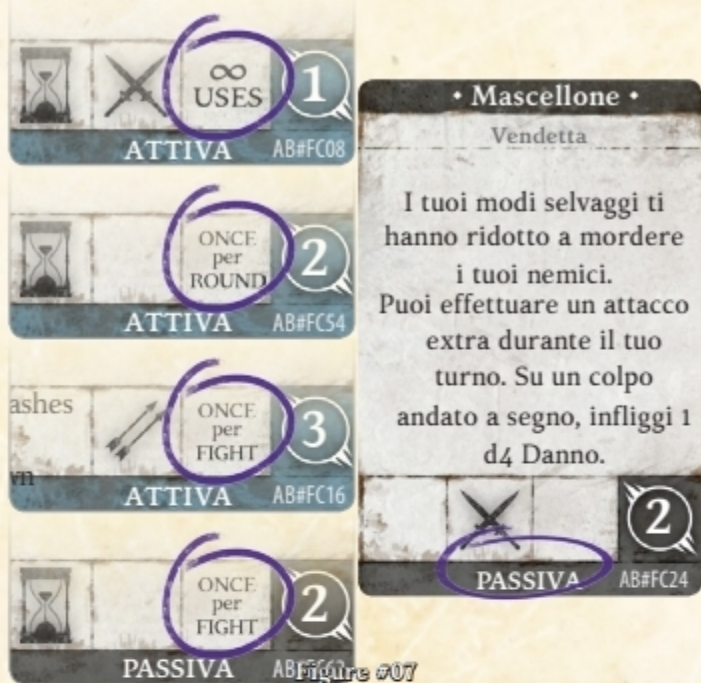
Figure #06

Figura #06

- Drosò delle Carte Abilità.**
- Nome:** Nome dell'Abilità.
- Parole Chiave:** Ogni carta ha una o più Parole Chiave. Il tuo Personaggio deve avere almeno una Parola Chiave corrispondente per poter imparare ad usare la Carta Abilità. Se sulla Carta non ci sono Parole Chiave, può essere usata da qualsiasi Personaggio.
- Inizio del Personaggio:** Questa è impostata in modo da poter trovare facilmente le Carte Abilità per il tuo Personaggio all'inizio del gioco. Lascia le carte inutilizzate nel mazzo in quanto potranno essere acquistate da altri Personaggi.
- Effetti Abilità:** La meccanica che spiega come usare l'Abilità.
- Usare in Qualsiasi Momento:** Se viene mostrata una clessidra sulla carta questa può essere usata in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore, impegnato o meno in combattimento.
- Mischia o Distanza:** Specifica il tipo di attacco, Mischia (spade) o a distanza (doppia freccia).
- Limite nell'Uso:** Se specificato, il numero di volte in cui l'Abilità può essere usata in combattimento. Vedi "Uso Abilità" a pag. 9.
- Costo in Punti Potere:** Il numero di Punti Potere necessari per attivare l'Abilità (per le Abilità attive), in più, il costo in Punti Abilità per apprenderla.
- Passiva o Attiva:** Le Abilità passive non richiedono di pagare Punti Potere per l'attivazione al contrario delle Abilità Attive.
- Numero Identificativo della Carta.**

TIPI DI ABILITA'

Ci sono due tipi di Abilità:



Passiva: Queste Abilità sono rappresentate da uno sfondo GRIGIO dei Punti Potere. Non richiedono attivazione di PP durante il gioco. Il costo Abilità determina solo quanti PA sono necessari per apprenderla.

Attiva: Queste Abilità sono rappresentate da uno sfondo BLU dei Punti Potere. Ogni volta che usi un'Abilità Attiva, devi spendere PP pari all'ammontare del costo dell'Abilità.

USO DELLE ABILITA'

Le Abilità possono essere usate solo durante il turno del Personaggio, a meno che non abbiano l'icona Usa in Qualsiasi Momento. Segui le regole scritte su ogni Carta Abilità. Se non diversamente indicato le Abilità sono attive per un turno. **NON** puoi aggiungere il tuo Bonus DMG alle Abilità! Alcune Abilità possono essere usate tutte le volte desiderate purché il Personaggio abbia i necessari Punti Potere, altre invece possono essere usate solo una volta per round o combattimento.

- **Usi Illimitati:** Fino a che hai Punti Potere disponibili, puoi continuare ad usare questa Abilità.
- **Una Volta per Round:** Quando un effetto dura "un round", significa sino all'inizio del turno successivo di un Personaggio o nemico.
- **Una Volta per Combattimento:** Solo una volta per combattimento. I

Personaggi possono imparare/usare Abilità quando questa ha una Parola Chiave condivisa che corrisponda all'elenco sulla scheda del Personaggio. Se un'Abilità non ha una Parola Chiave, qualunque Personaggio può apprenderla. C'è solo una carta di ogni Abilità nel gioco, quindi i giocatori devono arbitrare tra loro se più Personaggi vogliono imparare un'Abilità specifica. Le Abilità possono essere apprese alla libreria della Church of the Crossroads. Apprendere un'Abilità richiede che il Personaggio spenda Punti Abilità per ogni Punto Potere elencato sulla carta.

Per esempio, l'Abilità Tenaglie, sopra ha un costo in Punti Potere di 2, quindi richiede 2 Punti Abilità per essere appresa.

CARTE OGGETTO

Gli Oggetti possono essere trovati in tutto il mondo di Folklore. Svolgono un ruolo fondamentale nella sopravvivenza alla battaglia contro il male. Senza di loro, un Personaggio non avrebbe armi con cui combattere, o bende per guarire le ferite.



Figure #08

Figura #08-10

1. **Dorso delle Carte Oggetto.**
2. **Immagine dell'Oggetto.**
3. **Nome dell'Oggetto.**
4. **Descrizione:** L'effetto dell'Oggetto.
5. **Ingombro:** Posizione in cui viene equipaggiato l'Oggetto, in mano o in uno slot del Personaggio. Gli Oggetti a 2-mani (2 MANI) occupano entrambi gli slots.
6. **Costo in Monete:** Il costo per acquistare l'Oggetto mentre si è in città.
7. **Categoria dell'Oggetto:** Consumabile, Miglioramento, Protettivo, Arma.
8. **Numero Identificativo della Carta.**
9. **Danno:** Il dado da usare per quantificare i danni quando si usa l'Oggetto.



Figure #09

10. Mischia o a Distanza: Specifica se l'attacco è in Mischia (icona Spada) o a Distanza (icona Doppie Frece). Se è un Oggetto a Distanza e nessuna distanza è indicata, significa che non vi è alcun limite di distanza.



Figure #10

11. Di Consumo: Numero di volte in cui è possibile utilizzare l' Oggetto.

12. Munizioni: Numero di volte in cui puoi usare l' Arma per combattere.

Alcuni Oggetti devono essere equipaggiati per farli funzionare, come un arma, armature o elmi. Le carte che devono essere equipaggiate hanno la posizione che occupano sul corpo. Gli Oggetti equipaggiati vanno messi a destra della Scheda del Personaggio ed annotati sul Foglio del Personaggio. Solo 8 Oggetti/Artefatti possono essere trasportati contemporaneamente a meno che non si disponga di un Miglioramento che ne aumenti la capacità. Gli Oggetti di Consumo (includono i segnalini degli Oggetti di Consumo), questi sono esclusi da questa limitazione. Se superi la Capacità quando ricevi una carta, devi immediatamente dare una carta ad un altro Personaggio o scartarla. Gli Oggetti possono essere scambiati tra i membri del gruppo in qualsiasi momento tranne che durante un combattimento. Durante gli incontri, gli Oggetti possono essere scambiati solo tra Personaggi adiacenti alla fine del loro turno. Qualsiasi numero di Oggetti e Monete può essere scambiato. I Personaggi non possono commerciare durante una schermaglia. Gli Oggetti possono essere venduti al Mercato (Market) in città per la metà del loro valore indicato sulla carta. Per gli armamenti, il numero delle mani specifica il numero di slot richiesti per quell' Oggetto.

Per esempio, un arma che mostra "2 MANI" richiede entrambe le caselle delle mani, ma conta solo come 1 Oggetto Artefatto.

CATEGORIE DEGLI OGGETTI

Oggetti ed Artefatti sono divisi in 4 categorie:

Di Consumo: Oggetti monouso devono essere gettati dopo l'uso. Alcuni esempi includono Bende, Tónico della Salute e Legno. Alcuni articoli di consumo sono riutilizzabili, con un numero di usi elencati sulla carta. Gira la carta ogni volta che li usi. All'ultimo utilizzo scarta la carta nel mazzo oggetti o se indicato, come deve essere messa la carta per mostrare che è esaurita.

Protettivi: Oggetti che possono migliorare le difese del Personaggio, per evitare di essere colpito in combattimento.

Miglioramento: Oggetti che possono migliorare le statistiche o i poteri del Personaggio.

Armi: Questi sono Oggetti che possono essere maneggiati per aumentare l'abilità di combattimento di un Personaggio. Tutte le Armi sono o da Mischia (come una spada) o a Distanza (come una balestra).

OPUSCOLO DEGLI OGGETTI DEL PERSONAGGIO

Gli Oggetti specifici di un Personaggio sono Oggetti che possono essere acquistati/sbloccati tramite l'Opuscolo di un Personaggio quando si visitano i vari luoghi della città. Questi Oggetti non hanno le rispettive carte, e dovrebbero essere registrati sul Foglio del Personaggio. Vedi "Foglio del Personaggio" a pag. 35.

CONOSCENZA MISTICA

La conoscenza mistica si esprime sia alla luce (Pregchiere) che al buio (Rituali). A seconda del Personaggio che interpreti, che potrebbe essere più incline a muoversi nella luce o camminare sull'orlo dell'oscurità.

CARTE PREGHIERA & RITUALE

Le Pregchiere sono un mantra millenario che contengono un potere divino. Hanno un grande potere intrinseco e possono fornire aiuto a coloro che hanno fede. I Rituali provengono da antichi manoscritti ed opere arcane. In alcuni casi dallo stesso Necronomicon, un antico libro che contiene un grande potere le cui origini sono oscure e misteriose. Molte delle sue pagine sono state strappate e disperse in tutto il mondo da qualche entità sconosciuta. Sia per le Pregchiere che per i Rituali, ogni pagina contiene un rito diverso che può essere usato e quindi scartato. Nel turno di un Personaggio, se questi possiede una Preghiera, esegue un tiro di FEDE specificato sulla carta stessa per tentare di attivare il suo potere. Se è in possesso di un Rituale, effettua un tiro di OCCULTO. Se il tiro fallisce, non si ha successo nell'attivare la carta, ma la carta Preghiera/Rituale non viene perduta. Se il tiro ha successo, la carta viene scartata. Durante un combattimento, un tentativo di usare una Preghiera o un Rituale richiede un Azione, nel senso che non si può attaccare ed usare la propria conoscenza mistica durante lo stesso round. Le Pregchiere possono essere acquistate presso la Church of the Crossroad sulla Mappa del Mondo. I Rituali si ottengono attraverso l'esplorazione ed il completamento di storie.





Figura #11



Figura #12

Figura #11-12

1. Dorso della Carta.
2. Nome della Preghiera/Rituale.
3. Testo Romanzato.

4. Descrizione: L'effetto della Preghiera/Rituale.
5. Tiro di Abilità: Il tiro di abilità che deve essere superato per attivare la Preghiera/Rituale.
6. Numero Identificativo della Carta.

PRONTI PER GIOCARE?

Hai imparato le basi... ora è il momento di aprire il Diario della Storia. La prima storia contiene diversi tutorial che ti guideranno attraverso ogni aspetto del gioco. Fai riferimento alla seconda parte di questo regolamento quando richiesto dalla storia, o ogni volta che si presenta un determinato aspetto del gioco. Usa le sezioni del sommario e l'indice per un rapido riferimento. Ricorda che Folklore: The Affliction è un gioco basato su una storia e nello spirito del genere dei giochi di ruolo (RPG), se a volte le regole non risultassero chiare, aspetta ai giocatori la decisione finale. Se si verificasse un conflitto, la decisione finale aspetta al Leader attuale.

FLUSSO GENERALE DEL GIOCO

Mentre procedi attraverso il Diario della Storia, il gameplay in Folklore si svolgerà in una serie di round. Un round consiste di ogni Personaggio che svolge un singolo turno. A seconda della parte della storia in cui si trova il

tuo gruppo, la lunghezza e la complessità di un turno possono variare. Il segnalino Leader corrente segna il passare del tempo con i lati giorno e notte. Ogni volta che il segnalino viene passato, deve essere girato sul lato opposto. Il segnalino viene passato sempre in senso orario dal Personaggio che è il Leader corrente. Durante il viaggio sulla Mappa del Mondo, il segnalino Leader viene passato e capovolto dopo ogni turno, a causa del tempo che impiegano i Personaggi a percorrere lunghe distanze. Durante l'esplorazione o in combattimento in una Mappa Avventura, il segnalino Leader deve essere passato solo quando c'è una transizione delle mappe (tra la Mappa del Mondo e la Mappa Avventura o da una Mappa Avventura alla successiva).



USARE IL DIARIO DELLA STORIA

Il Diario della Storia guida i Personaggi attraverso varie avventure. La prima storia contiene informazioni sulle regole ed un tutorial per utilizzare ogni aspetto del Diario della Storia. Raccomandiamo ai giocatori di iniziare la loro avventura ed imparare strada facendo, ma questa sezione fornisce dettagli estesi sull'interazione con la storia. Tutte le storie hanno un livello di Difficoltà - Crepuscolo (più semplice), Oscurità (difficile) e Mezzanotte (mortale) - supponendo che un Personaggio abbia già compiuto un certo numero di storie.

Crepuscolo: Personaggi che hanno completato 0-1 storie

Oscurità: Personaggi che hanno completato 2-3 storie

Mezzanotte: Personaggi che hanno completato 4-5 storie

Incubo: Alcune storie nelle espansioni avranno un livello di difficoltà Incubo, adatto a Personaggi che abbiano completato 6 o più storie. Nel gioco base non ci sono storie di difficoltà Incubo.

Per esempio, se giochi una storia di difficoltà Oscurità con personaggi che sono all'inizio, questi potrebbero avere problemi a rimanere vivi.

INIZIO DEL DIARIO DI VIAGGIO

Ogni storia inizierà con qualcosa di simile a quanto scritto sotto.



Figura #13

1. Numero della Storia
2. Titolo della Storia
3. Difficoltà
4. Luogo di partenza sulla Mappa del Mondo
5. Tempo stimato per terminare la storia

L'inizio di ogni storia mostrerà il livello di difficoltà, la posizione iniziale di partenza e la durata stimata. Posiziona il Segnalino Gruppo sulla posizione iniziale della Mappa del Mondo e leggi l'introduzione. Durante la narrazione, si svolgeranno vari eventi come di seguito.

FINESTRA CONTROLLO ABILITA'

Ogni volta che incontri una finestra di controllo abilità, il Personaggio(i) specificati la risolvono lanciando un d10 ed aggiungeranno qualsiasi modificatore di quella specifica abilità in fase di prova. Vengono poi forniti i risultati sia per il successo che per il fallimento della prova. Tuttavia, ogni volta che ottieni 1, significa fallimento automatico.

Figura #14

1. Icona dado rosso della Finestra Controllo Abilità.
2. Abilità che deve essere provata (# da superare) e chi deve effettuare la prova (tutti i Personaggi, il Leader, qualunque Personaggio, ecc.).
3. Testo da leggere ad alta voce al tavolo.
4. Conseguenza a seconda del Successo/Fallimento della Prova.

CASELLA CONTROLLO ABILITA' ANIMO 4 - Tutti i Personaggi

1 **Resistere all'impulso di ammalarsi!** **3**
SUCCESSO: Resisti alla disgustosa scena che hai davanti. Riesci a concentrarti e recuperi 1 Vita.

FALLIRE: Il tuo stomaco si contorce alla vista e all'odore di quella creatura mori rendi conto che questo non è il cadavere di qualche animale ordinario. Incapaci controllarti, vomiti ciò che resta del tuo ultimo pasto e perdi 2 Vita.

4

Figura #1

Il successo si ottiene se il valore del tuo tiro è uguale o superiore al valore indicato dalla prova. Ad esempio, l'Esorcista deve effettuare una prova di FEDE 4. Questo significa che il Personaggio deve lanciare un dado a 10 facce ed aggiungere qualsiasi bonus a sua disposizione. Il risultato deve essere maggiore o uguale a 4. Quindi se nel caso sopra il Folle Vendicatore ottiene un 3 con un d10 e poi aggiunge il suo bonus (in questo caso, egli inizia con un bonus di +2 ANIMO). Il risultato è $3 + 2 = 5$, che è un successo.

FINESTRA SCELTA PERCORSO

Potrebbe esserti chiesto di fare una scelta che potrebbe cambiare la direzione di una storia. Quando ciò si verifica, di solito ti viene chiesto di leggere un Momento della Storia che si trova nella parte posteriore del Diario della Storia.

SCEGLI LA TUA STRADA

1 **Darai al monello qualche spicciolo?** **2**
• **SCELTA 1:** Un Personaggio può dare una moneta al bambino di strada, se ne possiede. Il Personaggio che lo fa deve leggere il **Momento della Storia 25 a pag 46**.

• **SCELTA 2:** Se decidi di non essere caritatevole, il Leader deve

4

3

Figura #15

Figura #15

1. Icona della Finestra Scegli la tua Strada.
2. Testo che deve essere letto ad alta voce al tavolo.
3. Elenco delle scelte che possono essere fatte.
4. Esempio di un riferimento di un Momento della Storia e la pagina dove può essere trovato.

FINESTRA ATTENZIONE!

E' possibile che venga visualizzata una finestra di dialogo con la scritta **ATTENZIONE!** Questa fornisce importanti informazioni riguardanti la storia o la mappa.

Figura #16

1. Icona della Finestra ATTENZIONE!
2. Importante testo che di solito denota una meccanica importante che potrebbe essere facilmente persa se non si presta attenzione.



ATTENZIONE!

1

Ogni Personaggio riceve 1 Moneta dal curatore. Pesca 2 carte Oggetto per vedere cosa hai scoperto nella cantina della chiesa. Spetta a te decidere quali Personaggi ricevono gli Oggetti. Se non puoi decidere, decidi con un lancio di dado.

2

Figure #16

FINESTRA MAPPA DEL MONDO

Quando viene visualizzata una Finestra di dialogo Mappa del Mondo, il gruppo deve viaggiare in posti specifici sulla Mappa del Mondo per far proseguire la storia. Questo non significa che devi andare direttamente in quel posto se hai altri affari da sbrigare, come fermarti alla Chiesa per imparare altre abilità o in città per fare acquisti.



MAPPA DEL MONDO

1

Viaggia fino alle grotte di Nurian's Hollow.

3

2

Figure #17

Figura #17

1. Icona Mappa del Mondo.
2. Visuale del Luogo sul Tabellone della Mappa del Mondo.
3. La tua destinazione e a volte dettagli aggiuntivi che devono essere seguiti.

USA I SERVIZI DELLA CITTÀ'

Quando viene visualizzata la finestra Usa i Servizi della Città, i Personaggi possono appunto usufruire dei servizi offerti dalla città, come guarire ferite, vendere oggetti, ecc.. Vedi "Città" a pag. 17.



USA I SERVIZI DELLA CITTÀ'

1

Usa i Servizi della Città. Durante questa storia nella città di Ostelink sono disponibili solo i servizi del Medico e dell'Accampamento dei Gitani.

3

Figure #18

Figura #18

1. Icona Mappa del Mondo.
2. Visuale del Luogo sul Tabellone della Mappa del Mondo.
3. Testo che indica i servizi disponibili in città durante la corrente storia.

TABELLA SCHERMAGLIA

All'inizio di ogni capitolo, compare una Tabella di Schermaglia. A volte ti verrà chiesto di tirare i dadi su questa tabella, ad esempio se incontri una creatura mentre riposa. Vedi "Schermaglie" a pag. 18 per maggiori dettagli.

TABELLA SCHERMAGLIA

DADO DA TIRARE (D10)	CREATURA
1-4	Lupo Rabbioso
5-7	Bandito
8-0	Insegitore Notturno

1

The curator than for driving the brigands away and saving the church from being burned. He explains that this area has been chosen to attract an

2

Figure #19

Figura #19

1. Dado a 10 facce usato per il tiro.
2. Il gruppo di Creatura(e) con cui si deve schermagliare.

FINESTRA PIAZZAMENTO MAPPA

Posiziona la Mappa Avventura mostrata sopra alla Mappa del Mondo e configurala seguendo le istruzioni del Diario della Storia. Posiziona le tue miniature nella Zona Iniziale quindi leggi gli obiettivi Primari ed Opzionali. Gli obiettivi spiegano cosa devi fare su quella mappa.

SETUP MAPPA

Usare il tassello Fattoria FC01A.

1

2



Figure #20

Figura #20

1. Nome del tassello della mappa e numero identificativo.
2. Immagine della mappa che mostra i componenti ed il posizionamento.
3. Esempio di Zona Iniziale dove vengono posizionati i Personaggi all'inizio..
4. Esempio di Segnalino Ricerca.
5. Posizioni di partenza delle creature Lupi Rabbiosi.
6. Dado rosso di prova Abilità.
7. Segnalino Stickman (spaventapasseri) (i piedi indicano dove si trova).

La mappa qui illustrata indica ai giocatore di posizionare 3 Lupi Rabbiosi, il segnalino Stickman, un dado Controllo Abilità ed un Segnalino Ricerca. Alcune mappe hanno anche zone di uscita da cui i Personaggi possono passare alla mappa successiva.

I dadi Controllo Abilità sono basati sulla mappa, i cui dettagli sono forniti negli obiettivi primari o opzionali della mappa. Quando ti trovi sopra o adiacente ad uno di questi, raccogli i dadi dalla mappa e tirali.

CAMBIARE AVVENTURA E LEADERSHIP

Quando si entra in una mappa, i personaggi iniziano la modalità Avventura e la Leadership passa al Personaggio successivo. La prima cosa da fare è montare la mappa mostrata. Quindi posiziona tutte le funzioni della mappa come Segnalini di Ricerca, Dadi Abilità, e Porte. Poi posiziona tutti i nemici sulla mappa, se applicabile. Infine posiziona tutti i Personaggi nella Zona Iniziale. I Personaggi cominciano dalla Zona Iniziale e alla fine lasciano la mappa come da istruzioni per continuare la storia. Possono anche investigare su qualsiasi caratteristica della mappa. Questa cosa è opzionale ma non facendola rischi di perdere! La Leadership non cambia fino a che i Personaggi non lasciano la mappa.

Vedi "Avventura" a pag. 22 per maggiori dettagli.

SETUP INCONTRI

Gli incontri di combattimento richiedono di combattere contro il nemico usando miniature sulla mappa. Per determinare chi agisce per primo, devi eseguire il Primo Colpo. Ogni gruppo, Personaggi e nemici, tira un d10. Il Leader tira per i Personaggi ed il Controllore (il giocatore alla destra del Leader) tira per i nemici. Chi ottiene il risultato più alto comincia per primo. Con un pareggio, i Personaggi vincono il Primo Colpo. Durante il turno dei Personaggi, ogni Personaggio completa tutte le azioni a sua disposizione in qualsiasi ordine, partendo dal Leader: Sposta (tenendo conto del proprio Movimento), Agisce (attacca, esaurisce un Oggetto, esegue un Rituale/Preghiera o esegue una Ricerca), usa Oggetti Consumabili (quanti ne desidera), usa Abilità (purché abbia Punti Potere per farlo) e Scambia/Equipaggia alla fine del proprio turno. Durante il turno del nemico, il Controllore sposta ogni nemico se necessario, e attacca. Vedi la scheda di riferimento del turno per informazioni sugli incontri.

Vedi "Incontri" a pag. 23 per maggiori dettagli.

FINESTRA OBIETTIVI PRIMARI/FACOLTATIVI

Questi sono gli indicatori di ciò che deve essere fatto per completare la storia attuale, così come compiti opzionali che i giocatori possono scegliere di portare a termine.



OBIETTIVI PRIMARI

Sposta i Personaggi nella zona di uscita e completa la Prova Abilità della mappa #2 per completare la storia saltando il "Capitolo 2" a pag 8. Vedi la finestra di dialogo Attenzione.

Figure #21

Figure #21-22

1. Icona Obiettivi Primari (1 Stella).
2. Obiettivi che DEVONO essere conseguiti per completare la storia.
3. Icona Obiettivi Secondari (2 stelle).
4. Obiettivi opzionali che possono essere completati o meno durante la storia. Le opzioni variano notevolmente per gli obiettivi opzionali. Le prove di abilità possono essere talvolta connesse con obiettivi primari o opzionali.



OBIETTIVI OPZIONALI

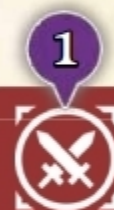
- Inadagare su tutti i luoghi di ricerca. Disponibile solo durante il combattimento. Esegui una Ricerca...tira un d10.
 - 1-3, perdi 1d4 (INSIDIA) Danno.
 - 4-7, non succede nulla.
 - 8-0, trovi un Oggetto.

- Investigate the scarecrow map feature. Only available during combat. This is a map based skill check. Pick up the red dice from

Figure #22

FINESTRA INCONTRO

Durante l'esplorazione di una Mappa Avventura, ti potrebbe essere chiesto di combattere contro dei nemici. Tieni presente che durante il combattimento puoi ancora interagire con gli altri.



INCOTRO

Incontri 3 Lupi Rabbiosi. Le loro posizioni sono mostrate nel diagramma di configurazione della mappa.

- Un Personaggio con il Segnalino Storia BLU guadagna +5 Vigore per questo combattimento per l'avvertimento del monello.



Figure #23

Figure #23-24

1. Icona dell'incontro di combattimento.
2. Dettagli del setup dell'incontro. Indica quali schede delle creature usare, ed altri dettagli relativi all'incontro.
3. Icona incontro afflizione che indica un combattimento di afflizione. Potrebbe o meno indicare dettagli sul setup delle creature.
4. Setup dell'incontro di afflizione che indica quali schede afflizione preparare.

3



INCONTRO AFFLIZIONE

Incontri l'Afflizione Colossale Quercia Oscura e 2 Querce Oscure.

4



Figure #24

CHIUSURA STORIA

Quando finalmente trovi ed affronti l' Afflizione della storia, leggi la sezione Chiusura della Storia. Questo ti dice la conseguenza e le ricompense per sconfiggere con successo, o essere sconfitti, dall' Afflizione.

RIPOSARE

Una volta per capitolo, il Leader può decidere di far riposare il gruppo. Egli può farlo mentre si viaggia lungo la Mappa del Mondo o durante un'avventura (vedi "Avventurandosi" a pag. 22 per i dettagli), tuttavia non possono riposare durante un combattimento o tra le storie.

Tutti i Personaggi immediatamente ripristinano 4 Vita, 4 Punti Potere e 4 Punti Fantasma, fino a raggiungere il loro massimo valore, quindi il Leader tira un d10. Con 1, 2 o 3, il gruppo deve schermagliare tirando sulla Tabella Schermaglia del capitolo.

Il Riposo deve essere effettuato all'inizio di un round, e non si possono intraprendere altre azioni. Durante l'avventura, una volta che un Riposo è completato ed una schermaglia risolta (se necessario), il round termina. Mentre si è sulla Mappa del Mondo, il gruppo non si muove durante il round, ma deve comunque pescare la Carta Evento Su Strada o Fuori Strada.

Le condizioni della storia avranno comunque effetto durante il Riposo. Per esempio, se sulla mappa si sta verificando una spaccatura ed ai Personaggi viene detto che subiscono danni durante il round mentre si trovano sulla mappa, ricevono comunque danno durante il round in cui riposano..

Dark Spire

Ostelink

Yorotrusk

Goran Tombs

Waylin Point

Church of the

15

Elkra Pines

Alchemic

VIAGGIARE SULLA MAPPA DEL MONDO

La Mappa del Mondo è una rappresentazione di una regione europea fittizia conosciuta come Kremel, ed è il mondo in cui i Personaggi viaggiano da un posto all'altro per completare storie del Diario della Storia. L'inizio di ogni storia dirà ai giocatori dove posizionare il Segnalino Gruppo. Questo segnalino rappresenterà sempre il gruppo di Personaggi sulla Mappa del Mondo.

MUOVERSI SULLA MAPPA DEL MONDO

Viaggiare sulla strada è la scelta più sicura, ma poiché la mappa è suddivisa in aree fuori dalle strade, il gruppo può scegliere di lasciare la strada per sfruttare una scorciatoia, indagare su un luogo di interesse, o dare seguito ad una diceria. Stai attento... ci sono dei rischi per coloro che scelgono di lasciare il terreno battuto. Quando si viaggia sulla Strada, in ogni round il gruppo può muovere di un numero di spazi fino al valore corrente del Movimento del Leader. Quando si viaggia in Fuori Strada, il gruppo può muovere di un singolo spazio per round, a prescindere dal valore di Movimento del Leader.

- **Solo Movimento su Strada:** Muovi fino al valore di Movimento del Leader. I ponti sono considerati uno spazio su Strada.
- **Dalla Strada a Fuori Strada:** E' possibile spostarsi su un area Fuori Strada fino a che il Leader ha almeno 1 Punto Movimento a disposizione, ma il movimento termina immediatamente appena si entra in una zona Fuori Strada.
- **Da Fuori Strada a Fuori Strada:** Il movimento termina immediatamente quando il gruppo entra in un'altra area Fuori Strada. E' possibile attraversare una strada per andare su un'altra area Fuori Strada.
- **Da Fuori Strada a Strada:** Se desideri entrare in una Strada da un area Fuori Strada, questo ti costa 1 Punto Movimento e puoi continuare a muoverti sulla Strada.

Al termine del movimento, il Leader deve pescare una Carta Evento. Se vi trovate su una Strada, pesca una Carta Evento su Strada. Altrimenti, pesca una Carta Evento Fuori Strada. Quando il turno è finito, il Segnalino Leader passa al giocatore successivo in senso orario ed il processo si ripete.



Example #01

Esempio #01

1. Spostare il Segnalino Gruppo lungo la strada per tanti segmenti quanto il valore di Movimento del Leader. Una volta terminato lo spostamento, pesca una Carta Evento Strada.
2. Spostare il Segnalino Gruppo fuori strada. Si può spostare solo di una singola zona quando si è Fuori Strada, indipendentemente dal Movimento del Leader, poi pesca una Carta Evento Fuori Strada.

CICLO GIORNO E NOTTE

All'inizio di una storia, il ciclo temporale inizia con i Personaggi di giorno, quindi andando avanti il giorno si alternerà con la notte. Di questo viene tenuto traccia tramite il Segnalino Leader, questo da un lato rappresenta il Giorno e dall'altro la Notte. Quando un giocatore completa il proprio turno come Leader, passa il segnalino al Personaggio successivo e lo capovolge dal lato opposto.

CARTE EVENTO STRADA

La terra di Kremel è pericolosa, specialmente di notte. Non sai mai quale minaccia ti si potrà porre davanti. Il risultato potrebbe essere benefico o dannoso a seconda della tua fortuna.



Figura #25

1. **Dorso Carte Eventi su Strada.**
2. **Lato Giorno:** Se il Segnalino Leader sta mostrando il lato Giorno, risolvi questo lato della carta.
3. **Lato Notte:** Se il Segnalino Leader sta mostrando il lato Notte, risolvi questo lato della carta.
4. **Numero Seriale della Carta.**
5. **Tieni questa Carta:** Resta in gioco per il resto del capitolo.
6. **Identificatore di Luna Piena.**

Quando il movimento termina su un segmento stradale, il Leader deve pescare una Carta Evento Strada, la quale è divisa in una sezione Giorno ed in una Notte. Leggi la sezione appropriata dell'evento in base al corrente ciclo temporale Giorno/Notte.

Alcuni eventi notturni hanno l'immagine di una Luna. Quando ciò accade, i Personaggi con LICANTROPIA devono scermagliare con il resto del gruppo. Vedi "Licantropia" a pag. 21.

Gli eventi con la dicitura RESTA IN GIOCO (KEEP IN PLAY) durano fino alla fine del capitolo corrente della storia. Se pescati nel mezzo di due storie, durano fino all'inizio della storia successiva.

CARTE EVENTO FUORI STRADA

Mentre le strade di Kremel sono pericolose, avventurarsi fuori dai sentieri battuti può rivelarsi mortale. Gli eventi Fuori Strada sono assai più pericolosi rispetto agli eventi sulla strada e più difficili da risolvere.



Figura #26

1. **Carta di copertura del Mazzo Eventi Fuori Strada:** Pesca da sotto la Carta di copertura.
2. **Nome dell'Evento.**
3. **Testo Narrativo:** Da leggere ad alta voce al gruppo.
4. **Scelta:** Effettua una scelta prima di girare la carta.
5. **Esito delle Scelte:** Leggi il testo in corsivo a voce alta poi risolvi il questo testo in grassetto.
6. **Numero Identificativo della Carta.**

Quando il movimento termina sulla Mappa del Mondo e il gruppo si trova su una zona Fuori Strada, si deve pescare una Carta Evento Fuori Strada. Queste carte di solito rappresentano un rischio maggiore per il gruppo perché l'ago della bilancia punta verso il negativo. Spostarsi nelle zone fuori strada è solitamente una buona scorciatoia e talvolta necessario per raggiungere un obiettivo, ma non privo di rischi. Le Carte Evento Fuori Strada sono a scelta e scritte su entrambi i lati. Dovrebbero essere pescate da sotto la carta di copertura in cima al mazzo ed usate le carte posizionate in basso. La parte anteriore della carta fornisce una narrazione ed una scelta che deve essere fatta dai giocatori. Non girare la carta fino a che non è stata fatta una scelta. Una volta che la scelta è stata fatta, il Leader gira sul retro la carta, che fornisce il risultato per la scelta fatta. Non leggere il risultato per la scelta alternativa(e) in quanto ciò rovinerebbe la sorpresa per le partite future!

RIPOSARE SULLA MAPPA DEL MONDO

Una volta per capitolo, il Leader può decidere di far riposare il gruppo. Lo può fare mentre ci si trova sulla Mappa del Mondo. Il Leader non può muovere durante questo round. Tutti i Personaggi recuperano 4 Vita, 4 Punti Potere e 4 Punti Fantasma, fino al loro valore massimo. Quindi il Leader deve pescare un Evento Strada o Fuori Strada. Non si può riposare in spazi città o tra le storie.

C'è un certo numero di città situate sulla Mappa del Mondo. Visita questi luoghi per utilizzarne i servizi, acquistare e vendere beni, e curare malattie e morte. Le città sono Waylin Point, Ostelink, e Yorotrusk.

- **Yorotrusk:** Il più grande insediamento della terra di Kremel. Puoi usufruire in ogni visita di tre servizi.
- **Waylin Point:** Un insediamento di medie dimensioni. E' possibile usufruire di due servizi per visita.
- **Ostelink:** Una piccola città/avamposto nell'estremo nord, con sistemazioni minime. E' possibile usufruire di un solo servizio per visita. Se un gruppo desidera entrare in città, il movimento termina per quel round. I Personaggi possono utilizzare uno qualsiasi dei servizi elencati nella Scheda di Riferimento Luogo. Quando si lascia una città, la Leadership passa al Personaggio successivo. Nella maggior parte dei casi, mentre si viaggia sulla Mappa del Mondo, è possibile entrare in una città e usufruire dei servizi che offre. Tuttavia, quando entri in una città attraverso una storia narrata, puoi farlo solo quando ti viene detto. Potrebbe esserci l'occasione di entrare in una città e non poter usufruire dei suoi servizi.

Ad esempio, in una storia ti viene richiesto di andare a Yorotrusk. Inizi dalla Church of the Crossroads e percorri la Mappa del Mondo. Sulla strada, passi per Waylin Point. A meno che non lo indichi la storia, non puoi entrare in questa città ed usufruire dei suoi servizi. Alla fine raggiungerai la tua destinazione a Yorotrusk. Devi immediatamente continuare a leggere il racconto della storia e non utilizzare alcun servizio fino a quando non ti viene richiesto di farlo.

SCHEDA RIFERIMENTO SERVIZI DELLA CITTA'

Quando si visita una città sulla Mappa del Mondo, a meno che non sia specificato diversamente dalla storia, ogni Personaggio può usufruire da 1 a 3 servizi, a seconda della città visitata. Un luogo che offre un servizio è dove è possibile acquistare beni o servizi. Il limite delle visite ai luoghi che offrono servizi è basato sui Personaggi, quindi i Personaggi possono scegliere tra diversi luoghi di servizi l'uno dall'altro. Non c'è limite al numero di transazioni all'interno di uno di questi luoghi. Utilizza la Scheda di Riferimento del Luogo per i servizi in città per determinare quali Personaggi possono usufruire dei servizi durante la visita di questa città.



Figura #27

1. Grafica della città utilizzata sulla Mappa del Mondo. Mostra il numero di servizi che i Personaggi possono utilizzare in detta città per visita.
2. Intestazione Servizio.
 - **Servizi in Città:** Farmacia, Cappella, Accampamento Gitani, Locanda, Negozio, Medico, Stalle, e Fabbro.
 - **Altri Luoghi per Servizi:** Chiesa all'Incrocio, Menir.
3. Esempio di servizio di acquisto di un Tónico Spirato dalla Farmacia per 20 Monete.

ALTRI LUOGHI

- **Chiesa all'Incrocio (CoCR):** Questo è il punto di partenza per la storia iniziale di Folklore The Affliction, Tutto Cambia. Questo è anche il luogo in cui i Personaggi vanno per imparare nuove abilità e acquistare Preghiere.
- **La Torre dell'Alchimista:** L'Alchimista è un saggio, la cui conoscenza fonde scienza e soprannaturale. Visita la sua torre per i servizi elencati sul Diario della Storia e/o la Scheda di Riferimento Luoghi.
- **I Menir:** I Menir sono un luogo di antica potenza, dove destino, tempo e spazio si mescolano. Nessuno sa quale potrebbe essere stato il loro esatto scopo. E' possibile rimuovere una Carta Tarocchi da un Personaggio stando sui Menir e spendendo 100 Monete per Carta Tarocco rimossa.
- **Picco Oscuro e Baratro:** Un grande Baratro deve essere attraversato per raggiungere le distese dove si trova il Picco Oscuro. Questo posto è isolato ed in pochi hanno osato entrare in questo deserto. La struttura si slancia in alto nel cielo e si dice nasconda oscuri segreti.
- **Isola delle Ossa:** L' Isola delle Ossa è un luogo di riposo di una moltitudine di morti. Molto tempo fa, la gente usava questa piccola isola come un tranquillo cimitero per i loro cari. Ora è vietato a tutti i costi a causa delle storie di morti che camminano liberamente tra le lapidi e le tombe una volta splendide. Costa 5 monete al gruppo per raggiungere Isola delle Ossa via traghetto.
- **Altri Luoghi d'Avventura:** Sei diretto verso luoghi come Elkra Pines e Nurian's Hollow tramite il Diario della Storia. Qui è dove di solito incontri le varie Affezioni che affliggono la terra.

S C H E R M A G L I E

La Schermaglia è una battaglia veloce con nemici che non usano il combattimento tattico basato sulle miniature. Una Schermaglia potrebbe avere luogo in un qualsiasi segmento di un'avventura e potrebbe includere anche uno scotto a Personaggio e Personaggio, ad esempio se qualcuno fosse colpito da LCANTROPIA ed attaccasse i suoi amici.

RISOLUZIONE DELLA SCHERMAGLIA

Ripartizione dei passaggi per risolvere una Schermaglia.

1. DETERMINARE LA FORZA

Determina la forza della Schermaglia in base al numero di Personaggi in gioco tirando il dado indicato a sinistra della scheda. Questo deve essere fatto per ogni creatura impegnata nella Schermaglia. In alcuni casi, dei modificatori possono essere applicati al risultato. Il contatore della Schermaglia non può mai essere inferiore a 1.

2. POSIZIONA IL SEGNALE CONTATORE

SCHERMAGLIA

Posiziona un segnalino sul contatore della Schermaglia che rappresenta la forza della Schermaglia. I modificatori per il livello di forza ottenuto sono elencati sopra il contatore. Questi modificatori si applicano alla creatura, non ai Personaggi.

3. ATTACCARE O DIFENDERE

All'inizio di ogni round, tutti i Personaggi scelgono di ATTACCARE o DIFENDERE una specifica creatura posizionando il loro segnalino Personaggio Schermaglia accanto al bersaglio con il lato appropriato in evidenza. Non puoi cambiarlo una volta scelto.

- **Attacco:** Durante il tuo turno attacchi la creatura bersaglio.
- **Difesa:** Puoi (ma non sei obbligato) attaccare durante il tuo turno difensivo, ma ricevi +10 Difesa e -10 Vigore fino all'inizio del tuo prossimo turno. Quando i Personaggi Fantasma difendono, svaniscono alla vista e non possono attaccare o essere presi come bersaglio. Se ci sono più creature nella Schermaglia (o Personaggi afflitti, come quelli affetti da LCANTROPIA), i Personaggi dovranno scegliere chi attaccheranno.

4. TURNO DELLE CREATURE

Prima, il Controllore tira i dadi di attacco della creatura (percentuale) ed applica ogni modificatore del segnalino schermaglia. Questo punteggio è comparato alla Difesa di ogni Personaggio. Se è uguale o maggiore, il colpo va a segno. Se ci sono più creature coinvolte, ognuna effettua un attacco contro i Personaggi. Coloro che vengono colpiti dalle creature saranno influenzati dalla Forza della Schermaglia, più eventuali modificatore applicabili. Ogni Personaggio effettua i propri tiri per i danni ed effetti sullo stato.

5. TURNO DEI PERSONAGGI

Tutti i Personaggi lanciano simultaneamente i dadi di attacco (percentuale) ed aggiungono tutti i bonus Vigore che hanno. Se il risultato dell'attacco di un Personaggio è uguale o superiore al valore di difesa del bersaglio, questo va a segno. Tieni traccia del numero di risultati positivi.

6. RIDUCI IL CONTATORE

Riduci il(i) contatore(i) di schermaglia del numero degli attacchi riusciti effettuati dai Personaggi. Ogni Colpo Devastante riduce il contatore di 2.

7. RIPETI I PASSI

Ripeti i punti da 3 a 6 fino a quando il contatore della schermaglia arriva a 0 o tutti i Personaggi vengono uccisi.

8. PRENDI IL BOTTINO

Tutti i Personaggi ricevono la ricompensa scritta sulla scheda schermaglia e possono eseguire una ricerca per ogni creatura unica. Con un d10:10+, essi trovano un Oggetto. I Personaggi che sono stati costretti a schermagliare contro il gruppo, non trovano ricompense.

SCHEDA SCHERMAGLIA

Figura #28

1. Nome della Creatura.
2. Immagine della Creatura.
3. Contatore Personaggi.
4. Potere Schermaglia.
5. Tipo di Creatura: Vedi "Affezione/Tipi di Creatura" a pag. 24.
6. Vigore-basato sulla Difficoltà della Storia.
7. Difesa della Creatura.
8. Premio in Monete.
9. Segnalino Contatore Schermaglia.
10. Contatore Schermaglia e Modificatori.
11. Segnalino Schermaglia Personaggio- Lato Attacco.
12. Segnalino Schermaglia Personaggio- Lato Difesa.

SCHERMAGLIA PERSONAGGI CONTRO PERSONAGGI

In alcune occasioni il gruppo sarà costretto a schermagliare contro uno dei suoi alleati, come ad esempio quando si trova affetto da licanthropia. La procedura è molto simile al normale combattimento di schermaglia, con le seguenti eccezioni:

- Il Personaggio costretto alla schermaglia ricopre il ruolo della creatura ("l'Afflitto").
- I restanti Personaggi devono decidere chi attaccherà l'Afflitto e chi simultaneamente difenderà usando il Segnalino Schermaglia del Personaggio. Non c'è tempo per discutere nel bel mezzo di una lotta!
- Per default, l'Afflitto ha una forza di schermaglia 1 (non ci sono modificatori), a meno che non venga indicato diversamente. Ogni colpo andato a segno contro l'Afflitto causa 1 Danno in quanto si presume che il gruppo stia tentando di non essere letale.
- L'Afflitto utilizzerà la sua arma primaria equipaggiata quando attaccherà il gruppo (tutti i Personaggi sono bersagli). I Personaggi affetti da LICANTROPIA, non useranno armi, ma artigli, causando 1d4 danno più ogni eventuale modificatore danno/DMG Bonus.
- Le creature non attaccheranno chi è Afflitto, ne vice versa.
- Non c'è premio per questo tipo di schermaglia!

Ci possono essere casi in cui più membri del gruppo possono essere Afflitti. In questo caso, i Personaggi normali possono scegliere chi attaccare durante il turno di schermaglia. Ogni Personaggio Afflitto deve attaccare tutti nel gruppo, compresi gli stessi Afflitti. Quando il contatore di un Personaggio Afflitto raggiunge lo 0 e ci sono ancora altri Afflitti che combattono, quel Personaggio si unirà al gruppo contro i rimanenti Afflitti.

Per esempio, hai un gruppo di 4 Personaggi. Il Folle Vendicatore e l'Arcanista sono affetti da LICANTROPIA. Viene pescata una Carta Evento Strada Notturna che visualizza un'icona Luna. Il Folle e l'Arcanista devono schermagliare contro gli altri 2 Personaggi, la Telepatica e l'Esorcista. Proprio come in una normale schermaglia, i Personaggi LICANTROPICI attaccano per primi, usando i loro artigli affilati come rasoi. Il Folle manca il colpo, ma l'Arcanista colpisce e provoca 6 danni (ottenendo 3 con un d4, ma aggiunge +1 Danno a causa della Licanthropia ed il suo +2 DMG bonus) all'Esorcista, Telepatica ed al Folle. Il segnalino di schermaglia del Folle Vendicatore scende a 0, quindi può aiutare i suoi alleati ad attaccare l'Arcanista. Decidono tutti di attaccare e tutti colpiscono con successo, riducendo il contatore di schermaglia dell'Arcanista (impostato su 1) ben al di sotto dello 0 causando 3 danni (1 per ogni colpo). La schermaglia quindi termina.

Se tutti i Personaggi sono in qualche modo Afflitti e sono costretti a schermagliare, si verifica lo stesso processo. E' tutto per loro stessi!

MORTE DURANTE UNA SCHERMAGLIA

Se un Personaggio muore durante una schermaglia, non può più partecipare, anche in forma di Fantasma. Una volta che la schermaglia termina, vedi "Morto e Morente" a pag. 32.



Figure #28

REGOLE GENERALI DI SCHERMAGLIA

Durante una schermaglia, si dovrebbe considerare quanto segue:

- I Personaggi possono usare Oggetti durante il loro turno.
- Alcune Abilità possono essere usate, anche se solo quelle che richiedono un tiro per colpire che possono ridurre il contatore della schermaglia, se non diversamente specificato.
- Non puoi cambiare le armi equipaggiate durante una schermaglia, o scambiare oggetti con un altro Personaggio.

COLPI DEVASTANTI & FALLIMENTI

Per i combattimenti da schermaglia, Colpi Devastanti e Fallimenti (vedi "Colpi Devastanti & Fallimenti" a pag. 25 nella sezione Incontri) hanno i seguenti effetti:

Attacco delle Creature

- **Colpo Devastante:** Il Personaggio che è stato colpito perde il suo prossimo turno.
- **Fallimento Devastante:** Riduce il contatore di schermaglia di 1.

Attacco dei Personaggi

- **Colpo Devastante:** Riduce il contatore di schermaglia di 2 anziché 1.
- **Fallimento Devastante:** Come in un incontro, l'arma usata è considerata rotta e inutilizzabile fino a quando non viene riparata da un Fabbro in città. Se un Personaggio commette un Fallimento Devastante quando non sta usando un'arma, allora perde il suo prossimo turno.

REGOLAZIONE DEL CONTATORE DI SCHERMAGLIA

A volte ti verrà detto di schermagliare con il contatore di schermaglia al massimo. Questo significa che devi iniziare la schermaglia con il contatore al massimo indipendentemente dal numero dei Personaggi.

Ad esempio con il Bandito, con 2 Personaggi in gioco ti viene detto di impostare il contatore al massimo. Il valore massimo del contatore è 4.

In alternativa, se ti viene detto di schermagliare con +1 al contatore, questo può eccedere questo numero.

Usando di nuovo il Bandito, supponiamo che hai ottenuto 4 con un d4 per 2 Personaggi. A causa del +1, devi impostare il contatore su 5.

Non puoi mai superare il valore massimo sulla scheda.

Per il Bandito, indipendentemente dal numero dei Personaggi o dei modificatori, non potrai mai superare 8 con il contatore.



STATUS E CONDIZIONI

Questa sezione descrive bonus e penalità persistenti che influenzeranno i Personaggi durante le loro ricerche.

STATUS

I Personaggi saranno soggetti a status sia positivi sia negativi. Nella maggior parte dei casi, gli status negativi rimangono con un Personaggio fino a quando non vengono rimossi in città o all'Accampamento dei Gitani, si verifica un evento benefico, o fino alla loro morte. Gli status positivi rimangono con un Personaggio fino alla fine della storia, o si verifica un evento sfortunato o vengono uccisi.

POSITIVI



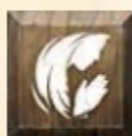
Benedetto: Ti sei dimostrato virtuoso e dalla parte della luce. Guadagni +5 Vigore e ASSORBIMENTO 1.



Coraggioso: Il tuo coraggio supera quello della gente normale. Guadagni +1 ANIMO e +1 Danno, permettendoti di eliminare più agevolmente l'oscurità dal mondo.



Etereo: Hai trovato un equilibrio tra questo mondo e l'altro, questo ti garantisce ASSORBIMENTO 2 vs. nemici corporei (non-ETEREI) ed Insidie. Danno pieno ai nemici ETEREI. Ignora le penalità di Movimento.



Leale: La tua natura devota ti ha dato la forza di volontà per prevalere contro coloro che si sono radunati contro di te! Guadagni +1 FEDE e +1 OCCULTO.



Favorito: Le tue buone azioni hanno fatto impressione ai poteri oltre il velo. Ti viene assegnato +3 Max Vita e +1 a tutti i tiri di Abilità.



Rafforzato: La tua forza d'animo interiore si è dimostrata efficace contro il male che avvolge la terra. Guadagni +5 Difesa e l'immunità alle Infezioni.



Fortunato: Sembra che la fortuna favorisca gli sciocchi e coloro che rischiano molto per raggiungere i propri obiettivi. Guadagni +1 INGANNO e +1 a tutti i tiri di ricerca.



Percettivo: Non molto sfugge alla tua vista acuta, anche in questa terra coperta da perenne oscurità. Ricevi +1 PERCEZIONE ed ignori le penalità dovute all'Oscurità.



Rispettato: Hai dimostrato la tua volontà di difendere gli oppressi di questa terra. Guadagni +1 COMUNICARE e +1 INGANNO. Vedi "Condizione Ricercato" a pag. 21 per maggiori dettagli.



Agile: Sei carico di un senso di urgenza alimentato dal desiderio di porre fine alle affezioni che affliggono la terra. Guadagni +1 Movimento e +5 Difesa.

I Personaggi sono costantemente a rischio di ricevere status negativi, dovuti sia ad eventi di storie sia a combattimenti contro creature. Quando un

NEGATIVI



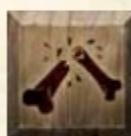
Brama di Sangue: RESISTENZA BONUS - FEDE. Guadagni +2 Danno, -2 COMUNICARE, -2 FEDE e -3 Max Vita. Gli Alleati ricevono -1 COMUNICARE a causa della tua sporca presenza. Vedi "Brama di Sangue" a pag. 21 per maggiori dettagli.



Maledetto: RESISTENZA BONUS - OCCULTO
Sei stato afflitto da maledizioni e sfortuna. La tua Max Vita è ridotta di 4 e ricevi -1 a tutti i tiri di Abilità.



Confuso: RESISTENZA BONUS - PERCEZIONE
Il tuo controllo mentale è stato distrutto, facendoti perdere la concentrazione. Non puoi usare Abilità che richiedono Punti Potere. Non puoi usare Preghiere o Rituali.



Frattura: RESISTENZA BONUS - INGANNO
Il tuo corpo è stato spezzato, impedendoti di lottare contro il male. Ricevi -10 Difesa. Puoi utilizzare solo 1 slot MANO per tenere gli Oggetti.



Immobilizzato: RESISTENZA BONUS - INGANNO
Le forze intorno a te ti impediscono i movimenti. Ricevi -10 Vigore. Passa ECOLOGIA 5 all'inizio di ogni round o il tuo Movimento diventa 0. Questo status termina quando termina il combattimento.



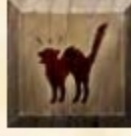
Licantropia: RESISTENZA BONUS - OCCULTO
Guadagni +1 Danno, +1 Movimento. Ricevi solo metà dei premi in Monete. Vedi "Licantropia" a pag. 21 per maggiori dettagli.



Posseduto: RESISTENZA BONUS - FEDE
Sei posseduto da una presenza demoniaca. Durante l'avventura e durante il combattimento, gli Alleati con AURA 1 perdono 1 Vita all'inizio di ogni round.



Ammalato: RESISTENZA BONUS - ECOLOGIA
Un terribile malessere ti ha colpito, riducendo la tua efficacia in combattimento. In un incontro, tira due volte il dado e prendi il risultato peggiore.



Spaventato: RESISTENZA BONUS - ANIMO
La tua fiducia è stata distrutta. Ricevi -5 Vigore e -1 ANIMO. Passa ANIMO 5 alla fine di ogni combattimento (un tentativo per ogni combattimento) per rimuovere questo stato.



Trasformato: RESISTENZA BONUS - OCCULTO
La tua forma è diventata instabile, trasformandoti in strane mutazioni. Perdi 1 slot MANO e non puoi effettuare tiri di Abilità. Se forzato a fere un tiro di Abilità, automaticamente fallisce.

Personaggio sta per ricevere uno status negativo, viene detto quale status negativo è in sospenso seguito da un numero, come mostrato nel seguente esempio:

Un Personaggio viene morso da un Vampiro e guadagna BRAMA DI SANGUE 6. Prima di ricevere questo status, deve cercare di resistere ai suoi effetti. A questo punto, il Personaggio trova l'abilità associata a BRAMA DI SANGUE, che è FEDE. Tira un d10 ed aggiunge il bonus dell'abilità FEDE. Se il risultato è uguale o superiore al numero mostrato, non ottiene lo status. Per esempio, usando l'attacco del Vampiro sopra, il Cacciatore di Streghe viene colpito e deve cercare di resistere allo status. Tira un d10 ottenendo 5, che non è abbastanza per resistere, ma lui può aggiungere il suo bonus di abilità al tiro. Per BRAMA DI SANGUE, la relativa abilità è FEDE. Il Cacciatore di Streghe ha +1 FEDE, quindi il totale del suo risultato è 5 + 1 = 6, che è sufficiente per evitare di essere influenzato dalla BRAMA DI SANGUE..

In più:

- Se uno status negativo non mostra un numero, non si può resistere.
- Se una creatura o offizione è soggetta ad uno status negativo, si presume che non abbiano bonus, quindi devono tirare il numero specificato ed ottenere un risultato maggiore o uguale.
- Se si ottiene uno status positivo tra le storie, rimane valido fino alla fine della storia successiva, o viene perso durante la partita.

BRAMA DI SANGUE

Se un Personaggio viene colpito dalla BRAMA DI SANGUE, riceve le modifiche mostrate nella Tabella di Stato (pag. 20). Inoltre:

- Riceve un attacco extra durante gli incontri (Artigli/1d4 Danno + DMG Bonus).
- Quando viene ucciso, diventa un Vampiro anziché un Fantasma. se questo si verifica durante l'avventura, sostituisci il Personaggio con una miniatura Vampiro (se sono tutti in uso, tieni solo la miniatura del Personaggio). Se sulla Mappa del Mondo o durante la narrazione della storia, prendi la tessera mappa Open Road (Strada Aperta) e metti al centro tutti i Personaggi ed il nuovo Vampiro. Il gruppo deve combatterlo fino alla morte. Una volta ucciso il Personaggio Brama di Sangue, immediatamente va nel Limbo.
- Un Personaggio affetto da Brama di Sangue è immune allo status LICANTROPIA e vice versa.

LICANTROPIA

Se un Personaggio viene maledetto da LICANTROPIA, riceve le modifiche mostrate nella Tabella di Stato. Inoltre:

- Riceve un attacco extra durante gli incontri (Morso/1d4 Danno + DMG Bonus).
- Quando appare un'icona Luna (di solito nelle Carte Evento su Strada), tira un d10. Con 1-9, deve immediatamente schermagliare con il gruppo con il Contatore Schermaglia impostato a 1. Vedi "Schermaglia Personaggi Contro Personaggi" a pag. 19 per maggiori dettagli. Con 0, diventa un Lupo Mannaro e schermaglia fino alla morte! Una volta ucciso, segui le regole per la morte del singolo Personaggio e continua a giocare in forma di Fantasma.

CONDIZIONI

Le seguenti condizioni non sono correlate ad effetti di status. Qualunque effetto o abilità che rimuova o comunque faccia riferimento ad uno status non influisce sulle seguenti condizioni.



1



2



3

Figure #29

Figure #29

1. Segnalino Corrosione, fronte e retro.
2. Segnalino Infezione, fronte e retro.
3. Segnalino Ricercato, fronte e retro.

INFEZIONE

Se un Personaggio (i Fantasma non sono influenzati) diviene AMMALATO, c'è la possibilità che si ammali gravemente. Ogni volta che sei AMMALATO e ottieni di nuovo lo stato AMMALATO, ricevi un segnalino Infezione, ma conservi lo stato AMMALATO. Se arrivi a ricevere 4 segnalini Infezione, li scarti, rimuovi lo stato AMMALATO e riduci la tua Vita massima di 1 in modo permanente. Puoi sbarazzarti di una Infezione visitando il Medico in città o dopo la morte.

CORROSIONE

Determinate creature ed eventi legati alla storia possono indurre un Personaggio ad ottenere un segnalino Corrosione (i Fantasma non sono influenzati). I segnalini Corrosione sono numerati da 1a 4. All'inizio di ogni round dopo averlo ricevuto, perdi 1 Vita in quanto una sostanza acida ti brucia. Per sbarazzartene hai due possibilità:

- Lascia che la Corrosione faccia il suo lavoro, ferendoti per 4 rounds, per un totale di 4 punti Vita, 0:
- Scarta un Oggetto per evitare danni. Questo può essere fatto in qualsiasi momento mentre hai il segnalino, anche prima di subire qualsiasi danno. Tuttavia, una volta perso 1 punto Vita non puoi riottenerlo scartando Oggetti..

Ad esempio, se aspetti 2 rounds e perdi 2 punti Vita, puoi scartare un Oggetto per evitare di perdere i 2 punti Vita rimanenti. Tuttavia, non puoi recuperare i 2 punti Vita già perduti.

E' possibile avere fino a 2 segnalini Corrosione alla volta che agiscono cumulativamente. Se un Personaggio ne ha già due e gli viene detto di prenderne un altro, il segnalino più vecchio viene riaggiornato a 4 rounds.

I segnalini Corrosione vengono persi quando un Personaggio muore.

LA CONDIZIONE RICERCATO

Un Personaggio può diventare RICERCATO a causa di qualche contrattempo nell'avventura. Prendi il segnalino Ricercato e posizionalo sopra il ritratto del Personaggio sulla Scheda del Personaggio. Se il gruppo ha un Personaggio RICERCATO, può entrare nelle città, tuttavia il Personaggio Ricercato non può usufruire dei servizi offerti dalla città. E' ancora in grado di partecipare ad eventi legati alla storia. I Ricercati non possono ottenere nuovi Milizia o Alleati. Per rimuovere la condizione RICERCATO, il Personaggio(i) intressato deve pagare 10 Monete mentre si trova in città, a quel punto il segnalino viene rimosso.

Lo status positivo RISPETTATO cancella la condizione RICERCATO.

Ad esempio, se un Personaggio RISPETTATO diventa RICERCATO, perde lo status RISPETTATO, ma non diventa RICERCATO. In alternativa, se invece è RICERCATO e acquisisce uno status RISPETTATO, egli non diventerà RISPETTATO, sarà solo la condizione RICERCATO che cesserà.

EFFETTI

Gli Effetti sono simili agli status in quanto hanno alcune proprietà speciali:

Assorbimento: Quando un bersaglio è affetto da ASSORBIMENTO #, allora quel bersaglio prende # danno in meno per ogni attacco diverso che lo colpisce. Questo non include il danno da INSIDIA se non specificato.

Riduzione: Quando un bersaglio è influenzato da RIDUZIONE #, allora questo provoca # danni in meno per ogni attacco riuscito che esegue.

AVVENTURANDOSI

Quando la storia ti dice di configurare una Mappa Avventura, accedi alla modalità Avventura. Il tuo obiettivo sulla mappa è di completare gli obiettivi primari e facoltativi, quindi lasciare la mappa tramite la Zona di Uscita o le istruzioni del racconto.

AVVENTURE TURNO/ROUND

Un turno di un'avventura è il tempo che impiega un Personaggio per completare le proprie azioni su una Mappa Avventura. Un round è il tempo necessario a tutti i Personaggi per completare il loro turno di avventura. Quando un effetto dura "un round" significa fino alla fine del turno di un Personaggio/Nemico successivo. Ci sono tre fasi in un turno, che si verificano in questo ordine: Riposare, Azioni del Personaggio, Transizione Mappa/Leader.

FASE 1 : RIPOSARE

Una volta per capitolo, l'attuale Leader può decidere di far riposare il gruppo. Vedi "Riposare" a pag. 15 per maggiori dettagli.

FASE 2 : AZIONI DEI PERSONAGGI

Le azioni dei Personaggi possono essere eseguite in qualsiasi ordine durante il turno. Il Leader agisce per primo, continuando con il Personaggio a sinistra, fino a quando tutti i Personaggi hanno eseguito il proprio turno. Un Personaggio può mantenere le proprie azioni, ma può agire solo dopo che gli altri hanno svolto il proprio turno. Se più Personaggi mantengono le proprie azioni, l'ultimo a farlo agisce per ultimo.

Movimento: Il numero di spazi che può muovere un Personaggio. Il movimento in diagonale conta 1, purché gli angoli di collegamento non siano bloccati dal terreno. Puoi fermarti per eseguire altre azioni (come la ricerca), quindi continuare a muoverti.



Esempio #02

1. Movimento in diagonale non valido in quanto bloccato dal terreno sulla mappa.
2. Movimento ortogonale valido.

Interazione/Ricerca: Ci saranno molte opportunità di interagire con i punti di interesse sulla mappa, o "caratteristiche della mappa". Un Personaggio può interagire con una sola caratteristica per round e per farlo deve essere adiacente o occupare lo stesso spazio. Le interazioni includono cose come aprire una porta, tirare una leva, o investigare su una caratteristica della mappa eseguendo un tiro di Abilità. Interagire con le caratteristiche non ferma il movimento e può essere fatto durante un incontro. Se una storia afferma che è necessario eseguire un ACT per interagire con una funzione e il gruppo non si trova in combattimento, si traduce in un'azione del Personaggio.

Interagire con un segnalino è un altro esempio. E' consentito un solo tentativo di ricerca per segnalino di ricerca. Se si ha successo, il segnalino viene rimosso dalla mappa.

Per iniziare la ricerca, tira un d10. Salvo diversamente specificato dalla storia, i risultati del tiro sono:

- **1-3:** Il Personaggio viene ferito da una trappola o da un pericolo naturale e riceve 1d4 (INSIDIA) Danno.
- **4-7:** La ricerca risulta essere una perdita di tempo e non accade nulla.
- **8-0:** Successo! Il Personaggio può pescare una carta dal mazzo Oggetti.

Oggetto/Artefatto, Abilità, Preghiera/Rituale: Un Personaggio può attivare un Oggetto/Artefatto, usare un Abilità o lanciare una Preghiera/Rituale. Solo una di queste azioni è consentita per round. A differenza del combattimento, un Abilità non può essere usata più di una volta per round.

FASE 3 : TRANSIZIONE MAPPA/LEADER

Gli obiettivi primari della mappa indicano ai giocatori come i loro Personaggi possono lasciare la mappa o transitare su un'altra mappa. Se viene detto di transitare attraverso una Zona d'Uscita, e tutti i Personaggi sono al suo interno, il Leader può transitare su una nuova mappa avventura o continuare la narrazione. Se stanno giocando 5 Personaggi, solo 4 possono trovarsi sulla Zona d'Uscita. Quando si verifica una transizione della mappa, metti via la mappa corrente, passa il segnalino Leader al Personaggio successivo e continua la storia. Spetta al Leader attuale effettuare la transizione. Se decide di restare, inizia un nuovo round di avventura. Una transizione della mappa non può avvenire durante un combattimento, a meno che non venga indicato diversamente o se il combattimento è un obiettivo facoltativo. Vi sono alcuni casi in cui è necessario eseguire un'azione per rendere accessibile la Zona d'Uscita. Ad esempio, potrebbe essere nascosta ed i Personaggi devono risolvere un enigma per trovarla, o devono raggiungere la Zona d'Uscita prima che muoiano per una spaccatura. Non c'è una via di ritorno. Il nuovo Leader imposta la nuova mappa (se fattibile) come indicato nelle istruzioni della storia e completa le eventuali aggiunte per il nuovo luogo, come iniziare un combattimento, o fare un tiro di Abilità. Questo vale anche quando si entra in una mappa avventura dalla Mappa del Mondo. Se il Leader corrente entra nella mappa avventura, la leadership passa al personaggio successivo.

Per esempio, la Telepatia è il Leader mentre si trova sulla Mappa del Mondo ed invece muove entra in Elkra Pines. Non vuole pescare una Carta Evento Fuori Strada/Strada, ma invece passare la leadership al Personaggio successivo. Il nuovo Leader legge quindi il Diario della Storia ed imposta la prima mappa avventura.

SEGNALINI TRACCIAMENTO

Se il gruppo raccoglie Segnalini Tracciamento durante l'avventura, questi vengono scartati ogni volta che si verifica una transizione della mappa, a meno che non sia specificato diversamente.

IL VAMPIRO DORMIENTE

Se il gruppo incappa in un Vampiro Dormiente, allora è necessario tentare di trafiggergli il cuore ed ucciderlo definitivamente. Quando i Personaggi incontrano un Vampiro Dormiente, devono essere adiacenti ad esso e tirare un d6:4+ per indirizzare qualcosa di forte nel suo cuore prima che possa risvegliarsi. Se il tiro ha successo, il Vampiro viene ucciso. Il Personaggio guadagna 8 Conoscenza se il Vampiro viene ucciso in questo modo. Se possiedi un Paletto di Legno nel momento in cui fai il tentativo, aggiungi +1 al risultato del dado. Se fallisci, il Vampiro si sveglia ed il gruppo deve affrontarlo in combattimento. Se ti trovi sulla Mappa del Mondo, usa la tessera mappa Strada Aperta (FC05A). Se trovi più di un vampiro nella stessa mappa avventura, il primo può essere ucciso con un tiro d6:4+. Tutti gli altri Vampiri richiedono un d6:5+. Se fallisci, devi affrontare i Vampiri rimasti in un incontro.

SPAZI DELLA MAPPA OCCUPATI

I Personaggi non possono muoversi attraverso muri, porte chiuse e saracinesche o attraverso oggetti che coprono la griglia della mappa, come alberi ed edifici. Allo stesso modo, un Personaggio non può muoversi attraverso uno spazio senza griglia o che sia OCCUPATO (80%) da un oggetto, come un tronco d'albero, una grossa cassa o un tavolo. L'esempio seguente mostra quali spazi possono essere occupati dai Personaggi, con le aree ombreggiate in rosso che sono occupate dagli alberi. Se ci sono dei dubbi su uno spazio se può essere occupato, posizionare il Personaggio su una casella adiacente.



INTERAZIONE CON CARATTERISTICHE BLOCCHATE

La vista è bloccata da oggetti che coprono la griglia sulla mappa, a meno che non sia specificato diversamente dalla Storia. Non puoi attaccare bersagli che non sono sulla tua linea di vista (vedi "Vista" a pag. 27), né interagire con le caratteristiche della mappa (che non puoi vedere).

INSIDIE

Un Insidia è un tipo di danno che i Personaggi possono ricevere da una trappola, un pericolo naturale o qualche altro evento sfortunato. Quando sei ferito da un Insidia, ti verrà chiesto di subire un danno da INSIDIA, ad es.

"Ricevi 1d4 Danno (INSIDIA)". Alcuni Personaggi possono ricevere un bonus contro il danno da INSIDIA, come ASSORBIMENTO 1, ma la maggior parte dei Personaggi riceveranno un normale danno da INSIDIA. Gli effetti dell'Insidia influenzano il Personaggio che li subisce ed ogni altro Personaggio nel loro raggio d'azione. Il raggio è specificato nella descrizione, "INSIDIA #", dove # è il numero di spazi dal Personaggio che la incontra. "INSIDIA 1" influenzerebbe il Personaggio che la incontra e tutti i Personaggi adiacenti a lui. Se il numero non viene mostrato, l'Insidia influenza solo il Personaggio intressato.

CREATURE GENERATE

Se viene richiesto di generare una creatura nel mezzo di un turno avventura, inizia immediatamente un incontro: 1) Tira il Primo Colpo, 2) I combattenti si alternano normalmente. Vedi "Incontri" a pag. 23 per maggiori dettagli.

FINE DI UN CAPITOLO

Quando la storia raggiunge la fine di un capitolo, prima di passare al successivo le seguenti azioni dovrebbero essere completate:

- RIPRISTINARE tutti gli Oggetti, a meno che non abbiano speciali istruzioni di RIPRISTINO.
- Scarta tutti gli Oggetti attivati che hanno un effetto di durata di un capitolo.
- Rimuovi tutti gli eventi RIMANE IN GIOCO e scartali.
- Passa il segnalino Leader al prossimo Personaggio.

INCONTRI

A differenza delle schermaglie, che sono un rapido combattimento astratto, gli incontri sono combattimenti tattici a pieno titolo usando una Mappa Avventura. Durante un incontro, il Controllore deve completare i seguenti passi prima che il combattimento possa iniziare:

- Trova le creature per questo incontro dal mazzo Creatura e le relative miniature associate e posizionale in un'area accessibile.
- Posiziona gli Indicatori Vita sulle carte dei nemici, uno per ogni creatura incontrata. Usa la freccia in alto quando hai a che fare con una singola creatura. Per più creature dello stesso tipo, posiziona gli Indicatori sulle frecce successive in senso orario intorno alla scheda.
- Crea un'annotazione per la creatura(e) nella Scheda Registrazione Incontri.

SCHEDA INCONTRO CREATURA

Figure #30-31

1. **Creatura/Nome Afflizione.**
2. **Creatura/Tipo Afflizione.**
3. **Tracciato Nemico:** Le creature possono usare fino a 4 tracciati /incontri, le Afflizioni saranno sempre un singolo nemico.
4. **Vigore:** Si adatta alla difficoltà della storia che si sta giocando.
5. **Valori di Difesa & Movimento.**
6. **Ricompensa:** Conoscenza e Monete guadagnate per giocatore per ogni nemico.
7. **Tipo di Combattimento:** Mischia o a Distanza creatura/afflizione.
8. **Potere Speciale.**





Figure #31

Figura #30-31 (continua)

9. **Poteri:** Determinati dal Dado Potere dell'attacco della creatura.
10. **Immagine:** Immagine della Creatura/Afflizione.
11. **Miniatura:** Quale miniatura o segnalino utilizzare.
12. **Numero Identificativo della Carta.**

TIPI DI AFFLIZIONE/CREATURA

Le Creature e le Afflizioni sono di varie forme e dimensioni. Ognuna rientra in una di queste categorie.



Figure #32

Figura #32

1. **Demoni:** Non di questo mondo, le creature demoniache ritornano ai giorni più bui di un tempo di fuoco e zolfo. Il loro simbolo è rappresentato da una fiamma.
2. **Mortali:** Fatte di carne ed ossa, consistono di tutti gli uomini e le bestie che hanno ancora le loro anime. Rappresentate da una goccia di sangue.
3. **Naturali:** Antichi racconti parlano di alberi che possono camminare e parlare, spiriti che coltiverebbero le terre nel deserto ancora prima che gli uomini camminassero su questa terra. Queste creature sono rappresentate da un albero gigante.
4. **Occultisti:** Una volta mortali, hanno venduto le loro anime ai signori oscuri e ora fanno le loro nefande offerte. Rappresentati da una stella a cinque punte.
5. **Mutaforma:** Nessuno sa da dove vengano i Mutaforma, nemmeno loro stessi. Alcuni possono controllarli, altri no. Di solito si tratta di anime torturate che sono diventate pazze per quello che sono diventate. Rappresentate da una testa di Lupo Mannaro.

6. **Spiriti:** Non più di questo mondo, ma costretti su di esso. Gli Spiriti rappresentano coloro che hanno lasciato la vita, e tuttavia si attardano a causa di un debito in sospeso. Sono rappresentati da una figura spettrale.
7. **Non Morti:** Da tempo morti, queste vili creature sono state riportate ad una parvenza di vita, anche se di solito sono solo le marionette di una forza più oscura. Rappresentate da vili denti digrignati.

INCONTRO TURNO/ROUND

Un turno d'incontro è il tempo che impiega un Personaggio o un nemico per completare le proprie azioni di combattimento.

Il round di un incontro è il tempo necessario a tutti i combattenti per completare il turno di incontro. Quando un effetto dura un "round" significa fino alla fine del turno di combattimento di un Personaggio/Nemico.

PRIMO COLPO

Per determinare chi agisce per primo in un incontro, devi eseguire il Primo Colpo. Ogni gruppo, personaggi e nemici, tirano un d10. Il Leader dovrebbe tirare per i personaggi ed il Controllore dovrebbe tirare per i nemici. Chi ottiene il risultato più alto agisce per primo.

- In caso di pareggio, i Personaggi vincono il Primo Colpo.
- Se è presente un Afflizione, i nemici ottengono +2 al loro Primo Colpo.
- In modalità Incubo, i nemici vincono automaticamente il Primo Colpo.

Ad esempio, il gruppo incontra tre Streghe che stanno compiendo un folle rituale. Il Leader tira un d10 a nome dei Personaggi con un risultato di 8. Il Controllore tira per conto delle creature ottenendo un 6. Ciò significa che nell'incontro i Personaggi agiscono per primi. Se fosse stata presente un' Afflizione, i nemici avrebbero ricevuto un +2 al loro tiro, ottenendo in totale 8 (6+2). Tuttavia, avendo ottenuto un 8 anche i personaggi, agiscono ancora per primi poiché vincitori in caso di pareggio.

TURNO DEL PERSONAGGIO

(Vedi "Fantasmi in Combattimento" a pag. 32 per i Personaggi

fantasma.)

Il Leader agisce per primo, continuando con il Personaggio a sinistra, finché tutti i Personaggi abbiano effettuato il proprio turno. I Personaggi possono mantenere le loro azioni come in un'avventura. Ciascuna delle seguenti azioni possono essere svolte una volta per turno d'incontro, in qualsiasi ordine (con l'eccezione di Equipaggiare/Commerciare):

- Spostamento:** Come durante un turno avventura.
- Act:** Un ACT può essere UNA delle seguenti azioni:
 - **Attaca un nemico con le armi equipaggiate. L'attacco fa terminare qualsiasi movimento.**
 - **Attiva/esaurisci un Oggetto o un Artefatto.**
 - **Tenta di usare una Preghiera o un Rituale.**
- **Interagire:** Un Personaggio può interagire con una caratteristica sulla mappa, come un segnalino Ricerca o un dado Controllo Abilità.
 - **Usa Alleati Evocati/Compangi:** Se un Personaggio ha un Alleato Evocato (vedi "Evocazione o Generazione Durante un Combattimento" a pag. 27), può agire durante il turno di quel Personaggio. Se hai un Compagno armato/addestrato, puoi farlo attaccare in aggiunta all'attacco del tuo Personaggio.
- **Oggetti Consumabili:** Un Personaggio può usare qualsiasi numero di Oggetti Consumabili in suo possesso, come bende o acqua santa.
- **Abilità:** Un Personaggio può usare una qualsiasi delle sue Abilità in quessa fase. Alcune Abilità ti permettono di essere usate al di fuori del tuo turno.
- **Equipaggiare/Commerciare:** Un Personaggio può scambiare Oggetti con un Personaggio adiacente e sistemare Oggetti tenuti in mano. Questo può essere eseguito solo alla fine del proprio turno dopo avere svolto tutte le altre azioni.

MOVIMENTO DEI PERSONAGGI

Un Personaggio può muoversi attraverso spazi occupati da altri Personaggi, ma non attraverso spazi occupati da nemici. Un Personaggio non può fermare il proprio movimento su uno spazio occupato. Se un Personaggio si muove su uno spazio con dell'acqua, egli deve immediatamente fermarsi. Nel suo prossimo turno, può continuare a muoversi all'interno dell'acqua alla velocità di uno spazio per round, compreso il movimento per uscire dallo spazio acquatico. Quelli che sono ETEREI ignorano le restrizioni di movimento, come ad esempio l'acqua. Potrebbero esserci altre restrizioni o effetti sui movimenti all'interno delle istruzioni della storia.

ATTACCARE

Tutti i Personaggi per colpire tirano un d10 e un d00 (il dado percentuale), che producono un risultato tra 01-100. Il Personaggio dichiara il bersaglio da attaccare nel proprio turno e poi tira entrambi i dadi. Al risultato vanno aggiunti i modificatori del Vigore dei Personaggi (che includono i bonus rappresentati sulla Scheda del Personaggio), i bonus degli oggetti, armi, stati, ecc. Quindi confronta questo numero finale con il valore di difesa del bersaglio. Se il risultato è maggiore o uguale al valore di difesa della creatura, il bersaglio viene colpito. Il danno viene calcolato in base all'arma equipaggiata in uso, poi il DMG Bonus del Personaggio ed eventuali bonus di danno aggiuntivi vengono aggiunti al totale. Il danno viene sottratto all'attuale valore di vita del nemico. Quando la vita raggiunge lo 0, la creatura viene sconfitta e la sua miniatura viene tolta dalla mappa. Le armi da Mischia possono essere usate solo contro bersagli adiacenti, a meno che non abbiano un raggio d'azione indicato sulla loro carta. Solo le armi e gli oggetti che sono equipaggiati dovrebbero essere posti sul lato destro della Scheda del Personaggio. Possono essere equipaggiate due armi ad 1 MANO alla volta (un arma ed un oggetto per mano). Quando attacchi, devi scegliere per ogni round quale arma usare, applicando solo i bonus e gli effetti dell'arma scelta. Puoi anche spendere 1 Punto Potere per effettuare un attacco aggiuntivo con l'arma secondaria. Solo gli effetti per quest'arma secondaria sono utilizzabili nel secondo attacco. Se si tiene un'arma a 2 MANI, non è possibile tenere altri oggetti in quanto le mani sono occupate. Tuttavia, il danno può essere tirato due volte utilizzando il più alto dei risultati ottenuti.

Le armi a Distanza possono essere utilizzate su qualsiasi bersaglio che si trova all'interno della linea di Vista (Vedi "**Vista**" a pag. 27 per maggiori dettagli). Se un oggetto, come un arma da Mischia, ha un raggio specificato sulla carta, usa questo come distanza invece della regola Vista, sebbene gli attacchi non possano essere fatti se interrotti da un ostacolo.

Se il Personaggio non ha un arma equipaggiata, può comunque attaccare disarmato. Il danno di un attacco disarmato di successo è il bonus DMG del Personaggio più qualsiasi altro bonus DMG che non abbia a che fare con un arma.

Ad esempio, l'Archanista attacca un Lupo Mannaro a cui è adiacente. Lei tira i dadi percentuale. Il d10 mostra un 8 e il d00 un 50, il risultato è 58. Dopo aver aggiunto i suoi modificatori d'arma, che in questo caso è un +4 Vigore per lo Stiletto ed il suo modificatore di Vigore, che è un +3, il risultato finale è 65. La Difesa del Lupo Mannaro è 60, il che si traduce in un successo. L'Archanista tira quindi il danno mostrato sullo Stiletto, che è un d4. Ottiene un 3 e poi aggiunge il suo +2 DMG bonus, il che significa che il Lupo Mannaro perde 5 Vita. Il Controllore registra questo risultato usando il Tracciato Vita del nemico.

COLPO DEVASTANTE & ERRORI

Se il tiro di attacco di un Personaggio risulta un 100 naturale senza modificatori, egli ha eseguito un Colpo Devastante. Questo significa che:

- Egli ha guadagnato un Movimento e un Azione in più, 0
 - Può recuperare tutti i suoi Punti Potere
- Tuttavia, se un Personaggio tira un 1 naturale (per colpire senza modificatori), commette un Errore che ESAURISCE la carta dell'arma (girala di lato). Quest'arma è considerata "rotta" ed inutilizzabile fino a quando non viene riparata da un fabbro in città. Se un Personaggio commette un Errore quando non usa un arma, può agire ma non può attaccare durante il prossimo turno, includendo l'uso di Abilità che richiedono un tiro per colpire.

Quando commetti un Errore usando un Artefatto, questo non si rompe, ma viene ESAURITO fino al termine del corrente combattimento.

I Fantasmici guadagnano 1d6 Punti Fanta quando eseguono un Colpo Devastante e perdono 1 Punto Fantasma quando commettono un Errore.

ESAURIRE OGGETTI & ABILITÀ

Alcuni Oggetti ed Abilità possono essere "ESAURITI" per fornire un effetto speciale. Quando ciò accade, sono inutilizzabili fino al loro RIPRISTINO, inclusi tutti gli altri benefici e bonus annotati sulla loro carta. Quando qualcosa è ESAURITO, gira la sua carta di lato per indicare tale condizione. Tutti gli Oggetti /Abilità/ecc. esauriti sono RIPRISTINATI quando i Personaggi lasciano la loro attuale Mappa Avventura, salvo diversa indicazione.

BLOCCARE ATTACCHI CON UNO SCUDO

I Personaggi equipaggiati con scudi possono ESAURIRLI per bloccare un attacco contro di loro. Questi vengono considerati "rotti" e inutilizzabili fino a quando non vengono riparati da un fabbro in città.

MORIRE IN COMBATTIMENTO

Se un Personaggio muore, la sua miniatura viene rimossa dalla mappa egli poi risorge con la relativa miniatura Fantasma posizionandola in qualsiasi spazio libero della mappa che sia accessibile e visibile ai personaggi. Ad esempio, non si può riapparire dietro una porta chiusa. Una volta piazzata, si può quindi intraprendere qualsiasi azione consentita nel suo prossimo turno. Se il Leader muore, l'ordine di combattimento non cambia anche se la leadership passa al Personaggio successivo. Vedi "**Morte e Moribondo**" a pag. 32 per maggiori dettagli.

TURNO DEL NEMICO

Ogni nemico effettuerà in ogni turno le seguenti azioni, in questo ordine. Le Afflizioni agiscono per prime, seguite dalle creature con la Vita più alta. Le creature controllate dai personaggi agiscono dopo che tutti gli altri nemici hanno completato il proprio turno.

MOVIMENTO:

- **Nemici da mischia:** (distinti dall'icona "spada") durante il loro turno si spostano verso il Personaggio(i) più vicino. Se ci sono più Personaggi alla stessa distanza, il Controllore usa un dado bersaglio per determinare quale Personaggio attacca il nemico. Se alcuni Personaggi sono già adiacenti al nemico da mischia, questo non muoverà. I nemici da mischia potranno fare:
 - Muovere per evitare qualsiasi terreno o caratteristica pericolosa, come le Fiamme, purché raggiungano un bersaglio.
 - Se tutti i bersagli sono irraggiungibili senza finire su un terreno pericoloso, questo verrà fatto, ma se ne avranno l'opportunità si muoveranno per evitarlo nei round futuri. Sceglieranno anche il terreno "meno" pericoloso se possibile.
- **Nemici a distanza:** (indicati dall'icona "freccia") non si muovono a meno che un Personaggio non sia a loro adiacente. Se un nemico a distanza è adiacente ad un Personaggio, si allontana da lui fino al proprio valore di Movimento, la priorità di attacco, segue i seguenti comportamenti:

- Si sposta il più lontano possibile dai Personaggi mantenendo il maggior numero possibile di Personaggi all'interno della sua linea di vista.
- Evita qualsiasi terreno o caratteristica pericolosa, come le Fiamme.
- Se tutti i Personaggi sono fuori dalla sua Vista, i Nemici a Distanza si sposteranno fino al loro valore di Movimento verso i Personaggi per avere il maggior numero di loro sulla propria linea di Vista. Vedi "Vista" a pag. 27.



Exempio #04

1. La Strega a distanza si sposta del proprio valore di Movimento (4) in modo che sia il più lontano possibile dai Personaggi pur conservandone il numero a Vista.
2. La Querscia Oscura da mischia si muove verso il Personaggio più vicino.

Ad esempio, se una Strega inizia il suo incontro adiacente ad un Personaggio, lei si sposterà a 4 spazi di distanza (Movimento 4) in modo che sia il più lontano possibile dal gruppo mantenendo i due personaggi in vista.

BERSAGLIO E ATTACCO

Una volta nella posizione desiderata, sceglieranno un bersaglio e poi attaccheranno.

- **Nemici in Mischia:** Attaccano i Personaggi a loro adiacenti. Se più di un bersaglio è nel raggio di azione, useranno un dado per determinare la vittima. I nemici con 2" miniature/segналini hanno GITTATA 2.
- **Nemici a Distanza:** Attaccano i Personaggi a caso, se sono adiacenti ad un Personaggio o no. Usa un dado bersaglio per determinare chi sarà attaccato. Vedi "Attacchi del nemico" a pag. 26 per maggiori dettagli.

MOVIMENTO DEL NEMICO

I nemici seguono le stesse regole di movimento dei Personaggi, tuttavia possono attraversare solo spazi occupati da altri nemici e non spazi occupati da Personaggi. Non possono terminare il loro movimento in uno spazio occupato.

Le creature in mischia si sposteranno sempre adiacenti al loro bersaglio, anche se hanno RAGGIUNGERE (vedi la sezione Parole Comuni a pag. 38). La sola eccezione è se c'è un ostacolo sulla loro strada, come un segnalino Fiamme, o non sono in grado di raggiungerlo con il loro Movimento.

Gli Sciami si comportano in modo leggermente diverso... Vedi "Sciami" a pag. 28 per maggiori dettagli.

ATTACCHI DEL NEMICO

Per ogni attacco della creatura, tira tutti i seguenti dadi tutti insieme:

- Il dadi di mira (vedi sotto).
- I dadi di attacco (dadi percentuale). Il dado bianco d10 è il Dado Potere, che determina la potenza di attacco di una creatura.
- I dadi bersaglio determineranno quale Personaggio è il bersaglio per l'attacco. I dadi raccomandati includono:

# NR. PERSONAGGI	DADO BERSAGLIO	RISULTATO (PERS 1 / PERS 2 / ... / PERS 5)
2	d4	1-2 / 3-4
3	d6	1-2 / 3-4 / 5-6
4	d4	1 / 2 / 3 / 4
5	d10	1-2 / 3-4 / 5-6 / 7-8 / 9-0

Ad esempio, usa un d6 per 3 personaggi, il personaggio uno sarà il bersaglio ottenendo 1-2, il personaggio duo con 3-4 ed il tre con 5-6.

Il Controllore tira i dadi di attacco per ottenere un numero compreso tra 01-100. Se il risultato più il bonus Vigore della creatura è maggiore o uguale alla Difesa del Personaggio, questa ha colpito.

Quindi guarda il "Dado Potere". Fai riferimento alla tabella di attacco della creatura in modo che corrisponda al risultato del dado per determinare come attacca la creatura. Uno 0 su un Dado Potere equivale a 10.



Ad esempio, se il Brigante tira un 74 (70 sul d00 e 4 sul Dado Potenza) contro l'Arcanista la cui Difesa è 55, allora ha successo. Consulta la scheda Creatura per vedere a quale attacco del Brigante corrisponde il risultato del Dado Potenza (i bonus del Vigore non modificano il risultato). In questo caso il risultato è 4 (il valore del Dado Potere), l'attacco "Sguardo Intimidatorio".

Se l'attacco di una creatura ha effetto su più di un Personaggio, la creatura tira una volta per il suo attacco, ma il risultato del tiro di attacco viene confrontato individualmente con la Difesa di ciascun Personaggio per vedere se è idoneo a colpire il rispettivo valore di Difesa. In un singolo lancio di 3 dadi (dado bersaglio, d10, d00) per ogni attacco di creatura, puoi determinare chi viene colpito con il dado bersaglio e se il colpo ha avuto successo con il dado di attacco ed infine quale tipo di attacco la creatura ha fatto con il Dado Potere.

POTERI SPECIALI

Tutti i nemici hanno dei poteri speciali che devono essere eseguiti durante il combattimento. Questi poteri sono indipendenti dai poteri di attacco. Leggi i poteri speciali di un nemico prima di iniziare il combattimento.

Ad esempio, se un Brigante ha un tiro di attacco di 90 o più, egli ruba anche un oggetto consumabile casuale al proprio bersaglio se è disponibile.

COLPO DEVASTANTE E FALLIMENTO

Se il tiro di attacco non modificato di un nemico è uguale a 100, il dado d10 è "0" ed il dado d00 mostra "00", questo ha eseguito un Colpo Devastante. Dopo avere completato il primo attacco, egli deve effettuare un altro attacco contro un Personaggio a caso nel suo raggio d'azione (nemici in Mischia) o a Vista (nemici a Distanza). Tuttavia, se un nemico lancia un 1, cioè il dado d10 mostra un "1" ed il dado d00 mostra "00", egli ottiene un Fallimento, il che significa che non potrà attaccare nel suo prossimo turno, anche se potrà ancora muoversi. Se gli restano ancora attacchi nel round corrente, potranno essere effettuati.

REGOLE GENERALI DEGLI INCONTRI

Di seguito sono elencate le regole generali degli incontri che potrebbero essere trascurate.

PERDERE UN TURNO

Se un Personaggio o un nemico perde il proprio turno, distendi la relativa miniatura su un lato. Dopo che il turno perso è passato, rimetti la miniatura in posizione verticale per indicare che può agire normalmente nel prossimo turno.

VISTA

La Vista c'è quando un personaggio e un nemico possono vedersi l'un l'altro per effettuare un attacco. Salvo diversa indicazione, qualsiasi caratteristica della mappa che fa sì che uno spazio sia inaccessibile per il movimento, blocchi anche gli attacchi (alberi, mura, porte chiuse, ecc.). Ciò significa che se l'attaccante non può "vedere" l'obiettivo scelto, allora questo non è un bersaglio valido. Se un qualunque angolo dello spazio dell'attaccante può essere visto da un angolo dello spazio del nemico, c'è Vista. Personaggi e nemici non bloccano la Vista. Quando Personaggi e nemici possono vedersi l'un l'altro, sono considerati in Vista.



Exampio #06

1. Solo il Cacciatore di Streghe ha Vista su questa creatura.
2. La Telepatica e l'Esorcista hanno Vista su questa creatura.
3. Tutti i Personaggi hanno Vista su questa creatura.

Le sezioni di configurazione di una mappa storia identificheranno anche le barriere alla Vista che non sono così ovvie.

OSCURITA'

L'oscurità diminuisce la tua efficacia in combattimento. Ci sono due modi in cui possono manifestarsi le tenebre:

Istruzioni della storia: In questo caso, un segnalino Oscurità dovrebbe essere messo sulla mappa(e) interessata. Qualunque Personaggio su una mappa con un segnalino Oscurità è penalizzato, a meno che non abbia una sorgente di luce.

Poteri di una creatura: Questo di solito colpisce un singolo bersaglio con l'Oscurità. Segui le indicazioni sulla scheda della creatura o afflizione. Salvo diversa indicazione, l'effetto Oscurità termina una volta completato il combattimento. Un esempio di questa situazione è quando un

Personaggio diventa cieco.

I combattimenti che si svolgono nell'Oscurità danno come risultato un -5 Vigore a tutti gli attacchi in mischia e -10 Vigore a tutti gli attacchi a distanza. Un Personaggio che è equipaggiato con una Sorgente di Luce, come una Torcia, non ha queste penalità. L'Oscurità non ha alcun effetto sui nemici o sui personaggi fantasma.

AURE

Alcune creature (e Personaggi!) possono generare effetti Aura, solitamente a causa di istruzioni speciali sulla propria scheda. Le Aure sono di solito barriere che causano danni o altri effetti ai personaggi adiacenti. Le Aure influenzano i personaggi all'inizio del loro turno e quando entrano in uno spazio entro il raggio di un Aura. Un personaggio non può essere influenzato da un Aura più di una volta durante il proprio turno. Le creature non sono influenzate dall'Aura di altre creature. Le Aure sovrapposte potrebbero causare ulteriori danni, come mostrato nel seguente esempio:



Exampio #07

1. Il Folle Vendicatore durante il suo turno perde 2 Vita.
2. L'Archeologo nel suo turno perde 4 vita.
3. La Telepatica è al riparo dall'Aura fino a che non entra in uno spazio adiacente alla Strega.

Due Streghe attaccano il gruppo. Poiché formano una Congrega, causano 2 danni a chiunque all'interno di AURA 1. Basandoci sulla figura sopra, il Folle Vendicatore si muove nell'Aura della Strega blu, quindi perderà 2 Vita all'inizio di ogni round, in cui rientra, o si muove all'interno di questa aura. L'Archeologo si trova nel raggio di 2 Aure, il che significa che perderà 4 Vita ogni turno. Se la Telepatica si sposta in uno spazio adiacente ad una delle Streghe, perderà immediatamente 2 Vita. Se continuerà a spostarsi in un altro spazio adiacente alla stessa Strega, non perderà Vita addizionale. Se durante la sua mossa entrerà invece nell'Aura di un'altra Strega, perderà altri 2 Vita.

EVOCAZIONE O GENERAZIONE DURANTE UN COMBATTIMENTO

Alcuni nemici possono evocare alleati che combattano con loro. Ci sono anche Abilità e rituali che permettono ai Personaggi di fare lo stesso. Quando una creatura viene evocata (o viene richiesto di generare una creatura), la miniatura viene immediatamente posizionata sulla Mappa Avventura in base alle istruzioni di generazione:

- Le creature evocate da altre creature ("nemico evocato") dovrebbero essere messe in uno spazio libero adiacente al Leader.
- Le creature evocate dai Personaggi ("alleato evocato") sono posizionate in uno spazio libero all'interno della Vista del Personaggio.

Un nemico evocato o generato agisce il round successivo alla sua comparsa, agisce in ordine di Vita. Un alleato evocato agisce durante il turno del Personaggio che lo ha convocato.

Gli alleati evocati sono bersagliati dalle creature come se fossero Personaggi. In qualunque momento un evocatore non può avere più di una creatura in gioco. Inoltre, le creature evocate dai Personaggi scompaiono dopo il combattimento (vengono rimosse dal gioco). Le creature evocate non sono influenzate dall'Oscurità. Quando evochi uno SCIAME, deve essere posizionato in modo da non coprire gli spazi occupati, se possibile.

CONTROLLO DELLE CREATURE

Se un Personaggio ha la possibilità di controllare una creatura durante il suo turno, egli controlla tutte le sue azioni ignorando la sua IA. Tuttavia, proprio come i Personaggi, l'attacco termina il movimento di una creatura. Le creature controllate possono agire solo dopo che tutte le altre creature ed afflizioni hanno agito.

COMPRESSIONE

I nemici più grandi sono costretti in spazi più piccoli di loro purché almeno $\frac{1}{4}$ della miniatura o segnalino si trovi all'interno. Quando questo accade, questi ricevono -5 Vigore e -5 Difesa. Un nemico si comprime solo se non c'è altro modo per raggiungere il bersaglio, e tratta gli spazi dove viene compresso come spazi pericolosi. La Vista è determinata solo dagli spazi normalmente occupati. Gli Sciami hanno altri comportamenti e non ricevono penalità.

SCIAMI

Le creature di uno Sciame sono identificate dal termine SWARM (SCIAME) sulla scheda creatura. Sono rappresentati da segnalini da 2 pollici nell'incontro di combattimento in quanto possono condividere uno spazio con i loro nemici. Chiunque condivida uno spazio o sia adiacente a loro è preso di mira. Fanno solo 1 tiro di attacco, che colpisce tutti, come in una schermaglia.

Il comportamento degli Sciami è il seguente:

- Si spostano per occupare il maggior numero di spazi contenenti i loro nemici se possibile. Gli Sciami possono spostarsi e occupare lo stesso spazio dei Personaggi.
- Si comprimeranno in aree inaccessibili per raggiungere i loro nemici.
- Si muovono attraverso ed occupano lo stesso spazio dei Personaggi.
- Non terminano il movimento per finire sovrapposti tra loro.
- I Personaggi non possono muoversi attraverso gli Sciami.



Esempio #08

1. Lo Sciame di Pipistrelli si stringe in un'area in cui normalmente non si adatta.
2. Personaggi e creature non possono entrare in questo terreno, ma le creature grandi possono entrarvi parzialmente, a patto che $\frac{1}{4}$ della miniatura o segnalino si trovi in uno spazio valido.

CONGREGHE

Le Congreghe si formano quando ci sono 2 o più Occultisti attivi in combattimento. Quando accade, il Potere Congrega, descritto nella sezione Potere Speciale della loro Scheda Creatura, si attiva. Non tutti gli Occultisti hanno il Potere Congrega, ma parteciperanno comunque alla creazione di una Congrega



Esempio #09

Esempio #09

1. Mostra dove il Potere Congrega è descritto sulla Scheda Creatura.
2. Simbolo del Tipo di Creatura Occultista, che determina quali altre Creature Occultiste possono unirsi per creare una Congrega, anche se non hanno alcun Potere Congrega.

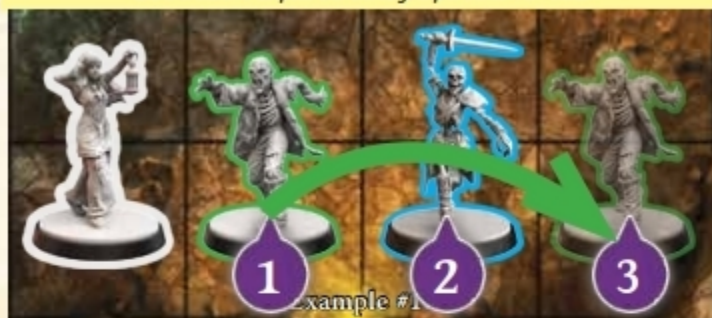
FIAMME IN COMBATTIMENTO

Se un segnalino Fiamma viene posto sulla mappa durante un combattimento, vi resta fino alla sua estinzione. I Personaggi sopra o adiacenti ad una Fiamma possono spendere Azioni per spegnerla. Se un Personaggio o un nemico entra o inizia il proprio turno in uno spazio con una Fiamma (incluso quando una Fiamma viene creata nello spazio di qualcuno), perdono un 1d4 Vita. Se termini il tuo turno adiacente ad una Fiamma, perdi 1 Vita. I nemici evocati non possono essere messi su una Fiamma. I nemici si allontanano sempre ed evitano gli spazi della Fiamma dove perderanno Vita. Tuttavia, si muoveranno o rimarranno in una Fiamma se non hanno altri bersagli, o se sono incaricati di perseguire uno specifico Personaggio. I Personaggi e i nemici non possono essere influenzati da più di una Fiamma. *Ad esempio, se uno Sciame si trova tra 2 Fiamme, perderà solo un 1d4 Vita invece che 2d4. Inoltre, se poniamo una Fiamma nello spazio di un Personaggio ed un'altra adiacente, questo ignorerebbe il danno della Fiamma adiacente, perdendo 1d4 Vita (la probabilità di danno più alta ha la priorità).*

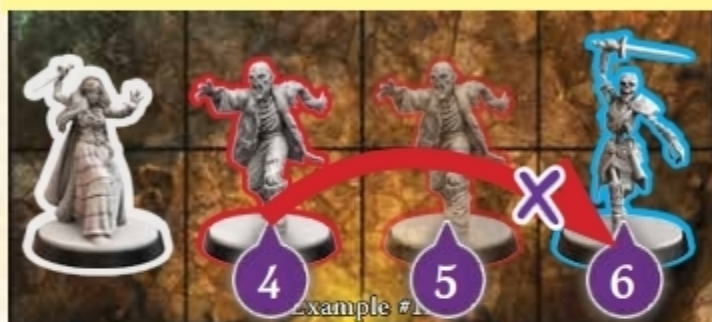
SPINTONARE

Quando un'Abilità o un potere di un nemico causa un SPINTONARE #, il bersaglio viene spinto di # spazi da chi lo schiaccia. Perde 1d4 Vita e chiunque abbia subito un impato perde 1d4 Vita. Questo è considerato un danno da INSIDIA. Alcune limitazioni si applicano in base agli ostacoli nel percorso del movimento. Nei seguenti esempi, la Telepatia usa l'Abilità Psicocinesi per SPINTONARE un bersaglio di 2 spazi. Il bersaglio atterrerà al massimo a 2 spazi di distanza, ma l'effetto dell'Abilità avrà comunque effetto su tutto il percorso.

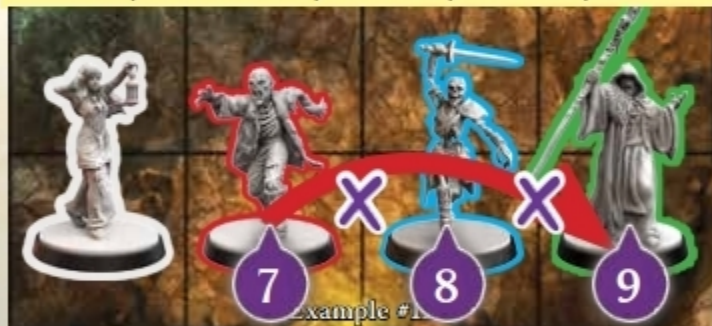
Nell'esempio seguente, la creatura può essere Spintonata di 2 spazi quando la proiezione della posizione finale non è occupata. Sia il bersaglio che le altre creature colpite dal bersaglio perdono 1d4 Vita.



Il prossimo esempio mostra che la proiezione della posizione finale è occupata (ma si presume che il bersaglio sia stato spintonato fino a lì), quindi il bersaglio si ferma nello spazio prima. Entrambi i nemici sulla mappa perdono ancora 1d4 Vita.



L'ultimo esempio mostra che tutti gli spazi nel percorso sono già occupati, quindi la creatura non si muove. Tuttavia tutte e tre le creature perdono 1d4 Vita poiché si trovano nel percorso della spintonata di 2 spazi.



Esempio #10-12

1. La creatura bersaglio viene spintonata oltre un'altra creatura sul percorso.
2. Seconda creatura.
3. Posizione finale della SPINTONATA.
4. La creatura bersaglio viene spintonata di 1 spazio di distanza poiché la seconda creatura le impedisce di andare oltre.
5. Posizione finale della SPINTONATA.
6. Seconda creatura.
7. La creatura bersaglio non si sposta a causa della mancanza di spazi liberi, ma tutte le creature che si trovano sul percorso sono comunque danneggiate.
8. Seconda creatura.
9. Terza creatura.

Se un Personaggio o una creatura possono resistere alla mossa a causa di un'abilità o beneficio che hanno ricevuto, ricevono comunque il danno associato alla SPINTONATA, a meno che non sia specificato che sono immuni alle Spintonate.

VINCERE UN INCONTRO

Dopo aver avuto successo in un combattimento, ogni Personaggio riceve:

Monete: Riceve una ricompensa in denaro per i nemici uccisi. L'ammontare della ricompensa è pari alla somma totale delle ricompense dei nemici sconfitti.

Ad esempio, il gruppo sconfigge 3 creature durante un combattimento. Due delle creature assegnano 5 monete e la terza creatura 10 monete. Tutti i Personaggi guadagnano 20 monete.

Conoscenza : Riceve il premio Conoscenza descritto sulla carta. Tieni traccia di quanta Conoscenza hai ricevuto e fai riferimento all'Albero della Conoscenza degli Opuscoli dei Personaggi per vedere se ne hai abbastanza per avanzare.

Bottino: Cerca sui cadaveri per rinvenire Oggetti. Per ogni creatura unica sconfitta (Lupo Mannaro, Strega, ecc.), ogni Personaggio tira un d10 alla fine del combattimento. Su ogni d10:10+, il Personaggio trova un Oggetto. I Personaggi con un bonus di Ricerca, ad esempio avendo lo status FORTUNATO, possono aggiungere modificatori ai loro tiri. I Personaggi in forma Fantasma non possono saccheggiare.

Se fallisci o eviti un incontro, non ci sono ricompense.

RICOMPENSE

Durante l'avventura, ai Personaggi andranno varie ricompense per aver sconfitto le creature, aver cercato tesori, aver scoperto stranezze archeologiche, aver completato gli obiettivi della storia ed altro ancora. Non tutti i premi sono di natura positiva, come alcuni Segnalini Storia. I principali tipi di premi includono Artefatti, Benefici, Monete, Oggetti, Compagni, Conoscenza, Preghiere, Rituali, e Segnalini Storia (alcuni di questi premi sono stati trattati in precedenza in questo regolamento). I premi vengono pescati in modo casuale, se del caso, a meno che non venga fatto riferimento ad uno specifico nome dal Diario della Storia. Se un Personaggio riceve un oggetto specifico dal Diario della Storia e quell'oggetto è già in gioco con un altro Personaggio, prendi nota sulla Scheda del Personaggio, entrambi i Personaggi sono considerati avere quell'oggetto. Se un Personaggio riceve uno specifico Compagno già in gioco, al suo posto riceve invece 15 Monete.

ARTEFATTI

Gli Oggetti possono essere ricevuti come ricompensa ed anche acquistati in città. I tipi di articoli includono Materiali Consumabili, Protezioni, Armi, Miglioramenti ed Artefatti. Gli Artefatti sono una versione più potente di Oggetti. Gli Artefatti non possono mai essere persi, rubati o venduti, sebbene possano essere scambiati tra Personaggi a meno che non sia dichiarato diversamente nella descrizione.



Figura #33

Figura #33

1. Dorso della Carta.
2. Immagine dell'Artefatto.
3. Nome dell'Artefatto.
4. Descrizione: Gli effetti dell'Artefatto.
5. Slot dell'Oggetto: Posizione dell'oggetto equipaggiato, in una mano o entrambe o nello slot di equipaggiamento di un Personaggio.
6. Simbolo Identificativo dell'Artefatto: Indica se l'Artefatto viene assegnato come parte di una storia, o può essere individuato attraverso altri mezzi. Tutti gli Artefatti del gioco di base sono Artefatti della storia.
7. Categoria dell'Artefatto: Consumabile, Miglioramento, Protettivo e Arma.
8. Numero Identificativo della Carta.

SEGNALINI BENEFICIO

I Benefici sono una ricompensa ricevuta durante una Storia che offre un bonus un tantum o un Oggetto molto necessario. Possono essere usati durante il turno di un Personaggio, in combattimento o durante l'avventura. I Benefici sono pescati a caso al momento della concessione della ricompensa.

Un Personaggio può possedere soltanto due Benefici in qualsiasi momento. Questi vengono scartati dopo l'uso.

MONETE

Le Monete possono essere spese per acquistare oggetti e per ottenere servizi. Di solito vengono ricevute durante incontri e schermaglie ed eseguendo determinate attività legate alla storia.

I premi in denaro nei combattimenti vengono assegnati ad OGNI Personaggio, non divisi tra loro. Sommate tutti i valori delle monete ed assegnatele ad ogni Personaggio.

Ad esempio, se il gruppo incontra con successo 2 Streghe (ricompensa per ognuna sono 8 Monete), ogni Personaggio riceverà 16 Monete.

I Personaggi possono scambiare le proprie Monete con altri Personaggi. Tutte le Monete sono considerate essere d'argento.

COMPAGNI

I Compagni danno un bonus ad un Personaggio durante le sue avventure. Ogni Personaggio ha due slot Compagni, consentendo loro di avere fino a due Compagni in qualsiasi momento. I Compagni rimangono con un Personaggio fino a che non vengono persi da un evento, da specifici stati negativi o dalla morte.



Figura #34

Figura #34-35

1. Dorso della Carta: Animale e Milizia.
2. Immagine del Compagno.
3. Nome del Compagno.
4. Descrizione: Benefici forniti dal Compagno.
5. Tipo: Animale, Milizia e Speciale. Specifica anche se sono attacchi a distanza o in mischia quando sono Addestrati/Armati in città.
6. Numero Identificativo della Carta.

MORTO E MORENTE

Quando un Personaggio raggiunge zero Vita, è morto. Questa comunque non è la firma. Quando un Personaggio "muore," gioca come il proprio Fantasma (vedi la Scheda del Fantasma del Personaggio qui sotto per maggiori dettagli). Un filo spettrale d'argento collega l'anima ed il corpo. Il filo d'argento rimane intatto a meno che i tuoi punti fantasma non si riducano a zero prima che il Medico in città possa rianimarti. Quando i Punti Fantasma scendono a zero, il filo d'argento si spezza ed il Fantasma viene spostato nel Limbo. I Personaggi nel Limbo non possono partecipare al gioco fino a quando non vengono riportati in vita dagli Zingari, da alcune abilità di Personaggi, o da altre speciali circostanze che possono verificarsi nel gioco. Un gruppo può scegliere di avere un giocatore il cui Personaggio si trova nel Limbo e farlo agire come Controllore e Narratore fino a quando il suo Personaggio non viene riportato in vita.

FANTASMA DEL PERSONAGGIO



Figura #36

1. **Nome:** Nome del fantasma del personaggio.
2. **Poteri del Fantasma:** Poteri a distanza (due frecce) o mischia (frecce incrociate) e Punti Fantasma richiesti da spendere (il totale elencato a sinistra) da usare.
3. **Poteri del Fantasma:** Usabili solo in combattimento.
4. **Immagine del Fantasma.**
5. **Attributi del Fantasma.**
 - a. **Punti Fantasma:** Usati come Punti Vita quando vengono usati i Poteri Fantasma.
 - b. **Difesa:** Come un Personaggio.
 - c. **Vigore:** Come un Personaggio.
 - d. **Bonus Danno (DMG):** Come un Personaggio, ad eccezione che non può usare armi a meno che queste non siano SPETTRALI.
 - e. **Movimento:** Come un Personaggio.
6. **Indicatore Punti Fantasma:** Usa l'Indicatore Vita/Punti Potere Fantasma per tenere traccia dei Punti Fantasma.
7. **Status Speciale:** Il Fantasma ha uno status ETEREO.
8. **Numero Identificativo della Carta.**

I Personaggi Fantasma sono solo ombre di ciò che erano in vita. Pertanto, ci sono alcune significative restrizioni per loro. Diventando un Fantasma, un Personaggio guadagna 10 Punti Fantasma, che agiscono al posto di Vita e Punti Potere. Punti Fantasma si riducono ogni volta che viene usato un Potere Fantasma elencato sulla Scheda del Personaggio, quando ricevi danno a causa di un attacco da parte di una creatura o durante eventi speciali che possono verificarsi.

Un Personaggio in forma Fantasma può essere bersaglio e colpito da creature, che drenano i suoi Punti Fantasma invece che Vita. Dato che sono ETEREI, ricevono ASSORBIMENTO 2 contro nemici Corporei (o non-ETEREI), ma ricevono il danno completo dai nemici ETEREI. Una volta che tutti i Punti Fantasma sono stati spesi o persi, il Personaggio Fantasma viene

temporaneamente rimosso dal gioco e la miniatura viene spostata nel Limbo, che è ovunque sopra la propria Scheda Personaggio.

Personaggi Fantasma...

- non possono assumere il ruolo di Leader
- possono partecipare al combattimento
- non possono interagire con le caratteristiche della mappa come cercare ed aprire porte
- non possono eseguire tiri di abilità (a meno che non sia diversamente specificato, comunque senza utilizzare bonus)
- non possono iniziare una transizione della mappa
- non possono usare armi ed oggetti a meno che non contengano la parola chiave SPETTRALE
- non sono influenzati dalle penalità di Movimento e dalle caratteristiche della mappa che inibiscono il movimento. Questo non include porte, muri, ecc.
- non sono influenzati dalla penalità Oscurità
- non sono influenzati dai segnalini Corrosione e Infezione
- non ricevono nuovi Oggetti/Artefatti, o Preghiere/Rituali
- sono influenzati dalle Insidie e pericoli fisici legati alla storia/eventi, ma ogni danno è ridotto di 2 a causa del loro stato ETEREO
- non ricevono ricompense fisiche, come Oggetti, Artefatti, Rituali, ecc., sebbene continuino a ricevere Monete e Punti Conoscenza.

Semplicemente, le sole azioni che possono compiere sono Muovere, usare Poteri Fantasma, e partecipare al combattimento. Tieni presente che i Personaggi Fantasma recuperano Punti Fantasma mentre riposano, ma non possono iniziare il riposo in quanto non assumono mai il ruolo di Leader.

Vedi "Fantasmi in Combattimento" a pag 32 per i dettagli.

POTERI E PUNTI FANTASMA

I Fantasmi non sono in grado di usare Abilità a meno che un Abilità non lo specifichi espressamente. Hanno invece Poteri Fantasma che richiedono di spendere Punti Fantasma per essere attivati. Ogni Potere costa una quantità specifica di Punti e può essere usato solo in forma di Fantasma. I Poteri Fantasma possono essere a distanza o in mischia, come specificato sulla Scheda Fantasma. Come Abilità, non puoi aggiungere il Bonus DMG ai Poteri Fantasma. Un Fantasma può usare ognuno dei suoi Poteri una volta durante il proprio turno, a patto di avere abbastanza Punti Fantasma per attivarli. Fai attenzione... se finisci i Punti Fantasma, il tuo Personaggio va nel Limbo ed è temporaneamente fuori dal gioco.

FANTASMI IN COMBATTIMENTO

I Personaggi Fantasma si comportano diversamente dai normali Personaggi durante il combattimento.

INCONTRI CON I FANTASMI

I Fantasmi possono partecipare agli incontri e possono essere bersagliati come qualsiasi altro Personaggio. Le seguenti azioni possono essere svolte dai Personaggi Fantasma:

Movere: Come i Personaggi viventi, tuttavia non sono influenzati dalle penalità di Movimento e dalle caratteristiche della mappa che inibiscono il movimento.

MORTO E MORENTE

Quando un Personaggio raggiunge zero Vita, è morto. Questa comunque non è la firma. Quando un Personaggio "muore," gioca come il proprio Fantasma (vedi la Scheda del Fantasma del Personaggio qui sotto per maggiori dettagli). Un filo spettrale d'argento collega l'anima ed il corpo. Il filo d'argento rimane intatto a meno che i tuoi punti fantasma non si riducano a zero prima che il Medico in città possa rianimarti. Quando i Punti Fantasma scendono a zero, il filo d'argento si spezza ed il Fantasma viene spostato nel Limbo. I Personaggi nel Limbo non possono partecipare al gioco fino a quando non vengono riportati in vita dagli Zingari, da alcune abilità di Personaggi, o da altre speciali circostanze che possono verificarsi nel gioco. Un gruppo può scegliere di avere un giocatore il cui Personaggio si trova nel Limbo e farlo agire come Controllore e Narratore fino a quando il suo Personaggio non viene riportato in vita.

FANTASMA DEL PERSONAGGIO



Figura #36

1. **Nome:** Nome del fantasma del personaggio.
2. **Poteri del Fantasma:** Poteri a distanza (due frecce) o mischia (frecce incrociate) e Punti Fantasma richiesti da spendere (il totale elencato a sinistra) da usare.
3. **Poteri del Fantasma:** Usabili solo in combattimento.
4. **Immagine del Fantasma.**
5. **Attributi del Fantasma.**
 - a. **Punti Fantasma:** Usati come Punti Vita quando vengono usati i Poteri Fantasma.
 - b. **Difesa:** Come un Personaggio.
 - c. **Vigore:** Come un Personaggio.
 - d. **Bonus Danno (DMG):** Come un Personaggio, ad eccezione che non può usare armi a meno che queste non siano SPETTRALI.
 - e. **Movimento:** Come un Personaggio.
6. **Indicatore Punti Fantasma:** Usa l'Indicatore Vita/Punti Potere Fantasma per tenere traccia dei Punti Fantasma.
7. **Status Speciale:** Il Fantasma ha uno status ETEREO.
8. **Numero Identificativo della Carta.**

I Personaggi Fantasma sono solo ombre di ciò che erano in vita. Pertanto, ci sono alcune significative restrizioni per loro. Diventando un Fantasma, un Personaggio guadagna 10 Punti Fantasma, che agiscono al posto di Vita e Punti Potere. Punti Fantasma si riducono ogni volta che viene usato un Potere Fantasma elencato sulla Scheda del Personaggio, quando ricevi danno a causa di un attacco da parte di una creatura o durante eventi speciali che possono verificarsi.

Un Personaggio in forma Fantasma può essere bersaglio e colpito da creature, che drenano i suoi Punti Fantasma invece che Vita. Dato che sono ETEREI, ricevono ASSORBIMENTO 2 contro nemici Corporei (o non-ETEREI), ma ricevono il danno completo dai nemici ETEREI. Una volta che tutti i Punti Fantasma sono stati spesi o persi, il Personaggio Fantasma viene

temporaneamente rimosso dal gioco e la miniatura viene spostata nel Limbo, che è ovunque sopra la propria Scheda Personaggio.

Personaggi Fantasma...

- non possono assumere il ruolo di Leader
- possono partecipare al combattimento
- non possono interagire con le caratteristiche della mappa come cercare ed aprire porte
- non possono eseguire tiri di abilità (a meno che non sia diversamente specificato, comunque senza utilizzare bonus)
- non possono iniziare una transizione della mappa
- non possono usare armi ed oggetti a meno che non contengano la parola chiave SPETTRALE
- non sono influenzati dalle penalità di Movimento e dalle caratteristiche della mappa che inibiscono il movimento. Questo non include porte, muri, ecc.
- non sono influenzati dalla penalità Oscurità
- non sono influenzati dai segnalini Corrosione e Infezione
- non ricevono nuovi Oggetti/Artefatti, o Preghiere/Rituali
- sono influenzati dalle Insidie e pericoli fisici legati alla storia/eventi, ma ogni danno è ridotto di 2 a causa del loro stato ETEREO
- non ricevono ricompense fisiche, come Oggetti, Artefatti, Rituali, ecc., sebbene continuino a ricevere Monete e Punti Conoscenza.

Semplicemente, le sole azioni che possono compiere sono Muovere, usare Poteri Fantasma, e partecipare al combattimento. Tieni presente che i Personaggi Fantasma recuperano Punti Fantasma mentre riposano, ma non possono iniziare il riposo in quanto non assumono mai il ruolo di Leader.

Vedi "Fantasmi in Combattimento" a pag 32 per i dettagli.

POTERI E PUNTI FANTASMA

I Fantasmi non sono in grado di usare Abilità a meno che un Abilità non lo specifichi espressamente. Hanno invece Poteri Fantasma che richiedono di spendere Punti Fantasma per essere attivati. Ogni Potere costa una quantità specifica di Punti e può essere usato solo in forma di Fantasma. I Poteri Fantasma possono essere a distanza o in mischia, come specificato sulla Scheda Fantasma. Come Abilità, non puoi aggiungere il Bonus DMG ai Poteri Fantasma. Un Fantasma può usare ognuno dei suoi Poteri una volta durante il proprio turno, a patto di avere abbastanza Punti Fantasma per attivarli. Fai attenzione... se finisci i Punti Fantasma, il tuo Personaggio va nel Limbo ed è temporaneamente fuori dal gioco.

FANTASMI IN COMBATTIMENTO

I Personaggi Fantasma si comportano diversamente dai normali Personaggi durante il combattimento.

INCONTRI CON I FANTASMI

I Fantasmi possono partecipare agli incontri e possono essere bersagliati come qualsiasi altro Personaggio. Le seguenti azioni possono essere svolte dai Personaggi Fantasma:

Movere: Come i Personaggi viventi, tuttavia non sono influenzati dalle penalità di Movimento e dalle caratteristiche della mappa che inibiscono il movimento.

questo non include muri, saracinesche, ecc.

Attacco: Come i personaggi viventi tranne per il fatto che non possono usare la maggior parte delle armi (a meno che non posseggano la parola chiave SPETTRALE), i loro attacchi riducono la Vita dell'ammontare dei loro Bonus DMG.

Poteri Fantasma: Un fantasma può usare ognuno dei suoi poteri una sola volta per round, purché abbiano abbastanza Punti Fantasma per attivarli. Non ci sono restrizioni su quando possono attivarli durante il loro turno.

Ad esempio, un Fantasma può usare un poter, e poi muover, e quindi attaccare e poi attivare un altro potere.

Abilità: Alcune Abilità (contenute nell'espansione) consentono ai Fantasmi di usarle spendendo i loro Punti Fantasma anziché i Punti Potere. Come per i Punti Fantasma, non vi è alcuna restrizione per l'utilizzo durante il proprio turno. I Punti Fantasma agiscono come Vita, così quando un fantasma viene ferito, si riducono i suoi Punti Fantasma. Una volta che questi si esauriscono, il fantasma viene spedito nel Limbo. Un potere nemico che riduce i Punti Potere viene ignorato. Se un potere nemico riduce la Vita, vengono ridotti i Punti Potere. Le condizioni che influenzano un Personaggio se non hanno Punti Potere vengono ignorate. Allo stesso modo, i Fantasmi non possono effettuare tiri di abilità o ricevere stati negativi o positivi (eccetto ETEREO). Se i poteri di un nemico richiedono ad un Fantasma di effettuare un tiro di abilità, questo può ignorare il tiro ed i risultati che ne derivano a meno non sia specificato espressamente che può essere eseguito da un Fantasma.

Se un Personaggio vivente muore durante un incontro, viene rimosso dalla Mappa Avventura. All'inizio del suo prossimo turno, posiziona la relativa miniatura Fantasma in uno spazio libero all'interno della Vista della sua originale posizione. Può così partecipare al combattimento come Fantasma.

SCHERMAGLIE CON FANTASMI

I Fantasmi partecipano alle Schermaglie come qualsiasi altro Personaggio alle seguenti condizioni:

- Non possono usare Punti Fantasma.
- Quando difendono, spariscono dallo scontro fino al loro prossimo turno, diventando invisibili e non individuabili.
- I Punti Fantasma agiscono come Vita, quindi quando un Fantasma viene ferito, questo riduce i propri Punti Fantasma. Una volta che questi si esauriscono, il Fantasma va nel Limbo. Se un Personaggio vivente muore durante una Schermaglia, viene rimosso dal gioco per il resto dello scontro. Una volta che lo scontro finisce, il Personaggio riprende il gioco come Fantasma.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Quando un Personaggio muore, perde tutti gli status (positivi e negativi) e Compagni. Tuttavia, nessuno dei suoi possedimenti o monete vengono persi in quanto si presume siano custoditi dal gruppo.

Se il Personaggio muore mentre il gruppo si trova in un'avventura, questo viene rimosso dalla Mappa Avventura. All'inizio del suo prossimo turno, la sua miniatura fantasma viene posta in uno spazio libero all'interno della Vista della sua posizione originale. Una volta piazzata, può effettuare qualsiasi azione consentita.

I Personaggi Fantasma possono essere riportati in vita da un Medico in città. Se un Fantasma perde tutti i suoi Punti Fantasma, viene mandato nel Limbo. L'Accampamento dei Gitani può essere visitato per riportare in vita un Personaggio dal Limbo con tutti i Punti Potenza e metà Vita. Tuttavia, questo deve pescare casualmente e tenere una carta dei Tarocchi.

Se tutti i Personaggi diventano Fantasmi e/o vanno nel Limbo, tutto il gruppo viene considerato morto.

IL GRUPPO VIENE UCCISO

Se tutti i Personaggi muoiono e diventano Fantasmi, la storia si ferma ed i loro corpi vengono ritrovati dai Gitani vagabondi e portati all'Accampamento Gitano della città più vicina.

Dovrebbero essere effettuate le seguenti azioni:

- I Personaggi tornano in vita con tutti i Punti Potere e tutti i punti Vita.
- Ogni Personaggio perde un Oggetto a caso. Non possono perdere Artefatti.
- Tutti gli stati positivi e negativi sono perduti.
- Tutti i segnalini Invezione sono perduti.
- Tutti i Compagni sono perduti.
- I Personaggi perdono metà delle loro Monete.
- Tutti i Personaggi pescano a caso una carta Tarocchi.
- Tutti i Benefici sono perduti.
- Il Personaggio 1 diventa il Leader.

Se la sezione della storia in cui si muore (seguendo la finestra di dialogo dell'incontro) non contiene istruzioni da seguire se si verifica una Morte Totale del gruppo, piazza il Segnalino Gruppo nella città più vicina. Dovete poi tornare al luogo di morte e continuare la storia, saltando l'incontro, evento, ecc. che ha causato la disfatta del gruppo.

Ad esempio, hai appena iniziato il secondo capitolo di una storia e finisci per incontrare un gruppo di Vampiri nella Tenuta di Belvar. Siete sfortunati e l'intero gruppo viene ucciso. Per prima cosa segui le istruzioni del paragrafo Il Gruppo Viene Ucciso (perdendo Compagni, Oggetti, pescando carte Tarocchi, ecc.). Quindi posiziona il Segnalino Gruppo a Waylin Point, che è la città più vicina poi spostati sulla mappa del mondo fino alla Tenuta Belvar. Da qui, continua a leggere la storia dopo l'incontro.

In altre occasioni, se ci sono indicazioni sulla morte del gruppo, seguile all'interno della storia.

LIMBO

Il Limbo è il "luogo tra i mondi." È una dimensione di anime perdute che non possono più interagire con il mondo fisico. I Personaggi morti che perdono tutti i loro Punti Fantasma sono posti nel Limbo. Quando un Fantasma entra nel Limbo, la miniatura di quel Personaggio dovrebbe essere tolta dalla mappa e messa sopra la Scheda del Personaggio. Vedi la Morte di un Singolo Personaggio per maggiori dettagli.



CARTE TAROCCHI DEI GITANI



Figura #37

Figura #37

1. Dorso della carta.
2. Nome.
3. Testo della carta.
4. Numero identificativo della carta.

Le carte Tarocchi dei Gitani restano con i Personaggi, anche se muoiono di nuovo. Ogni Personaggio può ricevere un massimo di due carte Tarocchi. Queste carte ostacolano il Personaggio e se possibile dovrebbero essere evitate. L'unico modo per un Personaggio per liberarsi da queste carte è meditare presso le pietre dei Menir e pagare il prezzo specificato. Se una carta dei Tarocchi viene rimossa in questo modo, viene rimessa nel proprio mazzo che poi viene mescolato.

TERMINARE LA PARTITA

Quando i giocatori decidono infine di concludere la partita, possono eseguire una delle seguenti azioni:

- Registrare i loro effetti personali sul loro Foglio del Personaggio e riporre tutti questi componenti insieme nella scatola.
- Mantenere TUTTI i componenti associati al loro Personaggio e raggrupparli insieme in modo che non si mischino con gli altri. In modo che quando si continua a giocare, i giocatori non devono fare altro che riprendere il proprio Personaggio e fare riferimento alla sessione successiva del Diario della Storia.

GIOCARE TRA LE STORIE

Seguire il racconto del Diario della Storia fa parte della tua esperienza in Folklore: The Affliction. Tuttavia, ci sono ancora cose che puoi fare tra le storie, come (ma non solo) le seguenti:

- Viaggiare fino alla Church of the Crossroads per apprendere Abilità.
- Visitare una città per rifornirti di scorte necessarie.
- Vedere il Medico per rianimare i Personaggi Fantasma, o peggio, i Gitani per richiamare un alleato dal Limbo!
- Andare ai Menir per rimuovere una carta Tarocco..
- Giocare con il contenuto dell'espansione di Folklore, come le carte Diceria.

Se un evento con la designazione RESTA IN GIOCO accade tra le storie, questo dura fino all'inizio della storia successiva.

Tutte queste cose possono accadere durante una storia, ma può essere più conveniente completarle dopo avere completato una storia, o prima di iniziare un'altra.

Ogni volta che giochi tra le storie, devi comunque viaggiare sulla Mappa del Mondo per raggiungere la posizione desiderata, pescando carte Evento In/ Fuori Strada mentre vai.

REGOLE AVANZATE

Puoi usare queste regole opzionali dopo aver familiarizzato con le regole base di Folklore: The Affliction. Ti consigliamo di ignorare questa sezione fino a quando non avrai concluso almeno le prime 2 storie principale del Diario.

ABILITA'

Invece di usare le Abilità di partenza dei Personaggi, puoi invece scegliere le Abilità per un costo totale di 3 Punti Abilità. Tieni presente che devi ancora avere la Parola Chiave consentita per apprendere una specifica Abilità.

INCONTRI

Se desideri potenziare il combattimento con ulteriori meccaniche tattiche, puoi usare queste regole opzionali.

Vista: Per ogni alleato o nemico che blocca la Vista sul bersaglio, ricevi -5 Vigore. Questo si applica solo ai Personaggi.

Difesa: Se scegli di passare una tua Azion, edifendi la tua posizione e guadagni +10 Difesa.

AMPLIAMENTO PROGRESSIONE ALBERO DELLA CONOSCENZA

Una volta che i Personaggi superano il limite di 1700 Punti sull'Albero della Conoscenza, dopo ogni 300 punti oltre, riceveranno un bonus a scelta:

- +1 Punto Abilità o +1 Max Punti Potere
- +1 ad ogni Talento
- +5 Vigore o +5 Difesa
- +2 Max Vita o +2 Punti Fantasma
- +1 al Bonus DMG (disponibile ogni 1200 Conoscenza, a partire da 2900 Conoscenza). Non puoi eccedere 10 Punti Potere, 36 Vita, 20 Punti Fantasma o +5 in qualsiasi Talento. Questi possono aumentare con bonus temporanei.

Ad esempio, a 2000 Conoscenza puoi fare il primo avanzamento sull'Albero della Conoscenza. Il prossimo si verificherà a 2300 Conoscenza e così via.

SCHEDE DI REGISTRAZIONE

Questo regolamento contiene le Schede dei Personaggi e la Scheda della Campagna fotocopiable. Puoi anche scaricare i pdf di queste pagine da www.greenbriergames.com/folklore_sheets. Puoi anche usare un foglio di carta bianco, anche se ti consigliamo di usare gli appositi fogli di registrazione per monitorare la progressione ed i dettagli tra le varie sessioni di gioco.

SCHEDA REGISTRAZIONE DEL PERSONAGGIO

La Scheda di registrazione dei Personaggi serve a tenere traccia dell'evoluzione di un singolo Personaggio durante il gioco. Ogni Personaggio dovrebbe averne una.

The form is titled 'CHARACTER RECORD SHEET'. It includes fields for Name, Player, Character Name, and Keywords. Below these are sections for Attributes (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma), Skills (Acrobatics, Arcana, Athletics, Deception, Diplomacy, Disguise, Endurance, Engineering, Intimidation, Investigation, Medicine, Perception, Performance, Profession, Sleight of Hand, Stealth, Survival, Thievery), and various status markers like 'Status Positives' and 'Status Negatives'. There are also checkboxes for 'Conditions & Item Markers' and 'Character Markers'.

Figura #38-39

1. Dettagli del Personaggio: Nome (nome del tuo personaggio), nome del giocatore, Personaggio (Arcanista, Folle Vendicatore, ecc.), Focus del Personaggio (percorso scelto all'inizio del gioco), Parole Chiave (iniziali e guadagnate).
2. Personaggio # (cerchia il tuo numero all'inizio di ogni sessione).
3. Attributi: Registra il valore degli Attributi di base, ogni oggetto/abilità o bonus storia per ottenere il totale.
4. Abilità (o Talenti): totali Abilità.
5. Monete attualmente possedute. Usa una matita, userai spesso questa sezione.
6. Conoscenza Attuale: tiene traccia di ogni punto Conoscenza che guadagni.
7. Modificatori di condizione. Controlla se sono presenti.
8. Status Positivi, controlla se per questa storia hai uno status o no.
9. Status Negativi, controlla se per questa storia hai uno status o no.
10. Oggetti equipaggiati.
11. Progressione Conoscenza.
12. Arti mistiche, se presenti.
13. Compagni, se presenti.
14. Oggetti consumabili.
15. Note del giocatore.

This form shows the bottom section of the Character Record Sheet, including 'Equipment/Current Item List', 'Lost Progression', 'Companions', and 'Player Status'. It features a table for equipment with columns for Item, Quantity, and Location. There are also checkboxes for 'Mystic Arts' and 'Companions'.

Figure #39

SCHEDA DI REGISTRAZIONE DELLA SESSIONE DI GIOCO

La Scheda di Registrazione della Sessione serve per tracciare una singola sessione di gioco. Si consiglia di utilizzare un foglio per sessione, nel caso in cui un giocatore ne smarrisce uno.

The form is titled 'SESSION RECORD SHEET'. It includes fields for Current Party Name, Start Location, End Location, and Date. Below these are sections for Character Names, Player Names, and various notes and decision markers. There are also checkboxes for 'Character Names' and 'Player Names'.

Figure #40

Figura #40-41

1. Nome corrente della storia.
2. Luogo di partenza/fine.
3. Personaggi e giocatori che li usano. Registra il numero d'ordine del personaggio.
4. Note della sessione.
5. Momenti della storia innescati.
6. Momenti della storia in cui sono state fatte scelte/decisioni.
7. Link per scaricare files PDF della scheda della sessione.
8. Scheda per registrare gli incontri/schermaglie con le creature.
9. Tabella Afflizioni.
10. Totali monete guadagnate dal gruppo (ignora le monete guadagnate dal singolo).
11. Conoscenza totale guadagnata alla fine della sessione.
12. Altre ricompense guadagnate in questa sessione.

The form is titled 'ENCOUNTER/SKIRMISH RECORD SHEET'. It includes a table for recording encounters with columns for Encounter Name, Type, Difficulty, Goals, Loot, Status, and Notes. Below the table are fields for 'Total Coins Received', 'Total Coins Lost', and 'Other Awards/Bonus/Items/Items Lost'.

Figure #41

PAROLE CHIAVE

Il simbolo “#” rappresenta un numero. Ad esempio, quando vedi “AURA 3,” sostituisci # con “3” nella seguente definizione.

1 HAND - 1 MANO: In riferimento ad un arma. Se hai due armi 1MANO equipaggiate, puoi spendere 1 Punto Potere per attaccare con quella secondaria.

2 HANDS - 2 MANI: In riferimento ad un arma. Tira due volte il dado Danno e tieni il risultato migliore. L'arma occupa i due slot mano. I personaggi malvagi che usano armi a 2 MANI tirano il dado Danno una sola volta.

ABSORPTION - ASSORBIMENTO #: Ignora # Danno da un attacco. Non ignora i danni da Insidia se non indicato in modo specifico.

ARCING - ARCO: Colpisce 1 nemico adiacente addizionale nel tuo attacco.

AURA #: Dona al portatore ed alleati entro # spazi del suo effetto dichiarato. Questo può anche influenzare i nemici, se specificatamente indicato.

BLACKOUT #: Il bersaglio perde il suo turno successivo se il tiro per colpire è superiore a #.

BLESSED - BENEDETTO: Uno status positivo. Ti sei dimostrato virtuoso e dalla parte della luce. Guadagni +5 Vigore e ASSORBIMENTO 1.

BRAVE - PRODE: Uno status positivo. Il tuo coraggio supera quello delle persone normali. Guadagni +1 ANIMO e +1 Danno, permettendoti di eliminare più facilmente l'oscurità dal mondo.

BLOODLUST - BRAMA DI SANGUE: Uno status negativo. +2 Danno, -2 COMUNICARE, -2 FEDE e -3 Vita. Gli alleati ricevono -1 COMUNICARE a causa della tua sporca presenza. Vedi **“Brama di Sangue” a pag. 21** per maggiori dettagli. Resistere con l'abilità bonus FEDE.

BURST - SCOPPIO: Tutti gli spazi adiacenti sono influenzati da #, che può essere un danno, una parola chiave, uno status o condizione. Sciami e nemici di grandi dimensioni subiscono lo stesso effetto dei nemici di dimensioni normali.

COLD STEEL - ACCIAIO FREDDO: Tira il dado d'attacco due volte contro Spiriti/Creature naturali, tieni il risultato maggiore ed aggiungi +1 Danno.

CRUSHING - SCHIACCIARE: Provoca RIDUZIONE 1 ad un bersaglio il prossimo turno. Non cumulabile.

CURSED - MALEDETTO: Uno status negativo. Sei stato colpito da una maledetta sfortuna. La tua Max Vita è ridotta di 4 e ricevi -1 a tutti i tiri di Abilità. Resisti con il bonus abilità FEDE.

DERANGED - CONFUSO: Uno status negativo. Il tuo controllo mentale è stato distrutto, facendoti perdere la concentrazione. Non puoi usare Abilità che richiedono Punti Potere. Non puoi usare Preghiere e Rituali. Resisti con il bonus abilità PERCEZIONE.

DISCARD - SCARTA: Rimuovi la carta da dove si trova posizionandola sull'appropriato mazzo degli scarti.

ELDRITCH - SOPRANNATURALE: Il portatore ignora gli effetti AURA nemici.

ENCHANTED - INCANTATO #: Memorizza fino a # Punti Potere nell'oggetto. Per attivare la potenza associata, si spendono i punti memorizzati. Puoi scegliere di recuperarli al posto dei normali Punti Potere della riserva.

EXECUTE - ESECUZIONE: Uccidi immediatamente creature non Afflizioni o infliggi danni doppi alle Afflizioni quando esegui un Colpo Devastante.

EXHAUST, EXHAUSTED, EXHAUSTING - SCARICO: Un Oggetto, Abilità, ecc. sono utilizzabili fino a quando non diventano ESAURITI, il che si verifica quando i personaggi lasciano la loro attuale Mappa Avventura, se non diversamente specificato.

ETHEREAL - ETEREO: Uno status positivo. Sei in equilibrio tra questo mondo e l'altro, questo ti garantisce ASSORBIMENTO 2 contro nemici corporei (non-ETEREI) e le INSIDIE. Danno pieno ai nemici ETEREI. Ignora le penalità di Movimento.

FAITHFUL - LEALE: Uno status positivo. La tua natura devota ti dà la forza di volontà contro coloro che si sono uniti contro di te! Guadagni +1 FEDE e +1 OCCULTO.

FAVORED - FAVORITO: Uno status positivo. Le tue buone azioni hanno fatto impressione ai poteri oltre il velo. Hai garantito +3 Max Vita e +1 a tutti i tiri di abilità.

FILL - RIEMPIRE: Quando usi un arma RIEMPIBILE, aggiunge alle capacità specificate per 4 attacchi.

FILLABLE - RIEMPIBILE: L'arma può usare un oggetto con la parola chiave RIEMPIRE per aumentare la capacità.

FLANK - FIANCO #: Se adiacente al tuo bersaglio c'è un tuo alleato, provoca un Danno # aggiuntivo.

FOCUS #: Guadagni + # Vigore con questa arma se attacchi lo stesso nemico dal round precedente.

FRACTURED - FRATTURA: Uno status negativo. Il tuo corpo è stato rotto, impedendoti di lottare contro il male. Ricevi -10 Difesa. Puoi usare solo uno slot MANO. Resisti con l'abilità bonus INGANNO.

FORTIFIED - FORTIFICATO: Uno status positivo. La tua forza d'animo interna si è dimostrata efficace contro il male che avvolge la terra. Guadagni +5 Difesa e immunità alle infezioni.

IMMOBILIZED - IMMOBILIZZATO: Uno status negativo. Le forze intorno a te ti impediscono i movimenti. Ricevi -10 Vigore. Supera ECOLOGIA 5 all'inizio di ogni round o il tuo Movimento diventa 0. Questo status termina quando il combattimento finisce. Resisti con l'abilità bonus INGANNO.

LUCKY - FORTUNATO: Uno status positivo. Sembra che la fortuna favorisca gli sciocchi e coloro che rischiano molto per raggiungere i loro obiettivi. Guadagni +1 INGANNO e +1 a tutti i tiri di ricerca.

LYCANTHROPIC - LICANTROPIA: Uno status negativo. 1 Danno, +1 Movimento. Ricevi la metà delle Monete nelle ricompense. Vedi **“Licantropia” a pag. 21** per maggiori dettagli. Resisti con l'abilità bonus OCCULTO.

PERCEPTIVE - PERCETTIVO: Uno status positivo. Non molto sfugge alla tua vista acuta, anche in questa terra coperta da perenne oscurità. Ricevi +1 PERCEZIONE ed ignori le penalità da Oscurità.

PENETRATE - PENETRARE #: L'attacco penetra # spazi oltre il bersaglio in linea retta, fino al valore RAGGIUNGERE dell'arma. Funziona in verticale ed orizzontale, non in diagonale.

POSSESSED - POSSEDUTO: Uno status negativo. Sei posseduto da una presenza demoniaca. Mentre ti avventuri e combatti, i tuoi alleati entro la tua AURA 1 perdono 1 Vita all'inizio di ogni round. Resisti con l'abilità bonus FEDE.

PUSH - SPINTONARE #: Spintoni il tuo bersaglio di # spazi. Il bersaglio subisce 1d4 Vita e chiunque subisca un impatto perde ugualmente 1d4 Vita. Questo viene considerato anno da INSIDIA.

RANGE# /REACH# - DISTANZA#/PORTATA #: Gli spazi # di distanza del bersaglio nemico (i) della tua posizione. Se # non è indicato, la portata è illimitata.

RAZOR - RASOIO #: Causa # danno all'obiettivo per 4 rounds all'inizio del suo turno. Non ha effetto su nemici ETEREI.

REDUCTION - RIDUZIONE #: Il Danno dell'attacco è ridotto di #.

RESPECTED - RISPETTATO: Uno status positivo. Hai dimostrato la tua volontà di difendere gli oppressi di questa terra. Guadagni +1 COMUNICARE e +1 INGANNO. Vedi **“La Condizione Ricercato” a pag. 21** per maggiori dettagli.

SACRED - SACRO: Tira i dadi di attacco due volte contro creature Demoniache/Non Morti, prendi il risultato maggiore ed aggiungi +1 Danno.

SICKENED - AMMALATO: Uno status negativo. Un brutto malanno ti ha colpito, riducendo la tua efficacia in combattimento. In un incontro, tira due volte i dadi e prendi il risultato peggiore. Resisti con l'abilità bonus ECOLOGIA.

SILVER - ARGENTO: Tira i dadi di attacco due volte contro creature Mutaforma/Non Morti, prendi il risultato maggiore ed aggiungi +1 Danno.

SNARE - INSIDIA #: Insidie, o trappole, provocano danni, che colpiscono il personaggio che si imbatte nelle insidie e tutti i personaggi che si trovano entro # spazi da loro. Se il numero non viene mostrato, solo il personaggio che si imbatte nell'insidia viene intrappolato.

SPECTRAL - SPETTRALE: L'Oggetto/Artefatto può essere usato solo in forma Fantasma.

SPOOKED - SPAVENTATO: Uno status negativo. La tua fiducia è stata distrutta. Ricevi -5 Vigore e -1 ANIMO. Supera ANIMO 5 alla fine di ogni combattimento (un tentativo per ogni combattimento) per rimuovere questo status. Resisti con l'abilità bonus ANIMO.

SWARM - SCIAME: Designa la creatura come Sciame. Vedi **“Sciame” a pag. 28**.

SWIFT - AGILE: Uno status positivo. Sei pieno di un senso di urgenza alimentato dal tuo desiderio di porre fine alle afflizioni che affliggono la terra. Guadagni +1 Movimento e +5 Difesa.

THROWN - GETTATO: SCARICO per lanciare un arma da mischia con le stesse regole di DISTANZA 3.

TRANSFORMED - TRASFORMATO: Uno status negativo. La tua forma è diventata instabile, trasformandoti in strane mutazioni. Perdi uno slot 1 MANO e non puoi eseguire tiri di abilità. Se forzato a fare un tiro di abilità, fallisci automaticamente. Resisti con l'abilità bonus OCCULTO.

TRUE - CENTRARE: Le armi a distanza possono sparare attraverso nemici/alleati senza ricevere penalità di Vigore. Vedi Regole Avanzate Incontri pag 34.

VORPAL: Tiri di attacco >95 che infliggono il massimo danno.

WEAKEN, WEAKENED - ATTENUARE, ATTENUATO: Piazza un segnalino tracciamento sul bersaglio per ogni colpo. Rimuovi un segnalino tracciamento ogni volta che il bersaglio attacca e deve tirare due volte per il suo attacco prendendo il risultato più basso.

UN-EXHAUST, UN-EXHAUSTED - RICARICATO: Ricarica un'abilità ESAURITA, Artefatto o Oggetto che ora sono riutilizzabili.

Nome:

Personaggio: 1 2 3 4 5 FOGLIO DEL PERSONAGGIO

DMG/CF



Giocatore:

Focus:

Parole Chiave:

• Attributi •

Vita = (Base) (Oggetti/Abilità) Mod

Potere = (Base) (Oggetti/Abilità) Mod

Vigore = (Base) (Items/Abilities) Mod

DMG = (Base) (Oggetti/Abilità) Mod

Difesa = (Base) (Oggetti/Abilità) Mod

Movimento = (Base) (Oggetti/Abilità) Mod

Monete

• Abilità •

Archeologia (Conoscenza e capacità pertinenti a cose antiche e culturali.)

Percezione (Quanto il tuo Personaggio è in sintonia con ciò che lo circonda.)

Ecologia (La conoscenza del Personaggio del mondo, degli ambienti, delle piante e degli animali.)

Fede (La forza spirituale del Personaggio, cognizione e forza di volontà.)

Animo (Il coraggio e la capacità complessiva di reagire di fronte al terrore.)

Occulto (Conoscenza ed abilità relative ai soggetti arcani ed all'occulto.)

Comunicare (L'abilità del Personaggio nella dialettica, nelle lingue e nella negoziazione.)

Inganno (La capacità del Personaggio di compiere azioni che passano inosservate agli altri e di manipolare abilmente gli oggetti.)

Conoscenza

• Conditions & Story Markers •

Infezioni (□□□□□) □ Segnalino Verde □

Ricercato (No Servizi in Città) □ Segnalino Rosso □

Segnalino Blu □ Segnalino Giallo □

• Status (Positivi) •

Benedetto: +5 Vigore, Assorbimento 1 □ Rafforzato: +5 Difesa, No Infezioni

Coraggioso: +1 Animo, +1 Danno □ Fortunato: +1 Ricerca, +1 Inganno

Etereo: Assorbimento 2 per Corporea/Asside □ Percettivo: +1 Percezione, No Oscurità

Leale: +1 Fede, +1 Occulto □ Rispettato: +1 Comunicare, +1 Inganno

Favorito: +3 Max Vita, +1 Tiri Abilità □ Agile: +1 Movimento, +5 Difesa

× Status (Negativi) ×

Brama di Sangue(fede): +2 DMG, -2 Comunicare/fede, -3 Max Vita □ Lycantropia(occulto): +1 Danno, +1 Movimento

Maledetto(occulto): -1 Tutte le Abilità, -4 Max Vita □ Posseduto(fede): 1 Danno agli Alleati in AURA 1

Confuso(Percezione): No Abilità con PP, No Ritual/Pregiere □ Disgustato(ecologia): Scegli il peggiore di due tiri per il danno

Frattura(Inganno): -10 Vigore, Perdi 1 Mano □ Spaventato(Animo): -5 Vigore, -1 Animo

Immobilizzato(Inganno): -10 Vigore, Movimento 0 □ Trasformato(occulto): Perdi 1 Mano, Fallisci i Tiri di Abilità

Nome Corrente Storia: (□) (h1/□) (h2/□) (h3)

FOGLIO REGISTRAZIONE SESSIONE:

(Usa una nuova scheda ogni volta che giochi)



Luogo di Partenza (dalla sessione precedente)

Luogo Finale:

Data:

pag#

pag#

□ Fine?

/ /

• Nome Personaggio •

• Nome Giocatore •

• Momenti Storia Innescati •

1 : _____

2 : _____

3 : _____

2 : _____

3 : _____

4 : _____

3 : _____

4 : _____

5 : _____

4 : _____

5 : _____

6 : _____

5 : _____

6 : _____

7 : _____

• Note •

• Decisioni Storia (Momento/Scelta) •

8 : _____

8 : _____ /

9 : _____

9 : _____ /

10 : _____

10 : _____ /

11 : _____

11 : _____ /

12 : _____

12 : _____ /

13 : _____

13 : _____ /

14 : _____

14 : _____ /

15 : _____

15 : _____ /

16 : _____

16 : _____ /

17 : _____

17 : _____ /

18 : _____

18 : _____ /

• Equipaggiamento/Portato (Oggetti & Artefatti) •

Testa _____ Carried/backpack(1-8)

Collo _____ 1 _____

Petto _____ 2 _____

Schiena _____ 3 _____

Armi _____ 4 _____

Cintura _____ 5 _____

Piedi _____ 6 _____

Mano (destra) _____ 7 _____

Mano (sinistra) _____ 8 _____

Anello (destra) _____ _____

Anello (sinistra) _____ _____

• Progressione Conoscenza •
• (Traccia Abilità Acquisita & Avanzamento Conoscenza) •

Abilita Iniziale 1: _____

Abilita Iniziale 2: _____

100: _____

200: _____

350: _____

Guadagno Fantasma: _____

500: _____

650: _____

800: _____

Guadagno Fantasma: _____

950: _____

1100: _____

1250: _____

Guadagno Fantasma: _____

1400: _____

1550: _____

1700: _____

Punti Abilita' non Spesi: _____

Punti Abilita' Spesi: _____

• Arti Mistiche (Preghiere/Rituali) •

* : _____

* : _____

* : _____

• Oggetti Consumabili (segnalini) •

○ : _____

○ : _____

○ : _____

○ : _____

○ : _____

○ : _____

• Note del Giocatore (Diario) •

☞ : _____ ☞ : _____

☞ : _____ ☞ : _____

☞ : _____ ☞ : _____

☞ : _____ ☞ : _____

☞ : _____ ☞ : _____

☞ : _____ ☞ : _____

• Compagni (Assunti/Comprati) •

: _____

: _____

: _____

FOGLIO REGISTRAZIONE INCONTRI/SCHERMAGLIE: (Traccia incontro/schermaglia dettagli per poter ricordare i risultati nelle sessioni future)

• Creature Incontrate (& Schermaglie): Vita Vigore Difesa Monete Conosc. Note:(Trovato qualche bottino? Qualcuno edimorto? Stati negativi?) •

	Vita	Vigore	Difesa	Monete	Conosc.	Note:(Trovato qualche bottino? Qualcuno edimorto? Stati negativi?)
1. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
2. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
3. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
4. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
5. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
6. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
7. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
8. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
9. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
10. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
11. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
12. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
13. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
14. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
15. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
16. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
17. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
18. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
19. _____	<input type="checkbox"/> Schermaglia? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
20. _____	☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____

• Afflizioni Incontrate: (Corrente/Altra Storia) Vita Vigore Difesa Monete Conosc. Note:(Trovato qualche bottino? Qualcuno edimorto? Stati negativi?) •

	Vita	Vigore	Difesa	Monete	Conosc.	Note:(Trovato qualche bottino? Qualcuno edimorto? Stati negativi?)
1. _____	<input type="checkbox"/> Witteria? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____
2. _____	<input type="checkbox"/> Witteria? ☼: _____	X: _____	<input type="checkbox"/> _____	○: _____	☼: _____	☞: _____

Monete Totali: (Fine della Sessione)

Conoscenza Totale: (Fine della Sessione)

• Altre Ricompense: (Artefatti, Segnalini Storia, Doni, ecc.) •

*: _____ *: _____

*: _____ *: _____

Continue your journey

through the world of Folklore: The Affliction with The Ed Greenwood Group's expanding line of novels, short stories, and RPGAs!

The Whispering Skull
by Ed Greenwood

The Moon Empress
by Justin William Cary



Between Two Evils
by Shane Donovan

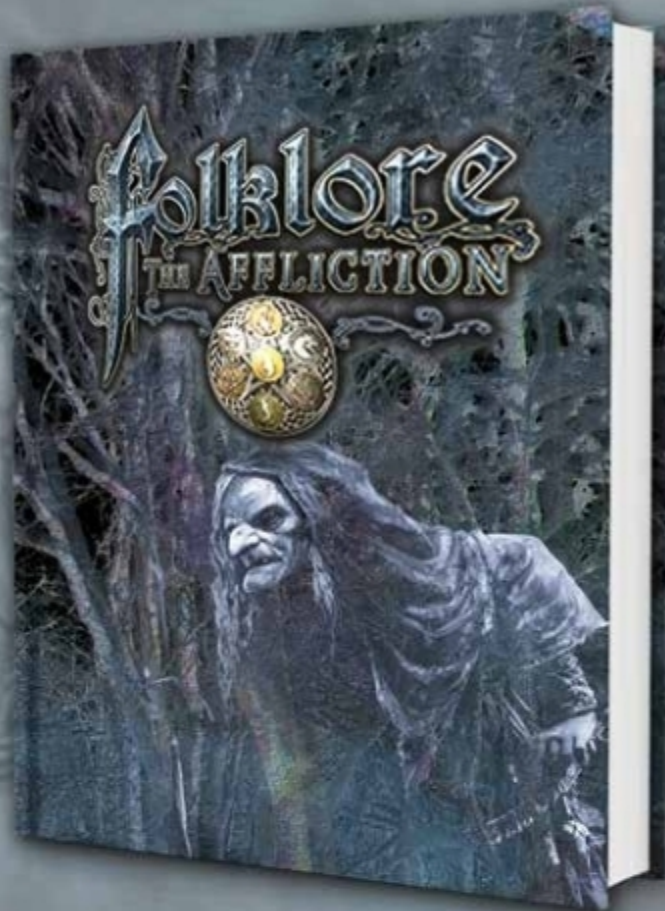
What Stirs in Raminov's
Wood by C.A. Jarrett

The dead rise, and the darkness stirs.

More Ed Greenwood Group Worlds to explore:



TheEdGreenwoodGroup.com  



ZPOCALYPSE 2: DEFEND THE BURBS

It used to be all sidewalk chalk, lemonade stands, and block parties. Now the burbs are a bloodstained feeding ground covered in nuclear ash. It's up to you to take back the suburban wasteland from hordes of mutated undead, and do whatever it takes to survive.



ASSEMBLE A SQUAD

Unite survivors of various talents and abilities.



EXPLORE AND SCAVENGE

Explore the neighborhood in search of allies and supplies.



FORTIFY YOUR HOME

Tower Home defense! Craft traps, barricades and bombs.



ARM YOURSELVES

Equip your ragged crew with any and everything!



FIGHT BACK THE HORDE!

Engage in cooperative and strategic miniature combat.



PROGRESS THE STORY

Experience a harrowing and intense narrative campaign.



2-5 PLAYERS



2 HOURS



AGE 14+

www.greenbriergames.com/zpocalypse2

Index

A

ABILITIES 33, 34
ABILITY CARDS 8
ABILITY POINTS (AP) 8
ABSORPTION 21
ACT 24
ACTIVE 9
ADVANCED RULES 34
ADVENTURING 13
AFFLICTION 24
AMMO 10
ARCANIST 6
ARCHEOLOGY 7
ARTIFACTS 30
ATTACK 33
ATTACKING 25
ATTENTION! 12
ATTRIBUTES 7
AURAS 27
AWARDS 29
AWARENESS 7

B

BLESSED 20
BLOCKED FEATURES 23
BLOCKING 25
BLOODLUST 20, 21
BOON TOKENS 30
BRAVE 20

C

CHARACTER ACTIONS 22
CHARACTER BOOKLETS 7
CHARACTER CARD 7
CHARACTER FOCUS 8
CHARACTER JOURNAL ITEMS 10
CHARACTER MOVEMENT 25
CHARACTER NUMBER 5
CHARACTER RECORD SHEET 35
CHARACTER TURN 24
CHOOSE YOUR CHARACTER 5
CHOOSE YOUR PATH 12
COINS 30

COIN VALUE 9
COMBAT USE LIMIT 8
COMPANIONS 30
CONSUMABLE 10
CONTROLLER 6
CONTROLLING CREATURES 28
CORROSION 21
COVENS 28
CREATURE ATTACKS 27
CREATURE TURN 25
CREATURE TYPES 24
CURSED 20

D

DARKNESS 27
DAY AND NIGHT CYCLE 16
DEFENSE 7
DEMONIC 24
DERANGED 20
DEVASTATING STRIKE 25, 26
DICE 6
DMG BONUS 7
DUSK 12
DYING 25

E

ECOLOGY 7
EFFECTS 21
ENCOUNTERS 14, 23, 34
END OF A CHAPTER 23
ENHANCEMENT 10
EQUIP A NEW CHARACTER 5
ETHEREAL 20
EXHAUSTING 25
EXPANDED LORE TREE 34

F

FAITH 7
FAITHFUL 20
FAULT 25, 26
FAVORED 20
FIRST STRIKE 24
FOE ATTACKS 26
FORTIFIED 20
FRACTURED 20
FULL MOON 16

G

GAME OVERVIEW 3
GENERAL ENCOUNTER RULES 26
GHOST CHARACTERS 32
GHOST POINTS 32
GHOST POWERS 33
GHOSTS IN COMBAT 32
GOALS 14

I

IMMOBILIZED 20
INFECTIONS 21
INTERACT 24
ITEM CARDS 9
ITEM CATEGORY 9
ITEM SLOT 9

K

KEYWORDS 7

L

LEADER 6
LEADERSHIP CHANGES 14
LIMBO 33
LOCATION EXTRAS 8
LOOT 29
LORE 29, 31
LORE TREE 8
LUCKY 20
LYCANTHROPY 21

M

MAP/LEADER TRANSITION 22
MELEE ENEMIES: 25
MIDNIGHT 12
MIGHT 7
MISSING A TURN 27
MORTAL 24
MOVE 24, 25, 32
MYSTIC KNOWLEDGE 7

N

NARRATOR 6
NATURE 24
NERVE 7

NIGHTMARE 12

NUMBER OF CHARACTERS 5

O

OCCULT 7
OCCULTIST 24
OCCUPIED MAP SPACES 23
OFF-ROAD TO OFF-ROAD 16
OFF-ROAD TO ROAD 16
ONCE PER FIGHT 9
ONCE PER ROUND 9
ON DEATH AND DYING 32

P

PASSIVE 9
PERCEPTIVE 20
POSSESSED 20
POWER POINT COST 8
POWER POINTS 7
PREPARE CARD DECKS 5
PRIMARY 14
PROTECTIVE 10
PUSHING 28

R

RANGED ENEMIES 25
RECORD SHEETS 34
REDUCTION 21
RESPECTED 20
RESTING 15, 22
ROAD EVENTS 16
ROAD MOVEMENT ONLY: 16
ROAD TO OFF-ROAD 16
ROLES IN THE GAME 6
ROLLING DICE 6

S

SESSION RECORD SHEET 35
SHAPESHIFTER 24
SHIELD 25
SICKENED 20
SIGHT 27
SINGLE CHARACTER DEATH 33
SKILL CHECKS 12
SKIRMISH TABLE 13
SLEEPING VAMPIRE 22

SNARES 23

SPAWNING 27

SPAWNING CREATURES 23

SPECIAL ABILITY: 7

SPEECH 7

SPIRIT 24

SPOOKED 20

STARTING CHARACTER: 8

STARTING EQUIPMENT 7

STATUSES 20

STORY CLOSING 15

STORY INSTRUCTIONS 27

STORY JOURNAL 12

STORY MARKERS 31

STRIDE 7

SUMMONING 27

SWARMS 28

SWIFT 20

T

TARGET 26
TELEPATH 6
TOTAL GROUP DEATH 33
TOWNS 17
TRACKING TOKENS 22
TRANSFORMED 20
TRICKERY 7
TURN/ROUND 24
TWILIGHT 12

U

UNDEAD 24
UNLIMITED USES 9
USE AT ANY TIME 8

V

VITA 7
VITA TRACKER: 7

W

WANTED CONDITION 21
WEAPONRY 10
WITCH HUNTER 6
WORLD MAP 13
WORLD MAP MOVEMENT 16