

# AGE OF DARKNESS

RULEBOOK





# CHRONICLES OF DRUNAGOR: AGE OF DARKNESS - V1.5

*Chronicles of Drunagor: Age of Darkness* is è un gioco da tavola cooperativo da uno a cinque giocatori. Come squadra, i giocatori devono cercare di sconfiggere le forze del male completando una serie di Avventure ambientate nel continente di Daren. Ogni Avventura manderà gli Eroi in una segreta 3D per combattere mostri, reclamare tesori leggendari, guadagnare esperienza e affrontare potenti Boss. Durante la tua ricerca, troverai punti di interazione unici, arricchiti da splendide illustrazioni, in cui sarai TU a decidere il percorso della storia.

I nemici di tutti i tipi sono controllati dal gioco stesso, con passaggi facili da seguire. I tuoi eroi li combatteranno usando attacchi in mischia, a distanza o anche magici. Ma l'Oscurità sta arrivando e può danneggiare i tuoi Eroi e dare forza ai tuoi nemici! È un nemico costante nel gioco, il cui comportamento varia da un'avventura all'altra. Ma è sempre una minaccia per te e i tuoi amici.

Raggiungi l'obiettivo finale dello scenario per essere vittorioso nella tua battaglia contro il male, oppure soccombi al potere dell'Oscurità e guarda il mondo bruciare in cenere!

Sei pronto a combattere l'Oscurità? O sarai corrotto da essa?

*\* Questa è la versione 1.5 di Chronicles of Drunagor: Age of Darkness. Se hai la versione precedente (1.0) del gioco, visitate il nostro sito web [www.wearecgs.com](http://www.wearecgs.com) per sapere come sostituire i tuoi vecchi componenti.*

## CREDITI

**Design originale del gioco:** Daniel Alves e Eurico Cunha

**Direzione del design grafico:** Daniel Alves

**Team del design grafico:** Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira, e Wallace Lucas

**Direzione dello sviluppo del gameplay:** Mauro Carvalho

**Team di sviluppo del gameplay:** Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando e Luigi Gomes

**Illustrazioni:** Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinicius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde

**Regolamento:** Mauro Carvalho

**Scrittura e sviluppo della storia:** Mauro Carvalho

**Revisione e traduzione (inglese):** Luigi Gomes

**Correzione delle bozze:** William Niebling

**Sculture 3D:** Pedro Tavares

**Cofondatori CGS:** Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

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

Per qualsiasi domanda, complimento o altro, ci invia un'e-mail all'indirizzo: [info@wearecgs.com](mailto:info@wearecgs.com).

© 2021 CGS - Creative Games Studio, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta o copiata senza autorizzazione.

-----  
Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura possibile. Tuttavia, se un componente manca o è danneggiato, contatta il nostro Servizio Clienti all'indirizzo: [customerservice@wearecgs.com](mailto:customerservice@wearecgs.com).

Il tuo problema sarà risolto in modo tempestivo.



CREATIVE  
Games Studio



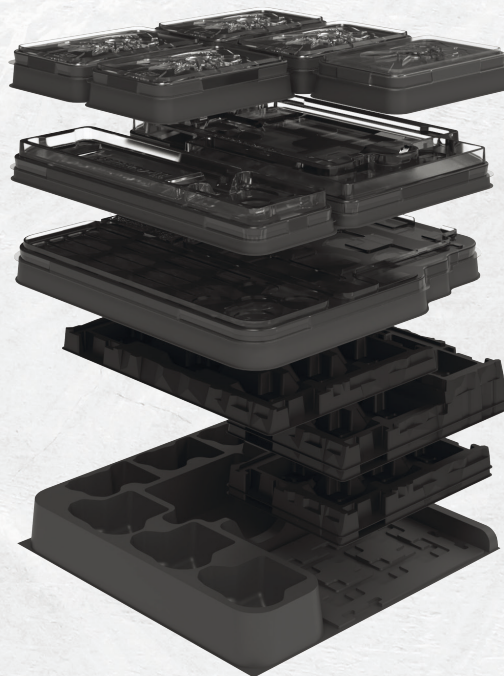
Impara a giocare a Chronicles of Drunagor: Age of Darkness guardando i nostri video di gioco.



# Contenuti

Componenti del gioco.....	4	Attrezzature.....	34
La struttura del gioco.....	6	Equipaggiamento di nuove attrezzature.....	34
Stato, aure e risultati.....	6	Interagire con l'Equipaggiamento (Carte ed Effetti)..	35
Conoscere il proprio Eroe.....	7	Articoli su due lati.....	36
Il tuo sacchetto.....	9	Mostri.....	38
Famigli.....	9	Dimensioni dei mostri.....	38
Configurazione di un'avventura.....	10	Turno dei Mostri.....	39
Le basi del gioco.....	12	Condizioni e l'abilità innescate.....	39
Il Percorso dell'iniziativa.....	12	Preparazione, spostamento e attacco.....	39
Turno dell'Eroe.....	13	La "X" della Materia.....	40
Restrizioni della gestione.....	13	Versioni standard e alternative dei mostri.....	41
Vantaggi e svantaggi.....	14	Versioni del mostro del comportamento complesso.	41
Reazioni.....	14	Comandanti.....	42
Applicazione del danno agli eroi.....	14	Calcolo della salute di un comandante.....	42
Compagni.....	15	Carte d'attacco del comandante.....	42
Turno dei Mostri.....	16	I Signori della Terra.....	43
Turno delle Oscurità (Carta Runa).....	16	Personalizzazione dei comandanti e degli overlord..	43
Evocare i mostri.....	16	Generali (Boss).....	43
Interazioni.....	18	Buio.....	44
Forziere.....	18	Tessere delle tenebre.....	44
Sfide di abilità.....	19	L'oscurità che si crea.....	44
Vincere o perdere e l'avventura.....	19	Effetti Generali. Buio.....	46
La fase del campo.....	19	Terreno.....	47
Cubi Azioni, cubi stato e azioni di richiamo.....	20	Terreno tridimensionale.....	48
Stato dei cubi.....	20	Ponti.....	49
Azione di richiamo.....	20	Il Campo.....	50
Condizioni, effetti immediati e pedine risorse.....	21	Articoli da riporre.....	51
Azioni eroe.....	22	Riavvio dell'avventura sequenziale.....	51
Movimento.....	22	Altre modalità di gioco.....	52
Piazze e Aree.....	22	Avventure un colpo.....	52
Spintoni e schiacciamenti.....	23	Giochi giocatore contro giocatore.....	53
Movimento attraverso diversi livelli.....	23	Condizioni, parole chiave e termini Dizionario.....	54
Abilità.....	24	Le pedine ordinate per tipo.....	59
Tipi di abilità e relativi intervalli.....	25	Tabella delle regole e dei suggerimenti rapidi.....	60
Targeting.....	26		
Abilità passive.....	26		
Attacchi con armi.....	27		
Colpi critici e doppi danni.....	28		
Fallimenti critici.....	28		
Incantesimi.....	29		
Azioni minori.....	29		
Scambio di articoli.....	29		
Utilizzare un articolo consumabile.....	29		
Interazione.....	30		
Aprire una porta.....	30		
Cerca un forziere.....	31		
Utilizzare l'abilità di messa a fuoco.....	31		
Abilità di classe.....	32		
Capacità di apprendimento della classe... ..	32		
Multi classificazione.....	32		
Ruoli della segreta.....	33		
Iniziativa e leadership di partito.....	33		

*Chronicles of Drunagor: Age of Darkness* è dotato di vassoi di gioco personalizzati per conservare e organizzare al meglio il gioco e l'intera esperienza. Ecco uno schema che mostra come rimetterli nella scatola.





# Componenti del gioco



1 Miniatura del boss Re Non Morto

5 Miniature Eroe



4 Miniature Scheletro Arciere



4 Miniature di vampiri oscuri



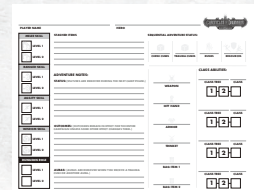
4 Miniature Carne marcia



4 Miniature di Seguaci dell'Ombra



4 Miniature di boia



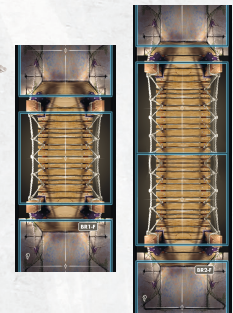
1 Registro della campagna



3 Miniature del Cavaliere dell'Ombra



3 Miniature Abominio



2 Tessere del ponte

7 Pedine (6 Pedine Famigli e 1 Segnalino Iniziativa)



256 pedine



1 Regolamento: 1 libro di avventure e 1 libro di interazioni







39 Avventura Carte articolo



20 Carte del forziere



72 Campo Voce carte



13 Avvio Schede di equipaggiamento



20 Carte Abilità Eroe



20 Carte Abilità di classe



15 Carte Ruolo della segreta



40 Carte carte



10 carte attacco del comandante



5 Re Non Morto Carte d'attacco



4 Carte Rune e Scenario



6 Carte Iniziativa



6 Carte Famigli



23 Carte personaggio speciali



1 Comandante Carte



19 Carte speciale evento



64 Tessere mappa (32 pezzi)



16 basi mostri a scatto di colore



1 D6 (Dado trappola)



1 D20



5 Eroe Tabelloni



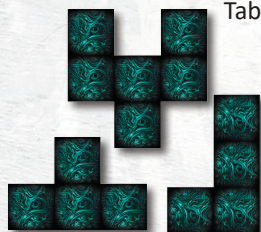
225 cubi:  
30 gialli, 30 blu, 30 rossi,  
30 verdi, 6 viola, 66  
bianchi, 5 rosa e 28 neri.



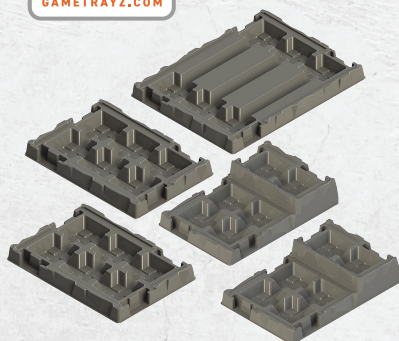
36 Pedine Rune:  
7 grigio, 7 rosso, 7 verde, 7  
arancione e 8 blu



1 Sacchetto di pedine Runa



36 Tessere Oscurità grandi + 24 tessere Oscurità piccole



5 vassoi di plastica per il Dungeon



48.schede porta pieghevoli



1 Scheda Stato del boss e dei mostri e 1 Scheda di stato del campo e del mostro



1 Percorso iniziativa



# La struttura del gioco

**Chronicles of Drunagor: Age of Darkness** è pensato per essere giocato in una serie di avventure, chiamate "Campagna", utilizzando lo stesso gruppo di avventurieri per tutti i diciotto capitoli.

**Nota:** È possibile giocare a *Chronicles of Drunagor* anche come gioco singolo, indipendente, chiamato "Avventura in un colpo solo" o come gioco competitivo "Giocatore contro giocatore". Le istruzioni presentate in questa sezione presuppongono che si stia giocando una Campagna. Per vedere come cambiano le impostazioni e il gioco, consultare le sezioni relative alle altre modalità di gioco.

Una Campagna è una storia che viene raccontata capitolo per capitolo, ognuno dei quali rappresenta un'avventura. In ognuno di essi, i giocatori esploreranno a turno il dungeon, interagiranno con gli eventi e combatteranno i mostri lungo il percorso, svelando la trama principale della saga dell'Eroe di Daren contro la forza ultraterrena nota come "Oscurità".

Quando si esplora un dungeon,, se **anche uno solo** degli Eroi soccombe alle ferite o alla corruzione dell'Oscurità, l'avventura è un fallimento. Non c'è una vera e propria sconfitta, ma dovrei resettare l'avventura e riprovare dall'inizio.

Tra un'Avventura e l'altra, gli Eroi tornano al Campo per la cosiddetta "Fase di Campo". Lì cureranno le loro ferite, riceveranno la ricompensa per aver completato l'avventura e si prepareranno per la prossima sfida.

Una Campagna è troppo vasta per essere completata in una o poche sessioni, e poiché ci sono molte informazioni sui

personaggi che vengono aggiornate nei loro registri man mano che progrediscono e completano le loro avventure, sarebbe molto difficile per i giocatori tenerne traccia. Per facilitare questo compito, ogni giocatore riceve un **Diario di campagna** quando inizia una campagna.

Il Diario della Campagna è un foglio in cui è possibile registrare tutti i progressi di un personaggio e lo stato di gioco della Campagna, come conseguenze delle scelte fatte dal tuo Gruppo. Queste conseguenze si riflettono attraverso uno "Stato", un "Aura" o un "Risultato" che si deve registrare nel Diario della campagna.

- **Stato** indica una scelta che può cambiare qualcosa a breve termine. Gli stati vengono cancellati quando si visita l'Accampamento e quindi hanno influenza solo durante l'Avventura che si sta giocando (oltre a tutte le Avventure concatenate). Uno Stato può anche essere un aumento temporaneo del morale o una benedizione magica ricevuta dal personaggio. Un Eroe può avere un numero qualsiasi di stati annotati sul suo Diario di Campagna.

**Nota:** Alcune Avventure possono saltare la fase del Campo. In questo caso, gli stato acquisiti rimangono per il capitolo successivo. Vengono cancellati solo durante la Fase di Campo, non sempre al termine di un'Avventura.

- **Le Aure** sono benedizioni persistenti che rimangono con l'Eroe fino a quando non vengono rimosse, il che accade quando l'Eroe riceve un Cubo Trauma o riceve una nuova Aura (che deve quindi sostituire quella vecchia). Altri effetti speciali nel gioco possono rimuovere un'Aura, ma questi casi sono speciali e ogni effetto sarà spiegato da sé.
- **Gli esiti**, invece, si protraggono fino alla fine della Campagna e le loro conseguenze si fanno sentire in tutta la storia.

Tenendo aggiornato il Diario della Campagna, il gruppo potrà facilmente mettere in pausa e ricominciare la Campagna esattamente dal punto in cui l'ha lasciata nelle rispettive sessioni di gioco, creando un'idea di continuità.



Una campagna è lunga e impegnativa, e il tuo eroe sbloccherà molte nuove abilità, abilità di classe e acquisirà molti nuovi equipaggiamenti! Gli speciali vassoi della campagna sono stati creati per ogni giocatore per conservare e salvare tutte le novità che si sbloccano durante la campagna.

All'interno è possibile riporre la miniatura dell'Eroe, le carte e i cubi per facilitare il setup dell'Eroe la volta successiva.

PLAYER NAME		HERO		CHRONICLES OF DRUNAGOR: AGE OF DARKNESS			
<b>MELLEE SKILL</b> <input type="checkbox"/> LEVEL 1 <input type="checkbox"/> LEVEL 2		<b>STASHED ITEMS</b> _____ _____		<b>SEQUENTIAL ADVENTURE STATUS:</b> <input type="checkbox"/> CURSE CUBES <input type="checkbox"/> TRAUMA CUBES <input type="checkbox"/> RINES <input type="checkbox"/> RESOURCES			
<b>RANGED SKILL</b> <input type="checkbox"/> LEVEL 1 <input type="checkbox"/> LEVEL 2		<b>ADVENTURE NOTES:</b> <small>STATUS: (STATUSES ARE REMOVED DURING THE NEXT CAMP PHASE.)</small> _____ _____		<b>WEAPON</b> <input type="checkbox"/>		<b>CLASS ABILITIES:</b> <b>CLASS TREE</b> <b>CLASS</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	
<b>AGILITY SKILL</b> <input type="checkbox"/> LEVEL 1 <input type="checkbox"/> LEVEL 2		<b>OUTCOMES:</b> (OUTCOMES REMAIN IN EFFECT FOR THE ENTIRE CAMPAIGN UNLESS SOME OTHER EFFECT CHANGES THEM.) _____ _____		<b>OFF HAND</b> <input type="checkbox"/>		<b>CLASS TREE</b> <b>CLASS</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	
<b>WISDOM SKILL</b> <input type="checkbox"/> LEVEL 1 <input type="checkbox"/> LEVEL 2		<b>DUNGEON ROLE</b> <input type="checkbox"/> LEVEL 1 <input type="checkbox"/> LEVEL 2		<b>ARMOR</b> <input type="checkbox"/>		<b>CLASS TREE</b> <b>CLASS</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	
		<b>AURAS:</b> (AURAS ARE REMOVED WHEN YOU RECEIVE A TRAUMA CUBE OR ANOTHER AURA.) _____ _____		<b>TRINKET</b> <input type="checkbox"/>		<b>CLASS TREE</b> <b>CLASS</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	
				<b>BAG ITEM 1</b> <input type="checkbox"/>		<b>CLASS TREE</b> <b>CLASS</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	
				<b>BAG ITEM 2</b> <input type="checkbox"/>			

Il Diario della Campagna - dove registrerete le epiche avventure del tuo Eroe!



# Conoscere il proprio eroe

## La tua scheda degli eroi

Ogni Eroe ha un'unica scheda Eroe che mostra le sue abilità e aiuta a tenere traccia del suo stato durante la partita. Una scheda di eroi mostra le seguenti informazioni:

**1. Percorso salute:** Qui puoi tenere il monitoraggio della salute attuale del tuo Eroe. All'inizio dell'avventura, il tuo Eroe ha il numero di punti salute indicato nello spazio rosso scuro del percorso della salute: posizionate un Cubo Rosa su questo spazio.

Man mano che il tuo Eroe perde e recupera salute, muoverete il Cubo Rosa lungo questo percorso.

**Importante:** La Salute massima non può essere superiore a 16, che è il numero massimo visualizzato su questo monitoraggio. Ogni bonus di salute aggiuntivo del personaggio che supera questo valore viene considerato perso.

**2. Ritratto dell'eroe:** Questo dipinto mostra il tuo Eroe in tutto il suo splendore! Utilizzatelo per aiutarvi a trovare le carte e le miniature adatte al tuo Eroe.

**3. Abilità di concentrazione:** Si tratta di un'abilità speciali che il tuo Eroe può utilizzare scartando le Pedine Focus invece di usare i cubi Azione, e solo se ha raccolto abbastanza Focus per pagarli (vedi pagina 31).

**4. Pool di cubi d'azione disponibili:** I Cubi Azione permettono al tuo Eroe di compiere fino a due Azioni Cubo durante il tuo turno (vedi pagina 13). Conservate qui i cubi inutilizzati fino al loro utilizzo.

**5. Cubi Azioni spesi:** Alcune azioni richiedono di "spendere" Cubi Azioni per poterle utilizzare. Posizioni qui i cubi azione consumati. Possono essere richiamati normalmente.

**6. Abilità di partenza:** Ogni Eroe inizia la campagna con otto Abilità, suddivise in quattro categorie: Mischia (giallo), distanza (rosso), agilità (verde) e saggezza (blu). I colori delle abilità corrispondono a quelli dei cubi azione. Inoltre, iniziano il gioco con un'abilità passiva (grigia) sempre attiva.

**7. Attrezzatura:** Il tuo Eroe acquisirà e utilizzerà l'Equipaggiamento durante la Campagna, comprese due carte Equipaggiamento iniziale (vedi pagina successiva). La scheda dell'Eroe contiene gli slot per tutti gli Equipaggiamenti che il tuo Eroe può utilizzare contemporaneamente.

**8. Ruolo nella segreta:** Puoi personalizzare l'abilità del tuo Eroe scegliendo un Ruolo della segreta, che vi fornirà nuove opzioni di Abilità e determinerà il tuo posto sul Percorso dell'Iniziativa.

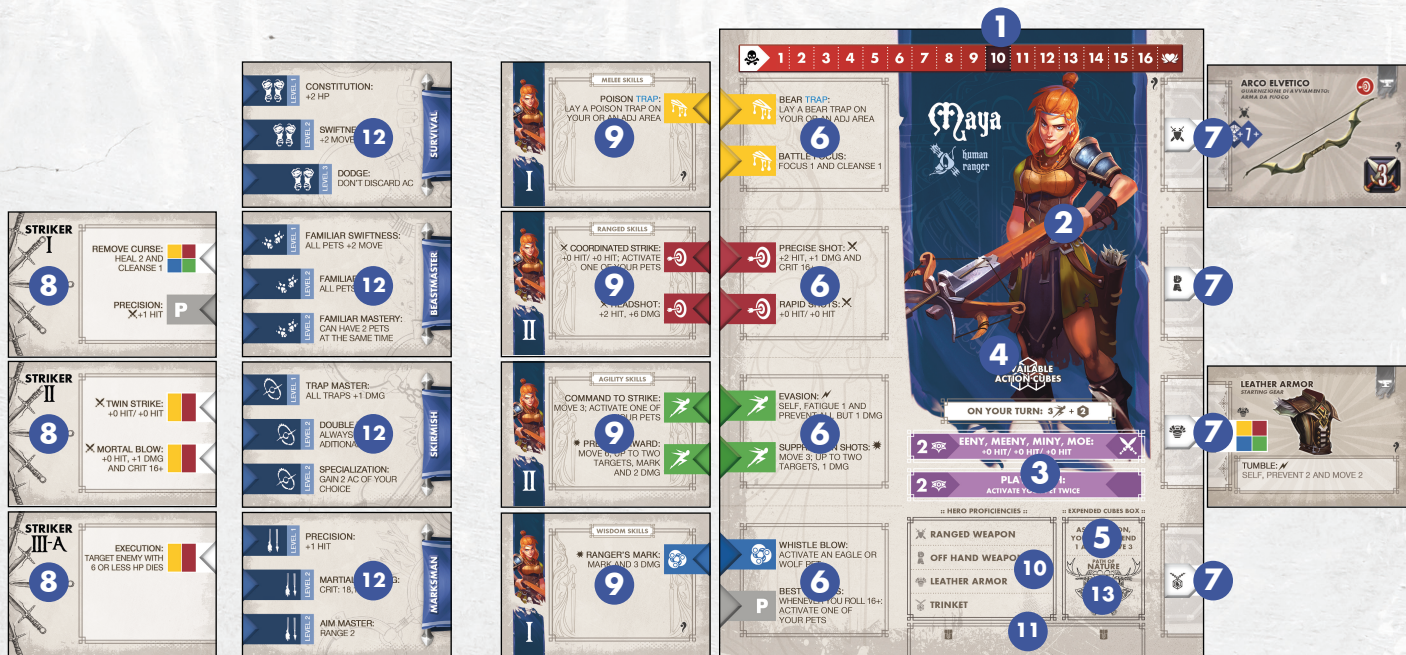
**9. Abilità aggiuntive dell'eroe:** Man mano che il tuo Eroe avanza nella Campagna, puoi imparare e sbloccare nuove Abilità (vedi pagina successiva). L'abilità sono di solito azioni aggiuntive del cubo che l'eroe può compiere.

**10. Competenze degli eroi:** Ogni pezzo di equipaggiamento ha un Tipo e un Sottotipo. Le tue competenze determinano quale sottotipo di ogni tipo di equipaggiamento il tuo Eroe può equipaggiare.

**11. La tua borsa:** Qui è possibile conservare gli articoli consumabili o non utilizzati.

**12. Abilità di classe:** Man mano che il tuo Eroe conclude alcune avventure, puoi apprendere e sbloccare abilità di classe uniche (vedi pagina 9). L'abilità di classe sono di solito nuovi poteri e abilità che l'Eroe può sviluppare.

**13. Il cammino dell'eroe:** Ogni Eroe appartiene a un determinato percorso in base al suo background. Questo influenzerà l'esito di alcune Sfide di abilità lungo il percorso.



Se desiderate un modo più semplice (e molto più forte!) per organizzare i tuoi componenti, sono disponibili separatamente anche i Vassoio eroi personalizzati!



## Carte equipaggiamento iniziale

Ogni Eroe inizia il gioco con due pezzi di equipaggiamento iniziale in base alle sue competenze. Raccogliete un'Armatura iniziale e un'Arma iniziale adatte al tuo Eroe e posizionatele accanto alle icone corrispondenti sul lato destro della vostra scheda Eroe.

Con il passare della campagna, il tuo Eroe acquisirà un nuovo equipaggiamento. Per saperne di più sull'Equipaggiamento e



Esempi di avvio  
Schede di  
equipaggiamento.

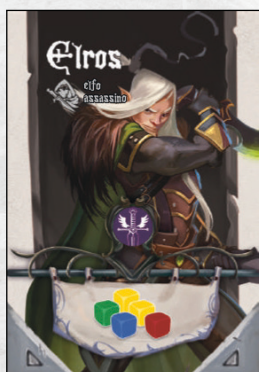
### Selezione della marcia di avviamento

Man mano che il tuo Eroe avanza nella storia, si imbatte in nuovi Equipaggiamenti e probabilmente scarnerà il suo equipaggiamento iniziale per liberare spazio nell'inventario, ma questo non è un problema. Ogni volta che lo desidera, durante la Fase di Accampamento, un Eroe può recuperare qualsiasi equipaggiamento di partenza che desidera, prendendo le carte dalla scatola di gioco.

## La vostra carta d'iniziativa

Ogni Eroe ha una carta Iniziativa corrispondente, che viene usata per segnare la posizione del suo ordine di turno sul Percorso dell'Iniziativa (vedi pagina 12).

La carta Iniziativa mostra anche i cubi Azione con cui si inizia. I Cubi Azioni aggiuntivi si ricevono ogni volta che l'Eroe apprende e sblocca una nuova Abilità dell'Eroe (non le Abilità di Classe o gli Equipaggiamenti).



Scheda dell'iniziativa  
Elros Lato anteriore



Scheda dell'iniziativa  
Elros Lato posteriore

## Eroi caduti

Il retro di tutte le carte Iniziativa degli Eroi della Scatola Madre mostra una versione corrotta del loro Eroe, che potrebbe essere necessaria durante la Campagna. In questo caso, l'Avventura che si sta giocando fornirà le istruzioni per l'utilizzo di questa carta. Fino a quel momento, assicuratevi di utilizzare il lato destro della carta Iniziativa.

## Carte abilità eroe

Nel corso della Campagna, il tuo Eroe può imparare e sbloccare altre Abilità dell'Eroe, indicate sulle carte Abilità. In questa scatola base, ogni Eroe ha accesso a 4 carte Abilità a doppia faccia.

Ogni lato ha un numero che indica il suo livello. È possibile apprendere l'abilità di livello 2 solo se si è già appreso il rispettivo livello 1.

Un Eroe non possiede nessuna di queste carte quando inizia una Campagna, le riceve come ricompensa quando avanza nelle Avventure.



Le carte Abilità di Elros con il lato di livello 1 a faccia in su.

## Ruoli della segreta

I Ruoli della segreta sono usati per personalizzare ulteriormente il tuo Eroe e in questa Core Box ce ne sono cinque tra cui scegliere: Controllore, Difensore, Leader, Attaccante e Supporto.

Questa scelta è importante per stabilire quando ogni Eroe agirà sul Percorso dell'Iniziativa, oltre a determinare chi è il **Leader del Gruppo**, un ruolo che prende alcune decisioni di gioco.

Scegli il tuo Ruolo della segreta e prendi il set di carte Ruolo della segreta corrispondente. L'Eroe inizia la sua carriera con l'accesso a quattro delle Abilità del Ruolo della segreta scelto, indicate sulle due carte Ruolo della segreta iniziali (I e II). Posiziona le carte nella vostra area di gioco.

Per ora puoi mettere da parte la terza (III) carta Ruolo della segreta: puoi imparare e sbloccare queste Abilità più avanti nella Campagna, come qualsiasi altra Abilità. Puoi scoprire tutto sui Ruoli della segreta a pagina 33.



Ruolo nella segreta:  
Schede di controllo.



## Le carte dei poteri della classe

Ogni Eroe ha una serie di carte Abilità di Classe. Queste carte serviranno a mostrare quali abilità di classe ha appreso il tuo Eroe.

All'inizio di una Campagna, un Eroe non possiede abilità di classe, ma le imparerà e le sbloccherà man mano che avanzerà nelle Avventure.

L'abilità di classe sono descritte a pagina 32.



Carte Abilità di classe: Questa Scatola principale comprende 5 classi: Assassino, Chierico, Ranger, Mago e Guerriero.

## Il tuo sacchetto

Ogni Eroe ha un sacchetto che può contenere fino a due articoli. Il tuo sacchetto è il luogo in cui si tengono gli articoli consumabili e le Carte Equipaggiamento non utilizzate.

Si può accedere agli articoli nella borsa con l'Azione minore Utilizzare un articolo consumabile o con l'Azione minore Scambiare articoli. In ogni caso, per capire meglio come interagire con gli Equipaggiamenti, puoi trovare tutte le informazioni su di essi a pagina 29.

All'inizio di una campagna, la borsa è vuota. Man mano che si ottengono articoli e li si ripone nella borsa, posizionarli vicino alla scheda dell'Eroe. L'equipaggiamento (consumabile o meno) lasciato nella borsa viene portato con sé nella prossima avventura.

Inoltre, puoi conservare gli articoli del Campo e gli articoli dell'Avventura (non le carte Forziere) che trovate durante le vostre Avventure in una Scorta (vedi pagina 51).



## Famigli

Alcuni Eroi hanno l'abilità di evocare alleati per aiutarli nella lotta contro l'Oscurità. Questi alleati sono chiamati Famigli.

Quando viene evocato, un Famiglio arriva in una casella non occupata scelta dall'Eroe che lo ha evocato e adiacente ad essa. I Famigli sono rappresentati da una carta propria che non viene aggiunta al Percorso dell'Iniziativa, ma viene conservata nella scheda Eroe del loro evocatore.

I Famigli hanno solo 1 PV e sono colpiti dall'Oscurità o da qualsiasi terreno dannoso allo stesso modo di un Eroe. Tuttavia, possono detenere pedine SCUDO, Condizioni e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro Personaggio. Quando un Famiglio perde il suo singolo PV, viene dissipato. Un Famiglio che è stato dissipato può essere evocato di nuovo utilizzando un'Abilità che lo attivi.

Un Famiglio agisce immediatamente dopo l'Eroe che lo ha evocato e il suo turno si svolge specificamente in quest'ordine: Mossa di azione e attacco. Un Famiglio non può attaccare e poi muoversi, come un Mostro.

Ogni volta che un effetto permette a un Eroe di attivare un Famiglio, può scegliere di evocare un Famiglio invece di attivarne uno. Inoltre, gli effetti che attivano un Famiglio sono corredati da istruzioni per attivare un Famiglio specifico o solo un comando generale. Ogni volta che l'effetto specifica quale Famiglio deve essere attivato, è necessario seguire le sue istruzioni. Altrimenti, se l'effetto indica semplicemente di "Attivare uno dei tuoi Famigli", significa che puoi attivare qualsiasi Famiglio a vostra scelta.

Ogni Eroe può avere un solo Famiglio alla volta. Se per caso evocano un secondo Famiglio, il primo viene immediatamente dissipato. Si noti che alcuni effetti possono consentire a un Eroe di avere più di un Famiglio evocato contemporaneamente.

Alcuni effetti permettono ad un Famiglio di effettuare attivazioni extra (anche al di fuori del proprio turno). In questo caso, un'attivazione per un Famiglio significa poter muovere e poi attaccare, oppure attaccare e basta; oppure evocare un Famiglio, come di consueto.



Questo è il Famiglio Luma, il lupo, rappresentato sulla scheda dalla pedina rotonda con l'illustrazione corrispondente.



Si tratta del Famiglio Jinx, l'aquila, rappresentata sulla scheda dalla pedina rotonda con l'illustrazione corrispondente.



# Configurazione di un'avventura

Una volta appresi gli aspetti fondamentali del tuo Eroe, è il momento di imparare a preparare un'Avventura! Ogni volta che si intende avviare una sessione di gioco, seguire questi passaggi per iniziare:

1. Metti il **Libro delle interazioni** a portata di mano.
2. Mescolare le carte del **Forziere** e creare un mazzo a faccia in giù vicino all'area di gioco. Le carte Forziere rappresentano tesori (principalmente articoli consumabili) che gli Eroi possono trovare durante il loro viaggio e conservare nei loro zaini per usarli nei momenti di maggior bisogno.
 

**Importante:** Gli articoli consumabili scartati durante l'Avventura devono essere conservati in un mazzo di scarto accanto al mazzo dei Forzieri. Devono essere rimescolati solo durante la preparazione della prossima Avventura.

**Importante:** Lascia il Dado Trappola vicino al mazzo dei Forzieri. Ogni volta che un Eroe cerca un Forziere (vedi pagina 31), deve tirare il **Dado Trappola** per vedere in quale pericolo è incappato questa volta per acquisire il tesoro.
3. Posiziona il **D20**, le **pedine Condizione**, le **tessere Buio e i Cubi Azione** nelle vicinanze.
4. Metti tutti le **Pedine Runa** nel sacchetto delle Rune.
5. Posiziona il **Percorso Iniziativa** lungo il **Segnalino Iniziativa** accanto all'area di gioco.
6. Posiziona la **scheda dello Stato dei mostri** sul tavolo. Posiziona 6 cubi bianchi accanto ad esso. Assegna a un giocatore il compito di tenere traccia della Salute e delle Condizioni dei Mostri sulla scheda.
7. Apri il **Libro delle avventure** fino alla prima pagina dell'avventura che state giocando e seguite la procedura di configurazione qui descritta. Ogni Avventura ha una serie di Meccaniche Standard (visualizzi nella prima pagina) e una serie di Meccaniche Speciali per quello specifico scenario (visualizzi nella pagina successiva).

8. Prendi le **carte Mostro** e ordinale per colore e grado in piccoli mazzi separati. A un certo punto dell'avventura, un'configurazione ti chiederà di scegliere una carta Mostro da questi mazzi, di posizionarla sul percorso Iniziativa, quindi di trovare la sua miniatura e di metterla sulla scheda per combattere gli Eroi.

Ogni carta Mostro mostra una Runa colorata sotto il ritratto. Posiziona la carta **sopra o sotto** la Runa corrispondente sul Percorso dell'Iniziativa, come indicato dalla carta stessa.

*La prima avventura, "Capitolo 1: La Strada per il Fiume Nero" ha (Mostro Bianco) Arciere Scheletro - Esordiente nella primissima configurazione della mappa, e quindi dovrei prendere e piazzare la sua carta sul Percorso Iniziativa come mostrato nell'esempio.*

9. Posizionate la **carta Runa** dell'avventura, elencata nel Libro delle Avventure, nello slot Runa alla fine del Percorso dell'Iniziativa (in basso).

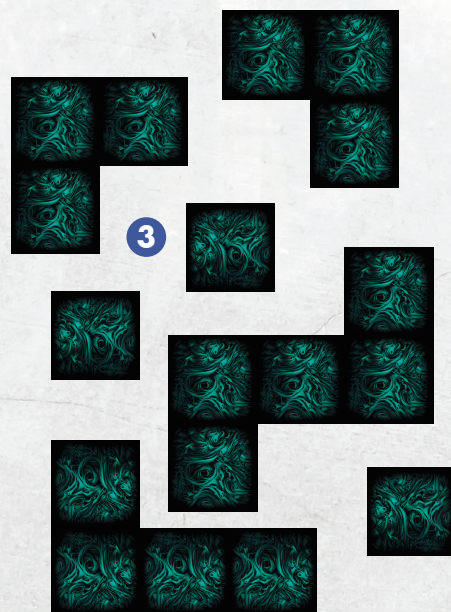
*In questa Scatola Madre, la carta Runa della Caccia all'Oscurità sarà utilizzata in tutte le Avventure dal Capitolo 02 in poi. Alcune Avventure, tuttavia, potrebbero indicarti di posizionare una seconda carta sopra la fine del Percorso dell'Iniziativa.*

10. Ora, in base al Ruolo della segreta che ogni Eroe ha scelto di giocare, posizionate la carta Iniziativa di quell'Eroe nella rispettiva posizione sul Percorso dell'Iniziativa.

Dopo aver fatto questi preparativi, costruisci il Primo Allestimento posizionando i Vassoi, le Mappe, gli Eroi, i Mostri e qualsiasi altro oggetto visualizzato su di essi come descritto nel Libro delle Avventure.

Leggi attentamente il riquadro grigio che contiene le istruzioni per l'Avventura, poi sei pronto a giocare!

6



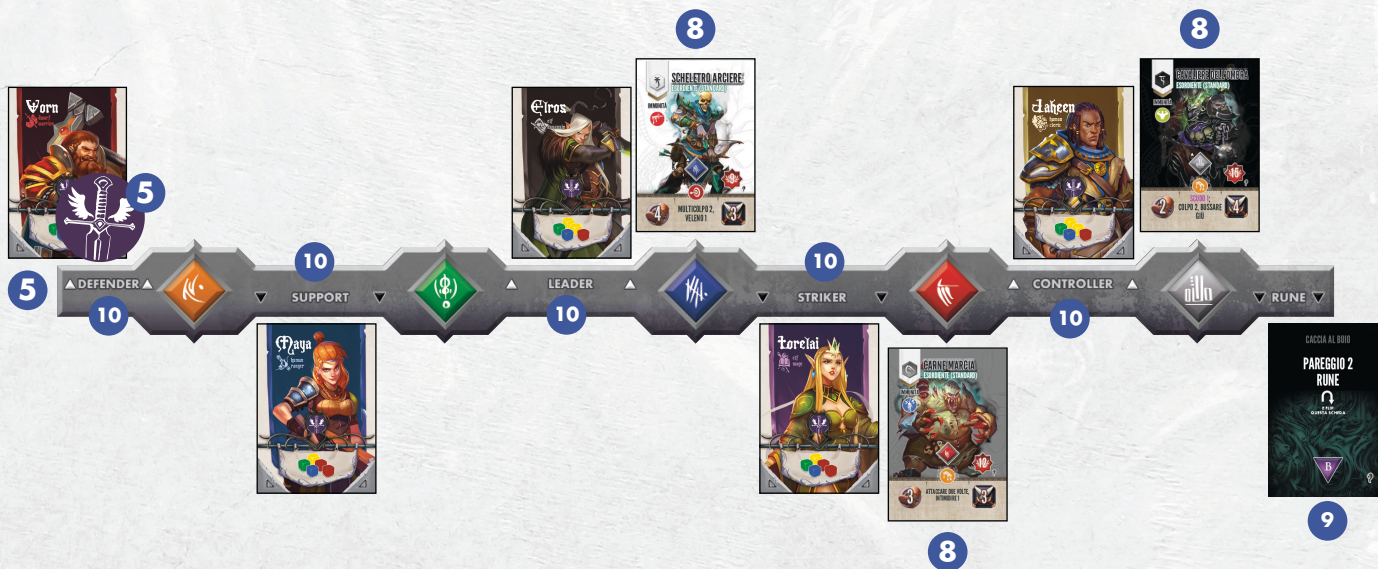




1



7





# Le basi del gioco

In questo capitolo affronteremo le basi di AoD, introducendo la sequenza dei turni, come agiscono Eroi e Mostri, i principi del combattimento e come si costruisce le schede I dettagli approfonditi di ciascuno di questi fondamenti sono riportati nei rispettivi capitoli.

Il gioco si svolge in una serie di **turni**, finché non si completa l'avventura o un **singolo** Eroe viene ucciso o corrotto dall'Oscurità, oppure l'ultima Runa viene estratta dal sacchetto e il tempo a disposizione è scaduto.

Durante ogni **turno**, ogni Eroe e Mostro ha un **turno**. L'ordine dei turni è determinato dalle carte sul Percorso dell'iniziativa. Una volta risolta l'ultima carta, il turno termina e inizia un nuovo turno all'inizio del Percorso dell'iniziativa.

## Il Percorso dell'iniziativa

Il Percorso dell'Iniziativa determina l'ordine in cui gli Eroi, i Mostri e gli altri eventi si attivano e compiono le loro azioni durante il gioco. L'inizio di ogni Avventura, posizionate le carte Iniziativa degli Eroi, le carte Mostro e le carte Runa accanto al Percorso dell'Iniziativa. Durante la partita, la Pedina Iniziativa si sposta da una carta all'altra, indicando quale personaggio agirà successivamente.

1. Iniziativa Ruoli della segreta: da sinistra a destra, dall'alto in basso. In base alla loro importanza strategica, ogni Ruolo della segreta ha una posizione specifica in cui agire durante un Turno.
2. Slot Rune: determinano la posizione dei mostri e degli attacchi dei boss.
3. Segnalino iniziativa: indica quale personaggio è il prossimo ad agire.
4. Carta Mostro - accanto allo Slot Runa corrispondente. **Le Carte Mostro** sono posizionate sopra o sotto (come indicato sulla loro carta da una piccola freccia accanto alla loro Runa) i simboli della Runa corrispondenti sul Percorso dell'Iniziativa.

5. Carta Iniziativa Eroe - piazzata in base al Ruolo della segreta scelto.
6. Carta Runa: a partire dal Capitolo 2, tutte le Avventure vi indicheranno di posizionare la carta Caccia all'Oscurità in fondo a questo slot. Alcune Avventure possono anche indicare di posizionare una carta Runa speciale sopra questo slot.

Dopo che tutte le carte sono state aggiunte al percorso, posizionare il segnalino Iniziativa sulla prima carta. Una volta che il personaggio ha finito il suo turno, sposta il segnalino sulla carta successiva del monitoraggio e così via, in ordine: da sinistra a destra, dall'alto in basso. Una volta che tutte le carte (compresa la carta Runa) hanno fatto il loro turno, il turno termina e ne inizia uno nuovo spostando nuovamente il segnalino in cima.

**Importante:** Se ci sono due o più carte nello stesso slot della Runa sul Percorso dell'Iniziativa, il **Leader del gruppo** sceglie in quale ordine attivarle.

Se ci sono due miniature dello stesso tipo di Mostro che agiscono contemporaneamente, seguite l'ordine dei colori indicato sulla scheda del Mostro: Uno Scheletro arciere giallo si attiva prima di uno Scheletro arciere blu e così via. Esistono due schede di stato Mostro e la prima è quella che inizia con il giallo e finisce con il nero.



In questo esempio, Eroi e Mostri si alterneranno in quest'ordine: Jaheen, Eros, Arcieri Scheletrici, Vorn, Cavalieri dell'Ombra, Raid di Mostri, Maya, Lorelai, Carne Putrefatta e infine la Caccia alle Oscurità.



## Il turno dell'eroe

Il turno dell'Eroe è suddiviso in queste quattro fasi:

1. **Condizioni:** Per prima cosa, è necessario risolvere tutte le condizioni che influenzano il tuo Eroe (come VELENO, BRUCIARE, RALLENTARE e così via).

**Importante:** Un Eroe che viene Stordito in questa fase durante il suo turno, **riacquista immediatamente il respiro** (vedi pagina 15) e agisce normalmente.

2. **Abilità Innescate:** Poi, se avete delle abilità passive che si attivano all'inizio del tuo turno (come l'Angelo Custode del Chierico), esse hanno effetto in questo momento.

3. **Compiere azioni da eroe:** Puoi eseguire le seguenti operazioni nell'ordine che preferite:

- Effettua un mossa di azione gratis Una mossa di azione permette a un Eroe di muoversi fino a 3 caselle. Tuttavia, se lo si desidera, si possono compiere ulteriori Azioni di movimento. Tutti i dettagli sul movimento sono disponibili a pagina 22.
- Eseguire fino a 2 azioni cubo. Un'"Cubo Azione" è l'uso di un'Abilità o di un'azione speciale che richiede di spendere Cubi Azione. Si possono spendere fino a 2 Cubi Azione in questo modo per turno. Se si esauriscono i Cubi Azione, si possono recuperare con un'Azione di Richiamo (vedere pagina 20).

**Importante:** È possibile effettuare l'azione di movimento libero prima, dopo o tra le azioni del cubo. Tuttavia, ogni volta che si esegue un Cubo Azione, si perdono i punti movimento rimanenti.

**Esempio:** Vorn sceglie di compiere la sua azione di movimento gratuita. Dopo essersi mosso di 2 caselle, decide di usare una delle sue Azioni Cubo. In questo modo, perde il punto di movimento rimanente.

- Se non è impegnato in un combattimento (vedere pagina 13), può eseguire un numero qualsiasi di azioni minori (vedere pagina 29), tra cui:
  1. Articoli di scambio;
  2. Interagire;
  3. Aprire una porta;
  4. Cercare un forziere;
  5. Utilizzare l'abilità Focus\*;
  6. Utilizzare un oggetto consumabile\*;

**Importante:** È possibile eseguire ogni tipo di azione minore una sola volta per turno. Inoltre, l'esecuzione di azioni minori non fa perdere i punti mosse rimanenti.

\* Le azioni minori Utilizzare Focus e Utilizzare un oggetto consumabile possono essere intraprese anche se si è impegnati in un combattimento.

4. **Fine del turno:** Dopo aver compiuto tutte le azioni desiderate, puoi anche compiere un'azione di richiamo per recuperare i propri cubi azione (vedere pagina 20).

Non è mai richiesto di intraprendere azioni durante il proprio turno. Si può scegliere di compiere o meno l'Azione di movimento gratuita, di compiere 0, 1 o 2 Azioni cubo e di eseguire o meno Azioni minori.

## Le basi del combattimento

La stragrande maggioranza delle Abilità in AoD mostra un Simbolo subito dopo il titolo. Questi simboli servono a identificare tre tipi di effetti orientati al combattimento che userete molto spesso: Gli Attacchi, che possono essere attacchi con armi o incantesimi, e le Reazioni, l'abilità difensive di cui dispone l'Eroe.

**Attacco con arma:** Tra gli effetti di questa Abilità c'è l'Attacco con l'Arma. Gli attacchi con le armi richiedono una prova di precisione per colpire e infliggere danni, ma tendono a essere più forti (per maggiori dettagli, vedere pagina 27).

**Incantesimo Attacco:** Questa Abilità include nei suoi effetti un Attacco che utilizza la magia o un'abilità speciale. Questo tipo di attacco ha sempre successo, quindi non è necessario un controllo di precisione: il bersaglio subisce semplicemente l'effetto descritto (per maggiori dettagli, vedere pagina 29).

**Reazione:** Questa Abilità può essere utilizzata solo in risposta a una minaccia. Puoi usare le tue Reazioni anche in risposta a minacce contro un alleato, a meno che l'effetto che state usando non indichi "AUTO".

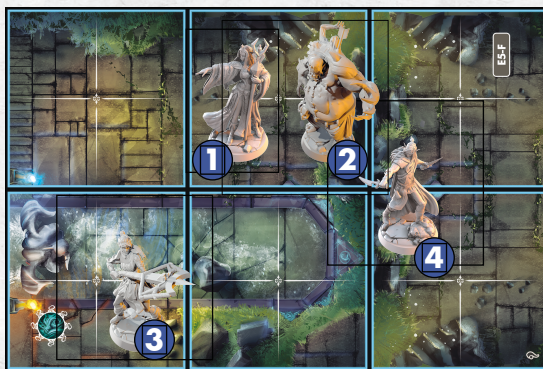
### Restrizioni della gestione

Le battaglie in AoD possono diventare rapidamente fisiche e i combattimenti in queste circostanze possono essere molto impegnativi, soprattutto per gli Eroi che combattono a distanza. Ogni volta che un personaggio è adiacente a un nemico, è considerato **impegnato in un combattimento** e ha alcune restrizioni:

- Un Eroe non può effettuare attacchi con armi a distanza mentre è impegnato (i dettagli sugli attacchi con armi a distanza si trovano a pagina 27-28).
- Un Eroe non può compiere **Azioni Minori** mentre è impegnato (ad eccezione di Utilizzare un'abilità focalizzata o Utilizzare un oggetto consumabile).

Un personaggio può allontanarsi liberamente da un nemico adiacente utilizzando qualsiasi tipo di mossa di azione senza alcuna conseguenza, **disimpegnandosi** dal combattimento.

**Esempio:** Lorelai (1) ed Elros (4) sono adiacenti alla Carne Marcita (2), quindi sono **impegnati in un combattimento**. Pertanto, non possono effettuare attacchi con armi a distanza, ma possono comunque effettuare attacchi con armi da mischia. Maya (3) non è impegnata. Può quindi effettuare attacchi con armi a distanza.



**Importante:** Gli attacchi con le armi effettuati tramite l'abilità focalizzate o comandate dagli alleati utilizzano la gittata base prevista dal tipo di arma. Pertanto, non è possibile effettuare questi attacchi mentre si è ingaggiati se l'arma ha il tipo a distanza (le armi a distanza e le armi da lancio hanno il tipo a distanza).



## Vantaggi e svantaggi

La natura tridimensionale della mappa consente di sfruttare l'altezza per ottenere un vantaggio in combattimento. È più facile danneggiare un nemico se si è in grado di attaccarlo da una posizione elevata, mentre è più difficile farlo se si trova sopra di noi. Questo si chiama **vantaggio** e **svantaggio**.

**Importante:** Se un attacco, come CLEAVE o MULTICOLPO, colpisce più bersagli che si trovano su livelli diversi, dopo aver tirato il D20, si deve controllare separatamente per ogni avversario se il tiro di attacco è stato sufficiente a colpirlo.

- **Vantaggio:** Se un attaccante è di livello superiore a quello del suo bersaglio, aggiunge +2 COLPI ai suoi tiri di attacco.



**Esempio:** Sia Elros che Lorelai hanno un vantaggio sull'Abominio. Si può avere vantaggio come attaccante in mischia o a distanza. In questo esempio, entrambi otterranno un bonus di +2 ai tiri per attaccare, poiché si trovano sopra il bersaglio.

- **Svantaggio:** Se un attaccante è di livello inferiore al suo bersaglio, deve sottrarre -2 COLPI ai suoi tiri di attacco.



Vorn usa il suo **Colpo d'Arco**, che ha CLEAVE, quando è adiacente a 2 Mostri - 1 del suo livello e 1 che si trova sopra di lui - dandogli svantaggio contro di essi. Tira un 7 sul d20. Questo è sufficiente per colpire l'Abominio che si trova al suo stesso livello, ma non abbastanza per colpire l'Arciere Scheletrico sopra di lui, poiché riceve una penalità di -2 per un risultato di 5, che è inferiore alla sua Precisione dell'Arma (7). Quindi, Vorn danneggia il primo Mostro, ma manca il secondo.

## Reazioni

Le Reazioni sono un tipo speciale di Azione che può essere intrapresa solo in risposta a una minaccia, ovvero quando qualsiasi Eroe subirebbe un danno **non evitabile**, anche al di fuori del proprio turno. Pertanto, un Eroe non può rispondere a danni **non evitabili**, ad esempio.

Inoltre, sebbene richiedano all'Eroe di spendere un'appropriata CA per usarle, **le Reazioni non contano come Cubo di azione**, anche se vengono prese durante il tuo turno.

Una reazione è rappresentata dall'icona del fulmine (⚡).

Molte Reazioni possono essere utilizzate in risposta al danno che verrebbe inflitto a un alleato, ma non è possibile farlo se la parola chiave "AUTO" compare nel suo effetto. Le Reazioni "AUTO" possono colpire solo l'Eroe stesso, e quindi l'Eroe deve essere minacciato per poterle usare. Lo stesso vale per gli effetti di "RETALIZZAZIONE", che possono essere utilizzati solo se l'Eroe è tra i bersagli dell'Attacco contro il quale vuole vendicarsi.

Ogni Eroe può usare una sola Reazione per ogni minaccia, il che non esclude, ad esempio, che due Eroi usino la loro singola Reazione in combinazione per aiutare un personaggio in difficoltà.

**Esempio:** Maya subisce 3 danni dall'attacco di uno Scheletro Arciere. Usa l'Abilità "TUMBLE" della sua Armatura di Cuoio per impedire 2 di questi danni in arrivo, mentre il suo alleato, Jaheen, sceglie di usare la sua Abilità "Impedire la luce" del Ruolo della segreta per impedire altri 2 punti, per un totale di 4.

## Applicare i danni agli eroi

Combattere i mostri non è sempre facile e di tanto in tanto gli eroi si scambiano pugni e subiscono danni. Ogni volta che un Eroe subisce un danno e non lo evita, riduce la Salute di quell'Eroe di quell'ammontare. Molti effetti, tuttavia, consentono di evitare parte dei danni in arrivo in due modi: Effetti PREVENIRE e pedina SCUDO.

Gli effetti di **PREVENIRE** sono Reazioni con effetti immediati e quindi non si possono usare in qualsiasi momento e conservare la protezione fino alla prossima volta che si subisce un danno. Devono sempre essere utilizzate immediatamente in risposta al subire un danno, non prima né dopo.



Questo è un esempio di un'abilità di **PREVENIRE**, la **deviazione**.

Le Pedine SCUDO funzionano come una sorta di barriera: Vengono scartati per ridurre i danni in arrivo. Ogni scarto riduce di 1 l'ammontare del danno che si subirebbe. A differenza degli effetti di PREVENIRE, le pedine SCUDO possono essere ottenute e mantenute sulla scheda fino al loro utilizzo. È possibile tenerne in mano un massimo di 4 alla volta.





Questo è un esempio di **Abilità con effetto SCUDO**. Assegna la quantità di pedine al personaggio che li ha ricevuti.

L'uso delle pedine SCUDO è obbligatorio: Dovete sempre usarli quando il tuo Eroe subisce danni evitabili, se ne avete a disposizione. Non è possibile scegliere di salvarli per un secondo momento.

Inoltre, le pedine SCUDO e gli effetti PREVENIRE possono essere utilizzati insieme per evitare un attacco più forte.

Per esempio, se un Cavaliere dell'Ombra ha attaccato Vorn per 5 danni e al momento ha solo 2 SCUDO, lui (o un alleato) potrebbe usare una Reazione per PREVENIRE i danni rimanenti, o anche usare più Reazioni combinate per superare questi 3 punti, ma sempre rispettando il fatto che **ogni Eroe può usare solo una Reazione per effetto scatenante**.

In ogni caso, tenete presente che esiste un ordine per l'utilizzo di queste risorse: **Gli scudi vengono sempre spesi prima di PREVENIRE**

Quindi, anche se venite colpiti da un attacco che infliggerebbe 3 danni e avete una Reazione Impedire 3 e 2 SCUDO sulla scheda, **non puoi** usare la vostra Reazione per evitare il danno e risparmiare così le tue pedine Scudo.

Quindi, seguendo lo stesso esempio, la prima cosa da fare è scartare le 2 pedine SCUDO ed evitare 2 danni. Poi, se vuole, può usare la sua Reazione Impedire 3 per ridurre il danno rimanente di 1 o semplicemente prenderlo e ridurre la sua Salute.



**Nota:** Anche se un Eroe riduce tutti i danni in arrivo con le sue Pedine SCUDO, può comunque utilizzare le Reazioni come di consueto, poiché la Minaccia è stata effettuata in ogni caso.

### Mettere al tappeto un eroe

Finché l'Eroe ha ancora Salute, continua ad agire normalmente. Se un Eroe è ridotto a 0 Salute, viene messo **fuori combattimento**. Posizionate la miniatura dell'Eroe come promemoria e fate quanto segue:

- Rimuovi tutte le condizioni che influenzano l'Eroe.
- L'Eroe compie un'Azione di Richiamo gratuita.
- L'Eroe prende 1 Cubo Trauma e lo assegna a una delle sue Abilità di Ruolo dell'Eroe o della segreta.

Finché è a terra, l'Eroe non può utilizzare alcuna Azione o Reazione, non può essere bersaglio di alcun attacco o Abilità (anche da parte dei suoi alleati) ed è immune a danni, Condizioni ed effetti. Le loro abilità passive, tuttavia, continuano ad avere effetto.

All'inizio del turno successivo dell'Eroe (o dello stesso turno se l'Eroe è stato messo fuori combattimento da un danno da Condizione), l'Eroe **Riprende fiato**: rialza la sua miniatura e la riporta al massimo della Salute.

## Compagni

Oltre ai Famigli, gli Eroi possono anche incontrare preziosi alleati durante il loro viaggio, chiamati Compagni. Dotati di abilità speciali, utilizzano meccaniche simili a quelle dei Famigli

per i loro turni e le loro attivazioni. Nonostante le somiglianze, anche i Compagni hanno le loro meccaniche:

- I compagni non hanno Salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". Puoi trovare maggiori dettagli su questo aspetto nel Dizionario delle condizioni, parole chiave e termini (pagina 54) di questo Regolamento. In breve, i Compagni vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme.

**Esempio:** *Tharmagar ha Robustezza 4 e ha avuto la sfortuna di trovarsi nella stessa area di Vorn nel momento in cui un Cavaliere d'Ombra ha colpito il guerriero nano per 5 punti. Se gli Eroi non prevenivano alcuni dei danni che minacciano Tharmagar, quest'ultimo sarà sconfitto.*

- I compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). Se un Mostro potrei attaccare sia un Famiglio che un Compagno, il leader del gruppo sceglie quale dei due sarà il bersaglio (purché questa decisione non faccia cambiare al Mostro il suo bersaglio primario, vedi pagina 39).
- I compagni possono detenere Pedine SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio.
- I compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro.
- Un Eroe può avere tutti i compagni che riesce a trovare, anche contemporaneamente ai suoi Famigli. Le abilità che interagiscono con un Famiglio, tuttavia, non hanno effetto sui loro Compagni.
- I compagni vengono congedati durante la Fase di Campo. Si noti che non esiste una Fase di Accampamento tra Avventure sequenziali (vedere pagina 51), il che significa che in questi casi è possibile portare un Compagno reclutato in un'Avventura in quella successiva.

### Capire la carta Compagno

Ora che conosci i compagni meccanici è arrivato il momento di conoscere la loro carta:



- 1. Tipo di carta:** Indica quale serie di regole segue questa carta.
- 2. Nome e classe del compagno:** Indica il suo nome e la sua classe.
- 3. Robustezza:** Indica il valore di robustezza.
- 4. Tipo di attacco compagno:** In mischia, a distanza o magica.
- 5. Illustrazione:** Arte del personaggio.
- 6. Movimento:** Indica quanti punti movimento ha quando compie l'azione di movimento.
- 7. Danno dell'attacco:** Indica l'entità dei danni che il compagno infligge quando attacca un altro personaggio.
- 8. Effetti speciali:** Abilità passive, abilità innescate e danni collaterali. Scritto proprio come su una carta Mostro

**Nota:** Se una carta manca di uno di questi elementi, significa che non è rilevante per l'abilità di quel Compagno.



## Turno dei Famigli

Come descritto in precedenza, un Famiglio agisce immediatamente dopo l'Eroe che lo ha evocato e il suo turno è sempre costituito da una mossa di azione da un'azione di attacco in quest'ordine. Un Famiglio non può attaccare e poi muoversi, così come non può farlo un Mostro.

Alcuni effetti danno attivazioni extra ai Famigli. In questo caso, un'attivazione significa comandare al Famiglio di muoversi e poi attaccare o semplicemente attaccare se è già sulla scheda; oppure evocare (o resummonare) un nuovo Famiglio.

I dettagli sui Famigli sono riportati a pagina 09.

## Turno dei mostri

Durante il turno dei Mostri, **tutte** le miniature Mostro che corrispondono al tipo indicato sulla carta Mostro corrente entrano in azione, muovendosi se necessario e attaccando gli Eroi se possibile.

Alcuni mostri hanno abilità innescate che hanno effetto all'inizio del loro turno (*come l'abilità SCUDO dei Cavalieri dell'Ombra*) e potrebbero essere influenzati da alcune Condizioni. In questo caso, proprio come fa un Eroe nel suo turno, le Condizioni si risolvono prima delle abilità innescate.

In seguito, quando sono pronti ad agire, i mostri di solito si comportano così:

- Per prima cosa, il Mostro verificherà se ha attacchi a bersaglio multiplo (*CLEAVE, MULTICOLPO e ATTACCO sono esempi, ma ATTACCO DUE VOLTE non lo è*). In caso affermativo, cercherà di raggiungere il maggior numero possibile di Eroi per sfruttare questa funzione.
- In secondo luogo, il Mostro si rivolge al suo Bersaglio Primario (*i Mostri Standard cercano sempre l'Eroe più forte, ovvero l'Eroe con più Salute al momento*). Se un Mostro si trova a portata di mano di più Eroi di quelli che il suo attacco può colpire, sceglierà sempre di colpire i suoi bersagli primari tra questi.

**Esempio:** *Se un Mostro (Standard) ha Multicolpo 2, ma si trova nel raggio d'azione per attaccare tre o più Eroi, prenderà di mira i due più forti tra loro.*

- Poi, il mostro compie la sua mossa di azione (se necessario) e attacca i suoi bersagli.

**Importante:** Se un Mostro è già a portata dei suoi bersagli, non si muoverà affatto, a meno che non possa terminare il suo movimento sopra Oscurità (per ottenere il bonus ai danni) e continuare ad attaccare gli stessi bersagli.

**Importante:** I mostri hanno più odio verso gli Eroi che considerazione per la loro vita e quindi, se devono attraversare un terreno dannoso per raggiungere i loro obiettivi o approfittare dell'Oscurità, lo faranno anche se questo causerà la loro morte. Tuttavia, se possibile, lo eviteranno.

Non preoccupatevi troppo di seguire esattamente il comportamento di un mostro per le prime avventure. Con il passare del tempo, diventerà sempre più facile.

Puoi trovare ulteriori chiarimenti sui Mostri nella sezione "Mostri" (pagina 38), oppure se hai dubbi sugli effetti di una Parola chiave o di un effetto, consultate il Dizionario delle condizioni, delle parole chiave e dei termini (pagina 54).

## Applicare i danni ai mostri

Quando colpisci un Mostro con un attacco, applica il danno spostando il cubo bianco sulla scheda dello Stato dei Mostri verso il basso di tanti spazi sulla stessa linea della base del colore di quel Mostro.

Se la Salute del Mostro è ridotta a 0 (o meno), il Mostro è sconfitto e la sua miniatura deve essere rimossa dal tabellone. Se questo era l'ultimo mostro di un tipo e di un rango specifico, si deve anche rimuovere la sua carta dal Percorso dell'iniziativa.

## L'oscurità si trasforma (carta runica)

Ogni volta che il segnalino Iniziativa raggiunge la carta Runa alla fine del Percorso Iniziativa, per Oscurità è il momento di agire. Pesca il numero indicato di Rune dal sacchetto e posiziona le rispettive tessere Oscurità sulla scheda, quindi capovolge la tessera. I dettagli del collocamento delle tenebre sono riportati a pagina 44.

Alcune Avventure possono avere delle meccaniche speciali che indicano di aggiungere una seconda carta Runa alla fine del Percorso dell'iniziativa. In questo caso, quando il segnalino Iniziativa raggiunge questa carta, si devono risolvere gli effetti descritti (a meno che non sia solo una carta "promemoria"). Ogni Avventura vi dirà se questa carta ha regole o promemoria nel riquadro grigio: non c'è una regola generale per queste carte.

**Importante:** Nel momento in cui si estrae l'ultima Runa dal sacchetto, l'Avventura termina immediatamente con un fallimento.

## Set up della scheda

Ogni avventura mostrerà nelle prime pagine una configurazione chiamata **Prima Configurazione**. Questa configurazione è la scheda che si deve creare prima di iniziare la partita. Da quel momento in poi, per ogni nuova Porta aperta, verrà rivelata una nuova configurazione. È importante tenere a mente alcuni dettagli per impostare correttamente la scheda:

- Quando si effettua una configurazione, il gioco viene messo in pausa fino al completamento della configurazione stessa.
- La configurazione deve essere preparato seguendo la stessa posizione e lo stesso orientamento indicati dalla sua illustrazione.
- Non c'è alcun cambio di turno o ritardo dopo che è stata effettuata una configurazione.

**Importante:** Se hai aperto una Porta durante il tuo turno e la tua configurazione ti ha indicato di evocare un Mostro subito dopo il tuo Eroe sul Percorso dell'Iniziativa, quando finirai il tuo turno, il segnalino Iniziativa si sposterà sulla carta di quel Mostro e verrà attivato normalmente. Se quel Mostro è apparso prima del tuo Eroe, allora non agirà in questo turno.

## Porte

Ogni Porta contiene le istruzioni necessarie per creare il setup della stanza successiva, nascoste tra le sue pieghe, sulle quali i giocatori possono trovare un altro percorso da esplorare o l'Innesco di Fine Gioco.

Oltre all'orientamento quando si ha a che fare con una nuova configurazione, ci sono alcuni dettagli importanti sulle Porte:



- Osservi la freccia gialla (👉): Indica dove il setup che stai per effettuare si collega alla porta che hai appena aperto e quindi alla configurazione precedente.
- Prima di aggiungere una configurazione di una porta, ricorda che il suo orientamento deve essere uguale a quello della prima configurazione. Poiché l'Eroe che ha aperto la Porta potrebbe non essere quello che ha fatto la prima configurazione, prima di aggiungere nuovi Assetti è bene tenere d'occhio la prospettiva da cui si devono fare i nuovi Assetti. Non effettuare curve di 90° durante l'aggiunta di una configurazione.

### Caratteristiche speciali

Molte Porte avranno un effetto a sorpresa, una regola continua, nuove meccaniche di avventura per migliorare l'esperienza di gioco e così via.

In questo caso, la Porta presenta una sezione in un riquadro grigio contenente informazioni dettagliate su queste caratteristiche speciali, che devono essere lette prima di riprendere l'Avventura.

- **Le regole speciali sono modifiche alle regole generali del gioco.** Dureranno per tutto il tempo descritto nella Porta che li ha aggiunti.
- **Gli Eventi speciali** sono effetti, di solito istantanei, che hanno luogo quando si verifica un'attivazione specifica. Alcune Porte dichiarano che la loro semplice apertura è sufficiente a innescare un Evento Speciale, come nel caso di alcune trappole.
- **Le Meccaniche Speciali** sono sfide aggiuntive scoperte lungo il percorso che gli Eroi devono risolvere (a volte sono opzionali) durante l'Avventura.
- **I trigger di interazione** sono trigger che portano gli Eroi immediatamente a un'interazione dopo che è stato raggiunto un certo stato di gioco (di solito sconfiggendo tutti i mostri rivelati).
- **I trigger di fine partita** sono un tipo di trigger che porta gli Eroi alla conclusione dell'avventura quando viene raggiunto uno stato di gioco (di solito sconfiggendo tutti i Mostri rivelati).

In questo esempio, la porta Esempio #01 è stata aperta. Seguendo lo stesso orientamento illustrato sulla scheda della porta e collegando la freccia gialla alla sua posizione, il posizionamento sarebbe il seguente.



VASSOIO DUNGEON - 2

Questa porta viene utilizzata per illustrare una configurazione di esempio.

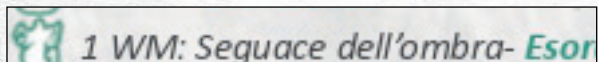
Un dettaglio importante è il modo in cui la linea gialla era collegata al luogo in cui si trovava la porta.

VASSOIO DUNGEON - 1



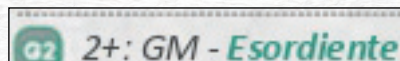
## Evocare i mostri

Le impostazioni di solito indicano di piazzare i mostri sulla scheda in uno dei due modi seguenti: Si tratta di un **Mostro impostato** di un tipo e di un grado specifici, oppure di un **Mostro casuale** di un tipo e di un grado specifici.



- "P+:" WM: Seguace dell'Ombra - Esordiente

In questo esempio, il setup indica di posizionare la miniatura di un Mostro seguace dell'Ombra sulla mappa e di utilizzare la sua carta Esordiente. La "P" indica il numero di giocatori in questa Avventura.



- "P+:" GM - Esordiente

In questo secondo esempio, il setup indica di piazzare un Mostro Grigio casuale con il grado di Esordiente. Per farlo, rimescola il tuo mazzo Mostri Grigi (Esordienti) e pesca una carta a caso. Questo sarà il tuo Mostro Grigio - Esordiente per questa configurazione. Come sopra, la "P" sta per il numero di giocatori in questa Avventura.







**Importante:** Se in una configurazione ci sono due o più mostri casuali dello stesso tipo e grado, utilizzare la stessa carta pescata per tutti questi mostri.

Tutte le configurazioni presentano le istruzioni per evocare i mostri dalla modalità solitaria fino a cinque giocatori, ma è necessario evocare solo i mostri adatti alle dimensioni del gruppo. Quindi, se il tuo Gruppo ha tre Eroi, dovete evocare solo i Mostri indicati dalla configurazione base (sopra la linea tratteggiata), più quelli elencati per 2 giocatori e 3 giocatori.



VASSOIO DUNGEON - 2



	1 WM - <b>Esordiente</b>
	1 WM: <b>Seguace dell'ombra- Esor</b>
	1 Token del forziere
-----	
	2+: GM - <b>Esordiente</b>
	3+: WM - <b>Esordiente</b>
	4+: GM - <b>Esordiente</b>
	5+: WM - <b>Esordiente</b>

**Esempio:** Se si suona in modalità solista, è sufficiente assemblare i componenti descritti sopra la linea tratteggiata. Se il tuo Gruppo ha tre Eroi, tuttavia, dovrei evocare anche un altro **MM - Esordiente** e un **GM - Esordiente**, come indicato per due e tre giocatori.

Una volta piazzata la carta sul Percorso dell'Iniziativa ed evocati i mostri sulla mappa, il passo successivo è impostare la loro Salute sulla scheda dello Stato dei Mostri. Ogni mostro è dotato di una base colorata a scatto che corrisponde a uno dei colori di questa scheda.

Infine, il setup non specifica il comportamento dei mostri che evoca (vedere pagina 41 per i dettagli), ma questo non significa che siate obbligati a evocare un mostro con il comportamento standard. Se volete aggiungere varietà e complessità alla vostra partita, puoi sempre evocare versioni alternative o mostri a comportamento multiplo.

Tuttavia, questa procedura non è consigliata ai giocatori principianti, poiché i mostri che non seguono il comportamento standard tendono a seguire comportamenti più complessi, che all'inizio possono comportare un aumento della difficoltà.

## Interazioni

*Age of Darkness non consiste solo nell'esplorare le dungeon, sconfiggere i mostri, raccogliere tesori e far progredire il suo personaggio. Una parte molto importante del gioco è legata agli eventi a cui gli Eroi assistono e a come scelgono di reagire ad essi. Questi momenti in cui la narrazione si mescola con le meccaniche di gioco sono chiamati "Interazioni".*

Le interazioni si possono trovare sulla scheda rappresentate dalle pedine Interazione, oppure possono essere stipulate da una configurazione (come detto sopra). Le pedine Interazione spesso hanno due "cariche", il che significa che si possono creare fino a due Interazioni per la scena che rappresentano, mentre le Interazioni stipulate sono solitamente in un colpo solo.



Questo è un esempio di una pedina interazione fronte e retro.

Indipendentemente dalla sua origine, ogni volta che viene presentata un'Interazione, accanto ad essa verrà mostrato un numero di pagina che fa riferimento ad un'illustrazione che si trova nel *Libro delle Interazioni*. Analizzando la scena presentata, il giocatore può scegliere una delle opzioni e procedere alla rispettiva risoluzione, che è elencata in ordine numerico alla fine del *Libro delle Avventure*, nella sezione appropriata.



Questo è un esempio di scena di Interazione.

Quando è rappresentato sulla scheda da una pedina Interazione, un Eroe può interagire con una scena solo quando è adiacente alla pedina, utilizzando l'Azione Interagire minore. Come al solito, l'Eroe non può farlo se ci sono Mostri adiacenti (sia che un Mostro sia adiacente o meno alla pedina Interazione).

Può trovare i dettagli dell'Interagire Azione Minore e le sue conseguenze a pagina 30.

Infine, le pedine Interazione sono considerate articoli Solidi e, pertanto, nessun personaggio può occupare gli spazi in cui si trovano. Quindi, un Eroe o un Mostro non possono muoversi sopra un'Interazione, ad esempio, ma una tessera Oscurità può essere posizionata sotto di essa, se necessario.

## Forzieri

Le avventure non sono solo piene di pericoli: molti tesori perduti aspettano di essere riscoperti. In *AoD*, sono rappresentati da Forzieri e pedine Forziere (o da miniature presenti in alcune scatole di espansione come la scatola "Bottino di guerra").

Per saccheggiare un Forziere, un Eroe deve essere adiacente ad esso e utilizzare l'Azione Minore "Cerca un Forziere". Questa azione, tuttavia, non può essere eseguita se c'è un Mostro adiacente all'Eroe (anche se il Mostro non è adiacente al Forziere).

Quando si saccheggia un Forziere, il giocatore pesca una carta a caso dal mazzo dei Forzieri e la aggiunge alla propria Borsa. Tuttavia, attenzione: I forzieri non sono sempre sicuri e alcuni possono contenere una trappola! Ogni volta che un Eroe saccheggia un Forziere, deve anche tirare il dado Trappola per vedere se viene colpito o meno da una di esse.

Per informazioni dettagliate sull'azione Cerca un forziere minore e sulle sue conseguenze, vedere pagina 31.

Le Pedine Forziere sono considerate articoli Solidi e, pertanto, nessun personaggio può occupare gli spazi in cui si trovano. Quindi, un Eroe o un Mostro non possono muoversi sopra un Forziere, ad esempio, ma una tessera Oscurità può essere



posizionata sotto di esso, se necessario.

Tuttavia, un Mostro Grande **può** occupare uno spazio con un Forziere, ma quando lo fa, schiaccia il Forziere sotto i suoi piedi e il suo contenuto va perso. Ciononostante, questa azione può avere un effetto positivo per gli Eroi: quando distrugge un Forziere, il Mostro Grande attiva la sua trappola, tirando il dado Trappola (vedi pagina 31) e applicandone gli effetti a se stesso.

Infine, gli articoli del Forziere sono classificati per rarità, sia per aiutarvi a capire la loro importanza strategica, sia per capire quanto spesso si troveranno in un Forziere:

- Gli articoli comuni si trovano in 4 copie;
- Gli articoli non comuni si trovano in 3 copie;
- Gli articoli rari si trovano in 2 copie;
- Gli articoli epici si trovano in un'unica copia.

## Sfide di abilità

A un certo punto della vostra avventura, potreste imbattervi in una porta bloccata, in un masso che rotola da un vecchio pozzo catacombale o in altri "pericoli inimmaginabili". Per determinare se sarete schiacciati dal masso o se eviterete il suo percorso di rotolamento, al tuo Eroe verrà chiesto di eseguire una Sfida di abilità utilizzando una qualche abilità associata.

Di solito sono scritti in questo modo: *"Effettuare una sfida di abilità di Forza (gialla) di difficoltà 12. Ogni cubo da mischia che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro.*

Le Sfide di abilità non comportano l'utilizzo di cubi azione quando vengono eseguite e i cubi aggiungono il loro bonus al tiro indipendentemente dal fatto che siano disponibili o meno. Per fare una Sfida di abilità, bisogna tirare il d20, applicare il bonus e controllare il risultato. Se corrisponde o supera la difficoltà, il risultato è positivo! Altrimenti, avete fallito.

**Nota:** Alcune abilità permettono a un Eroe di ripetere anche una Sfida di abilità mancata, come l'abilità passiva "Apprendista veloce" di Lorelai. Teneteli d'occhio.

## Vincere o perdere un'avventura

Ci sono due possibili esiti per un'avventura: o gli Eroi riescono a completare l'obiettivo; o falliscono ottenendo più **Cubi Trauma** o **Cubi Maledizione** di quanti ne possano contenere, o **estraendo l'ultima Runa dal sacchetto**.

Un Eroe, normalmente, può tenere fino a **5 Cubi Maledizione** e **1 Cubo Trauma** sul proprio tabellone senza fallire. Nel momento in cui un Eroe ottiene il **6° Cubo Maledizione**, cade vittima della sua stessa corruzione; e se ottiene il **2° Cubo Trauma**, cade a causa delle sue ferite.

**Importante:** Tenete presente che alcune abilità di classe, abilità, equipaggiamenti, stati, aure e così via, possono conferire all'Eroe la abilità di contenere un numero maggiore di cubi.

**Importante:** Alcune Avventure possono avere obiettivi speciali che, se non vengono raggiunti, fanno sì che l'Avventura finisca con un fallimento.

## Conclusione dell'avventura

A un certo punto del gioco, un effetto (proveniente dall'Innesco di fine partita o come risoluzione di un'Interazione) vi chiederà di leggere una voce chiamata "Fine dell'avventura".

Dopo un breve ed emozionante finale narrativo, questa voce dichiarerà che l'Avventura è terminata, dando agli Eroi una finestra per respirare -Sono riusciti!

I giocatori dovrebbero approfittare di questo momento per rimettere tutte le miniature e il Setup nella scatola del gioco, ma mantenere la loro scheda Eroe e il percorso dell'Iniziativa così com'è.

## Fallire l'avventura

Se l'avventura si conclude con un fallimento, gli Eroi devono annullare i loro progressi attuali e ricominciare dall'inizio.

Restituire tutti i vantaggi ottenuti lungo il percorso, come le carte Equipaggiamento acquisite, gli articoli consumabili non utilizzati e così via. Controllare il mazzo degli scarti dei consumabili per trovare eventuali articoli consumabili con cui il gruppo ha iniziato lo scenario e restituirli.

Dopo aver completato questo processo di "reset", i giocatori sono pronti a ricominciare il Capitolo che hanno appena fallito.

## La fase del campo

Per svolgere la Fase di Accampamento, prendi il tabellone dell'Accampamento e posizionalo al centro dell'area di gioco. A questo punto, scegliete un giocatore che legga la narrazione preparata per chiudere questo Capitolo, mentre tutti gli Eroi eseguono a turno le Azioni di Campo elencate. Questo include il ricevere la loro ricompensa.

Oltre a preparare la loro plancia Eroe, salvare lo stato di gioco e curarsi, gli Eroi avranno anche la possibilità di riporre o recuperare i loro tesori di riserva.

**Importante:** Alcune Avventure sono sequenziali, cioè sono collegate l'una all'altra e non procedono a una Fase di Campo, ma hanno una propria preparazione.

Quando tutti gli Eroi hanno terminato le loro azioni all'Accampamento e hanno ricevuto la loro ricompensa, sono pronti per iniziare l'Avventura successiva.





# Cubi azioni, cubi stato e azioni di richiamo

Il cuore di **Age of Darkness** è l'utilizzo dei cubi azione. I cubi azione permettono di eseguire attacchi, prevenire danni, lanciare incantesimi, muoversi e molte altre azioni.

I cubi d'azione sono suddivisi in quattro tipi in base al colore:

- **Mischia** Giallo
- **Distanza** Rosso
- **Agilità** Verde
- **Saggezza** Blu



Ogni Eroe inizia la campagna con i **cinque Cubi Azioni** indicati sulla sua **carta Iniziativa**. Si possono ottenere altri Cubi Azioni quando il proprio Eroe apprende nuove Abilità dell'Eroe (vedi pagina 50).

Inoltre, esistono quattro tipi di cubi di stato:

- **Trauma** Viola
- **Maledizioni** Nero
- **Classe Abilità** Bianco
- **Tracciatore di vita** Rosa



I cubi azione di mischia, distanza, agilità e saggezza possono essere spesi per attivare l'abilità. **Non si possono** spendere i Cubi Stato: rappresentano i danni fisici o spirituali che il personaggio ha subito durante l'avventura.

## Rilasciare cubi azioni

Alcune azioni o abilità richiedono di **rilasciare** un cubo di azione disponibile quando li usi, ad esempio, prendendo un'azione di movimento aggiuntiva. I cubi rilasciati possono essere richiamati normalmente. Il rilascio non è una perdita permanente, è solo la rappresentazione dello sforzo speso.

Quando vi viene chiesto di spendere un cubo azione, prendi un cubo (di qualsiasi colore) dalla vostra riserva e mettetelo nella casella dei cubi azione rilasciati (sulla vostra scheda Eroe).

## Stato cubi

- **Cubi trauma:** Quando il tuo Eroe è steso (pagina 15) deve prendere uno di questi cubi che rappresenta una ferita e assegnarlo a una delle sue **Abilità di Ruolo dell'Eroe o della segreta disponibili** (non può essere un'Abilità di Equipaggiamento o di Classe). Finché questo Cubo Trauma rimane lì, quell'Abilità è **bloccata** e non può essere utilizzata. I Cubi Trauma sono più difficili da curare e non possono essere rimossi a meno che un'abilità non lo preveda espressamente o che non si visiti il Campo durante la Fase del Campo.

**Importante:** Come già detto, un Eroe può contenere un **solo Cubo Trauma** alla volta. Se ricevono il **secondo** Cubo Trauma, sono sconfitti e l'avventura termina con un fallimento (alcune abilità, tuttavia, permettono a un Eroe di tenere più Cubi Trauma).

- **Cubi di maledizioni:** L'Oscurità cerca di corrompere gli Eroi. Essendo esposto all'Oscurità, questa corruzione ti farà perdere l'accesso alle tue Abilità. Come i Cubi Trauma, ogni Cubo Maledizione ottenuto deve essere assegnato a un'Abilità dell'Eroe o a un'Abilità del Ruolo della segreta (non può essere un'Abilità dell'Equipaggiamento o un'Abilità di Classe). Finché il Cubo della Maledizione rimane lì, quell'Abilità è bloccata e non può essere utilizzata.

**Importante:** Inoltre, un Eroe può contenere solo cinque Cubi Maledizione alla volta. Quando un Eroe riceve il sesto Cubo della Maledizione, viene sconfitto e l'Avventura termina con un fallimento (alcune abilità, tuttavia, consentono a un Eroe di conservare più Cubi della Maledizione).

Fortunatamente, i Cubi Maledizione possono essere rimossi (e le vostre Abilità ripristinate) grazie all'effetto di PURIFICAZIONE (vedi pagina 54).

**Importante:** Si può assegnare un Cubo Maledizione o un Cubo Trauma a un'abilità passiva, ma se lo si fa si perde l'uso di quell'abilità finché il cubo è presente. Per esempio, se hai un'abilità passiva che vi garantisce +2 PV e la coprite con un Cubo Maledizione, il tuo Eroe perde immediatamente 2 vite. Puoi riavere la vita se in seguito ripulire il Cubo della Maledizione.

- **Cubi di abilità di classe:** I cubi bianchi servono a segnare l'abilità di classe apprese dal personaggio e a tenere traccia della salute dei mostri sulla scheda dello stato dei mostri.
- **Traccia Vite:** I cubi rosa servono solo a tenere traccia della vite degli Eroi sulle loro plance, nient'altro.

## Azione di richiamo

Man mano che si compiono azioni, la riserva di cubi Azione si esaurisce. Questo rappresenta gli effetti combinati del tempo, della fatica e della corruzione dell'Oscurità sul tuo Eroe.

Quando si esegue un'azione di Richiamo, indipendentemente dal tipo, si prendono **tutti** i Cubi Azioni spesi e consumati (dalla casella dei Cubi Azioni Abilità e Spesa) e li si riporta nella propria riserva di Cubi Azioni disponibili. Ma **devi** anche prendere **1 Cubo Maledizione** e assegnarlo a una delle tue **Abilità di Ruolo dell'Eroe o della segreta**.

Più forte diventate, più forte sarà la tentazione su di voi e gli ultimi Capitoli vi daranno penalità extra di Maledizione per intraprendere un'Azione di Richiamo.

### Richiamo volontario e richiamo non volontario

Si può scegliere di effettuare un'Azione di Richiamo durante il proprio turno se si hanno a disposizione solo due o meno colori di cubi Azione (chiamata anche **Richiamo Volontario**). Questo può essere utile se si ritiene di aver già speso tutti i colori di cubi che si vogliono spendere e di avere solo quelli per le Abilità che non si vogliono usare.

**L'Azione di Richiamo Volontario, tuttavia, fa terminare immediatamente il turno.**

Se si esauriscono i cubi Azione in qualsiasi momento della partita (anche al di fuori del proprio turno), si **deve** immediatamente effettuare un'Azione di Richiamo (detta anche **Richiamo involontario**).

Questo richiamo deve essere risolto il prima possibile, ma senza interrompere qualsiasi altra azione in corso di risoluzione. Ad esempio, se si subisce FATICA 2 come danno collaterale, ma si è speso l'ultimo Cubo Azione per usare una Reazione, si subisce il danno prima di intraprendere l'Azione Richiamo involontario, quindi non si subisce il FATICA con la riserva di CA ricostituita.

**L'esecuzione di un'Azione di Richiamo Non Volontario, invece, non pone fine al tuo turno (se avviene durante il tuo turno).**



# Condizioni, effetti immediati e pedine risorse

Durante il gioco, il tuo Eroe può subire una serie di effetti, alcuni buoni e altri cattivi. Alcune possono avere luogo ed essere risolte immediatamente, mentre altre possono indugiare per un po', applicando i loro effetti durante i turni successivi. D'altra parte, ce ne sono alcune che possono essere benefiche e che durano fino a quando non vengono utilizzate, rappresentando qualche risorsa temporanea che l'Eroe acquisisce lungo il cammino. Questa sezione spiega i dettagli di ciascuno di questi effetti.

## Le condizioni

Gli effetti che di solito impiegano un po' di tempo a manifestarsi e possono persistere sono chiamati condizioni. Quando vi viene detto di ottenere una Condizione, trovate la pedina corrispondente e piazzatela sul tuo tabellone Eroe. In seguito, quando l'effetto termina, restituite la pedina alla scorta.

Le condizioni vengono suddivise in due sottogruppi a seconda che gli effetti siano cumulativi o meno. Come regola generale, puoi avere qualsiasi numero di pedine Condizione sulla vostra scheda Eroe, purché non superino il numero massimo di pedine dello stesso tipo che puoi avere per ogni Condizione.

Le **Condizioni impilabili** possono avere effetti maggiori e si **possono tenere fino a quattro pedine** dello stesso tipo contemporaneamente. Se dovete ottenere una quinta pedina Condizione dello stesso tipo impilabile, ignoratela.

Le pedine di condizione impilabili sono solitamente a due facce. Se una pedina mostra la faccia con il numero 1 o 2, deve essere sempre trattata come se fosse una singola pedina. Quindi, se si hanno 4 pedine FOCUS con il numero 1 o 2 con il numero 2, si considerano 4 pedine FOCUS in entrambi i casi e non si potrà riceverne un quinto.



Le condizioni **ridondanti** sono quelle in cui è possibile detenere **una sola pedina** dello stesso tipo allo stesso tempo. Se dovete ottenere una seconda pedina Condizione dello stesso tipo impilabile, ignoratela.

## Interazione con l'immunità

Molti personaggi possono avere delle immunità contro alcuni tipi di effetti o condizioni. In questo caso, il personaggio può essere esposto normalmente all'effetto protetto, ma non subirà alcun danno.

Quindi, se un personaggio ha l'immunità a un certo tipo di Condizione, non deve prendere le pedine corrispondenti quando è esposto, ma semplicemente ignorarlo.



Qui possiamo vedere alcuni esempi di pedine di condizione: Da sinistra a destra, LENTO, VELENO, INVISIBILE, SANGUINARE e BRUCIARE

## Effetti immediati.

Gli Effetti Immediati, invece, sono quegli effetti che si risolvono interamente nel momento stesso in cui avvengono, senza avere (o *necessitare*) di una pedina corrispondente per rappresentarli.

Quando ti viene chiesto di risolvere un Effetto Immediato, devi farlo subito. Se un'abilità a più parti (pagina 25) ha due effetti da risolvere, bisogna seguire l'ordine in cui sono scritti, iniziando sempre da sinistra verso destra: il primo effetto scritto sarà il primo effetto da risolvere. Solo allora avrà luogo il secondo effetto e così via. Solo allora avrà luogo il secondo effetto e così via.

*PURIFICAZIONE, DRENARE, FATICA, GUARIGIONE...* Sono esempi di effetti immediati. Se una dichiarazione stabilisce che sei immune a tutti gli Effetti (*ad esempio quando il tuo Eroe viene messo steso e diventi immune a tutti gli effetti e alle Condizioni fino a quando non riprendi fiato*), puoi essere esposto ad essi, ma non avranno alcun effetto.

## Pedine risorse

Alcune pedine sono legate a un particolare effetto e vengono conservati sulla tua scheda Eroe come promemoria di una risorsa temporanea che hai ricevuto. Questi effetti sono chiamate pedine risorse e, proprio come le Condizioni, alcuni di essi possono essere impilabili (fino al limite di 4) mentre altri sono semplicemente ridondanti.



Qui possiamo vedere alcuni esempi di pedine risorse: Da sinistra a destra, FOCUS, SCUDO e KI.

## Condizioni ed effetti come danno collaterale degli attacchi

A volte (o quasi sempre per un Mostro), una Condizione o un Effetto sono legati a un attacco come danno collaterale. In questo caso, vengono applicate solo se l'attacco riesce a ridurre di almeno 1 punto la salute del bersaglio.

Se una Condizione di un'Abilità d'attacco (*Arma o Incantesimo, vedi avanti*) è scritta in modo da apparire **dopo** il bonus di Colpo dell'attacco con una virgola ","; o la voce del danno con la parola "E"; significa che si tratta di danno collaterale.

Quindi, un'Abilità "+2 COLPI, SANGUINARE 2" o un'Abilità "2 DNN E SANGUINARE 2" applicheranno le loro condizioni di MORTE solo se il loro attacco riuscirà a ridurre di almeno 1 vita del bersaglio. Se si manca l'attacco (*gli attacchi con le armi possono essere mancati*) o il bersaglio riesce a evitare l'intero danno, la condizione non viene inflitta.

Ogni condizione o effetto immediato ha le sue regole e le sue particolarità e, se non ne conosce già una, puoi consultarne i dettagli nel dizionario delle condizioni, delle parole chiave e dei termini, a pagina 54.



# Azioni dell'eroe

## La Mossa

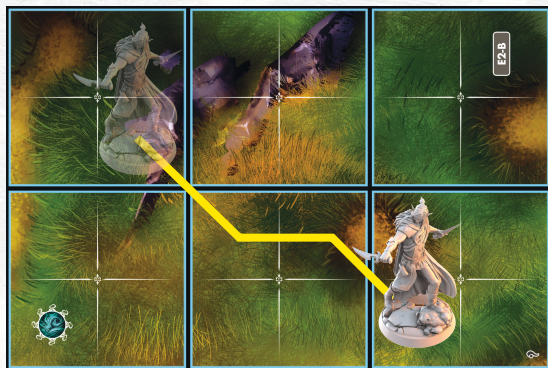
La mossa è una delle azioni fondamentali in qualsiasi gioco e in *Age of Darkness*. non è diverso. Anche se, ai fini delle regole, è necessaria una precisazione: la abilità di muoversi è il risultato di un effetto, non un'azione propria.

La mossa si misura in punti di mosse, ognuno dei quali permette a un personaggio di spostarsi di una casella.

Il modo più semplice per ricevere un effetto di una mossa è quello di effettuare una "mossa di azione", che consente all'utente di spostarsi di 3. Oltre alle due Cubi azioni per turno, un Eroe può anche compiere una mossa di azione gratuita.

L'esecuzione di una mossa di azione, tuttavia, non è l'unico modo in cui un Eroe riceve una mossa. La maggior parte delle abilità di agilità fornisce anche punti mosse a chi le usa.

**Esempio:** Nel suo turno, Elros usa la sua mossa di azione gratuita per spostarsi di 3 caselle:



Il movimento ortogonale e diagonale è consentito in qualsiasi combinazione. L'unica restrizione al movimento è che un personaggio **non può** muoversi nella stessa casella di un Oggetto Solido o di un nemico (a meno che non stia saltando, vedi pagina 23). Tuttavia, puoi attraversare - ma non terminare il tuo movimento - una casella occupata da un alleato, e **puoi anche "stringere" in diagonale tra due articoli che normalmente bloccherebbero la tua mossa.**

Se si ha bisogno di mossa extra durante il proprio turno, si può compiere una mossa di azione aggiuntiva utilizzando un Cubo Azione. Può farlo fino a due volte per turno, **poiché ogni mossa di azione aggiuntiva intrapresa in un turno conta come un Cubo Azione.**

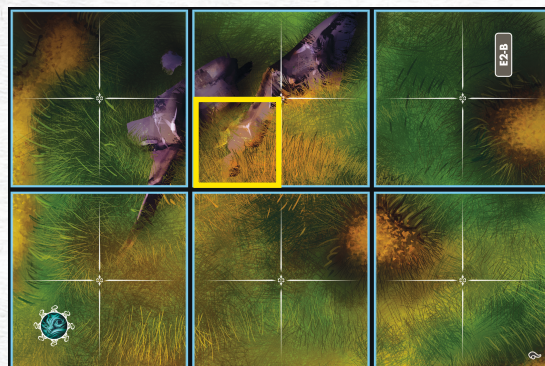
Mentre si muove, si può interrompere la mossa per compiere un'Azione Minore (vedi pagina 29), come Aprire una porta o Cercare un forziere, ma se si compie un Cubo Azione o una Reazione, si deve interrompere la mossa e si perdono i punti movimento rimanenti.

Tuttavia, è possibile scegliere di effettuare una mossa di azione gratuita prima o dopo aver effettuato una qualsiasi delle due Cubo Azione in un turno.

## Caselle ed aree

Tutte le tessere Mappa in *AoD* sono divise in due tipi di spazi, chiamati "caselle" ed "aree". Entrambi i tipi di spazi possono influenzare la mossa e il combattimento. I **quadrati** sono indicati da linee bianche.

Lo spazio giallo evidenziato è un esempio di quadrato.



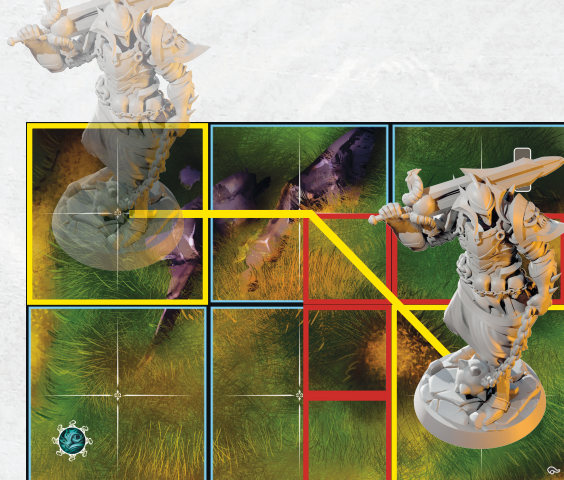
I personaggi piccoli, compresi gli Eroi e la maggior parte dei Mostri, hanno una base rotonda di 25 mm che si inserisce in un singolo quadrato. Questi caratteri devono essere sempre chiaramente collocati in un unico riquadro. Quando si muovono, si spostano da una casella all'altra.

I quadrati sono **adiacenti** se condividono una linea o un angolo tra loro.



Elros, l'assassino, è adiacente a tutte le caselle segnate in rosso.

L'**Aree** sono indicate dalle linee blu. Ogni area contiene 4 caselle. I mostri grandi hanno una base rotonda di 50 mm. Occupano tutte e 4 le caselle di un'area. Questi caratteri devono essere sempre chiaramente collocati in un'unica area. Quando si muovono, si spostano da un'area all'altra.



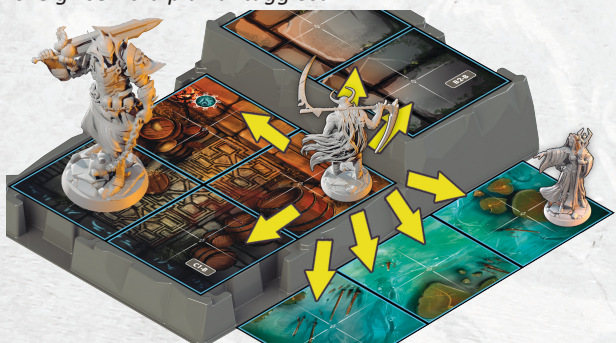


### Spingere e Schiacciare

Come regola, un Mostro Grande non può entrare in un'area se una qualsiasi casella di quell'area è occupata da un Oggetto Solido; tuttavia, può muoversi all'interno o attraverso un'area occupata da Mostri o Forzieri più piccoli attraverso ciò che viene chiamato "Spingere" e "Schiacciare".

Ogni volta che un Mostro Grande termina il suo movimento all'interno di un'area già occupata da Mostri Piccoli, li spinge da parte e il **leader del gruppo** sceglie in quale casella adiacente alla nuova posizione del Mostro Grande verrà spinto ogni Mostro più piccolo. Questo si chiama "**Spingere**".

**Esempio:** Il percorso più breve per il Cavaliere dell'Ombra per raggiungere Lorelai è ostacolato da un Piccolo Mostro, il Boia. A causa delle sue dimensioni, il Mostro Piccolo sarà Spinto. In questo modo, il Cavaliere d'Ombra avanzerà nell'area occupata dal Boia, che a sua volta dovrà essere spostato in una casella adiacente alla nuova posizione del Cavaliere d'Ombra. In questo scenario specifico, ci sono 12 caselle in cui il Boia può essere spinto e il Leader del gruppo può anche scegliere la posizione che gli sembra più vantaggiosa.



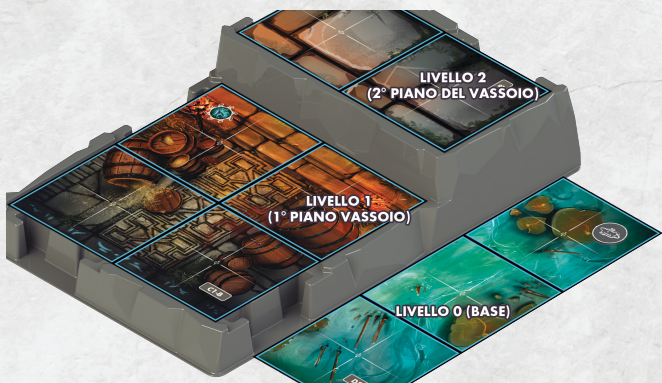
Schiacciare, invece, è abbastanza semplice: il Mostro Grande termina il suo movimento nell'area (casella blu), calpesta il Forziere e lo distrugge. Rimuovi la pedina Forziere dal tabellone e poi tira il Dado Trappola, applicando i suoi effetti al Mostro che l'ha distrutto (vedi pagina 31).

Interagendo con il Forziere, il Mostro Grande ha fatto scattare la trappola, ma d'altra parte, schiacciandolo sotto i suoi piedi, ogni contenuto di quel Forziere è andato perduto.

### Movimento tra i diversi livelli

AoD presenta una segreta tridimensionale in cui alcune caselle Mappa saranno tipicamente posizionate all'interno di una base di plastica. Queste aree di base possono essere più alte o più basse di altre. Queste diverse aree sono chiamate "livelli".

Questi livelli possono essere 0, che è la base, di solito il tavolo; 1, che è il primo livello di piattaforme sul Vassoio della segreta 1 e 2; o 2, che è il secondo livello sul Vassoio della segreta 2, il più alto che una segreta possa avere.



- I personaggi non devono pagare un punto movimento extra se cambiano solo un livello da una casella all'altra. Tuttavia, spostarsi in un solo passo dal livello più basso (0) a quello più alto (2) costa 1 punto movimento aggiuntivo. Quindi, se un Eroe vuole spostarsi dal tavolo (livello 0) direttamente sul Vassoio 2 (livello 2), costerà un totale di 2 punti movimento per farlo.



- Il passaggio a un livello inferiore non comporta costi aggiuntivi, ma può essere pericoloso. Anche in questo caso, un personaggio può scendere di un livello per passo senza problemi, ma se sceglie di scendere di 2 livelli in un solo passo, subisce 2 danni **non evitabili**. Si tratta del cosiddetto "**Danno da caduta**".



### Danni da caduta

Allo stesso modo in cui un personaggio subisce danni da caduta quando scende di due piani in un solo passo, un personaggio subisce danni da caduta se è costretto a scendere di una grande altezza in una sola volta.

Quindi, se un personaggio viene **spinto** o spostato con la **telecinesi** dal livello più alto (2) direttamente al livello più basso (0), subisce anche 2 danni non evitabili.

### Salti (Movimento speciale)

Il salto è un tipo speciale di movimento che alcuni personaggi possono avere o ricevere durante alcuni effetti di movimento. Come suggerisce il nome, i personaggi che saltano evitano di toccare il terreno mentre vi passano sopra, il che può avere dei vantaggi strategici:

- Un personaggio che salta non è influenzato dal terreno dannoso o dalle tessere Oscurità attraverso cui salta, ma lo è da quelle su cui termina la mossa (terreno);
- Un personaggio che salta può anche passare attraverso caselle occupate da articoli solidi o nemici, ma non può terminare il suo movimento su di esse;
- Un personaggio che salta non subisce danni da caduta, ma deve anche spendere due punti movimento per saltare direttamente dal livello 0 al livello 2 della segreta;



## Competenze

Ogni Eroe ha una serie di Azioni che può utilizzare per influenzare il gioco, come attaccare un Mostro, curare le ferite o svolgere qualche altro compito. Queste azioni sono chiamate "Abilità" e si trovano sulla scheda dell'Eroe, sulle carte Abilità e sulle carte Ruolo della segreta, oltre che su alcune carte Equipaggiamento.

Per utilizzare una delle proprie Abilità, è necessario **rilasciare** uno dei cubi Azione disponibili. Ciò significa che il cubo Azione scelto deve essere posizionato **sopra** l'Abilità che si sta utilizzando. L'Abilità viene bloccata finché non si riesce a richiamarla da lì.

Inoltre, il Cubo Azione speso deve essere dello stesso **colore** dell'Abilità che si vuole utilizzare.



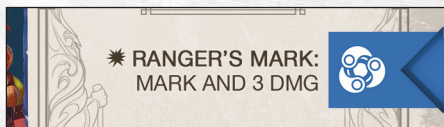
*Esempio: se Vorn volesse usare la sua abilità **Scatto ad Arco**, dovrebbe utilizzare un cubo **Mischia** (giallo).*

Quindi, devi risolvere i suoi effetti nello stesso ordine in cui sono scritti, partendo da sinistra verso destra, prestando particolare attenzione alle parole "e", alle **virgole** e ai **punti e virgola** che hanno.

### Effetti legati

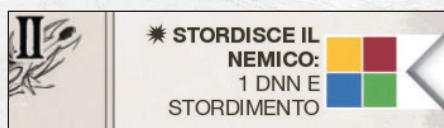
Quando due effetti vengono mescolati in un unico effetto, si parla di "effetti legati". Come suggerisce il nome, poiché sono combinati, devono essere applicati allo stesso obiettivo.

Gli effetti legati possono essere identificati dalla parola "e", che viene usata come congiunzione di articoli, proprio come nella grammatica. Una cosa è importante quando si ha a che fare con loro: si verificano tutti insieme.



*Esempio: Il **Marchio del Ranger** di Maya ha un effetto legato. Quindi, lo stesso bersaglio deve sia ricevere il **Marchio del Ranger** che subire i 3 danni dell'**Attacco Magico**. Poiché si verificano tutti insieme, Maya non beneficerà del suo bonus ai danni del **Marchio del Ranger** questa volta.*

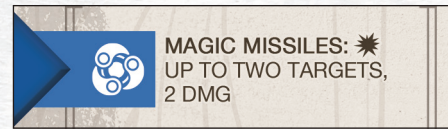
Gli effetti vincolati non sono volontari. Un personaggio non può scegliere di riceverne solo una parte e ignorare il resto. Tuttavia, i personaggi sono costretti ad applicare solo gli effetti che possono.



*Esempio: Lo **Stordimento del nemico** del controllore ha un effetto legato. Se colpisce un personaggio immune allo **Stordimento**, questo subirà solo i danni dell'**Attacco Incantato**, anziché entrambi gli effetti o nessuno.*

## Virgole e punti e virgola

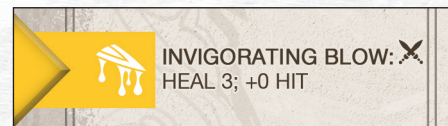
**Virgole** si usano anche per combinare due effetti, proprio come la parola "e", ma sono usate soprattutto per scopi grammaticali. Le virgole collegano sempre l'informazione che segue (che di solito è una specifica di obiettivo) all'effetto che precede:



*Esempio: Il **Missile Magico** di Lorelai ha una specifica di bersaglio (vedi avanti): "Fino a due obiettivi". La virgola è stata utilizzata per unire queste informazioni. La parola "e" qui renderebbe la frase grammaticalmente insensata: "Fino a due bersagli e 2 dnn".*

**Importante:** Le virgole sostituiscono anche la parola "e" quando tre o più effetti devono essere legati insieme, evitando una cacofonia grammaticale di "E, E, e, E".

I **punti e virgola**, invece, sono utilizzati per lo scopo opposto. Ogni volta che un'Abilità ha più di due effetti che non sono legati l'uno all'altro, il punto e virgola appare come una cornice visiva per indicare la fine di un effetto e l'inizio dell'altro.

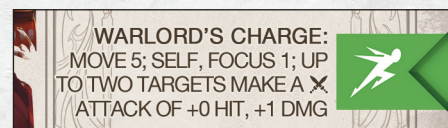


*Esempio: Il **Soffio Rinvigorente** di Jaheen ha due effetti distinti e quindi sono stati separati da un punto e virgola. Il primo conferisce **GUARIGIONE 3** a un personaggio, mentre l'altro è un **Attacco con arma**.*

A differenza della parola "e" e della virgola, quando si usa il punto e virgola si separa completamente un effetto dall'altro, il che significa che l'Eroe che lo lancia può scegliere bersagli diversi per ciascuno di essi.

*Esempio: Seguendo l'esempio precedente, Jaheen potrebbe scegliere di **GUARIGIONE** un alleato con l'effetto curativo del suo **Soffio Rinvigorente**, mentre colpisce un nemico con l'**Attacco con l'Arma** che gli è consentito.*

Tenendo conto di tutti questi orientamenti, vediamo un ultimo esempio che combina molte di queste caratteristiche in un'unica Skill:



*Esempio: La **Carica del Signore della Guerra** di Vorn ha tre effetti. Il primo conferisce a se stesso un movimento di 5 punti; il secondo conferisce **FOCUS 1** al bersaglio **AUTO** (che è anche se stesso); infine, il terzo consente a un massimo di due bersagli di effettuare ciascuno un **Attacco con l'arma** con un bonus di +1 ai danni. Notate come le virgole siano usate per legare le informazioni agli effetti, mentre il punto e virgola le separa visivamente l'una dall'altra. L'insieme di questi segnali di punteggiatura permette di comprendere gli effetti di questa Abilità sia dal punto di vista grammaticale che da quello del gioco.*

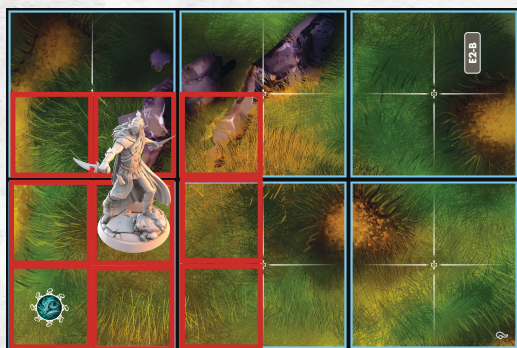


## Tipi di abilità e relativi intervalli

Innanzitutto, chiariamo che la **portata** e l'**obiettivo** sono cose diverse: Il raggio d'azione è la distanza massima a cui può trovarsi un oggetto che si desidera influenzare, mentre il bersaglio è il tipo, il numero o le aree che un'abilità può o deve influenzare.

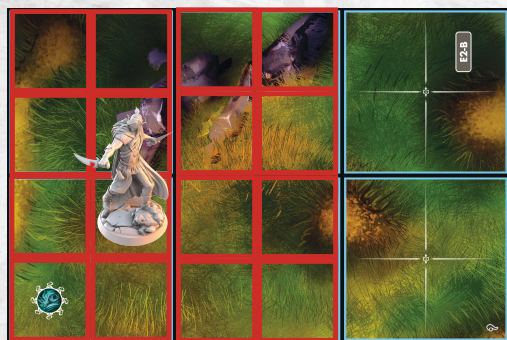
In AoD, la portata di un'abilità è definita dal suo tipo. Ecco un breve elenco con la descrizione di tutti i tipi di abilità e dei rispettivi intervalli standard:

- **Abilità in mischia (giallo):** Le abilità in mischia hanno un raggio d'azione pari a 0, il che significa che possono influenzare solo un personaggio o una casella adiacente all'Eroe o l'Eroe stesso.



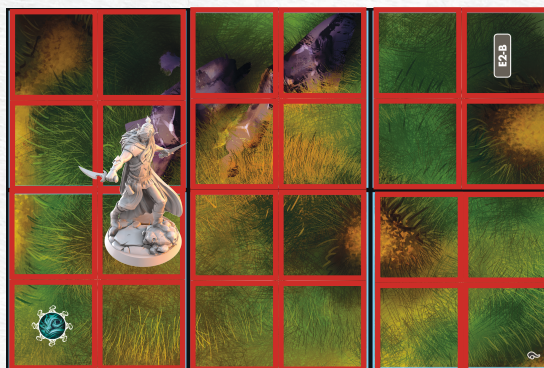
**Esempio:** Se Elros usa una delle sue Abilità in mischia, potrà influenzare solo un bersaglio adiacente a lui o essere lui stesso il bersaglio.

- **Abilità a distanza (rosso):** Le abilità a distanza hanno un raggio d'azione fino a 1, il che significa che possono influenzare un personaggio o una casella che si trova in un'**area** (casella blu) al massimo dall'area dell'Eroe che le ha lanciate, oppure l'Eroe stesso. *Nota: Alcune abilità di classe possono migliorare la portata di base delle abilità a distanza.*



**Esempio:** Se Elros usa una delle sue Abilità a distanza, potrà influenzare solo un bersaglio che si trova entro un'area (quadrato blu) di distanza, oppure essere lui stesso il bersaglio.

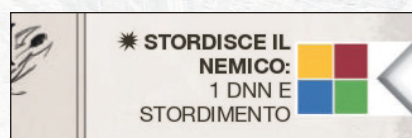
- **Abilità di Agilità (verde):** L'abilità di Agilità hanno un raggio d'azione illimitato, il che significa che possono influenzare un personaggio o una casella in qualsiasi punto del tabellone, purché venga rivelato. Tuttavia, tieni presente che gli effetti di una MOSSA solitamente visualizzati come primo effetto sulla maggior parte delle Abilità di Agilità, hanno sempre come bersaglio l'Eroe stesso, a meno che non sia indicato diversamente.
- **Abilità di Saggezza (blu):** L'abilità di Saggezza hanno un raggio d'azione illimitato, il che significa che possono influenzare un personaggio o una casella in qualsiasi punto del tabellone, purché sia rivelato, proprio come l'abilità di Agilità.



**Esempio:** Se Elros usa una delle sue Abilità di Agilità o Saggezza, potrà influenzare un bersaglio che si trova in qualsiasi punto del tabellone (qualsiasi tessera Mappa rivelata), includere qualsiasi oggetto al di fuori delle caselle evidenziate da questo esempio, o essere lui stesso il bersaglio.

### La gamma di abilità multicolore

Alcune Abilità comunemente presenti nei Ruoli e negli Equipaggiamenti della segreta possono avere uno slot a due o quattro colori, il che significa che sono flessibili e possono essere utilizzate in molti modi diversi.



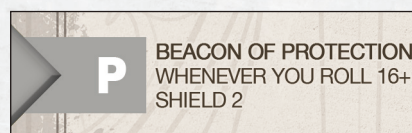
Il **Stordisci nemico del Controllore** è un'abilità multicolore.

Poiché queste Abilità non sono tipizzate, la loro portata è definita dal colore del cubo che l'Eroe spende per usarle. Pertanto, il **Stordisci nemico** di un Controllore lanciato con un cubo da mischia (giallo) avrà una portata da mischia, mentre la stessa abilità, se lanciata con un cubo di saggezza (blu), avrà una portata illimitata.

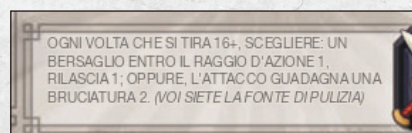
### Definire l'intervallo delle abilità passive

Poiché il loro colore è grigio e non si attivano utilizzando un Cubo Azione nel loro slot, possono sorgere dubbi sulla portata degli effetti passivi. Anche se molte abilità passive sono legate a un tipo di abilità, questo non influisce sulla portata degli effetti dell'abilità passiva.

Se la portata dell'effetto di un'abilità passiva non è descritta nel testo, significa che è illimitata (come nel caso delle abilità di Agilità o Saggezza).



**Esempio:** Il faro di protezione di Jaheen dice solo "SHIELD 2". Poiché questo effetto non ha alcuna specifica di gittata, può essere dato a un bersaglio a qualsiasi gittata.



**Esempio:** Bastone della luna, d'altra parte, specifica che il bersaglio dell'effetto deve trovarsi all'interno del raggio d'azione 1, il che significa che potrebbe avere effetto solo su un personaggio che si trova a una distanza massima di un'area (quadrato blu)

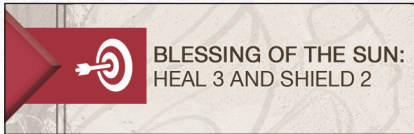


## Obiettivo

Nell'argomento precedente, abbiamo imparato a definire la portata dell'effetto di un'abilità; ora è il momento di comprendere il concetto di "bersaglio" per questi effetti.

**Come standard, tutti gli effetti hanno come bersaglio un singolo personaggio nel raggio d'azione.**

Questo standard, tuttavia, viene utilizzato solo se l'effetto non include una descrizione di un obiettivo specifico.



**Esempio:** *La Benedizione del Sole di Jaheen non ha una specifica di bersaglio, quindi si attiene allo standard "un singolo personaggio entro il raggio d'azione". In questo caso, trattandosi di un'abilità a distanza, il bersaglio deve essere un personaggio che si trova entro 1 area (quadrato blu) di distanza da Jaheen (o è lui stesso).*

D'altra parte, quando una specifica obiettivo appare in un'Abilità, la descrizione sarà scritta prima dell'effetto a cui si applica, separata da una **virgola** ",".



**Esempio:** *L'effetto dannoso del Bull Rush di Vorn è scritto come "...Fino a due nemici obiettivo adiacenti (adiacenti a lui), 2 DNN", il che significa che l'ultimo effetto "2 DNN" può essere applicato solo a questi specifici obiettivo: fino a due nemici obiettivo ad invece del normale "un singolo personaggio entro la Gittata".*

Come già accennato, alla fine di questo Regolamento è possibile trovare un elenco completo di tutte le parole chiave e i termini presenti in AoD. Per chiarire meglio questo argomento, ecco un breve elenco con le specifiche obiettivo più comunemente utilizzate:

**ALLEATO O ALLEATA:** Il seguente effetto può essere applicato solo a un bersaglio alleato del personaggio lanciato. I Mostri si alleano solo con i Mostri, mentre gli Eroi si alleano con Eroi, Famigli e Compagni.

**AUTO:** Il seguente effetto può essere applicato solo al personaggio stesso, indipendentemente dalla portata dell'abilità.

**COLPO:** Il seguente effetto viene applicato a un'intera area (quadrato blu) invece che a un singolo quadrato. Uno COLPO lanciato a Raggio d'azione in mischia significa che il personaggio deve scegliere un quadrato adiacente e applicare l'effetto descritto a tutta la sua area; mentre uno lanciato a Raggio d'azione 1 o più significa che il personaggio deve scegliere un'area (quadrato blu) all'interno del Raggio d'azione per fare lo stesso. Sebbene COLPO sia un effetto ad area, il personaggio che lo lancia può scegliere quali creature all'interno della sua area desidera colpire, per evitare di danneggiare i suoi alleati.

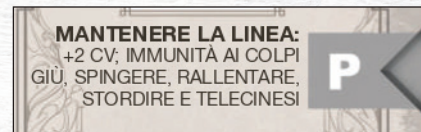
**OBBIETTIVO ADJ (Adiacente):** Il seguente effetto può essere applicato solo a un bersaglio adiacente al personaggio che agisce, indipendentemente dalla portata dell'abilità.

## Abilità passive

Le abilità passive hanno un riquadro grigio e sono contrassegnate dalla lettera "P". Anche se di solito sono legate a un tipo di Abilità, non sono considerate un'Abilità di quel tipo ai fini dell'Intervallo. Ogni Abilità Passiva descrive i propri effetti e si attiene alle regole standard relative a Portata e Bersaglio (qualsiasi personaggio all'interno di qualsiasi Portata) quando non sono specificate.

Le abilità passive sono considerate sempre attive finché non sono bloccate da un Cubo della Maledizione. Esistono due tipi principali di effetti: **Benefici statici ed effetti innescati**.

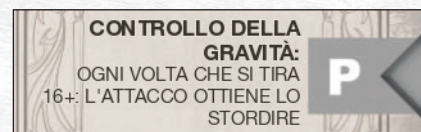
I **benefici statici** sono effetti che non richiedono che accada nulla. Danno all'Eroe un qualche tipo di beneficio (di solito un bonus ad alcuni effetti o immunità).



**Esempio:** *L'abilità passiva di Vorns "Mantieni la linea" ha un effetto passivo che aumenta la salute del nano e gli conferisce diverse immunità.*

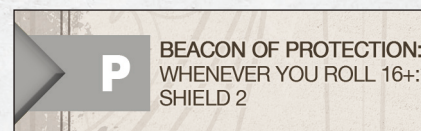
**Gli effetti innescati, invece, sono effetti che richiedono il verificarsi di una condizione di gioco per avere luogo.** Di solito, gli effetti innescati portano con sé un'idea di "se questo, allora quello" implicita nella loro scrittura, insieme alle parole "quando" o "quando".

Tra gli effetti più comuni ci sono quelli associati al lancio del D20, noti come "effetti di incremento". Ogni volta che si verifica un effetto di questo tipo, è necessario risolverlo **immediatamente**, poiché molti di essi conferiscono benefici all'Attacco che li ha innescati.



**Esempio:** *Il Controllo della Gravità di Lorelai ha effetto quando tira un 16 naturale o più sul D20, aggiungendo la condizione STORDIMENTO al suo attacco attuale (se sta attaccando).*

Alcuni Effetti di Impennata conferiscono effetti immediati invece di un potenziamento dell'Attacco. Sebbene siano leggermente diverse, la loro risoluzione è la stessa: qualsiasi Attacco, Sfida di abilità o altro effetto rimane "sospeso in aria", in attesa che il Rincalzo si risolva.



**Esempio:** *Il Faro di protezione di Jaheen è una di queste abilità: Quando l'Impennata si innesca, prima che l'Attacco infligga i suoi danni, è necessario scegliere un personaggio che riceva SCUDO 2 (come detto in precedenza, poiché non ci sono specifiche di Raggio o Bersaglio, potrebbe colpire qualsiasi personaggio a qualsiasi Raggio).*



## Attacchi

Gli attacchi sono effetti destinati a causare danni a un personaggio avversario. Anche se ci sono alcune Abilità che possono infliggere Condizioni direttamente a un bersaglio, non sono considerate Attacchi per questo solo fatto. Per essere un Attacco, un'Abilità deve avere uno dei due Simboli che la identificano come tale. In AoD, gli attacchi si dividono in due tipi:

- **Attacchi con le armi** utilizzano l'arma come base. Quindi, per usarli, bisogna tirare il D20 per vedere se colpiscono o mancano: tirare il dado a 20 facce, aggiungere eventuali bonus o modificatori e confrontare il risultato con la Precisione dell'arma.
- **Gli attacchi con incantesimi** sono abilità magiche e/o speciali utilizzate dal personaggio. Colpiscono sempre il bersaglio, quindi non è necessario un tiro di dado. Sebbene siano affidabili, tendono a infliggere meno danni degli Attacchi con armi.

## Attacchi con armi

Ogni volta che il **simbolo delle spade incrociate** appare in un'Abilità, significa che questa Abilità ha un Attacco con Arma collegato. Il "+N COLPITO" è il segnale per effettuare un Attacco, aggiungendo quel numero al risultato del lancio del D20.

Molte abilità di classe danno un bonus passivo a questo tiro, così come alcuni Ruoli della segreta, Equipaggiamento o Abilità dell'Eroe. Inoltre, la differenza di altezza tra voi e il tuo bersaglio (se presente) vi fornisce un bonus o una penalità chiamata vantaggio o svantaggio, mentre essere sopra il Buio infligge una penalità di -2 al tuo tiro.

Ognuno di questi fattori viene preso in considerazione per determinare se si è raggiunto il valore di Precisione dell'arma per colpire il bersaglio, ma non è necessario preoccuparsene in questo momento: Le spiegheremo nel corso di questo Regolamento.

Alcune Abilità di Attacco con Arma mostrano modificatori multipli, come "+0 COLPITO/ +0 COLPITO". In questo caso, significa che queste Abilità consentono di effettuare più attacchi individuali nell'ambito della stessa azione. Ogni Attacco deve essere risolto uno alla volta e quindi si può cambiare bersaglio tra un Attacco e l'altro come si ritiene opportuno.

Per risolvere un Attacco con Arma si deve tirare il D20 e aggiungere (o sottrarre) tutti i modificatori, quindi controllare quanto segue:

- Se il risultato finale è uguale o superiore al valore di Precisione della tua arma, hai colpito! Infligge immediatamente al bersaglio l'ammontare di danni indicato sull'arma più eventuali danni collaterali che l'Abilità potrebbe infliggere (di solito scritti dopo il bonus COLPITO, separati da una virgola).
- Se il risultato finale è inferiore al valore di Precisione dell'arma, l'attacco viene mancato.



**Esempio:** Maya usa la sua abilità **Colpi rapidi**, che è un'abilità di attacco con le armi (come mostra il simbolo delle spade incrociate). Questa azione le permette di effettuare due attacchi con un modificatore di +0.

Usando il suo arco elfico, che ha un valore di precisione pari a 7, deve tirare il suo D20 e ottenere un punteggio pari o superiore a 7 per colpire. Se lo fa, il bersaglio subisce i danni dell'arma (che sono 3, come descritto sulla scheda dell'Arco elfico) per ogni attacco che colpisce.



### Danni collaterali da attacchi di armi multiple

Se un'abilità di Attacco con l'arma comprende più attacchi e ha danni collaterali, tali effetti vengono applicati una volta per ogni attacco che va a segno.

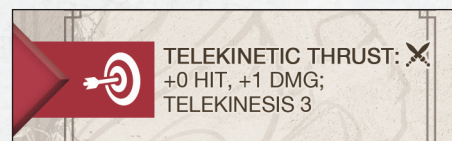
**Esempio:** Se un'Abilità garantisce +0 COLPITO / +0 COLPITO, SANGUINARE 1 E RALLENTARE, l'Eroe effettuerà due Attacchi e imporrà entrambe le condizioni al suo bersaglio ad ogni colpo. Sebbene RALLENTARE sia ridondante, SANGUINARE è impilabile e quindi, colpendo lo stesso nemico con entrambi gli attacchi, l'Eroe infliggerebbe SANGUINARE 2 e RALLENTARE al suo bersaglio.

### Colpi critici e danni doppi

A volte, il solo fatto di colpire un nemico non è sufficiente a descrivere l'abilità del tuo attacco! Gli attacchi con incantesimi possono anche non mancare il bersaglio, ma gli attacchi con armi sono gli unici che possono dare il dolce sapore e i risultati eccezionali di un colpo ben assestato.

Questo evento è chiamato **Colpo Critico** (o semplicemente Crit) e si ottiene solo quando si tira un 20 naturale sul D20. Un tiro naturale corrisponde solo al numero visualizzato sul dado, senza applicare alcun bonus o penalità.

Un Colpo Critico raddoppia i danni che l'attacco farebbe normalmente (compresi tutti i danni bonus collaterali scritti con "+X DNN"), ma non raddoppia gli effetti di alcuna Condizione o altri effetti di qualsiasi tipo.

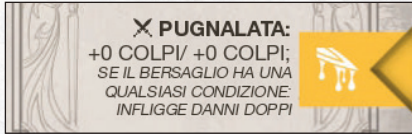


**Esempio:** Se la **Spinta telecinetica** di Lorelai ottiene un Colpo Critico, infligge un totale di 8 danni (se si usa un'arma che fa 3 danni) al suo bersaglio ( $3+1 \times 2 = 8$ ).

I colpi critici possono infliggere molti danni e la loro interazione con i bonus ai danni non si ferma qui. Alcune Abilità, Equipaggiamenti e altri effetti possono conferire a un Attacco d'Arma un effetto chiamato "DANNO DOPPIO", che significa che i danni inflitti sono raddoppiati, proprio come accade con i Colpi Critici.



Il DANNO DOPPIO, tuttavia, non è un Crit e per questo può essere raddoppiato da un Crit, il che significa che un Attacco Critico a DANNO DOPPIO infligge quattro volte i suoi danni in un solo colpo!



**Esempio:** La *pugnalata alle spalle* di Elros può infliggere DANNI DOPPI in determinate circostanze. Se l'Assassino riesce a ottenere un CRIT con uno dei suoi colpi usando un'arma che infligge 3 danni, il suo Attacco infligge un totale di 12 danni! (3x2 x2 = 12)

Inoltre, alcuni effetti possono garantire un intervallo più ampio per un Colpo Critico (come quando si tira un 18 naturale o più sul D20). Se due di loro vengono applicati allo stesso attacco (immaginando che uno sia un bonus passivo, mentre l'altro sia un bonus all'abilità), ricordate che non si sovrappongono mai, ma l'intervallo più ampio si sovrappone a quello più sottile.

Quindi, se hai un effetto che vi dà "Crit 18+" e un altro che dà "Crit 16+", non otterrete un Colpo Critico con un tiro naturale di 13, ma lo otterrete con un tiro di 16 o superiore.

### Fallimenti critici

Tuttavia, allo stesso modo in cui il tuo Eroe può sembrare che abbia una zampa di coniglio in tasca, la fortuna potrebbe anche dimenticarsi completamente della sua esistenza e premiarlo con un colpo di grazia.

Un evento del genere è chiamato Fallimento Critico e ottiene solo quando tiri un 1 naturale sul d20.

Ogni volta che ottieni un Fallimento Critico, l'Attacco viene automaticamente mancato, indipendentemente dal bonus.

Anche se questa è una regola generale, ci sono alcune abilità di classe, abilità dell'eroe o altri effetti che trasformano i fallimenti critici in colpi regolari o addirittura in colpi critici! In questo caso, devi ignorare gli effetti di un Fallimento Critico e trattare il risultato come indicato dall'abilità speciale.

### Raggio d'azione dell'arma contro raggio d'azione dell'abilità per gli attacchi con l'arma.

Tutte le armi hanno un attributo chiamato "Tipo di attacco" che può essere in mischia o a distanza, così come l'attacco di un'arma può far parte di un'abilità in mischia o di un'abilità a distanza. L'interazione tra queste due caratteristiche potrebbe sembrare contraddittoria, ma non lo è.

L'attributo "Tipo di attacco" presente sulle carte Arma non è rilevante quando si effettua un Attacco con l'Arma tramite un'Abilità. Si usano solo quando si effettuano Attacchi con le Armi che sono anche Abilità Focalizzate (vedi pagina 34); oppure quando si comanda di effettuare Attacchi con le Armi attraverso le azioni di un altro personaggio, come potrebbe fare, ad esempio, il Ruolo Leader.

Pertanto, l'unica cosa che definisce la portata degli attacchi con le armi eseguiti tramite l'abilità è il loro tipo di abilità o il cubo speso per usarle.



**Esempio:** Il *Colpo di Guardia* di Vorn è un'abilità di mischia. Pertanto, l'Attacco con Arma effettuato attraverso di essa può colpire solo un personaggio adiacente.

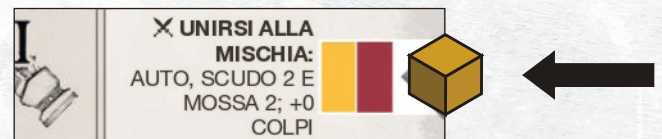


**Esempio:** Il *Lancio rotante* di Vorn è un'abilità a distanza. Pertanto, l'Attacco con Arma effettuato attraverso di essa può colpire solo un'area (quadrato blu) che si trova entro la Gittata 1 da lui. Il tipo di arma di Vorn (da mischia) non gli impedisce di eseguire questo attacco. D'altra parte, l'arma di Vorn non gli permette di effettuare questo Attacco se è impegnato in un combattimento (vedi pagina 13).

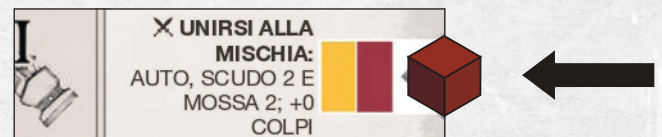
Come abbiamo visto con questi esempi, ciò che conta davvero non è il Tipo di attacco dell'arma di Vorn, ma il Tipo di abilità che utilizza per effettuare quegli attacchi. Per consolidare questa regola, controlliamo anche questi due esempi con una Skill multicolore:



**Esempio:** L'effetto di Difensore *Unisciti alla mischia* ha tra i suoi effetti l'Attacco con l'Arma e può essere utilizzato spendendo un cubo da mischia (giallo) o un cubo da distanza (rosso).



Se spende un dado da mischia, l'Attacco con l'Arma effettuato con esso può colpire solo un personaggio adiacente a Vorn. Trattandosi di un attacco con armi da mischia, può essere effettuato mentre si è impegnati.



Se spende un cubo a distanza, tuttavia, l'Attacco con l'Arma effettuato con questo cubo può colpire un personaggio che si trova entro la Gittata 1 di Vorn, ma non può effettuarlo mentre è impegnato.

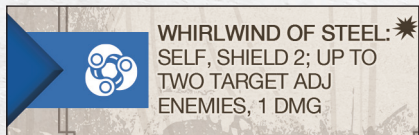
Questo esempio può far pensare che l'attributo "Tipo di attacco" sia irrilevante per un'arma, ma ha un uso importante, come già detto. Nel capitolo "Equipaggiamento" di questo regolamento trovi maggiori dettagli al riguardo.



## Incantesimi

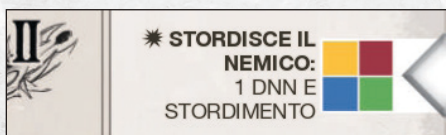
Qualsiasi Abilità o effetto che abbia un simbolo di esplosione è un Attacco con Incantesimo.

Come già detto, a differenza degli Attacchi con le armi, non è necessario un tiro di dado per effettuare un Attacco con incantesimo. È sufficiente assegnare un Cubo Azione disponibile del colore corrispondente per utilizzare l'Abilità e applicarne gli effetti.



**Esempio:** Vorn usa il suo **Vortice d'Acciaio** e, dopo aver dato SCUDO 2 a se stesso, infligge automaticamente 1 danno a un massimo di 2 bersagli adiacenti.

Gli Attacchi con Incantesimi, tuttavia, non hanno danni collaterali come gli Attacchi con le Armi. Le condizioni imposte da questi attacchi, anche se legate a un effetto di danno, vengono applicate indipendentemente dal fatto che l'attacco riduca o meno la salute del bersaglio.



**Esempio:** Il **Stordisci nemico** del Controllore applica il suo effetto stordente anche se il suo bersaglio riesce a evitare di subire i danni dell'Attacco Incantesimo.

### Azioni minori

Ci sono sei diverse Azioni Minori che si possono usare durante il turno del proprio Eroe, oltre alle due Azioni Cubo consentite e all'Azione di Movimento gratuita. Si possono usare tutti quelli che si vogliono, ma solo uno di ogni tipo per turno.

Come già detto, l'Eroe **non può** utilizzare le Azioni Minori se è impegnato in un combattimento (vedi pagina 13), ad eccezione di Spendere la concentrazione e Utilizzare un oggetto consumabile.

### Scambiare gli articoli

Attraverso questa azione, è possibile riorganizzare il proprio Equipaggiamento o condividerlo con altri Eroi. Ogni volta che si esegue un'azione minore di scambio di articoli si può fare una delle seguenti azioni:


- **Equipaggia e non equipaggia:** Scambia un oggetto equipaggiato con una carta dello stesso tipo dalla tua borsa, oppure equipaggia o non equipaggia un oggetto che hai;
- **Dare l'articolo:** Dai una carta qualsiasi dal tuo sacchetto a un Eroe in una casella adiacente. L'Eroe ripone l'oggetto nella sua borsa;
- **Prendi l'articolo:** Prendi una carta qualsiasi dal sacchetto di un Eroe adiacente (purché sia disposto a darti la carta). Devi consumare immediatamente l'oggetto appena ricevuto (se puoi ancora farlo in questo turno) o conservarlo nella tua borsa.

**Importante:** Non puoi scambiare un oggetto se il suo spazio è occupato da un Cubo Azione.

**Importante:** Qualsiasi oggetto a doppia faccia con cui si interagisce viene mantenuto con la faccia corrente rivolta verso l'alto. Non potranno tornare indietro senza equipaggiare il gioco o darlo a un altro giocatore.

**Importante:** Quando si riceve un nuovo articolo, se il sacchetto è pieno, si può scartare immediatamente un altro articolo per fare spazio. Scartare un oggetto come questo non vale come usarlo.

### Utilizzare un oggetto consumabile

A differenza dell'Equipaggiamento, che è robusto e può essere usato più volte, alcuni articoli, come le pozioni e le pergamene, possono essere usati solo una volta. Questi sono chiamati **articoli consumabile**. Un oggetto consumabile ha la parola "SCARTO" e questo simbolo sulla sua carta: 

**Importante:** Questa Azione Minore può essere intrapresa anche se l'Eroe è impegnato in un combattimento. Questa è un'eccezione alla regola generale.

Sebbene gli articoli Consumabili abbiano l'inconveniente di essere persi dopo l'uso, si trovano in quantità maggiori durante un'Avventura, rendendo facile per un Eroe raccoglierne e utilizzarne molti.

Gli articoli consumabili devono essere sempre trasportati all'interno di un sacchetto e non possono essere riposti durante la fase di accampamento. D'altra parte, gli articoli consumabili trovati durante un'avventura passano alla successiva, rimanendo con te finché non vengono usati o scartati.

**Importante:** Ogni Eroe può portare solo due articoli nella propria borsa, sia che si tratti di Equipaggiamento che di articoli consumabili. Pertanto, non avere paura di usare pozioni e pergamene!

*Esempi di articoli consumabili—una pozione e una pergamena:*



Dopo l'uso, un Oggetto Consumabile deve essere messo nel mazzo degli scarti e verrà rimescolato nel mazzo dei Forzieri all'inizio dell'Avventura successiva.

Anche gli articoli consumabili hanno un sottotipo e alcune Interazioni o effetti possono menzionarli specificamente. Tra quelli presentati in questa corebox ci sono:

- **Gemma:** Utilizzato per prendere e potenziare alcune attrezzature.
- **Modello:** Istruzioni per la creazione di equipaggiamenti speciali.
- **Pozione:** Liquidi che apportano benefici a chi li beve.
- **Pergamene:** Magia tascabile per affrontare i fastidi.



**Esempio:** Questa **Gemma Cosmica** ha il Sottotipo **Gemma**. I suoi effetti descrivono esattamente ciò che fa: si usa per far volare una carta Equipaggiamento con l'attributo "Preso" sul suo lato posteriore.



## Interagire

Questa azione consente di interagire con un elemento del tabellone noto come pedina di interazione. Questi, a loro volta, sono segni posizionati sulla scheda per rappresentare fisicamente i luoghi in cui gli Eroi potranno interagire con una scena della loro Avventura.

Le pedine interazione hanno questo aspetto, possono avere una o due cariche e sono considerate articoli Solidi in termini di occupazione di uno spazio:



Per interagire con uno di questi, è necessario essere adiacenti ad esso. Quando lo fate, aprite il *Libro delle Interazioni* alla pagina descritta dalla configurazione che ha piazzato questa pedina sulla scheda e guardate la scena da essa presentata. Potrete scegliere una delle opzioni proposte, purché non sia già stata scelta in questa Avventura.

Una volta scelta un'opzione, passare alla risoluzione corrispondente al suo numero. Le risoluzioni delle interazioni si trovano nel Libro delle avventure, nella sezione appropriata. Le risoluzioni sono disposte in ordine numerico e, una volta trovata quella prescelta, si possono leggere le conseguenze che essa provoca. La maggior parte delle risoluzioni riguarda solo l'Eroe che le ha scelte. Tuttavia, alcune Interazioni saranno collettive per il gruppo e riguarderanno l'intero gruppo. Gli altri, a loro volta, sono di esclusiva responsabilità del leader del gruppo

Alcuni di essi ti metteranno di fronte a nuovi dilemmi che richiederanno una seconda scelta da fare immediatamente, oppure potranno avere conseguenze diverse a seconda dello stato di gioco (solitamente controllato da uno Stato o da un

Risultato che un Eroe possiede).

In ogni caso, non c'è alcun mistero: basta leggere attentamente le risoluzioni. Descrivono sempre i loro effetti, compresi i fattori scatenanti che portano ad altre risoluzioni, in modo chiaro e oggettivo.

Una volta terminata la lettura dell'ultima frase relativa alla vostra Interazione, dovrete ridurre la pedina Interazione di una carica, a indicare che una scelta è già stata fatta. Se la vostra interazione è stata l'ultima, dovete rimuovere la pedina dal tabellone.

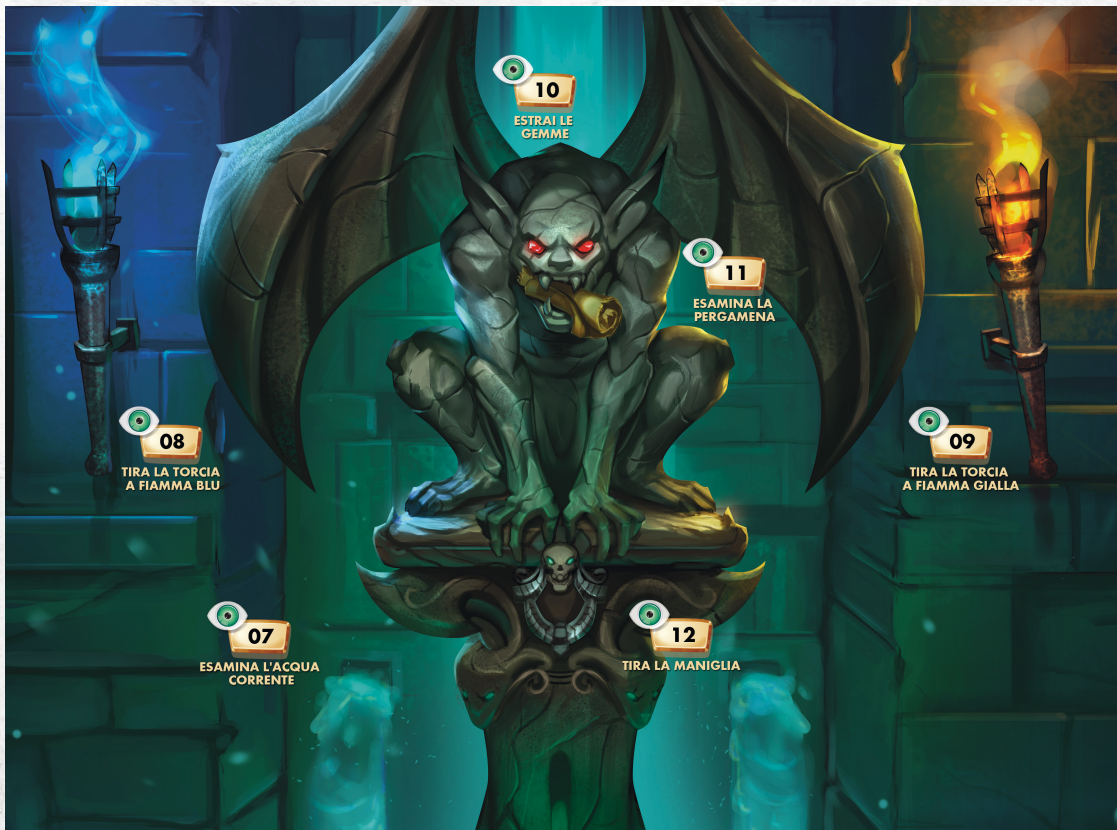
**Importante:** Un Eroe può interagire con uno stesso Punto di Interazione solo una volta per turno (dato che puoi eseguire ogni tipo di Azione Minore solo una volta per turno), ma un altro Eroe potrebbe interagire con la stessa Interazione durante lo stesso turno, se lo desidera. Allo stesso modo, il primo Eroe potrebbe interagire di nuovo con esso durante un turno successivo, a patto che ci siano ancora cariche disponibili su di esso.

### Aprire una porta

Con questa Azione Minore, l'Eroe è in grado di aprire una Porta se è adiacente ad essa. Per farlo, prendi la carta della Porta, spiegala, leggi la sua trama, le sue Regole Speciali e gli Eventi Speciali (se ce ne sono), quindi aggiungi il setup indicata al tabellone.

Come già detto, il gioco viene messo in pausa fino al completamento della configurazione. Se il tuo Eroe ha ancora punti movimento da un Effetto di Movimento in corso di risoluzione, quei punti non vengono persi (di solito).

I dettagli sulle impostazioni sono riportati a pagina 16- 17.

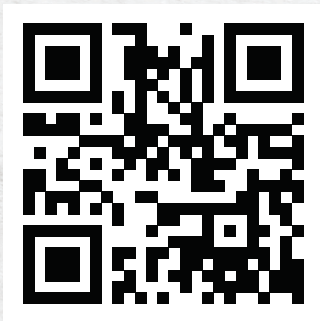


Questo è un esempio di interazione con sei scelte.



### Apri la stessa porta per la seconda volta?

Per aumentare la rigiocabilità e offrire un supporto al coinvolgimento della comunità, incoraggiando la creatività dei nostri giocatori, le Porte in AoD hanno un codice QR sul retro. Questo codice vi indirizzerà a una selezione di Porte casuali adatte alla sfida in corso e che si inseriscono nella vostra trama. Di tanto in tanto, questo database cambierà e si potranno trovare anche suggerimenti per le Porte forniti dalla comunità stessa (una volta testati e approvati), buon divertimento!



### Cercare un forziere

Come qualsiasi altra azione fisica in AoD, per cercare un Forziere il tuo Eroe deve essere adiacente ad esso. A questo punto, rimuovete la pedina Forziere dal tabellone e pescate la prima carta del mazzo Forziere.

Esempio di pedine e carta Forziere:



### I forzieri possono essere intrappolati!

La vita sarebbe più facile se i forzieri lungo il percorso fossero lì ad aspettare che qualcuno raccolga i propri articoli, ma si dà il caso che non lo siano. Purtroppo.

Ogni volta che un Eroe cerca un Forziere, deve tirare il **dado Trappola** per vedere in quale pericolo è incappato questa volta per acquisire il tesoro.

### Dado trappola

Il dado trappola è un d6 con quattro facce speciali: **VELENO**, **LENTO**, **BRUCIARE** e **SANGUINARE**; ovviamente, questi simboli sono legati alle condizioni ad essi associate. Ci sono due facce vuote: un colpo di fortuna! Se si tira una faccia vuota, si presume che la trappola sia fallita (*forse a causa della sua età e della mancanza di manutenzione*).



**VELENO:** Ogni volta che tiri la faccia Veleno, il tuo Eroe riceve VELENO 2.



**LENTO:** Ogni volta che tiri la faccia Lenta, il tuo Eroe riceve una LENTEZZA.



**BRUCIARE:** Ogni volta che tiri la faccia BRUCIARE, il tuo Eroe riceve BRUCIARE 2.



**SANGUINARE:** Ogni volta che tira la faccia Sanguine, l'Eroe riceve SANGUE 2.

### Utilizzare l'abilità Focus

La concentrazione è uno strumento prezioso nel tuo arsenale. Ogni Eroe ha **due Abilità Focalizzate** sulla propria scheda Eroe. Ogni abilità di concentrazione indica la quantità di concentrazione che si deve utilizzare per usarla. Come già accennato, il Focus è una risorsa impilabile e quindi si possono detenere solo un massimo di quattro Focus alla volta.

Si può usare un'abilità focalizzata in qualsiasi momento del proprio turno o come reazione (se si possiede un'abilità focalizzata che è anche una reazione). Quando scegliete di farlo, scartate il numero di pedine Focus richiesto e risolvete immediatamente i suoi effetti.



**Esempio:** Vorn ha due abilità di concentrazione: *Parata incrociata*, che è anche una Reazione, e *Schiacciamento del martello*, che è anche un Attacco d'arma. Pertanto, Vorn può usare la *Parata incrociata* per difendersi da un attacco, mentre lo *Schiacciamento del martello* può essere usato solo durante il suo turno.

**Importante:** Poiché utilizzare Focus è un'Azione Minore, si può usare **un** solo potere di **Focus per turno**, indipendentemente dal numero di pedine Focus possedute. È bene ricordare che un turno è una parte individuale di un round e quindi, anche se avete usato un'abilità focalizzata durante il tuo turno, puoi usare un'abilità focalizzata che è una Reazione più tardi nello stesso round, se lo desiderate.

**Importante:** Questa Azione Minore può essere intrapresa anche se l'Eroe è impegnato in un combattimento. Questa è un'eccezione alla regola generale.

Le abilità focalizzate possono concedere Attacchi con armi, Attacchi con incantesimi, Movimento o qualsiasi tipo di effetto. Per risolverli, seguite le stesse istruzioni come se steste leggendo gli effetti di un'Abilità. Sebbene siano molto simili, le loro risoluzioni presentano alcune differenze che è bene tenere a mente:

- La gittata degli attacchi con le armi con abilità focalizzate è definita dal tipo di arma. Le armi da mischia hanno raggio d'azione 0, mentre le armi a distanza hanno raggio d'azione 1. Pertanto, se il tuo Eroe ha un'arma a distanza o un'arma da lancio, deve verificare l'ingaggio in combattimento.
- A meno che l'abilità non indichi diversamente, gli Attacchi con incantesimi, le Reazioni e gli effetti senza simbolo hanno una portata come se fossero un'abilità di Agilità o Saggiezza (illimitata). Gli effetti di movimento, se non diversamente specificato, hanno come bersaglio l'Eroe stesso.
- Le abilità di concentrazione possono avere bersagli specifici. Possono essere restrittivi come "AUTO" o più ampi come "FINO A DUE". In ogni caso, devono sempre rispettare l'intervallo consentito, come descritto sopra.



# Abilità della classe

Ogni classe ha un mix unico di abilità a cui solo un Eroe di quella classe ha accesso. All'inizio della Campagna, non avete sbloccato nessuna abilità di classe, ma puoi impararle man mano che la Campagna prosegue.

**Ogni volta che si impara e si sblocca una nuova abilità di classe, è sufficiente aggiungere un cubo bianco all'abilità di classe scelta. Se è la prima Abilità di un albero, prendi anche la sua carta.**

## Capacità di apprendimento della classe

Le abilità di classe sono divise in quattro rami chiamati "alberi". Man mano che si apprendono l'abilità di un albero, si accede ad abilità più potenti. Ogni carta Capacità di Classe mostra un singolo albero che comprende un totale di tre Capacità di Classe.

È sempre necessario imparare la prima abilità di un albero prima di poter imparare l'abilità superiori. La maggior parte degli alberi offre una scelta per la seconda abilità, ma alcuni alberi offrono un solo percorso.

**Esempio:** Il Ranger ha quattro alberi delle abilità: Marcatore (1), Trappolatore (2), Maestro di bestie (3) e Cacciatore (4). Se impari la prima abilità di un Maestro delle bestie (Forza selvaggia), puoi imparare una delle altre due abilità (Pelle di quercia e Maestro addestratore). D'altra parte, se si inizia l'albero del Cacciatore (Inseguire implacabile), si ha solo una scelta (Taglia della caccia), e poi (Squadra di caccia) in seguito.



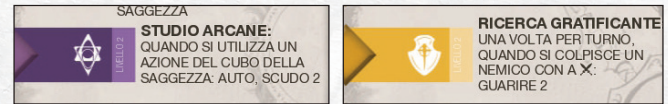
**Importante:** Si può sempre imparare una qualsiasi abilità iniziale in qualsiasi albero. Non è necessario imparare tutte l'abilità di un albero prima di iniziarne un altro.

## Utilizzo delle abilità di classe

Le abilità di classe sono di solito "passive", cioè sono sempre attive non appena vengono apprese.

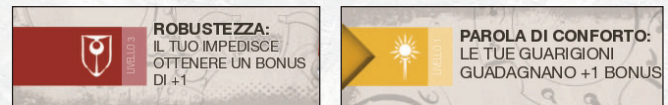
Molte abilità forniscono un bonus a una delle azioni dell'Eroe, come Salute aggiuntiva, Movimento o un modificatore ai tiri di attacco. Altri potrebbero avere abilità innescate o dare al tuo Eroe nuove azioni da eseguire - non c'è una regola generale.

Come l'abilità passive, anche l'abilità di classe innescate, se non diversamente specificato, hanno una portata illimitata.



**Esempio:** Lo **Studio Arcano** del Mago spiega che il suo bersaglio è l'Eroe stesso, attraverso la parola chiave AUTO; mentre l'**Inseguimento Ricompensante** del Chierico non limita alcun tipo di bersaglio nel suo effetto, il che significa che può colpire qualsiasi personaggio a qualsiasi distanza.

Le abilità che conferiscono un bonus ai propri effetti si applicano solo quando si è la fonte dell'effetto descritto, non il destinatario (alcune abilità potrebbero funzionare al contrario, ma se è così, lo dicono espressamente).



**Esempio:** La **Robustezza** del Guerriero dà un bonus di +1 alle Prevenzioni lanciate (equipaggiamento incluso); mentre la **Parola Confortante** del Chierico fa lo stesso per le sue GUARIGIONI

## Multi-classamento

Anche se si raccomanda di giocare ogni Eroe usando le sue carte Abilità di Classe, se volete rendere le cose più vivaci e personalizzare il tuo Eroe, puoi usare queste regole opzionali di Multi-classamento. Ecco come fare:

- Ogni Eroe può avere fino a **una** classe aggiuntiva oltre alla sua Classe primaria. Prendiamo ad esempio Maya: è un Ranger, quindi questa è la sua classe primaria.
- Basta scegliere una carta albero della nuova classe e apprendere il suo Potere di Livello 1. La classe a cui appartiene l'albero diventa la classe secondaria. Una volta effettuata questa scelta, non è possibile scegliere successivamente una terza Classe.
- Si può scegliere come Secondaria solo una Classe che non è attualmente giocata da nessun altro Eroe. Ad esempio, se nel tuo gruppo c'è un Guerriero come Vorn, questi "possiede" tutte le sue carte Classe primaria e non puoi scegliere Guerriero come Seconda Classe.

La Scatola principale di AoD presenta 5 classi, quindi il multi-classamento sarà più facile con i piccoli gruppi. Molte altre espansioni, tuttavia, aggiungono nuove classi al sistema di gioco, aumentando le possibilità di multi-classamento.



# Ruoli della segreta

Un Ruolo della segreta è la posizione che il tuo Eroe sceglie di assumere quando combatte l'Oscurità, migliorando le opzioni di personalizzazione. Dando accesso a una serie specifica di abilità progettate per aiutarvi a svolgere il tuo ruolo nel gruppo, questa caratteristica può fornire interessanti interazioni con le vostre Abilità Eroe.

Ci sono cinque Ruoli della segreta tra cui scegliere: **Controllore, Difensore, Comandante, Attaccante e Supporto**.

Alcune abilità del Ruolo della segreta sono passive, mentre altre richiedono di utilizzare un Cubo Azione per essere utilizzate. Queste Abilità hanno di solito una casella multicolore, il che significa, come già detto, che si può usare un cubo Azione di qualsiasi colore per attivarle, ma il colore del cubo che si usa definisce l'Intervallo dei suoi effetti.

Si inizia la carriera con entrambe le carte I e II del Ruolo della segreta prescelto, e si possono anche imparare altre due Abilità attraverso le Avventure (la terza carta, partendo dal lato "A" in su). Ai fini della progressione, un'abilità di ruolo della segreta conta come un'abilità dell'Eroe. Quindi, ogni volta che vi viene chiesto di imparare una nuova Abilità dell'Eroe, puoi scegliere di imparare l'Abilità del Ruolo della segreta dello stesso livello (dovete comunque aver imparato il primo livello di un'Abilità del Ruolo della segreta per poter imparare il suo secondo livello).

Ogni Eroe può giocare con qualsiasi Ruolo della segreta che desidera. Cercate di scegliere il ruolo che si adatta al tuo stile di gioco e alle esigenze della vostra festa!

Inoltre, i Ruoli della segreta possono essere cambiati durante una Campagna e quindi, a differenza delle altre Abilità dell'Eroe, sono trasferibili al nuovo Ruolo che si sta ottenendo. In altre parole, i **miglioramenti del Ruolo della segreta sono legati all'Eroe, non al Ruolo stesso**.

**Esempio:** Se avete appreso l'Abilità "A" dalla terza carta del tuo attuale Ruolo della segreta e decidete di cambiarla, puoi usarla come se aveste addestrato l'Abilità "A" anche dalla terza carta del tuo nuovo Ruolo. Tuttavia, il contrario si applica se si sceglie un nuovo Ruolo da un altro giocatore che ha già addestrato la sua Abilità di Livello 1, mentre voi non l'avete fatto: Solo le due carte Ruolo della segreta iniziali saranno disponibili per voi.



## Iniziativa e leadership di partito

I Ruoli della segreta sono importanti anche per stabilire l'ordine in cui ogni Eroe agirà all'interno del gruppo. Ogni Ruolo ha il suo slot specifico sul Percorso dell'Iniziativa, in base alla sua priorità.

Inoltre, molti effetti di gioco utilizzano il Leader del gruppo come spargeggio per alcune decisioni o come riferimento per alcuni effetti. Questo ruolo, a sua volta, è definito anche dal Ruolo della segreta scelto.

Di seguito sono elencati tutti i Ruoli della segreta con una piccola descrizione dei loro punti di forza e della loro priorità nella definizione della leadership:

- **Leader** sono esperti nel coordinare gli attacchi e nell'estrarre il meglio dai loro alleati. Anche i leader sono sempre i **leader del gruppo** Sono la "prima linea di comando".
- I **difensori** sono esperti nel resistere agli infortuni e nell'offrire protezione alla vostra squadra. I Difensori diventano il **Leader del gruppo** se nessun personaggio ha scelto il ruolo di Leader. Sono la "seconda linea di comando".
- I **sostenitori** sono esperti nel fornire risorse agli alleati, aiutandoli nei momenti di bisogno. I Sostenitori diventano il **Leader del gruppo** se nessun personaggio ha scelto il ruolo di Leader o di Difensore. Sono la "terza linea di comando".
- I **controllori** sono esperti nel creare ostacoli e disattivare i nemici per il tuo Partito. Diventa il **leader del gruppo** se nessun personaggio ha scelto i ruoli di leader, difensore o supporto. Sono la "quarta linea di comando".
- Gli **attaccanti** sono esperti nel colpire e infliggere danni, spianando la strada al tuo Partito. Gli attaccanti hanno la priorità più bassa per diventare leader del gruppo Sono il "quinto in linea di comando".

All'inizio della partita, utilizzare solo le carte I e II. Ogni volta che vorresti imparare un'Abilità Eroe di Livello 1, puoi scegliere di impararla dal tuo Ruolo della segreta, aggiungendo la carta III - A alla tua area di gioco. Se si continua a migliorare, con un potenziamento di livello 2, si può apprendere l'Abilità successiva girando la carta su III-B.



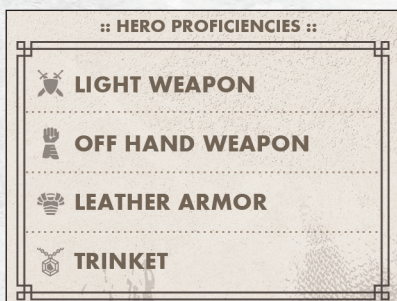
# Attrezzatura

## Equipaggiamento e armi

### Equipaggiamento di nuove apparecchiature

L'esplorazione delle dungeon può essere un lavoro molto redditizio se eseguito correttamente e, dopo un po' di tempo sulla strada, il tuo Eroe troverà o riceverà sicuramente un nuovo Equipaggiamento.

Un Eroe può conservare qualsiasi tipo di Equipaggiamento che trova nelle sue borse, ma può equipaggiare un nuovo Equipaggiamento solo se è abile con esso. Quindi, la prima cosa da sapere sull'Equipaggiamento è l'insieme delle proficienze del tuo Eroe, presentate sulle sue schede.



Queste sono le competenze di Elros. Ogni Eroe ha quattro slot per l'Equipaggiamento, uno per ciascuna di queste categorie. Elros è in grado di equipaggiare Armi che sono Armi Leggere; Strumenti a Mano che sono Armi a Mano; Armature che sono Armature di Cuoio; e Gingilli, con cui ogni Eroe è abile.

### Armi

Le armi sono una delle categorie di equipaggiamento più importanti in AoD. Senza di essa, l'Eroe non può effettuare alcun Attacco con le armi. Definiscono anche la portata delle tue abilità focalizzate che sono attacchi con le armi, nonché gli attacchi con le armi che effettui quando sei comandato. Oltre a queste esigenze di base, molte Armi hanno benefici passivi come effetti innescati, che le rendono un Equipaggiamento molto completo e utile.

Le armi sono divise in quattro sottotipi e il tuo Eroe è solitamente in grado di equipaggiarne solo uno. Essi sono: *Armi pesanti*, *armi da lancio*, *armi leggere* e *armi a distanza*. Per sapere a quale sottotipo di arma appartiene un'arma, basta controllare la descrizione sulla sua scheda, proprio sotto il suo nome.



**SPADA INSANGUINATA**  
GUARNIZIONE DI AVVIAMENTO:  
ARMA LEGGERA

**Esempio:** La spada sanguinante è un'arma leggera e quindi Elros può equipaggiarla.

### Tipo di arma e gittata

Le armi possono avere portate diverse in base alle loro caratteristiche di combattimento: In mischia o a distanza. Per identificare la portata dell'arma, basta controllare il simbolo in alto a destra della carta. Se è gialla con il simbolo del coltello da taglio, è un'arma da mischia; se è rossa con il simbolo della mira, è un'arma a distanza.

Un consiglio veloce: le Armi Leggere e le Armi Pesanti sono da mischia, mentre le Armi da Attuazione e le Armi a Distanza sono a distanza.



In questo esempio, l'*ascia a lama frastagliata* è un'arma da mischia, mentre l'*arco elfico* è un'arma a distanza.

Come già detto, la portata di un'arma (e quindi il suo tipo) è importante per determinare tre cose:

- La portata delle tue abilità focalizzate che sono attacchi con armi;
- La portata degli attacchi con le armi che si compiono quando si è comandati da un alleato;
- E se si possono effettuare o meno attacchi con le armi attraverso queste due abilità mentre si è **impegnati in un combattimento**.

È bene ricordare che, indipendentemente dalla gittata dell'arma, è possibile effettuare attacchi con armi da mischia e a distanza attraverso le proprie abilità.

Come indicato a pagina 28, il Tipo di Abilità, o il colore del Cubo Azione utilizzato per attivare l'Abilità (se l'Abilità ha uno slot multicolore), definisce la portata dell'Attacco e la possibilità di eseguirlo mentre si è impegnati o meno.

**La portata della tua arma viene presa in considerazione solo quando non usi un cubo azione per effettuare un attacco con l'arma.**

### Strumento a mano libera

Oltre alle armi, gli eroi sono in grado di maneggiare altri strumenti che li assistono. A seconda dello stile e delle abilità di ogni classe, questo strumento può essere un'arma a mano agile e affidabile, uno scudo resistente per sopportare molti colpi o una specie di reliquia con poteri magici.

Allo stesso modo in cui il tuo Eroe è abile con un singolo Sottotipo di Arma (di solito), è anche abile con un singolo Sottotipo di Strumento a Mano. Essi sono: *Arma a mano libera*, *Scudo e Reliquia*.



**Esempio:** Poiché Elros è abile con le armi a mani nude, può equipaggiare il *Pugnale da lancio*, ma non lo *Scudo di ferro*.

Alcuni strumenti a mani libere possono avere Abilità invece di benefici passivi. Non esiste una regola generale su questi effetti e ognuno di essi può adattarsi in modo diverso al tuo stile di gioco e alle specificità del tuo Eroe.



## Armatura

Per proteggersi meglio, gli Eroi si affidano alle armature che acquisiscono lungo il cammino. Ogni Eroe inizia il suo viaggio con un'armatura di base, ma altre possono essere trovate durante la Campagna. Come i due articoli precedenti, un Eroe può equipaggiare solo un'armatura con cui è esperto. Essi sono: *Armatura di stoffa*, *armatura di cuoio* e *armatura di piastre*.



**Esempio:** *Elros è abile con le armature di cuoio e quindi può equipaggiare l'Armatura di cuoio imbottita, ma non il Mantello di spostamento minore.*

## Gingilli

Oltre alle armi e alle armature, gli Eroi hanno anche altre periferiche classificate come "varie", che possono conferire speciali benefici passivi o avere le proprie Abilità. Tutti gli Eroi sono ugualmente abili con qualsiasi Equipaggiamento classificato come gingillo.



**Esempio:** *Anche se i loro effetti sono così diversi, Elros potrebbe equipaggiare sia l'Amuleto del Potere che l'Anello della Precisione, poiché sono entrambi gingilli.*

Grazie a questa enorme flessibilità e varietà di effetti, i Trinket possono coprire molti punti deboli del tuo Eroe, oltre a fornire interessanti combinazioni per soddisfare al meglio le vostre esigenze o il tuo stile di gioco.

## Interazione con l'Equipaggiamento (carte ed effetti)

Con gli strati e i livelli di effetti e dettagli appresi finora, potrebbero sorgere alcuni dubbi sull'interazione tra Equipaggiamento, Abilità, Effetti e così via. Qui puoi trovare alcuni chiarimenti su questi argomenti:

- Quando si equipaggia un Equipaggiamento con uno slot dock, non si riceve un Cubo Azione extra. Solo quando un Eroe impara una nuova Abilità dell'Eroe o un'Abilità del Ruolo della segreta viene ricompensato con un Cubo Azione.
- Se si vuole utilizzare un'Abilità su uno dei propri Equipaggiamenti, è necessario essere equipaggiati con quell'Equipaggiamento e utilizzare una CA che corrisponda a un colore necessario per utilizzare quell'Abilità. Se quell'Abilità è una Reazione, deve essere usata come una Reazione e, allo stesso modo, se è un'Azione di Cubo, deve essere usata come una delle due Azioni di Cubo che si possono fare durante il proprio turno.
- Non è possibile bloccare l'Abilità di un Equipaggiamento con un Cubo Maledizione o un Cubo Trauma.
- Se un Equipaggiamento ha due slot di banchina, significa che la sua Abilità può essere usata due volte (*ma comunque solo una volta per minaccia*).
- Se volete scambiare uno dei tuoi articoli equipaggiati con uno conservato nella vostra borsa, o dare un Equipaggiamento a un altro Eroe, dovete usare l'Azione Minore Scambio articoli (vedi pagina 29).
- Gli Equipaggiamenti scartati tornano nei rispettivi mazzi: un Oggetto da Campo Livello 01 deve tornare nel mazzo degli articoli da Campo Livello 01, mentre un Oggetto Avventura deve tornare nel mazzo delle Avventure.

## La scheda dell'attrezzatura

1. Nome dell'apparecchiatura
2. Tipo di equipaggiamento: arma, strumento a mano, armatura o gingillo.
3. Sottotipo di apparecchiatura
4. Tipo di arma: da mischia o a distanza. *Si considera solo quando si effettuano attacchi con armi attraverso l'abilità focalizzate o quando si è comandati da alleati.*
5. Valore di Precisione o Slot Dock: il valore che si deve tirare sul D20 per colpire con quest'arma, o il Cubo Azione che si deve utilizzare per usare questa Abilità.
6. Danno base: la quantità di danni che si infligge con un colpo andato a segno. Solo le Armi avranno questo attributo.
7. Descrizione—descrive gli effetti speciali dell'apparecchiatura.
8. Fonte—dove è stata acquistata l'apparecchiatura.
9. Icona del set—indica a quale espansione appartiene questo equipaggiamento.
10. Illustrazione





## Articoli con due lati

### Panoramica

Molti articoli Avventura hanno due facce, che consentono un uso flessibile (in alcuni casi) o una capacità di progressione, evitando che diventino obsoleti nel corso della Campagna.



Questo è un esempio di **Oggetto dell'Avventura a doppio lato**, il **Medaglione di famiglia**. Il lato anteriore e quello posteriore sono spiegati accanto al simbolo di espansione.

Quando un Eroe prende un Oggetto dell'Avventura, lo riceve sempre con il lato FRONTALE rivolto verso l'alto. Non possono scegliere volontariamente di usare il lato INDIETRO o di girare la carta. Tuttavia, alcuni effetti sulla carta stessa permetteranno o obbligheranno a girare la carta come parte della loro meccanica. Una volta girata, si applica la stessa regola: una carta non può essere girata di nuovo a meno che un effetto non la permetta o la costringa a farlo.



**Esempio:** Nell'ambito dell'effetto "Epurazione dei malvagi", è necessario capovolgere la **Torcia di buona qualità**.

Alcuni articoli Avventura hanno una meccanica diversa e una delle loro facce rappresenta la versione standard di quell'oggetto, mentre il suo retro presenta una versione "potenziata", ottenuta grazie alla combinazione di alcuni specifici effetti di gioco.

Questi articoli avranno l'opzione "presa" per rappresentare questa modifica. Aggiungendo (e scartando) una Gemma Cosmica (un Oggetto consumabile che ha solo questo scopo), un Eroe può girare uno dei suoi articoli di Avventura che ha la proprietà "socketed". Questa azione è permanente.



Questo è un esempio di una **gemma cosmica**. Si possono trovare o come articoli dell'Avventura attraverso le Interazioni, o come tesoro dal mazzo dei Forzieri. Il loro effetto è lo stesso.









# Mostri

*Meri corpi al servizio di una forza misteriosa e divorante, i mostri sono i cattivi più comuni che si incontrano. Quando l'Oscurità si impadronisce di una regione, di un regno o addirittura di un intero mondo, non spreca nessuna delle sue preziose risorse...*

## Panoramica

In AoD ci sono sette tipi diversi di mostri, ordinati in base alla loro "potenza grezza". Tra questi sette tipi, tre sono classificati anche in base alle loro abilità di combattimento.

Anche se queste possono sembrare molte informazioni da mettere insieme, non dovete preoccuparvi dei mostri che dovrete affrontare: Tutte le setup ti illustreranno in dettaglio ogni nemico.

Qui puoi trovare un breve elenco di tutti i tipi di mostri, dal più basso al più alto nella loro gerarchia:

- **Minions:** Nati di recente, sono le creature più deboli tra gli eserciti delle Oscurità, sono la "carne da cannone".
- **Mostri bianchi, mostri grigi e mostri neri:** Salendo dalla prima all'ultima, queste sono le principali forze a disposizione del nemico. Con la capacità di imparare e adattarsi, sono anche classificati per quanto riguarda la loro esperienza sul campo di battaglia: Esordiente, Combattente, Veterano e Campione.
- **Comandante:** Formidabili nemici che si affidano a diverse strategie per combattere gli Eroi, i Comandanti sono tra le creature più dure su cui l'Oscurità può contare.
- **Signore supremo:** Superati solo dai Generali stessi, questi potenti mostri hanno imparato molti stili di combattimento, passando da una strategia all'altra a seconda della marea della battaglia. Queste creature non si trovano facilmente, ma sono ancora più difficili da sconfiggere.

- **Generali:** Conosciuti dalla gente comune come "Boss", i Generali possono essere molto più duri degli Signor Supremo, dimostrando di essere la vera minaccia che un mondo deve affrontare quando viene invaso dall'Oscurità.

## Dimensione mostri

I mostri sono inoltre suddivisi in due categorie di dimensione, per quanto riguarda la loro taglia base ai fini delle regole. Mostri Piccoli, con base da 25 mm, e Mostri Grandi, con base da 40 mm o superiore.

- **I mostri piccoli** occupano una singola casella. Si spostano da una casella all'altra, come fanno gli eroi.
- **I mostri grandi** occupano un'intera area (casella blu). Si spostano da un'area all'altra, come indicato a pagina 22.

Essere grandi offre anche alcuni vantaggi: I mostri di grandi dimensioni sono immuni ad **ABBATTERE**, **SPINTA**, **STORDIMENTO** e **TELECINESIS**. Alcuni effetti possono superare queste immunità ereditarie, ma lo specificheranno sempre.



**Importante:** Questa icona viene utilizzata per indicare quando un Mostro è GRANDE. Anche alcuni mostri Piccoli possono avere questa icona, il che significa che hanno tutte le immunità Grandi, anche se sono ancora Piccoli.

## Capire una carta Mostro

Ogni carta Mostro mostra quanto segue:

1. Tipo Simbolo - Bianco, grigio, nero, dorato (Comandante) o viola (Signore Supremo). Se non c'è, il mostro non ha un tipo.
2. Nome del mostro
3. Rango del mostro
4. Illustrazione
5. Immunità
6. Salute: ogni mostro di questo tipo ha i punti salute indicati.
7. Posizione della Runa: indica la posizione della carta Mostro sul Percorso dell'Iniziativa. Tieni presente che c'è una freccia che indica se devono essere posizionati nella parte superiore o inferiore.
8. Movimento: il numero di caselle (o aree per i mostri grandi) in cui il mostro può muoversi ogni turno.
9. Tipo di attacco: in mischia, a distanza o magico.
10. Danno Base: se è un "-", questo Mostro non attacca.
11. Abilità speciali: in questo spazio vengono scritte tutte le caratteristiche speciali del turno o dell'attacco di un mostro. L'abilità speciali passive sono scritte in **BLU**, mentre l'abilità innescate sono scritte in **ROSA**. Tutto il resto del testo in **NERO** riguarda caratteristiche dell'attacco come il bersaglio multiplo o i danni collaterali.





## Turno dei mostri

Come già detto, quando il segnalino Iniziativa si sposta su una carta Mostro, **tutti** i Mostri di quel tipo si attivano e svolgono il loro turno, seguendo l'ordine della loro base colorata a scatto. Dopo che tutti i mostri di quel tipo sono stati attivati, il turno di quel mostro termina e il segnalino deve essere spostato in avanti.

Un turno Mostro consiste in questi semplici passaggi seguiti nell'ordine in cui sono scritti:

- 1. Condizioni:** In primo luogo, è necessario risolvere tutte le condizioni che influenzano il Mostro (come VELENO, BRUCIARE, LENTO e così via).
 

**Importante:** Un Mostro sconfitto in questa fase non attiva nessuna abilità della fase successiva.
- 2. Abilità innescate:** Quindi, qualsiasi abilità che si innesci all'inizio del turno di un Mostro (come lo Scudo) ha effetto in questo momento. Sono quelle scritte in **ROSA**.
- 3. Preparazione:** Dopodiché, il Mostro controlla i suoi possibili bersagli, valutando se hanno più opzioni di attacco, quanti bersagli possono raggiungere o se possono muoversi per ottenere un vantaggio sull'Oscurità.
- 4. Spostare** Una volta che un Mostro ha definito il suo o i suoi bersagli, si sposta verso di essi, se necessario.
- 5. Attacco:** Infine, il Mostro attacca e il suo turno termina.
- 6. FLIP:** I Mostri Comportamento Complesso, tuttavia, hanno un sesto passo da compiere: devono girare la loro carta per cambiare il loro comportamento per il turno successivo.

### Condizioni e abilità innescate

Queste due fasi del turno di un Mostro sono molto semplici e dirette: ogni Condizione che colpisce il Mostro ha luogo e poi, se il Mostro sopravvive, le sue Abilità innescate vengono risolte.

Di solito, tutti gli effetti presentati in queste Fasi sono riferiti a parole chiave e, se vi trovate di fronte a un effetto con cui non avete ancora familiarità, puoi sempre consultare il Dizionario delle condizioni, delle parole chiave e dei termini a pagina 54..

### Preparazione, spostamento e attacco

Queste tre fasi, anche se eseguite in ordine sparso, vengono tracciate insieme, una volta che il Mostro si è preparato, tenendo conto di quante caselle può muovere e di quali Obiettivi può raggiungere.

Quando si prepara, l'"intelligenza artificiale" di un mostro tiene sempre conto dei seguenti elementi:

- Per prima cosa, il Mostro verificherà se possiede Attacchi Multi-obiettivo. Se lo fa, allora cercherà di raggiungere il maggior numero possibile di Eroi.

**Importante:** CLEAVE, MULTICOLPO e COLPO sono esempi di attacchi multi-obiettivo. ATTACCARE DUE VOLTE non lo è.

- In secondo luogo, il Mostro prenderà di mira il suo bersaglio primario (vedi sotto) o il gruppo di Eroi di cui fa parte (se ha Attacchi Multi-obiettivo). Se un Mostro ha molti nemici a portata di mano, attaccherà sempre i loro bersagli primari tra questi.

**Importante:** Ogni volta che un Mostro non usa una Parola Chiave per descrivere il suo Bersaglio Primario, significa che cerca l'Eroe più Forte. Tutti i mostri standard, ad esempio, si comportano così.

- Poi, il Mostro compie la sua Azione di Movimento (se necessario) e attacca i suoi bersagli.

**Importante:** Se un Mostro non può raggiungere il suo bersaglio primario, passerà al bersaglio successivo che può raggiungere seguendo il suo comportamento.

**Importante:** Se un Mostro non può raggiungere alcun bersaglio durante il suo turno, utilizzerà tutto il suo movimento verso il suo bersaglio primario.

**Importante:** Se un Mostro non riesce a vedere alcun bersaglio (supponendo che tutti gli Eroi, i Famigli e i Compagni siano riusciti a guadagnare Furtività in qualche modo), passerà il suo turno senza muoversi o attaccare. Le condizioni avranno effetto e l'abilità si attiveranno in entrambi i casi.

Per illustrare meglio questa situazione, considera il seguente esempio con l'Esecutore (Standard):

*Jaheen (1) è attualmente l'Eroe più forte con 10 Salute; Lorelai (2) è l'Eroe più debole con 6 Salute; ed Elros (2) è in mezzo a loro con 8 Salute. Poiché il Boia - Esordiente (4) ha CLEAVE 2, inseguirà Lorelai ed Elros invece di Jaheen, poiché in questo modo potrebbe colpire un maggior numero di Eroi.*



*Se Lorelai (2) si trovasse in una posizione diversa, il Boia - Esordiente (4) sarebbe in grado di colpire un solo Eroe con il suo Attacco in ogni caso e quindi andrebbe direttamente all'Eroe più forte, che è Jaheen (1), come si vede qui sotto.*



### Priorità ai Famigli e ai Compagni

I mostri non percepiscono un Famiglio o un Compagno come un Eroe e quindi non vengono mai presi in considerazione durante la sua preparazione.

Tuttavia, questo non significa che i mostri siano completamente ignari della loro minaccia. Se un mostro può attaccare un Famiglio o un Compagno senza dover passare da un bersaglio primario all'altro, lo farà sempre. *Questo può accadere molto spesso contro i mostri con MULTICOLPO quando si gioca in solitaria.*



Per illustrare meglio questo scenario, vediamo come il nostro Esecutore dell'esempio precedente interagirebbe con i suoi bersagli se anche un Famiglio fosse a portata di mano:



Considerando lo stato di gioco precedente in cui Jaheen è l'Eroe più forte con 10 Salute; ora abbiamo aggiunto Jynx, l'Aquila (5) accanto a Lorelai. Ricordate, l'Esecutore ha CLEAVE 2...



Tuttavia, questo non cambierà il comportamento dell'Esecutore, poiché i Mostri non percepiscono i Famigli come Eroi. Jaheen è ancora il bersaglio primario e quindi il Boia lo colpirà. D'altra parte, se l'Esecutore fosse stato in grado di attaccare Jynx senza perdere il suo bersaglio primario, lo avrebbe fatto. Questo sarebbe possibile se lo stato del gioco fosse diverso, come mostrato di seguito:



Poiché l'Esecutore poteva colpire sia Jaheen che Jynx, l'Aquila ha scelto di farlo, traendo il meglio dalla sua abilità CLEAVE.

### Movimento dei mostri

Durante il loro turno, i Mostri ricevono un numero di punti movimento indicato sulla loro carta e utilizzano le stesse regole degli Eroi (vedere pagina 22). Tuttavia, quando un Mostro si muove, tende a spostarsi per la distanza più breve necessaria verso il suo bersaglio (o i suoi bersagli).

Naturalmente, un Mostro eviterà i terreni dannosi (vedi sotto) e cercherà di terminare il suo movimento in cima all'Oscurità per ricevere il suo bonus ai danni. Tuttavia, se non c'è altro modo, si avvicinano ai loro bersagli vagando su terreni pericolosi. I mostri hanno più odio per gli Eroi che considerazione per le loro stesse vite.

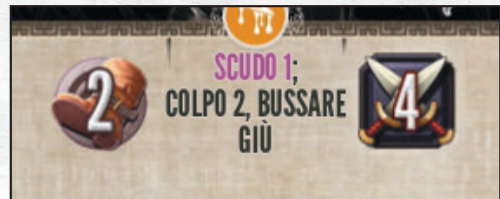
Tuttavia, non sono (molto) stupidi. Se ne ha la possibilità, un Mostro prende una strada più lunga per evitare tali pericoli o per trarre vantaggio dall'Oscurità, ma rispetterà sempre il suo odio per primo.

### Risolvere gli attacchi dei mostri

A differenza degli Eroi, i Mostri **non tirano dadi** quando attaccano, ma colpiscono sempre con successo se il loro bersaglio è a portata di tiro. Ciò non significa, tuttavia, che gli Eroi debbano subire questi danni di buon grado. Come già detto, ogni volta che vengono minacciati, gli Eroi hanno la possibilità di rispondere attraverso le loro Reazioni (vedi pagina 14).

Tutte le informazioni speciali relative agli Attacchi dei Mostri, così come i danni collaterali, sono scritte nello stesso modo in cui lo sarebbe un'Abilità dell'Eroe: Le **virgole** legano le informazioni, mentre i **punti e virgola** sono usati per separare gli effetti.

Allo stesso modo, gli Attacchi dei Mostri causano danni collaterali come gli Attacchi delle Armi. In questo caso, come per gli Eroi, avranno effetto solo se l'attacco provoca almeno un danno al suo bersaglio. Quindi, se si riesce a PREVENIRE tutti i danni dell'attacco di un Mostro, si evitano anche i danni collaterali.



**Esempio:** Il Cavaliere dell'Ombra - Esordiente ha tre abilità distinte: SCUDO 1, che viene innescato; COLPO 2, che è un attacco multi-obiettivo, e COLPO GIÙ, che è un danno collaterale.

### Il nocciolo della questione

Alcuni mostri (soprattutto le versioni alternative) possono avere una "X" al posto di un numero per descrivere la forza di un'abilità. Ogni volta che appare questa variabile, significa il numero di Rune sul Percorso dell'Iniziativa che corrisponde al colore della Runa di questo Mostro.

### Attacchi di mostri: Corpo a corpo

I mostri da mischia combattono a distanza ravvicinata e si affidano per lo più a un buon movimento per raggiungere il bersaglio e infliggere danni.

Essendo attaccanti in mischia, non sono soggetti ad alcuna restrizione di ingaggio come i Mostri a distanza e, a causa della loro breve gittata, cercheranno nuove posizioni meno spesso di un Mostro a distanza con MULTICOLPO, ad esempio.

Il loro comportamento tende sempre ad essere piatto: "Individuare i loro obiettivi, controllare se ci sono posizioni vantaggiose, quindi muoversi e attaccare".



### Attacchi di mostri: A distanza

I mostri a distanza, come suggeriscono l'icona e il loro tipo di attacco, sono a distanza e i loro attacchi, per impostazione predefinita, hanno un **raggio d'azione 1** (lo stesso vale per le abilità a distanza degli eroi).

Allo stesso modo, hanno bisogno di tempo e spazio per prendere la giusta mira per i loro Attacchi e, come ogni Eroe, non possono attaccare mentre sono **impegnati in un combattimento** (vedi pagina 13).

Detto questo, prima di attaccare, i mostri **impegnati** a distanza devono cercare di allontanarsi dall'ingaggio. Questo non cambierà nessuna fase del loro turno, ma li costringerà a muoversi. Se un Mostro non è in grado di allontanarsi dall'ingaggio, non si muoverà né attaccherà in questo turno.

I mostri a distanza con MULTICOLPO tendono a spostarsi molto sul campo di battaglia di turno in turno, cercando sempre nuovi modi per attaccare più di un singolo bersaglio. Tenete d'occhio i loro turni.

### Attacchi di mostri: Attacchi magici

I Mostri Incantatori possono bersagliare qualsiasi Eroe (o Eroi) sulla scheda. Come i mostri da mischia, non devono preoccuparsi delle restrizioni di ingaggio e, poiché hanno una gittata illimitata, è molto probabile che rimangano fermi mentre attaccano.

I mostri di questo tipo si muovono solo se devono lasciare un terreno dannoso o se possono raggiungere l'Oscurità e ricevere il suo bonus.

Anche il loro comportamento tende a essere piatto: "Individuare i loro obiettivi, controllare se ci sono posizioni vantaggiose, quindi muoversi e attaccare".

## Gli eserciti dell'oscurità

Ora che siete stati introdotti ai mostri con un approccio generale e che ne avete percorso il comportamento standard, immergiamoci negli Eserciti dell'Oscurità e impariamo i dettagli di ciascuno di questi nemici.

### Lacchè

*Essendo truppe sacrificabili, questi mostri compensano la loro mancanza di forza grezza con il numero.*

I servitori non sono presenti nell'assetto di ogni porta, ma vengono costantemente evocati da meccaniche speciali come il "Raid di mostri" o le carte Attacco di un generale.

I Lacchè non hanno un colore come i Mostri Bianchi, Grigi e Neri (questo può essere rilevante per alcuni effetti).

A parte questo, i Lacchè sono come tutti gli altri mostri.

### Mostri bianchi, mostri grigi e mostri neri:

*Dall'Arciere Scheletro al Cavaliere d'Ombra, questi tre tipi di Mostri sono le minacce più comuni che un Eroe dovrà affrontare durante le sue Avventure.*

Dal punto di vista gerarchico, i mostri neri sono più forti dei mostri grigi che, a loro volta, sono più forti dei mostri bianchi. Per definire la loro forza, i mostri tengono conto anche del loro rango, che è la traduzione della loro esperienza sul campo di battaglia

in statistiche di gioco: maggiore è il rango, più forte è il mostro.

I campioni sono i più pericolosi, seguiti dai veterani, dai combattenti e dagli esordienti. Persino un Mostro Bianco con il grado di Esordiente, che sarebbe il più debole tra questi mostri, supera i Lacchè.

Oltre al colore e al rango, questi mostri hanno personalità diverse anche tra gli stessi esemplari. Per rappresentare queste variazioni, ogni mostro ha una carta a doppia faccia e alcuni di essi hanno addirittura più varianti, che cambiano completamente il modo in cui si comportano al loro turno.



**Esempio:** Ecco una carta dell'Arciere Scheletro. Una delle facce ha il lato Standard, mentre l'altra ha il lato Alternativo.

### Versioni standard e alternative dei mostri

Ogni volta che un'Ambientazione vi indica di Evocare un Mostro, per impostazione predefinita, significa che dovete Evocare una Versione **Standard** di quel Mostro.

Tuttavia, non si tratta di una regola, ma di un suggerimento.

Se la tua squadra desidera una maggiore varietà e pianificazione strategica, puoi evocare la versione **alternativa** di questi mostri. Questo non renderà il gioco necessariamente più difficile (matematicamente parlando), ma più complesso (il che può portare a un'esperienza più difficile).

I Mostri Standard e i Mostri Alternativi sono costruiti seguendo le stesse formule di bilanciamento, ma la versione Alternativa di un Mostro ha sempre come bersaglio Eroi diversi dall'Eroe più forte e, di solito, ha parole chiave con effetti più complessi.

### Versioni del mostro del comportamento complesso

Approfondendo il concetto di versioni standard e alternative, alcuni mostri hanno anche il cosiddetto "Comportamento Complesso", ovvero il modo in cui agiscono può cambiare da un round all'altro, aggiungendo ancora più varietà a un incontro.

Allo stesso modo, una configurazione non ti indicherà di evocare un Mostro con Comportamento Complesso, ma puoi farlo se vuoi. Anche questi Mostri hanno gli stessi numeri di tutti gli altri.

I Mostri Comportamento Complesso vengono sempre evocati con la loro carta con la faccia "A" alzata sul Percorso dell'Iniziativa e, alla fine del turno dell'ultimo Mostro della sua specie, quella carta deve essere girata. In questo modo, i mostri dal comportamento complesso agiranno in modo diverso da un turno all'altro, passando da un comportamento all'altro.





**Esempio:** Questa è una carta Comportamento complesso del Cavaliere dell'Ombra. Una delle sue facce è il lato "A" e l'altra il lato "B".

**Importante:** Alcuni Mostri con Comportamento Complesso potrebbero avere affiliazioni di Rune diverse tra i lati e quindi, quando FLIP, sposteranno anche la loro posizione sul Percorso dell'Iniziativa. Così facendo, potrebbero anche avere l'opportunità di agire due volte in un solo turno e va bene, sono fatti per essere così.

### Comandanti

Con le loro forme erranti, i comandanti sono tra i nemici più difficili da affrontare. Solo le anime più malvagie, una volta consumate, si trasformano in tali mostruosità...

Sebbene seguano le stesse regole di qualsiasi altro Mostro, i Comandanti hanno alcune caratteristiche che trasformano i loro incontri in sfide speciali: La loro Salute è calcolata in modo diverso; hanno sempre un effetto legato al colore della loro Runa ("X") e, soprattutto, ricevono azioni aggiuntive (o "buff") da giocare durante un round.

### Calcolo della salute di un comandante

La Salute iniziale di un Comandante è calcolata dal numero indicato sulla sua carta per il numero del Potere del Comandante (CP) fornito dall'istruzione che lo ha evocato.

Il CP, a sua volta, si basa su un numero fisso più il numero di Giocatori (o Eroi) nel proprio gruppo

Il CP, a sua volta, si basa su un numero fisso più il numero di Giocatori (o Eroi) nel proprio gruppo. "1x Comandante con CP 1+P", il che significa che il CP sarà 1 più la dimensione del tuo gruppo.

**Esempio:** Ci sono tre giocatori nel tuo gruppo e il setup dice "1x Comandante con CP 2+P". Il CP, in questo caso, sarà 5 (2+3). Prendendo come esempio un Comandante con 8 Salute, avrebbe 40 Salute in totale (8x5 = 40).

**Importante:** I comandanti non hanno un limite massimo di salute e quindi il surriscaldamento fornito dalle loro abilità continua ad aumentare la loro salute.

### Carte d'attacco del comandante

Per bilanciare le probabilità contro un intero gruppo di Eroi, i Comandanti si affidano agli attacchi speciali che lanciano durante un turno, oltre al proprio turno. Queste abilità sono presentate attraverso le carte Attacco del Comandante.

Quando evochi un Comandante, devi anche prendere il mazzo Attacco Comandante, mescolarlo e pescare una carta per ogni

Eroe che gioca in questa Avventura. Posizionate queste carte sul Percorso dell'iniziativa nelle posizioni indicate dalle loro rune.

Ogni variabile "X" descritta su queste carte indica il numero di Rune sul Percorso dell'Iniziativa che corrisponde alla Runa di quell'Attacco.

Ogni volta che il segnalino Iniziativa raggiunge una di queste carte Attacco del Comandante, dovete applicare i loro effetti descritti e poi spostare il segnalino in avanti.



**Esempio:** Ecco alcuni esempi di un Mostro Comandante e della sua carta Attacco Comandante.

**Importante:** Alcune di queste carte hanno solo Abilità Passive, il che significa che basta spostare il segnalino in avanti quando lo raggiunge. I loro effetti sono sempre attivi.

**Importante:** Le carte attacco non ricevono il danno bonus per il fatto di avere il proprio Comandante (o Signore supremo, vedi sotto) in cima a Oscurità. Lo fanno solo i loro attacchi base (quelli che effettuano durante l'attivazione della carta Mostro).

**Detto questo, è bene ricordare che l'attivazione di una carta Attacco non conta come turno del Comandante.**

Quindi, il Comandante non si attiverà quando si risolve una carta Attacco del Comandante (a meno che la carta non lo specifichi, come fa **Haste**), anche se potrebbe prendere la posizione del Comandante corrente sulla scheda come riferimento per la portata dell'effetto.

Il turno del Comandante avviene quando il segnalino Iniziativa raggiunge la sua tessera sul Percorso Iniziativa, come per qualsiasi altro Mostro. Le carte Attacco funzionano solo come azioni speciali, non come turni aggiuntivi (a meno che non lo specifichino, come detto prima).

### Mettendo insieme tutte le cose...

In breve, per Evocare un Comandante è necessario:

- Posizionate la sua miniatura sulla scheda e la sua carta sul Percorso dell'Iniziativa, come fareste con qualsiasi Mostro;
- Poi, pesca le carte Attacco del Comandante, una per ogni giocatore (Eroe) del gruppo;
- Impostare la Salute iniziale: Il suo Valore di salute moltiplicato per il CP indicato dalla configurazione.

**Importante:** Il CP è variabile e per "giocatori" in questo caso si intende anche la dimensione del proprio gruppo.

**Esempio:** Per un gruppo con tre Eroi, un CP 2+giocatori sarebbe 5 (2+3). Quindi, se il Comandante ha 8 Salute sulla sua carta, la sua Salute iniziale è 40 (5 x 8 = 40).



### I padroni

*I comandanti che vivono abbastanza a lungo da reclamare i corpi e le anime di molte prede crescono in forza ed evolvono in queste creature aberranti. I signori del potere sono rari quanto pericolosi...*

Come suggerisce la loro piccola descrizione, gli Signor Supremo sono molto simili ai Comandanti, ma più forti. Quindi, raramente una configurazione ti indicherà di evocare un Signore Supremo, ma puoi farlo sostituendo un Comandante ogni volta che lo evocherai, se vuoi affrontare un'esperienza più impegnativa.

In generale, gli Signor Supremo sono come i Comandanti, con due eccezioni:

- Invece di usare le carte Attacco del Comandante, gli Signor Supremo usano carte Attacco proprie, le carte Attacco Signor Supremo;
- Grazie al loro potere innescato MAELSTROM, i Signori Supremi rimescolano le carte Attacco nel loro mazzo per poi pescare una nuova mano, eventualmente cambiandola di turno in turno.

Oltre a questo, le carte Attacco Signor Supremo sono bilanciate anche da una prospettiva diversa. Mentre i Comandanti tendono ad avere la stessa formula matematica applicata a ogni carta, le carte Attacco dell'Signor Supremo seguono un tasso di rarità simile a quello delle carte Forziere, il che significa che più una carta è rara, più forti sono i suoi effetti.



*Ecco alcuni esempi di una carta Mostro Signor Supremo e della relativa carta Attacco Signor Supremo. Il Signore Supremo dei Demoni si trova nell'espansione "Pacchetto Mostri", venduta separatamente.*

### Personalizzazione di Comandanti e Signori Supremi

Per aumentare la varietà e la rigiocabilità, sia il mazzo Attacco del Comandante che il mazzo Attacco dell'Signor Supremo sono stati sviluppati con una meccanica di costruzione del mazzo. Entrambi i mazzi contengono esattamente 10 carte, ognuna collegata a una diversa posizione della Runa, che possono essere scambiate di volta in volta se lo si desidera.

Questa scatola principale presenta solo una singola carta disponibile per i Comandanti, ma le carte Signor Supremo possono essere ottenute con nuove espansioni, come nel Pacchetto Mostri.

Per personalizzare adeguatamente i tuoi mazzi Attacco senza intaccare il loro equilibrio matematico, non dovete cambiare le regole di costruzione, ma solo le carte, prestando attenzione alle seguenti istruzioni:

- Un mazzo Attacco deve avere esattamente 10 carte, una per ogni posizione della Runa (ogni colore, in alto e in basso);
- Si può sostituire una carta solo con un'altra che abbia la stessa categoria della prima (*Attacchi del Comandante per Attacchi del Comandante, e Signore Supremo per Signore Supremo*), e devono anche occupare lo stesso colore di Runa e la stessa posizione sul Percorso dell'Iniziativa (Rosso su per un Rosso su e così via).

### Generali (Boss)

*Dietro a tutte queste creature senza cervello, una forza potente incarna i desideri del nemico e porta avanti il suo misterioso programma. Questi sono i Generali, conosciuti dalla gente comune anche come "Boss" in onore della paura che incutono. A differenza di qualsiasi altro mostro, queste creature hanno una mente propria, indicando che forse il nemico non è così errante come sembra...*

Essendo l'antagonista finale di una Campagna, i Boss sono Mostri che seguono una terza serie di regole di Attacco speciale che, a loro volta, sono simili ai Comandanti e ai Signori Supremi, ma hanno le loro peculiarità, come descritto di seguito:

- Quando inizia un incontro con un boss, *il Libro delle Avventure* istruisce i giocatori a compiere una serie di passi e procedure che li preparano allo scontro imminente.
- Le carte Attacco del boss sono state sistemate. Non li estraggono a caso come i Comandanti e gli Signor Supremo, ma sono sempre **cinque**, indipendentemente dalle dimensioni del tuo gruppo. Durante alcuni combattimenti, tuttavia, potrebbe esservi chiesto di aggiungere o rimuovere alcune di queste carte in base agli Esiti (pagina 6) che avete ricevuto.
- Di solito, un boss ha un'enorme riserva di salute, poiché i suoi incontri sono quasi un'avventura a sé stante.



*Ecco alcuni esempi di carte Attacco del boss.*

I boss hanno anche una scheda speciale chiamata "Scheda del mostro boss", dove è possibile trovare le statistiche di gioco relative al boss, le sue immunità, l'abilità speciali e tenere traccia della sua salute.



*Ecco un esempio di scheda Mostro Boss.*



# L'Oscurità

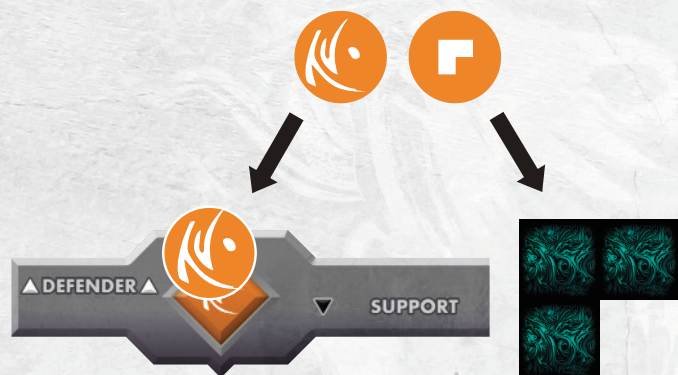
Nemico misterioso proveniente da un altro mondo, l'Oscurità è una minaccia costante. Man mano che avvanzerai nelle tue avventure, imparerai qualcosa di più su questa forza di distruzione, ma, lungo la strada, non sarà mai addormentata, in attesa di un'occasione per corromperti al suo fianco...

Come regola standard, quando il segnalino Iniziativa si sposta su una carta Runa, è il momento per l'Oscurità di agire contro gli Eroi.

Alcune Avventure possono chiedere di piazzare una seconda carta sul Percorso dell'Iniziativa, il che significa che le forze antagoniste possono avere due turni per agire in quel round. Le carte Scenario speciali come questa porteranno sempre le istruzioni dei loro effetti scritte su di esse e quindi non c'è bisogno di preoccuparsi in questo momento. Non dovete far altro che leggerli e risolverli.

Anche se questo può accadere o meno, una cosa è certa: Quasi tutte le avventure che affronterete avranno la carta Runa "Caccia alle tenebre". Al suo turno, è necessario eseguire le seguenti operazioni:

1. Estraiete il numero di rune descritto dal sacchetto delle rune;
2. Trovate la tessera dell'Oscurità indicata sul retro della pedina Runa e posizionate la sulla mappa (vedi sotto);
3. Poi, mettete la pedina Runa sul Percorso dell'Iniziativa, sopra la Runa corrispondente, con il lato della Runa rivolto verso l'alto.



La Runa viene posizionata sul Percorso dell'Iniziativa e la rispettiva tessera a forma delle Oscurità viene posizionata (generata) sulla scheda.

Il nemico non è posizionato a caso sulla scheda. In generale, l'Oscurità crescerà verso l'Eroe più forte, cercando di catturarlo. Se una tessera Oscurità non riesce a raggiungere l'Eroe più forte perché non è abbastanza grande, deve essere posizionata in modo da avvicinarsi il più possibile a questo obiettivo.

A volte, questo può essere fatto in più di un modo e, in questo caso, il Leader del gruppo ha il potere di decidere come posizionare la tessera sulla mappa, purché soddisfi il criterio menzionato: avvicinarsi il più possibile al suo Obiettivo.

D'altra parte, se l'Oscurità non riesce a catturare l'Eroe più forte perché è già in cima all'Oscurità, allora la nuova tessera cambia per crescere verso il secondo Eroe più forte e così via.

Se per caso tutti gli Eroi si trovano già all'interno dell'Oscurità, saltate la creazione e tutti gli Eroi subiscono Y danni non evitabili, dove Y è uguale al numero di Eroi che giocano questa Avventura (la Runa deve essere posizionata sul Percorso dell'Iniziativa a prescindere). Questo danno è chiamato "Schiacciamento" e lo subiscono anche i personaggi immuni all'Oscurità.

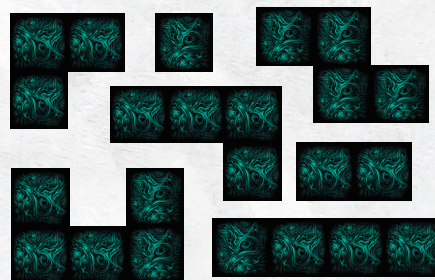
L'Oscurità non è mai influenzata dall'abilità degli Eroi, come INVISIBILE, ma insegue gli Eroi anche se non li colpisce. Pertanto, insegue anche un bersaglio immune ai suoi danni (alcune Abilità di Classe possono dare questo beneficio) o un Eroe che è già steso (supponendo che sia l'Eroe più forte che non sia in cima all'Oscurità, anche se la sua Salute attuale è 0).

## Tessere dell'oscurità

L'Oscurità che si insegue è rappresentata sulla scheda da tessere Oscurità. Sono disponibili in varie forme e interessano solo i quadrati che coprono. Le loro forme si trovano sul retro di ogni Runa responsabile della sua generazione.

Le piccole tessere dell'Oscurità non appaiono mai sulle pedine Runa. Si usano quando la tessera disegnata ha una forma che non può essere posizionata sulla scheda (ad esempio quando non c'è abbastanza spazio sulla mappa). Ogni tessera del Buio copre una casella del tabellone.

Anche le tessere Oscurità corrompono il terreno, trasformando in Oscurità ogni casella che coprono (solo le caselle che coprono). Pertanto, quando un personaggio calpesta un'Oscurità che si trova sopra un terreno lavico, non riceve BRUCIARE, ma gli effetti dell'Oscurità.



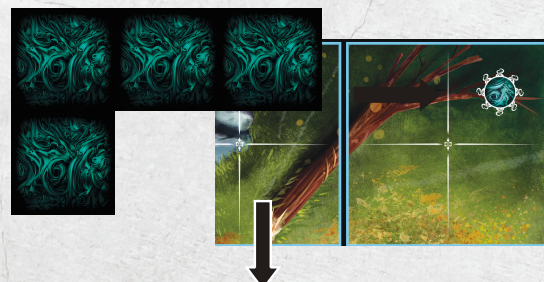
Ecco alcuni esempi di tessere dell'oscurità.

## Creazione dell'Oscurità

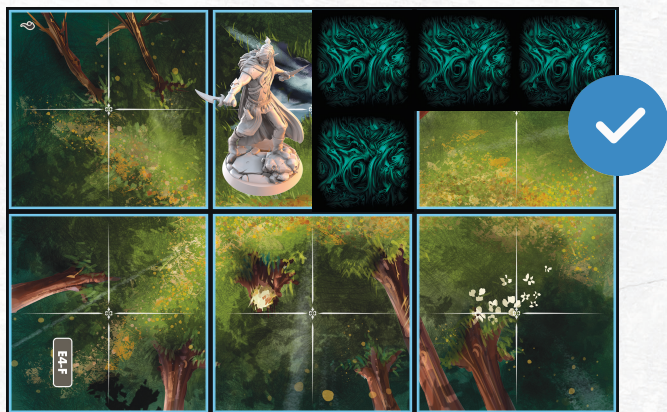


Tutte le tessere della mappa hanno un punto di nascita dell'oscurità, contrassegnato dall'icona in alto. Come regola standard, quando una tessera del Buio deve essere aggiunta al tabellone, deve essere posizionata sopra un Punto di Creazione del Buio o ortogonalmente adiacente e collegata a un Buio già presente sulla scheda (sia che si tratti di una tessera che di una mappa). In ogni caso, cresce verso il suo obiettivo.

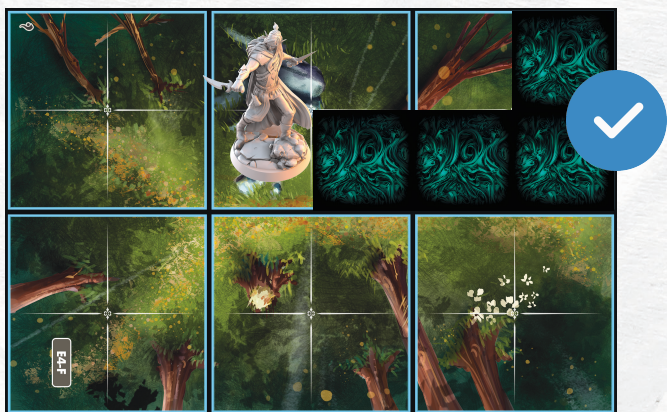
**Esempio:** Su questa mappa, la prima tessera dell'Oscurità è stata disegnata e posizionata sul Punto di nascita dell'Oscurità. Da lì crescerà verso l'esterno, cercando di catturare gli eroi.







**Esempio 1:** Qui possiamo vedere l'Oscurità che insegue Elros. La prima tessera si genera nell'angolo della mappa, il più vicino possibile all'assassino. L'oscurità avrebbero potuto essere posizionate sulla scheda anche nel modo illustrato di seguito. Entrambi i modi sono corretti, poiché insegue l'Eroe più forte (occupando il maggior numero di spazi verso di voi, nel caso non riesca a raggiungervi). Come già detto, quando ci sono due o più modi corretti per posizionare una tessera Oscurità, il **Leader del gruppo** sceglierà come posizionarla.



Tuttavia, non può essere posizionato come mostrato in questo terzo esempio, poiché il suo bordo più vicino a Elros si troverebbe a due spazi di distanza da lui, mentre ci sono modi per posizionarlo lasciandolo a un solo spazio di distanza dal suo Bersaglio.

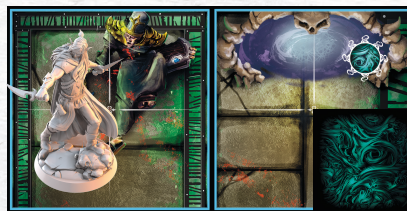


### Creazione di tessere dell'oscurità che non si adattano

Non tutti i collocamenti saranno così semplici e lineari come questo esempio. Se devi piazzare una tessera Oscurità che non si adatta al tabellone o che penderebbe oltre il bordo di un livello superiore, non posizionarla sulla scheda.

Prendi invece **tre tessere Oscurità** piccole e posizionalele sulla scheda seguendo le stesse regole. Per illustrare meglio questo scenario, si consideri il seguente esempio:

Elros si trova attualmente in questa posizione...



... e questa è la forma della Runa disegnata questa volta. Non c'è modo di piazzare quella tessera Oscurità in questo corridoio, quindi viene scartata e al suo posto vengono piazzate 3 tessere Oscurità piccole.



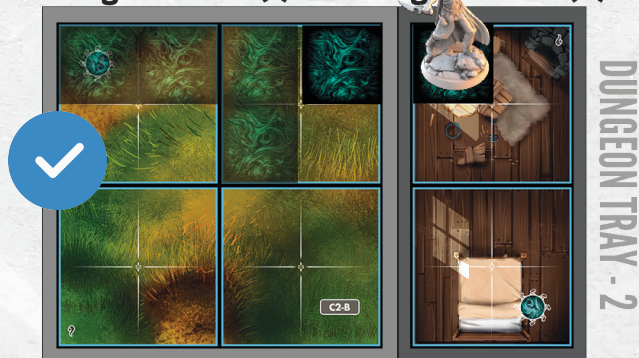
Come si può vedere, l'Oscurità, una volta spezzata, può essere posizionata a distanza dal Punto di Creazione dell'Oscurità o collegata alla piccola tessera dell'Oscurità già presente sulla scheda. Poiché facendo l'ultima cosa sarebbe in grado di raggiungere Elros in questo turno, il suo posizionamento corretto sarebbe quello mostrato sopra.

Questo è vero anche se l'Oscurità potrebbe rientrare nella mappa, ma finirebbe più vicino al suo obiettivo spezzandosi in tre piccoli.

Tieni presente che, anche se la tessera dell'Oscurità è stata rotta, la pedina Runa deve essere aggiunto al Percorso dell'Iniziativa come di consueto.

Inoltre, le tessere Oscurità possono passare da un livello all'altro della segreta (vedi pagina 49) come farebbe un personaggio, purché siano ancora collegate in modo adiacente a un'altra Oscurità già posizionata sulla scheda.

### Dungeon Level (1) Dungeon Level (2)



**Esempio:** Considerando la precedente forma delle tessere dell'Oscurità, invece di allungarsi verso Elros dopo la rottura, il nemico aveva una seconda opzione: genera l'Oscurità già presente sulla scheda. Come si può vedere, le tessere sono passate dal livello 1 al livello 2 senza problemi. Lo farebbero anche se si muovessero da 0 a 2, costando due punti di "movimento" (tessere) invece di uno come di consueto.



Quest'ultimo esempio potrebbe portarci a un'ultima, ma non meno importante, domanda: quando viene spezzata, se l'oscurità raggiunge il suo bersaglio piazzando solo una o due tessere oscurità piccole, cosa succede a quelle rimanenti?

Come di consueto, passano i loro bersagli al successivo Eroe più forte che non sia già in cima all' oscurità, seguendo il suo comportamento standard. Anche in questo caso, la seconda tessera potrebbe raggiungere subito il secondo Eroe più forte, lasciando una terza tessera da piazzare; oppure tutti gli Eroi potrebbero essere in cima all'oscurità a questo punto, lasciando questa tessera senza possibili bersagli.

In questo caso, poiché la tessera oscurità era già stata rotta per essere piazzata sulla scheda, gli Eroi non subiranno danni da Schiacciamento (non hanno fallito il piazzamento). Tutto ciò che si deve fare è scartare qualsiasi tessera piccola Oscurità rimasta che non è riuscita a essere posizionata sulla scheda in questo secondo momento.

Sebbene si tratti di un evento interessante, non è così comune.

## Effetti generali dell'oscurità

L'Avventura che state giocando potrebbe descrivere alcuni effetti speciali che si verificano quando l'Oscurità raggiunge un Eroe o viene posizionata sulla scheda. La maggior parte delle volte, tuttavia, l'Oscurità utilizza i suoi effetti standard, che sono:

- Infligge 2 danni non evitabili a un Eroe, Compagno o Famiglio che è stato catturato, calpestato o ha terminato il suo turno sopra una tessera o una mappa dell'Oscurità;

**Importante:** Alcuni eroi non subiscono danni dall'Oscurità a causa di abilità di classe, equipaggiamento o persino benefici di gioco ricevuti durante un'avventura. Questo tipo di protezione li salva dal subire questo danno da "cattura", a meno che l'effetto non specifichi che funziona contro le immunità di Eroe dell'Oscurità.

- Impone una penalità di -2 COLPI a tutti gli Attacchi con armi (X) effettuati dagli Eroi che vi si trovano sopra;
- Dà una spinta di +2 danni base a tutti i mostri che vi si trovano sopra.



**Esempio:** Elros e Lorelai stanno combattendo una dura battaglia contro un Cavaliere d'Ombra. La pedina Iniziativa ha appena raggiunto la carta di Elros sul percorso e ora è il suo momento di agire. L'assassino si sposta di due caselle e quando calpesta l'Oscurità per la prima volta in questo turno, subisce 2 danni da essa. Poiché ha già subito danni dall'Oscurità in questo turno, anche se calpesta l'Oscurità una seconda volta (come ha fatto), non subirà nuovamente i suoi danni (in questo turno).



Elros è ora pronto a usare l'abilità di attacco con le armi, come la **pugnatale alle spalle**, ma, poiché si trova sopra l'Oscurità, subirà una penalità di -2 ai colpi. Dopo che Elros ha effettuato i suoi attacchi, sceglie di terminare il suo turno e non subisce più 2 danni dalla tessera Oscurità.



Nel suo turno, il Cavaliere d'Ombra si sposta in una posizione in cui può attaccare entrambi gli eroi grazie al suo COLPO 2. La sua figura è in cima all'Oscurità (è in cima a quattro, ma deve essere in cima a una sola Oscurità, anche essendo Grande), il che significa che il suo Attacco infligge +2 DNN.

**Se siete in dubbio se un Eroe possa o meno essere influenzato dall'Oscurità**, controllate questo breve elenco qui sotto. Copre la maggior parte delle possibili situazioni di gioco.

Gli Eroi saranno colpiti dall'Oscurità ogni volta che lo faranno:

- Sono catturati da una tessera dell'Oscurità generata da una Runa;
- Calpestare una tessera dell'Oscurità per la prima volta in un **turno**, il che può accadere più di una volta per **giro** se si usa una Reazione che dà la possibilità di muoversi al di fuori del proprio turno;
- **Terminare il proprio turno** in cima a una tessera dell'Oscurità **senza aver ancora subito danni da Oscurità** in questo turno, cosa che può accadere se ha iniziato il proprio turno già in cima all'Oscurità e non si è mosso;
- Se sono sopra l'Oscurità quando si tira per un Attacco con Arma.



# Terreno

L'esplorazione delle dungeon sarebbe facile se ogni superficie fosse piatta, piana e priva di ostacoli. Ma spesso non è così...

AoD presenta vari tipi di terreno oltre al normale pavimento della segreta e alcuni di essi sono pieni di minacce. Questo tipo di terreno lo chiamiamo "terreno nocivo".

Come regola generale, un personaggio subisce gli effetti del terreno solo in due casi, simili al modo in cui subisce i danni di una Oscurità:

- Quando entrano in quel terreno per la prima volta in un turno; o
- se terminano il loro turno all'interno di quel terreno.

Indipendentemente dal modo in cui un personaggio è stato colpito in un turno, è influenzato da **ogni tipo** di terreno solo una volta per turno, il che potrebbe accadere **più di una volta per round**.



**Esempio:** Elros inizia il suo turno e compie la sua Azione di una mossa gratuita. Al suo primo passo, è entrato nel terreno di Lava e ha subito una BRUCIARE 2. Anche il secondo e il terzo passo sono all'interno del terreno lavico, ma dato che ne ha già subito gli effetti in questo turno, non li subisce di nuovo. Quando finì il suo turno, anche se si trovava all'interno del terreno lavico, Elros non subì alcun danno, poiché lo calpesterà già avuto questo turno.



**Vai avanti:** Al suo turno, il Cavaliere dell'Ombra ha attaccato l'Assassino che, a sua volta, ha usato la reazione **Scossa** della sua armatura di cuoio per **PREVENIRE 2** e **MOSSA 2**. Se si muove, dato che sarebbe la prima volta che calpesta un terreno lavico durante un turno (è il turno del Cavaliere dell'Ombra, non il suo ora), subirebbe l'effetto un'altra volta; se non si muove, invece, dato che ha appena effettuato una Reazione al di fuori del suo turno invece di terminare il suo turno all'interno del terreno dannoso, non ne subirebbe gli effetti.

Tieni presente che la chiave è il tempismo. Un Eroe esperto, con il passare del tempo, imparerà tutti questi trucchi per evitare il più possibile i terreni dannosi. O addirittura di usarlo a proprio vantaggio!

**Terminare il tuo turno e terminare l'effetto di un'abilità al di fuori del tuo turno sono situazioni diverse.**

Seguendo questa linea di pensiero, puoi prendere BRUCIARE 2 dal calpestare la Lava solo una volta per turno, ma se ti muovi attraverso la Lava verso le Spighe, prenderai anche SANGUINARE 2 dal terreno delle Spighe, dato che non hai ancora subito il terreno delle Spighe in quel turno.



**Esempio:** Elros inizia il suo turno e, come prima, compie la sua Azione di Movimento gratuita. Al suo primo passo, entra nel terreno di Lava e subisce BRUCIARE 2. Anche il suo secondo passo è all'interno del terreno lavico e quindi non lo subisce di nuovo. Il suo terzo passo, tuttavia, è il primo in un terreno Spikes e quindi Elros subisce un SANGUINARE 2. Quando finalmente termina il suo turno, non subirà di nuovo il SANGUINARE 2.

**Nota:** Anche i terreni dannosi possono essere usati a favore degli Eroi. I mostri sono soggetti alle stesse regole del terreno degli Eroi e quindi se un Eroe lancia un Mostro nella Lava, negli Spuntoni e così via con effetti come SPINTA e TELECINESI, ad esempio, subirà immediatamente l'effetto di quel terreno (poiché lo calpesterà per la prima volta in un turno).

**Nota:** È sempre bene tenere a mente che quando un personaggio inizia il suo turno all'interno di un terreno dannoso (o dell'Oscurità, se è per questo), **non è ancora influenzato da quel terreno**. I personaggi subiscono l'effetto solo quando vi salgono per la prima volta durante un turno o se terminano il loro turno al suo interno, a seconda di quale dei due eventi si verifica per primo.

Un ultimo dettaglio è da menzionare: Come presentato nell'ultimo capitolo, quando un terreno dannoso è coperto da una tessera dell'Oscurità, si devono considerare gli effetti dell'Oscurità solo sulle caselle che occupa.

Quindi, se un personaggio calpesta una tessera di Oscurità che si trova sopra un terreno di Lava, non subirà BRUCIARE 2, ma solo gli effetti di Oscurità.

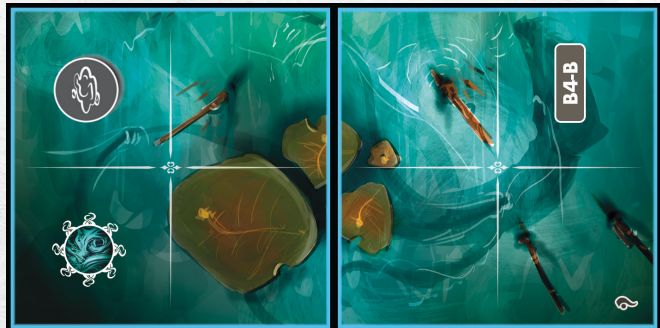
Tutti gli altri caselle di quel terreno che non sono coperti dall'Oscurità, tuttavia, infliggono i loro effetti normalmente.



## Tipi di terreno dannoso

### Acqua:

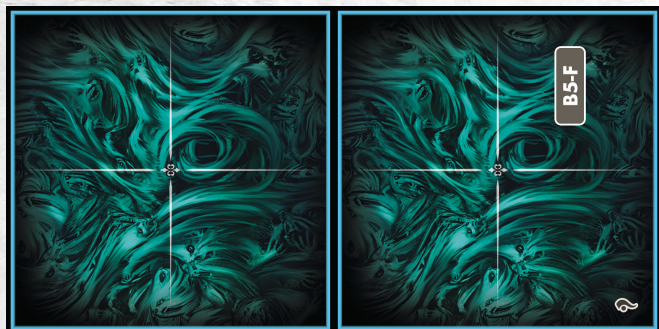
Gli spostamenti in acqua rendono i personaggi più lenti del solito. Quando un personaggio viene colpito da un terreno d'acqua, perde immediatamente 1 punto di movimento dal suo effetto di movimento attuale (*se vi è entrato muovendosi, tra l'altro*).



### Oscurità:

Il terreno dell'Oscurità funziona come una tessera dell'Oscurità (vedi capitolo precedente) per quanto riguarda i suoi effetti, ma è anche considerato un punto di creazione dell'Oscurità ai fini delle regole. Pertanto, le tessere Oscurità non possono essere posizionate sopra di esse (poiché sono Oscurità a sé stanti) e i loro effetti lo sono:

- Infligge 2 danni non evitabili ogni volta che un Eroe vi entra o termina il proprio turno al suo interno;
- Qualsiasi Eroe sopra di essa subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire;
- Qualsiasi mostro sopra di esso ottiene un bonus di +2 DNN ai suoi attacchi.



### Lava:

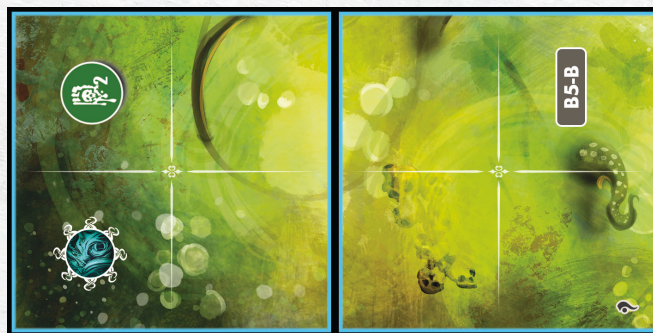
La lava è molto calda e provoca gravi ustioni, infliggendo danni nel tempo. Ogni volta che un personaggio viene colpito dal terreno lavico, subisce una BRUCIARE 2.

Attenzione, le pedine fuoco sono impilabili e indugiare sulla Lava può diventare rapidamente letale.



### Miasma nocivo:

Composto da una nube di fumi e liquidi tossici. Ogni volta che un personaggio subisce l'effetto di un terreno nocivo, soffre di VELENO 2. Proprio come il terreno lavico, il VELENO non trattato può essere facilmente letale.



### Colpi:

A volte, niente è meglio dei classici! Ogni volta che un personaggio viene colpito dal terreno Colpi, subisce SANGUINARE 2. Sebbene SANGUINARE è la più debole delle Condizioni dannose, combinata con altri effetti può certamente abbattere un Eroe distratto.



## Terreno tridimensionale

AoD presenta un sistema unico per presentare un'esperienza tridimensionale. Le tessere mappa vengono solitamente posizionate all'interno di una base di plastica della stanza (o sotto di esse) quando vengono aggiunte al tabellone.

Queste aree di base possono essere più alte o più basse di altre. Questi spazi diversi sono chiamati "livelli". Questi livelli possono essere 0, che è la base - il tavolo - dove verranno posizionate alcune tessere; 1, che è il primo livello di piattaforme sul Vassoio della segreta 1 e 2; o 2, che è il secondo livello sul Vassoio della segreta 2, e il livello più alto che una configurazione in AoD può avere.

I diversi livelli della mappa della segreta influenzano il gioco nei seguenti modi:

- Come indicato nella sezione Movimento di questo Regolamento, i personaggi che si muovono in un singolo passo dal livello più basso (0) a quello più alto (2) devono pagare 1 punto movimento aggiuntivo. Quindi, se un Eroe vuole spostarsi dal tavolo direttamente alla cima di un terreno vassoio 2, costerà un totale di 2 punti movimento per farlo.
- Scendere a un livello inferiore non costa nulla, ma può essere pericoloso. Anche in questo caso, un personaggio può scendere di un livello per passo senza problemi, ma se sceglie di scendere di 2 livelli in un solo passo, subisce **2 danni non evitabili**. Si tratta del cosiddetto "danno da caduta".

**Importante:** Sebbene VOLO e SALTO impediscano al



personaggio di ricevere danni da caduta, non riducono il costo in punti movimento per salire di due livelli in un solo passo.

- Se un Eroe attacca un nemico di livello diverso, c'è un modificatore ai suoi tiri per l'attacco con le armi. Gli eroi più alti dei loro bersagli sono avvantaggiati (+2 al tiro), mentre gli eroi più bassi dei loro bersagli sono svantaggiati (-2 al tiro). Questo vale sia per gli attacchi a distanza che per quelli in mischia.

**Importante:** Poiché il vantaggio e lo svantaggio sono relativi alla posizione corrente e all'obiettivo, è possibile avere un vantaggio contro un nemico specifico e uno svantaggio o una neutralità nei confronti di un altro. Ogni caso deve essere controllato singolarmente.

### Ponti

Tipi speciali di terreno che possono essere collocati tra due vassoi della segreta per aumentare l'esperienza del viaggio tridimensionale nelle dungeon, i ponti possono fornire un percorso sicuro sul terreno dannoso sottostante.

I ponti possono essere inseriti nel primo livello (1) o nel secondo livello (2) di un Vassoio della segreta e sono sempre considerati allo stesso livello dei Vassoi che collegano, con due eccezioni:

- I personaggi non possono passare da una piazza sotto un ponte. Queste caselle sono considerate bloccate.

**Importante:** Se un ponte viene posizionato su una casella occupata da un personaggio, quest'ultimo può immediatamente cambiare la sua posizione spostandosi di lato, come se fosse stato spinto da esso (pagina 23).

- Le tegole dell'oscurità possono allungarsi in quadrati che si trovano sotto un ponte sospeso.

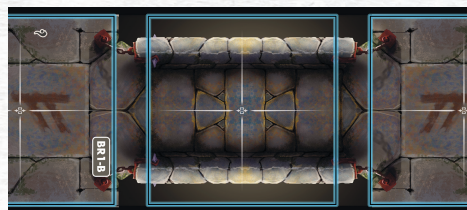
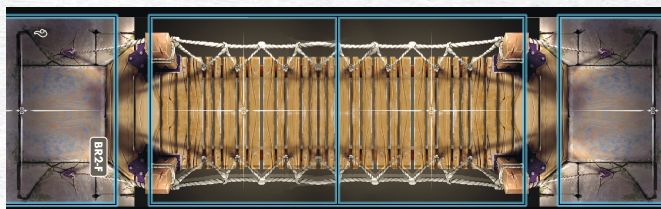
**Importante:** Una casella sotto un ponte è considerata adiacente alla casella che pende direttamente sopra di essa, insieme a tutte le caselle che sono adiacenti a quella casella.

Pertanto, le tessere Oscurità possono creare nelle caselle ponte che si trovano direttamente sopra di esse o che sono ortogonalmente adiacenti alle Oscurità già posizionate sulla scheda.

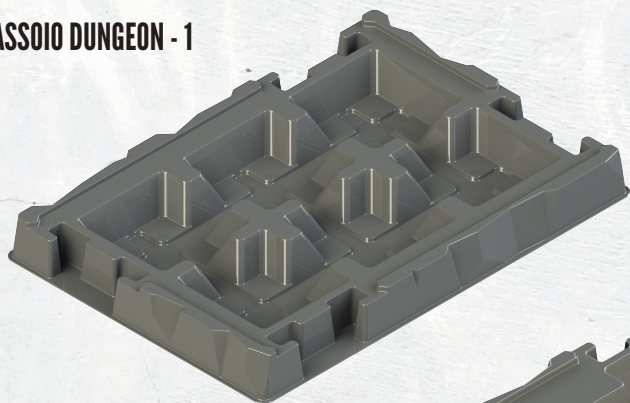
**Importante:** Se il ponte è al livello 1 della segreta, la tessera Oscurità può creare da sotto di esso senza rompersi, poiché la Oscurità può cambiare fino a un livello come farebbe un personaggio. Se il ponte è al livello 2, invece, poiché un personaggio dovrebbe utilizzare 2 punti movimento per salire a quell'altezza, l'Oscurità dovrà rompersi e conterà come se avesse già speso una delle sue tessere Oscurità piccole per raggiungere il livello del ponte.

Ciò non significa, tuttavia, che un personaggio che si trova in cima a un ponte sospeso sull'Oscurità sia in cima all'Oscurità. Solo i personaggi che si trovano direttamente sopra l'Oscurità sono soggetti ai suoi effetti.

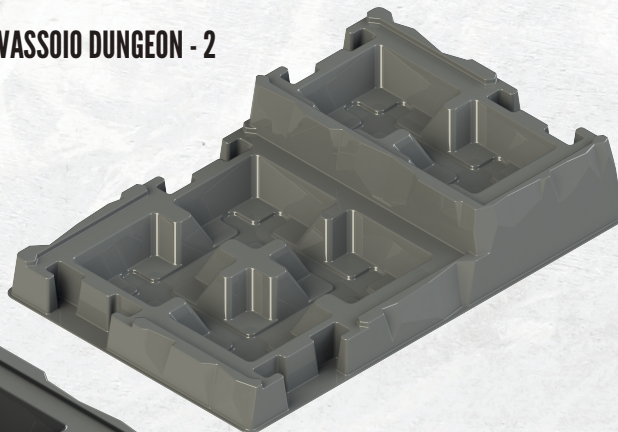
Infine, i ponti hanno anche il potere di copertura, il che significa che qualsiasi elemento del terreno (compresi i Punti creatore delle Oscurità) non è valido finché si trova sotto un ponte.



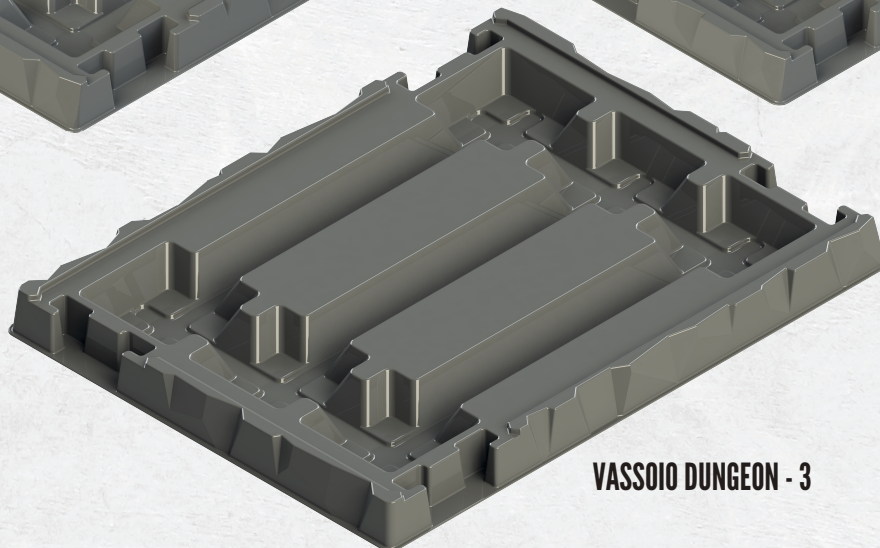
VASSOIO DUNGEON - 1



VASSOIO DUNGEON - 2

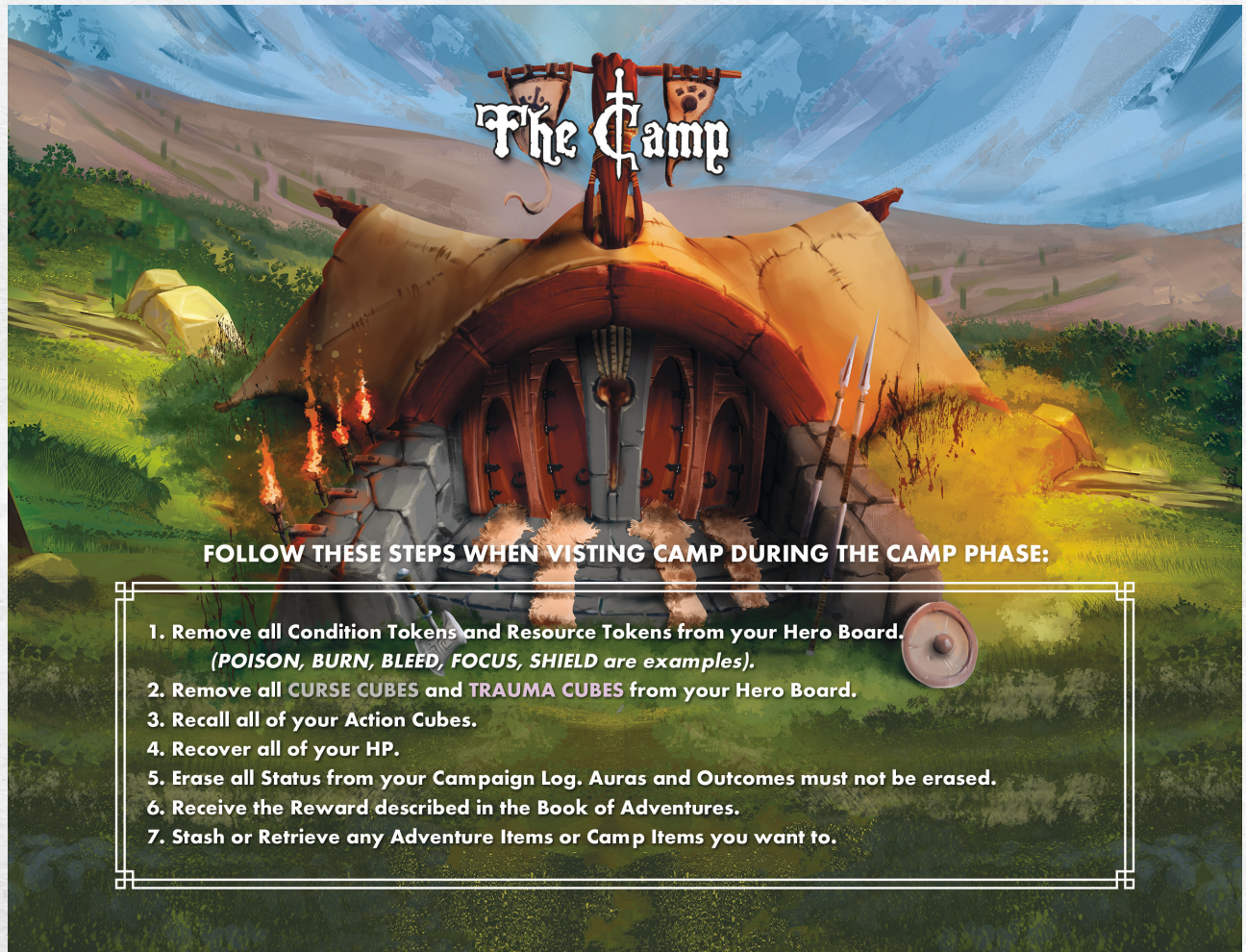


VASSOIO DUNGEON - 3





# Il campo



Di solito, alla fine di ogni Avventura, gli Eroi tornano all'accampamento per curarsi, acquisire nuovo Equipaggiamento e imparare nuove abilità in quella che viene chiamata "Fase di Accampamento".

Non devi preoccuparti di quando questa fase deve avvenire: il Libro delle Avventure ti dirà ogni volta che il gruppo deve avere una Fase di Accampamento, così come quando non deve averla.

Quando il tuo Gruppo visita l'accampamento, posizionate il tabellone dell'accampamento nell'area di gioco (che a questo punto è probabilmente vuota) e ogni Eroe deve seguire i passi descritti nell'ordine in cui sono scritti.

## Premi

Nella sezione Premi di un'Avventura, alla fine della stessa, il Libro dell'Avventura descrive quale ricompensa riceverà ogni Eroe del tuo gruppo per aver completato l'Avventura.

Sblocca o ottieni immediatamente la tua ultima ricompensa e annotala sul tuo Diario di Campagna. Tenere traccia delle ricompense può essere molto utile se si desidera giocare a diversi giochi con diversi gruppi e gruppi allo stesso tempo.

## Offerta di attrezzature

In alcune occasioni, gli Eroi saranno ricompensati con una fornitura di equipaggiamento chiamata "Mazzo di equipaggiamento di livello X".

In questo caso, cercate tutte le carte Equipaggiamento (di solito ce ne sono 28) di quel livello e rivelatele agli Eroi. Gli Equipaggiamenti di livello X hanno sulla schiena una bandiera gialla con un numero

di stelle pari al loro livello.

Ogni Eroe avrà il diritto di scegliere una di queste carte. Se due o più giocatori sono interessati allo stesso Equipaggiamento, il Leader del gruppo ha il potere di decidere chi lo riceverà (*è importante ricordare che durante le Avventure gli Eroi potranno scambiarsi l'Equipaggiamento tra loro*).

Tutti gli Equipaggiamenti che non sono stati scelti devono essere assemblati in un nuovo mazzo. Questo è chiamato "mazzo degli articoli del campo precedente" e in alcune occasioni un'interazione può permettere di pescare, nel modo più casuale possibile, una carta da questo mazzo.

**Importante:** Il mazzo degli articoli del Campo precedente è formato solo dall'ultimo mazzo degli articoli del Campo che è stato rivelato al gruppo. Pertanto, una volta che il gruppo rivela il mazzo degli articoli da Campo di livello 02, il mazzo degli articoli da Campo di livello 01 non dovrebbe più essere considerato il mazzo degli articoli da Campo precedente.

## Apprendimento di nuove abilità dell'eroe e acquisizione di nuovi cubi azione

AoD Le abilità AoD sono suddivise in tre categorie: Abilità iniziali (con cui i personaggi iniziano il gioco), Abilità di livello 1 e Abilità di livello 2. Le abilità vengono apprese progressivamente: non si può apprendere un'abilità di livello 2 se non si è ancora appresa un'abilità di livello 1 dello stesso tipo. Anche i Ruoli della segreta sono inclusi in questa regola.



Le ricompense per l'abilità degli eroi hanno un livello di abilità specifico. Gli eroi non possono scegliere, ad esempio, di apprendere un'Abilità Eroe di livello 1 quando dovrebbero apprendere 2

Quando un Eroe impara una nuova Abilità del Ruolo della segreta, può scegliere il colore del cubo che vuole ricevere al suo posto, che può essere di qualsiasi colore. Cioè, se scelgono di imparare un'abilità di mischia, riceveranno un Cubo Azione giallo e lo aggiungeranno alla loro scheda giocatore.

Se in seguito decidete di cambiare il tuo Ruolo della segreta, puoi anche cambiare il colore del cubo che hai ricevuto. Quindi, annota sul Diario di campagna quale colore hai scelto. Apprendere nuove abilità di classe

#### Apprendimento di nuove abilità di classe

A differenza delle Abilità dell'Eroe e dei Ruoli della segreta, quando un Eroe impara un'Abilità di Classe, non riceve nuovi Cubi Azioni. Inoltre, le ricompense che conferiscono abilità di classe non sono limitate ad alcun livello, il che significa che l'Eroe può apprendere un'abilità di qualsiasi livello, purché ne sia capace.

Le abilità della classe sono divise in carte con tre abilità ciascuna, a partire dal 1° livello. Queste carte sono chiamate "alberi". È sempre necessario imparare il primo Potere di un albero prima di poter imparare i Poteri di livello superiore. La maggior parte degli alberi offre una scelta per la seconda abilità, ma alcuni alberi offrono un solo percorso.

Non ci si affeziona completamente a un albero quando si apprende il suo primo Potere. Alla prossima ricompensa per l'Abilità di Classe, se lo si desidera, si può apprendere la prima Abilità di un altro albero, una di secondo livello dell'albero attuale, o anche il Multi-classamento, come descritto a pagina 32.

#### Stoccaggio degli articoli

Prima di passare alla prossima avventura, gli Eroi avranno l'opportunità di riordinare il loro equipaggiamento e di mettere da parte alcuni degli Equipaggiamenti inutilizzati per liberare spazio per gli articoli consumabili nelle loro borse.

Gli eroi possono anche "riporre" l'equipaggiamento e gli articoli dell'avventura (il che significa che non possono riporre gli articoli del forziere). Così, una Gemma Cosmica acquisita come Oggetto Avventura può essere riposta, mentre una estratta dal mazzo Forziere no (*ma l'Eroe potrebbe scegliere di tenerla nella sua borsa, per esempio*).

Gli articoli nascosti possono essere conservati e recuperati solo durante la fase di accampamento. Quando si ripone un oggetto, annotarlo sul Diario della campagna e conservarne la scheda nel Vassoio della campagna.

#### Recupero dell'attrezzatura di avviamento

Durante la Fase di Accampamento il tuo Eroe può anche recuperare qualsiasi pezzo di Equipaggiamento di Partenza che ha scartato durante il suo viaggio. Non è necessario che li tieni da parte, possono sceglierne di nuovi se necessario. Un Eroe non esaurirà mai il suo equipaggiamento iniziale.

## Avventure sequenziali

Come indicato nei capitoli precedenti di questo Regolamento, non tutte le Avventure porteranno alla Fase di Accampamento al loro completamento. Alcune di esse indicano espressamente che questa Fase deve essere saltata e che il gruppo deve passare direttamente all'Avventura successiva.

Tali Avventure sono chiamate "Avventure sequenziali" e, sebbene alcune di esse possano avere preparazioni speciali a sé stanti, di solito seguono le stesse regole: è necessario mantenere il tabellone quasi così com'è quando si passa da un'Avventura all'altra, o ricreare quella condizione il più vicino possibile se si sceglie di terminare la sessione di gioco per il giorno.

Per creare questa sensazione di sequenza, queste Avventure avranno le seguenti istruzioni di default:

**"Questo è un Capitolo sequenziale e quindi non ci sarà una Fase di Campo tra quest'avventura e la successiva. Le procedure per concludere questa sessione di gioco e per passare alla successiva saranno leggermente diverse dal solito. Ora, ogni Eroe deve completare attentamente, in ordine, le seguenti istruzioni:**

- **Per prima cosa, prendi la ricompensa appropriata per la conclusione di questa avventura, come descritto di seguito.**
- **Poi, effettua un'Azione di Richiamo gratuita e recupera tutta la tua Salute. Poi, rimuovi tutte le Condizioni che riguardano gli Eroi, ma conserva le pedine risorse che possiedi. Infine, i Famigli vengono eliminati tra le due avventure, mentre i Compagni vengono mantenuti.**
- **Se non stai terminando la sessione di gioco in questo momento, mantieni la Scheda Eroe e il Percorso Iniziativa come sono ora, con l'unica eccezione di modificare la Carta Runa in modo che la faccia "A" sia rivolta verso l'alto (se non lo è già). Infine, puoi annullare tutte le configurazioni dalla scheda e proseguire con l'avventura successiva, iniziando i turni normalmente dalla prima carta posizionata sul Percorso dell'iniziativa.**
- **Altrimenti, se stai terminando la sessione di gioco in questo momento, annota nel Diario di Campagna la quantità di Cubi Maledizione e Cubi Trauma che possiedi. All'inizio della prossima avventura, li ridistribuirai nuovamente sulla scheda (non è necessario posizionarli esattamente nelle stesse abilità in cui si trovano ora).**
- **Infine, fai lo stesso con le Rune che si trovano sul Percorso Iniziativa: prendi nota della loro quantità e, all'inizio della prossima avventura, pesca lo stesso numero di Rune dal sacchetto e posizionale sul Percorso, ma non posizionare nessuna tessera Oscurità sulla scheda. Inoltre, non è necessario che la quantità di rune di ogni colore segua la stessa configurazione della fine di questa avventura (può essere casuale)."**

#### Riavvio delle avventure sequenziali

Le Avventure sequenziali tendono a essere più impegnative rispetto ai classici scenari di Dungeon Crawler e quindi, sia per esaurimento del tempo a disposizione (estraendo l'ultima Runa dal sacchetto) sia per ferite e corruzione, è più probabile che il gruppo fallisce durante le stesse.

Sebbene non ci sia un vero e proprio svantaggio nel perdere e il gruppo possa semplicemente ricominciare l'avventura, è probabile che fallisce al secondo tentativo di un'avventura sequenziale nelle stesse circostanze in cui ha perso al primo tentativo, poiché la difficoltà è legata ai progressi fatti durante l'avventura precedente.

Pertanto, quando il tuo gruppo deve ricominciare un'avventura sequenziale, dopo aver rifatto tutti i preparativi ma senza aver ancora iniziato a giocare, puoi fare una o più delle seguenti operazioni per bilanciare le cose:

- Rimuovi una Runa di ogni colore dal Percorso dell'Iniziativa;
- Ogni Eroe riceve PURIFICAZIONE 2;
- Rimuovi un Cubo Trauma da un Eroe del gruppo.

Facendo gli opportuni aggiustamenti, il tuo gruppo potrebbe avere ottime possibilità di successo alla sua seconda avventura sequenziale.



# Altre modalità di gioco

## Un Colpo Avventure

Un'Avventura di un colpo è un gioco a sé stante che non è collegato a una Campagna. Qualsiasi avventura che non sia sequenziale può essere giocata come un colpo con l'appropriato potenziamento dell'Eroe. Tuttavia, sebbene questa esperienza possa fornire un equilibrio matematico, l'elemento narrativo potrebbe andare perso durante alcune interazioni, che si collegano specificamente a eventi precedenti.

### Configurazione di un'avventura a un colpo

Per giocare un'Avventura di un colpo scegliete una delle "Avventure Amichevoli Un Colpo" dal *Libro delle Avventure* e impostate il gioco come fareste per una Campagna. Inoltre, è necessario far salire di livello il proprio Eroe in base alla sfida di quella specifica Avventura.

Le "Avventure amichevoli un colpo" disponibili e i relativi potenziamenti richiesti sono riportati nella tabella seguente.

### Aumento di livello del personaggio

Dopo aver scelto l'Avventura a cui vuoi giocare e aver controllato i requisiti di livello, il passo successivo è quello di scegliere l'evoluzione del tuo personaggio.

Per farlo, scegli un personaggio con le sue condizioni di partenza (scheda del personaggio, due attrezzi di partenza e un Ruolo della segreta con solo la prima e la seconda carta) e poi dagli le ricompense appropriate, una alla volta, come descritto nella tabella.

Sebbene questi premi sono già stati spiegati nel capitolo precedente, è possibile trovare qui un riferimento rapido per accelerare le cose:

- **Livello di abilità dell'eroe 1:** Il tuo Eroe impara una delle sue Abilità da Eroe di Livello 1. Come di consueto, si può scegliere di apprendere l'Abilità di Livello 1 dal proprio Ruolo della segreta. Come descritto a pagina 50, l'apprendimento delle Abilità Eroe ti ricompenserà con un Cubo Azione extra.
- **articoli da campo Livello XX:** Rivela il mazzo del livello di campo appropriato. Il tuo eroe ha il diritto di scegliere una di queste carte.

- **Abilità di classe:** Il tuo Eroe apprende un'abilità di classe. Come descritto a pagina 51, non si può apprendere un'abilità di classe di livello 2 da un albero di classe se non si è già appresa l'abilità di livello 1 di quell'albero. Tuttavia, è possibile apprendere più di un'abilità di Livello 1. Non ci si impegna ad apprendere tutte le Abilità di un Albero quando lo si sceglie.



**Tabella 1.1 – Avventure amichevoli One-Shot**

Desidero giocare all'avventura...	...quindi devo ricevere:
Capitolo 02 (La scomparsa di Blackriver)	1x Abilità Eroe livello 1
Capitolo 03 (Il gioiello delle persone libere)	1x abilità eroe livello 1, 1x oggetto campo livello 01
Capitolo 04 (Il raid di Ignispyra)	1 abilità dell'eroe di livello 1, 1 oggetto dell'accampamento di livello 01, 1 abilità di classe
Capitolo 06 (Il dungeon draconiano)	2 abilità dell'eroe di livello 1, 1 oggetto dell'accampamento di livello 01, 1 abilità di classe
Capitolo 07 (Le gallerie del Sottomonte)	2x Abilità dell'eroe livello 1, 2x Oggetto dell'accampamento livello 01, 2x Abilità di classe
Capitolo 09 (La battaglia per Hezechia)	3 abilità dell'eroe di livello 1, 2 oggetti dell'accampamento di livello 01, 2 abilità di classe, 1 abilità dell'eroe di livello 2
Capitolo 14 (Passo Omekka)	4x Abilità dell'eroe di livello 1, 2x Oggetto dell'accampamento di livello 01, 3x Abilità di classe, 1x Abilità dell'eroe di livello 2, 1x oggetto dell'accampamento di livello 02
Capitolo 15 (L'inizio della fine)	4x Abilità dell'eroe di livello 1, 2x Oggetto dell'accampamento di livello 01, 4x Abilità di classe, 2x Abilità dell'eroe di livello 2, 2x oggetto dell'accampamento di livello 02



## Giochi giocatore contro giocatore

Per coloro che desiderano un'esperienza di gioco competitiva, le partite Giocatore contro Giocatore scartano la natura cooperativa del gioco e mettono gli Eroi l'uno contro l'altro.

Le partite giocatore contro giocatore possono essere libere, uno contro uno o a squadre con due contro due. È possibile utilizzare un campo di battaglia predefinito o crearne uno proprio utilizzando le tessere mappa e i vassoi. Non esiste una regola generale.

I Campi di battaglia, come vengono chiamati, si svolgono in modo molto simile a una normale Avventura, utilizzando la struttura a turni del Percorso dell'Iniziativa; tuttavia, non devi piazzare alcuna carta Runa, a meno che il Campo di battaglia non ti dia istruzioni in tal senso.

### Configurazione di una partita giocatore contro giocatore

Per prima cosa, scegli una delle mappe Battleground o disegna una tua e sistemala sul tavolo. Assicurati che tutti i giocatori conoscano le regole speciali del Campo di battaglia scelto.

Quindi, imposti il resto come di consueto, tranne il Percorso dell'iniziativa. In una partita Giocatore contro Giocatore, gli Eroi **devono** alternarsi tra le squadre (se si gioca a squadre). Per farlo, tutti i giocatori devono effettuare un tiro di d20 chiamato Tiro Iniziativa.

Dopo aver tirato l'iniziativa, posiziona l'Eroe più veloce nello spazio destinato al Difensore, poi posiziona l'Eroe più veloce della squadra opposta subito dopo, nello spazio destinato al ruolo di Leader, e così via.

Se questo Campo di Battaglia include Mostri nella sua configurazione, posiziona le loro carte sul loro slot Runa appropriato sul Percorso Iniziativa come di consueto.

### Ruoli della segreta

I normali Ruoli della segreta **non** sono utilizzati per intero nelle partite Giocatore contro Giocatore.

Invece, per sostituire l'abilità Rimuovi Maledizione presente in ogni Ruolo della segreta, ogni Eroe ha un'altra opzione di Azione Cubo durante il proprio turno:

- Rilasci 1 cubo azione per: GUARIGIONE 2 E PURIFICARE 1. Questa è considerata un'azione del cubo.

### Mostri nei giochi giocatore contro giocatore

Molti campi di battaglia PvP contengono anche mostri nel loro assetto per aumentare ulteriormente la difficoltà del rispettivo scenario. I mostri in un Campo di battaglia, tuttavia, si comportano in modo leggermente diverso dal comportamento standard durante le avventure.

Piuttosto che inseguire gli Eroi più forti sul posto, i Mostri sceglieranno di colpire l'Eroe più vicino come bersaglio primario. Tranne, ovviamente, quando può colpire più Eroi con il suo attacco. In questo modo, il diagramma di flusso del loro comportamento funzionerà come segue:

- Per prima cosa, il Mostro controlla se ha un qualche tipo di Attacco Multi-obiettivo o meno. Se lo fa, cercherà di raggiungere e attaccare quanti più Eroi possibile. Se il Mostro ha due o più modi per attaccare più Eroi in questo turno, sceglierà di attaccare i più forti tra loro;
- In seguito, il Mostro rintraccerà l'**Eroe più vicino**. Se due Eroi si trovano alla stessa distanza da un Mostro, questo attaccherà quello che è l'Eroe più forte tra loro.
- Poi, il Mostro effettua la sua azione di Movimento (se necessario) e attacca i bersagli "bloccati".

### Condizioni nelle partite giocatore contro giocatore

Per mantenere l'equilibrio matematico e il fair play, alcune Condizioni ed Effetti funzionano in modo diverso nelle partite Giocatore contro Giocatore:

- **SANGUINARE:** Invece di infliggere danni all'inizio del turno del personaggio, SANGUINARE infligge i suoi danni immediatamente e poi viene rimosso.
- **BRUCIARE:** Invece di infliggere danni all'inizio del turno del personaggio, il fuoco infligge danni immediatamente e poi viene rimosso (proprio come SANGUINARE, sopra). Si noti che tutte le pedine Brucia vengono rimosse in una volta, quindi BRUCIARE 2 infliggerà solo 2 danni invece di 3 come nella modalità Avventura.
- **VELENO:** Invece di infliggere danni all'inizio del turno del personaggio, Veleno infligge i suoi danni immediatamente e poi viene rimosso (proprio come SANGUINARE, sopra).
- **INVISIBILE:** Un personaggio utilizzando l'INVISIBILE può essere bersagliato da altri personaggi (compresi i Mostri) anche se non hanno l'immunità INVISIBILE. Tuttavia, i personaggi che non sono immuni allo INVISIBILE hanno una penalità di -5 al COLPO quando attaccano un Eroe in INVISIBILE. I personaggi senza immunità INVISIBILE subiscono un DOPPIO DANNO quando vengono Sorpresi, come di consueto.

### Cubi di maledizione

Come in ogni avventura, quando combatti in un campo di battaglia, puoi tenere fino a **cinque cubi maledizione** prima di perdere la partita e ogni volta che ne ricevi uno, devi bloccare una delle tue abilità Eroe con esso (*come già detto, non ci sono ruoli della segreta nelle partite nel campo di battaglia*).

Queste sono le regole normali. Se un Eroe ha un'abilità speciale che gli permette di usare i suoi Cubi Maledizione o di tenere più Cubi Maledizione sulla sua scheda, questa si applica anche ai Campi di battaglia.

### Cubi del trauma

I Cubi Trauma, tuttavia, funzionano in modo leggermente diverso nei Campi di battaglia rispetto alle Avventure. La loro funzione rimane la stessa: rappresentano le ferite e, una volta ricevute, devono essere posizionate bloccando una delle Abilità dell'Eroe e, dopo averne ricevute più di quante ne possano contenere, un Eroe viene sconfitto.

Nei Campi di battaglia di multi-giocatore, tuttavia, il limite del Cubo Trauma viene condiviso tra i membri del gruppo invece di concentrarsi su un singolo Eroe. Pertanto, un gruppo si considera sconfitto quando i suoi eroi, messi insieme, ricevono due Cubi Trauma per eroe.

Se un Eroe ha un'abilità speciale che gli permette di tenere più Cubi Trauma sulla sua scheda, questo aumento si applica anche al limite di Cubi Trauma che il suo gruppo può tenere.

**Esempio:** in una partita 2v2, un gruppo viene sconfitto quando riceve il quarto Cubo Trauma. A differenza della modalità Avventura, non importa se un singolo Eroe ha ricevuto più di due Cubi Trauma, purché il totale del gruppo non superi questo limite.



# Condizioni, parole chiave e dizionario termini

Ecco l'elenco completo delle Condizioni, delle Parole chiave e dei Termini presenti in AoD. Tieni presente che non è necessario conoscere tutti questi effetti per giocare. Questo elenco è stato concepito per essere consultato il più rapidamente possibile ogni volta che si presenta un dubbio su qualche effetto e, come suggerisce il nome stesso: Come dizionario.

**(M) REAZIONE:** Questa Abilità può essere utilizzata solo in risposta a una minaccia, che si verifica solo quando un Eroe subisce danni evitabili. Pertanto, non si può rispondere ai danni non evitabili, ma si può rispondere agli effetti anche se le pedine SCUDO hanno ridotto a zero i danni in arrivo. Inoltre, ogni Eroe può usare solo una Reazione per una minaccia, ma due Eroi possono usare le loro Reazioni combinate per aiutare un singolo Eroe (se i loro effetti lo permettono).

**(\*) ATTACCO CON INCANTESIMO:** Questa Abilità è un incantesimo o un'abilità magica che infligge danni. Questo tipo di danno ha sempre successo, quindi non è necessario un tiro per attaccare: il bersaglio subisce semplicemente l'effetto.

**(X) ATTACCO CON ARMA:** Questa Abilità è un attacco con la propria Arma. Si deve tirare il D20 per vedere se l'attacco ha successo o è fallito. Gli attacchi con le armi possono ottenere colpi critici e fallimenti critici.

**+ o -X DNN:** Il valore X viene aggiunto al danno inflitto dall'attacco. Anche i colpi critici e il **DOBPIO DANNO** raddoppiano questo danno.

**+ o -X COLPITO:** Questa è l'istruzione per il tuo Eroe di effettuare un Attacco con Arma aggiungendo (o sottraendo) il valore X al tuo tiro di dado. Tieni presente che questo bonus influisce solo sull'esito della Precisione di un'arma, non sull'ottenimento di un Colpo Critico. Se hai +6 COLPI e tiri un 14 sul D20, non significa che è un 20 naturale, ma un 20 di Precisione e un 14 naturale.

**+X MOVIMENTO:** Si ricevono X punti movimento aggiuntivi ogni volta che si riceve un effetto di movimento.

**ADJ O ADIACENTE:** Questo effetto può avere effetto solo su un bersaglio che si trova in una casella adiacente al personaggio che lo lancia, indipendentemente dalla portata dell'abilità.

**"TUTTI":** Quando un effetto dichiara di **PREVENIRE TUTTI I DNN** o **TUTTI TRANNE 1 DNN**, significa che l'effetto è equivalente al danno che il bersaglio sta ricevendo. Pertanto, se un Mostro attacca un personaggio per 6 danni e questo riceve un effetto di **PREVENIRE TUTTI I DNN**, l'effetto avrà impedito 6 danni. Allo stesso modo, **TUTTI TRANNE 1 DNN** equivarrebbe a 5 danni. Questa parola, tuttavia, non cambia nessun altro aspetto della risoluzione dell'attacco: le tue pedine SCUDO saranno utilizzati prima che abbiate la possibilità di **PREVENIRE TUTTI I DNN** o **TUTTI TRANNE 1 DNN**, e il tuo effetto **PREVENIRE** ha effetto sul personaggio attaccato, non sul Mostro attaccante. Pertanto, un **Impedisci tutti i DNN** non impedirà entrambi i colpi di un attacco **MULTICOLPO**, **CLEAVE** o **COLPO**, ma solo tutti i DNN che verrebbero inflitti al bersaglio utilizzando questo effetto.

**AGGUATO** Un Mostro con **Agguato** scivola nella realtà, sfarfallando da un punto all'altro invece di camminare. Quando un Mostro tende un'imboscata, lo rimuove dal tabellone. Poi, il personaggio che è il suo bersaglio primario (o il suo controllore se si tratta di un Compagno o di un Famiglio) sceglie una casella non occupata adiacente alla quale il Mostro verrà posizionato. Se quella casella è un terreno dannoso, il Mostro ne subisce gli effetti come se vi fosse atterrato con un **SALTO**.

**ATTACCARE DUE VOLTE:** Un Mostro con quest'abilità, quando viene attivato, si muove e poi attacca due volte (*non si muove due volte né si sposta tra un attacco e l'altro*). Ogni attacco deve essere risolto separatamente e si può reagire singolarmente. Se un personaggio si trova fuori portata tra un attacco e l'altro, il Mostro può scegliere un altro bersaglio per il suo ultimo attacco, purché non debba muoversi.

**AURA:** L'aura è una ricompensa legata a una scelta fatta dal personaggio durante la storia. Le aure di solito conferiscono l'abilità speciali come se fossero una sorta di benedizione. Un personaggio può avere una sola Aura annotata sul suo Diario di Campagna e viene rimossa quando riceve una nuova Aura (che sostituisce quella vecchia) o viene messo al tappeto e riceve un Cubo Trauma. Le aure non vengono rimosse durante la Fase di Accampamento.

**AURA D'OMBRA:** Una piccola tessera dell'Oscurità viene posizionata nella casella occupata dal bersaglio che ha subito l'effetto (*posizionatela sotto la sua miniatura dell'Eroe: ha effetto immediatamente*).

**AUTO:** L'abilità con la parola chiave **AUTO** possono avere come bersaglio solo il personaggio lanciato. Ad esempio: "**AUTO**, **PREVENTIVO 3**" significa che il personaggio può prevenire 3 danni solo da se stesso.

**articoli SOLIDI:** Un Oggetto Solido è un pezzo come una pedina o una miniatura che occupa il suo spazio sulla scheda. Pertanto, i personaggi non possono terminare il loro movimento sopra gli articoli solidi, né attraversarli se sono considerati nemici (se questi articoli solidi sono personaggi). Quindi, i personaggi, le pedine Forziere, le pedine Interazione, i mucchi di rune, le rune, le pedine PNG e qualsiasi altro oggetto speciale che vi è stato indicato di posizionare sulla scheda e che è stato specificato essere un Oggetto Solido è considerato come tale.

**AZIONE DI RICHIAMO GRATUITA:** Un'Azione di Richiamo gratuita è un'Azione di Richiamo (vedi pagina 20) che può essere intrapresa senza generare la penalità del Cubo della Maledizione all'Eroe che l'ha intrapresa.

**BRUCIARE X:** Il bersaglio prende X pedine **BRUCIARE**. All'inizio del suo prossimo turno, il personaggio subisce 1 danno non evitabile per ogni pedina **BRUCIARE** che possiede e rimuove una di queste pedine dalla sua scheda. **BRUCIARE** è una condizione impilabile.

**CARATTERE:** Il termine "personaggio" è una proprietà di alcuni articoli di gioco. Eroi, Mostri, Famigli, pedina PNG e Compagni sono considerati personaggi ai fini delle regole. Tutti i personaggi possono beneficiare di effetti immediati (quando sono in grado di farlo) come **PREVENIRE**, ma solo i personaggi con carte o plance possono detenere pedine Condizione o risorse.

**CERCA SANGUINARE:** Un Mostro con **Cerca sangue** prende di mira l'Eroe più debole (quello con la Salute più bassa al momento) come bersaglio primario.

**CLEAVE X:** Questo attacco può colpire fino a X nemici adiacenti all'attaccante (*non devono essere adiacenti tra loro*). Gli eroi effettuano un solo tiro per l'attacco e ne applicano i risultati a tutti i personaggi che stanno attaccando.

**COLPO X:** Il colpo è un tipo di effetto ad area che colpisce un'intera area (quadrato blu) invece di un singolo bersaglio (quadrato normale). Colpo X significa che dovete scegliere X aree all'interno del raggio d'azione e influenzare ogni personaggio che scegliete all'interno di quelle aree. Un **COLPO X** effettuato in mischia significa che il personaggio deve scegliere le aree che hanno una delle sue caselle adiacenti. Allo stesso modo, un **COLPO X** a portata 1 (**RANGE 1**, **COLPO X**) significa che il personaggio deve scegliere X aree all'interno di Range 1, mentre un **COLPO** con portata illimitata significa che il personaggio deve scegliere aree in qualsiasi punto del tabellone.

**COMANDO:** Questo mostro spinge un altro mostro a combattere. Quando un Mostro comanda, il Mostro più forte che non è il Mostro comandante stesso si attiva immediatamente (come se fosse il suo turno, subendo gli effetti di qualsiasi Condizione su di esso). Poi, il Mostro comandante continua il suo turno. Se non ci sono altri Mostri sulla scheda, quest'abilità non ha effetto.



**COMPAGNI:** Oltre ai Famigli, gli Eroi possono incontrare durante il loro viaggio dei preziosi alleati, chiamati Compagni. I Compagni non hanno salute. Al contrario, hanno un valore chiamato "Robustezza". In breve, vengono sconfitti solo se subiscono danni superiori a questo valore tutti insieme. I compagni sono visti come Famigli agli occhi dei Mostri (saranno presi di mira come ultima priorità, solo quando il Mostro non può attaccare un Eroe al loro posto). I compagni possono detenere Pedine SCUDO e ricevere effetti di PREVENIRE come qualsiasi altro personaggio. I compagni si attivano dopo il turno dell'Eroe che seguono e il loro turno consiste in una mossa di azione e un'Azione di Attacco, in quest'ordine, allo stesso modo di un Mostro. I compagni vengono congedati durante la Fase di Campo.

**COVETO:** Un Mostro con Coveto prende di mira l'Eroe che detiene più pedine risorse (FOCUS, SCUDO e KI sono esempi) come bersaglio primario. Se due Eroi sono a pari merito con lo stesso numero di pedine risorse, un Mostro con Coveto prende di mira quello tra loro che occupa lo Slot Iniziativa più veloce.

**CR (GAMMA DI CUBI):** Questo termine si riferisce alla portata di un effetto, definita dal colore del cubo speso per utilizzare l'Abilità o la Reazione che lo lancia.

**CRIT X+:** Se si tira X o più sul D20 durante un tiro di attacco, si infligge un Colpo Critico! Un Colpo Critico provoca il doppio dei danni normali, ma non infligge il doppio delle Condizioni.

**CUBI DI MALEDIZIONE (CC):** I Cubi di Maledizione sono i cubi neri che rappresentano l'influenza dell'Oscurezza sulla forza di volontà di un Eroe. Quando viene ricevuto, un Cubo della Maledizione deve essere assegnato a un'Abilità dell'Eroe o del Ruolo della segreta e finché rimane lì, quell'Abilità è bloccata e non può essere usata. Quando un Eroe riceve il sesto CC, viene considerato corrotto e l'Avventura termina con un fallimento.

**CUBI AZIONE (AC):** I Cubi Azione sono i cubi colorati spesi dagli Eroi per utilizzare le loro Abilità.

**CUBO AZIONE:** È il nome dato alle azioni che un Eroe compie utilizzando un Cubo Azione. Durante il proprio turno, un Eroe può eseguire fino a due Azioni Cubo. Alcune azioni speciali possono essere considerate come una di queste azioni al cubo, come ad esempio l'acquisto di un'azione di una mossa aggiuntiva utilizzando una CA. **Le reazioni non sono considerate azioni del cubo.**

**CUBO JOLLY:** Un cubo jolly è un cubo azione che può essere utilizzato come se fosse di un colore a scelta. Quando si rilascia un Cubo Jolly per utilizzare una dell'abilità dell'Eroe (non i Ruoli della segreta o l'Equipaggiamento), qualsiasi numero scritto nel suo effetto viene raddoppiato. **Esempio:** *Un Cubo Jolly è stato utilizzato per attivare un: "AUTO, GUARIGIONE 2 E SCUDO 4" Abilità. Raddoppiando questi numeri si otterrebbe "AUTO, GUARIGIONE 4 E SCUDO 8". Dato che le pedine SCUDO sono impilabili, ricevere 8 SCUDO sarebbe uno spreco, ma non 4 GUARIGIONE.*

**CURVA X:** Il bersaglio guadagna X Cubi Maledizione. A differenza dei Cubi di Maledizione che si ricevono quando si effettua un'Azione di Richiamo, la Maledizione è un effetto e come tale ci sono alcune abilità che possono dare immunità ad essa, ma non avrebbero alcun effetto contro la ricezione di Cubi di Maledizione in qualsiasi altro modo.

**DEFICIENTE:** Un Mostro con Sfiducia ha come bersaglio primario l'Eroe più vigoroso (quello con il maggior numero di Cubi Azione disponibili al momento).

**DISARMO:** Un Eroe che soffre di DISARMO deve immediatamente SPENDERE tutti i Cubi Azione disponibili in Mischia e a Distanza. Questo effetto è considerato una FATICA (i personaggi immuni alla FATICA sono immuni anche al DISARMO e non attiva alcuna abilità che non sarebbe attivata anche dagli effetti di FATICA).

**DIVIDE:** Il personaggio che lancia può scegliere di dividere l'effetto descritto tra un numero qualsiasi di bersagli (entro la portata) a sua scelta. Per essere considerato un Bersaglio, un personaggio deve ricevere una quota di almeno 1 punto. Qualsiasi bonus di potenziamento di cui dispone il personaggio viene applicato

all'importo totale, non a ciascun Obiettivo scelto. **Esempio:** *Un Bonus di +1 GUARIGIONE applicato in uno DIVIDERE, effetto di GUARIGIONE 4, risulterebbe in uno DIVIDERE, GUARIGIONE 5 invece che in quattro effetti individuali di GUARIGIONE 2.*

**DOLCETTO O SCHERZETTO:** Quando Tharmagar si attiva, il suo controllore sceglie: O un eroe entro un raggio d'azione 1 da Tharmagar ottiene SALUTE 2 oppure un mostro entro un raggio d'azione 1 da Tharmagar subisce, a scelta di Tharmagar, SANGUINARE 2, BRUCIARE 2 o VELENO 2.

**DRENAGGIO:** Il drenaggio è un furto di risorse. Quando un personaggio prosciuga qualcosa da un bersaglio, significa che il personaggio prosciugato perde ciò che viene prosciugato e lo dà al personaggio che prosciuga. Prosciugare la salute non equivale a infliggere danni, quindi non si può rispondere a questo effetto con le Reazioni.

**EFFETTO COPIA:** Alcune Abilità copiano gli effetti di un'altra Abilità dell'Eroe. Una copia di un'Abilità ha tutti gli effetti esattamente come descritti nell'Abilità copiata, inclusa la loro portata di base, indipendentemente dal colore del dado usato per copiarla (se si usa un'Abilità di Saggezza per copiare un'Abilità a distanza, la portata dell'Abilità copiata sarà 1, non Illimitata). **Le Abilità del Ruolo della segreta, le Abilità dell'Equipaggiamento e le Reazioni, se non diversamente specificato, non possono essere copiate.**

**EROE PIÙ CORROTTO:** L'Eroe con il maggior numero di Cubi Maledizione è l'Eroe più corrotto. Se due Eroi sono a pari merito con lo stesso numero di Cubi Maledizione, il più corrotto tra loro sarà quello che occupa lo Slot Iniziativa più veloce.

**EROE PIÙ FORTE:** L'Eroe con più Salute al momento. I mostri spesso prendono di mira l'Eroe più forte. Se due Eroi sono a pari merito con il maggior numero di Salute, il più forte tra loro sarà quello che occupa lo Slot Iniziativa più veloce.

**EROE PIÙ STANCO:** L'Eroe con il minor numero di Cubi Azione disponibili è l'Eroe più stanco. Se due Eroi sono a pari merito con lo stesso numero di Cubi Azione disponibili, il più stanco tra loro sarà quello che occupa lo Slot Iniziativa più lento.

**EROE PIÙ VIGOROSO:** L'Eroe con il maggior numero di Cubi Azione disponibili è l'Eroe più vigoroso. Se due Eroi sono a pari merito con lo stesso numero di Cubi Azione disponibili, il più vigoroso tra loro sarà quello che occupa lo Slot Iniziativa più veloce.

**EVOLVERE:** Questo Mostro diventa più forte durante la battaglia. Quando un Mostro EVOLVE, gli si dà una pedina DNN +2 e una pedina MOSSA +1 (tenere queste pedine sul suo colore corrispondente sulla Plancia Stato Mostri). Questi benefici sono cumulativi e non sono considerati condizioni.

**FAMIGLIO:** Alcuni Eroi hanno dei compagni e ognuno di loro ha una pedina e una carta con i suoi attributi. I dettagli sui Famigli sono riportati a pagina 9.

**FATICA X:** Un Eroe che soffre di FATICA deve immediatamente RILASCIARE X dei suoi Cubi Azione disponibili senza alcun effetto. Se non hanno abbastanza CA, devono spendere tutti i loro cubi azione disponibili e considerare l'effetto risolto.

**FOCUS X:** Il bersaglio guadagna X pedine FOCUS, che può spendere in seguito per utilizzare l'abilità di Focus. FOCUS è una risorsa impilabile.

**FRUTTO DELLA VITA:** Con un'Azione Minore Utilizzare un Oggetto consumabile, un personaggio in possesso di un FRUTTO DELLA VITA può scartarlo per: AUTO, GUARIGIONE 2. Inoltre, questi frutti sono considerati articoli e possono essere scambiati con altri Eroi come qualsiasi altro oggetto, ma non occupano spazio nella borsa. FRUTTO DI VITA è una risorsa impilabile.

**FURIA:** Quando si colpisce con un Attacco con Incantesimo o con un Attacco con Arma, si può scartare 1 FURIA per aggiungere +1 DNN all'Attacco. Si può scartare solo 1 pedina FURIA per turno o per Reazione (se si possiede un'abilità che è anche una Reazione, per esempio). FURIA è una risorsa impilabile.



**GRANDE MOSTRO:** Questo Mostro è considerato Grande (anche se la sua base è di piccole dimensioni). Un Mostro Grande è immune ad **ABBATTERE**, **SPINTA**, **STORDIMENTO** e **TELECINESI**.

**GUARIGIONE X:** Il bersaglio recupera X Salute. Un personaggio non può mai guadagnare più Salute del suo valore massimo. Ogni eccesso di guarigione viene perso.

**IMMUNITÀ A "CONDIZIONE/EFFETTO":** Il personaggio non può essere influenzato dalla Condizione o dall'Effetto indicati. Non essere influenzati da una Condizione significa che non si ottengono nemmeno le loro pedine quando vi si è esposti. In particolare, l'immunità **INVISIBILE** ha ulteriori significati: Il personaggio può colpire normalmente i personaggi nascosti e non può essere sorpreso dai personaggi nascosti.

**INTIMIDARE X:** Un personaggio subisce -X DNN per ogni pedina **INTIMIDAZIONE** che detiene. A differenza di altre condizioni, **INTIMIDATE** non ha effetto all'inizio del turno successivo, ma permane fino a quando non viene rimossa. La prossima volta che il personaggio colpito effettua un Attacco (di Arma o di Incantesimo), sia che colpisca sia che manchi, rimuove tutti le pedine **INTIMIDAZIONE** in suo possesso. **INTIMIDATE** è una condizione sovrapponibile.

**IMPILABILE:** La proprietà Impilabile significa che un personaggio può tenere fino a 4 copie di una stessa pedina sulle proprie plance/schede. Una pedina a due facce che mostra le facce 1 e 2 deve sempre essere considerato come se fosse il numero di pedine individuali indicato. Se un personaggio riceve una quinta pedina di un effetto impilabile, ignoratelo. **Esempio:** 2 pedine Focus 2 e 4 pedine Focus 1 sono considerate Focus 4 in ogni caso.

**INSTANCABILE:** Un Mostro con instancabile prende di mira l'Eroe più stanco (quello con meno Cubi Azione disponibili al momento) come bersaglio primario.

**INVISIBILE:** Il bersaglio riceve una pedina **INVISIBILE** ed è considerato nascosto finché lo tiene in mano. I personaggi privi di Immunità al **INVISIBILE** non considerano un personaggio nascosto né come bersaglio né come nemico ai fini dell'ingaggio (non possono comunque attraversarlo se è nemico). I personaggi nascosti continuano a subire danni dagli attacchi ad area come il **COLPO** e dall'**Oscurità**. All'inizio del suo prossimo turno, il personaggio non è più nascosto e deve scartare la sua pedina **INVISIBILE**.

In alternativa, come fanno molti assassini esperti, un personaggio può terminare prima **INVISIBILE** cercando di sorprendere un bersaglio. Quindi, se un personaggio con una pedina **INVISIBILE** effettua un Attacco con Arma (X), che colpisca o meno, perde immediatamente **INVISIBILE**. D'altra parte, se l'Attacco colpisce, guadagna un **DOPPIO DANNO** se il personaggio attaccante era considerato nascosto dal suo bersaglio. Questo si chiama "Sorpresa". I personaggi immuni a **INVISIBILE** non possono essere Sorpresi.

**INTERVALLO X:** L'intervallo viene sempre conteggiato utilizzando le aree (quadrati blu). Il raggio d'azione 1 può colpire qualsiasi casella all'interno di un'area blu fino a 1 area di distanza, mentre il raggio d'azione 2 può colpire una casella all'interno di un'area fino a 2 aree di distanza, e così via.

**KI:** Puoi scartare un KI per effettuare un Attacco con Arma (X) con +0 **COLPO**. Indipendentemente dal fatto che si sia speso un KI per effettuare un Attacco con Arma o per utilizzare qualsiasi altra abilità appresa, si può scartare un solo KI per turno o per Reazione (se si possiede un'abilità che è anche una Reazione, per esempio). Il KI è una risorsa impilabile.

**L'EROE PIÙ DEBOLE:** L'Eroe con meno Salute al momento è l'Eroe più debole. Se due Eroi sono a pari merito con la Salute più bassa, il più debole tra loro sarà quello che occupa lo Slot Iniziativa più lento.

**LENTO:** Il bersaglio riceve una pedina **LENTO**. A differenza di altre condizioni, **LENTO** non ha effetto all'inizio del turno successivo del personaggio, ma permane finché non viene rimosso. La volta successiva che il personaggio colpito riceve un effetto di movimento,

perde 2 punti movimento da quell'effetto e rimuove la sua pedina **LENTO** dalla sua scheda. **LENTO** è una condizione ridondante.

**LOOT:** Ogni volta che un Compagno con questo danno collaterale colpisce un nemico, se questo è stato il colpo di grazia, sostituisci la miniatura del nemico sconfitto con una pedina Forziere. Consideratelo sicuro (un Eroe che lo saccheggia non deve tirare il dado Trappola). Un bottino è considerato un oggetto (non un solido).

**MAELSTROM:** È un'abilità conferita agli Signor Supremo. All'inizio dell'attivazione del suo Mostro, un Signore Supremo deve rimescolare le sue carte Attacco nel mazzo e pescare una nuova "mano" (una per ogni Eroe che gioca l'Avventura) di carte. Pertanto, la combinazione di Attacchi dell'Signor Supremo potrebbe cambiare da un turno all'altro.

**MANIFESTO** Manifesto è un effetto che evoca il potere caotico dell'Oscurità. Per manifestarsi, un giocatore deve prendere a caso una Runa dal sacchetto e rivelarla agli altri giocatori. Questo non è considerato "disegnare" la Runa e quindi non genera una tessera dell'Oscurità né attiva alcuna abilità associata al disegno della Runa. Una volta rivelata la Runa, il Manifestatore attiverà un effetto speciale basato su quel colore di Runa. In seguito, rimettere la Runa manifestata nel sacchetto, non viene inserita nel Percorso dell'iniziativa.

**MARCHIO DEL RANGER** Quando un personaggio viene marchiato, riceve una pedina **MARCHIO DEL RANGER**. Tutti gli attacchi con le armi e gli incantesimi effettuati dal Ranger contro un personaggio che ha segnato infliggono +1 DNN. Come già detto, i danni vengono raddoppiati se il personaggio mette a segno un Colpo Critico come di consueto.

**MASSACRARE:** Un Mostro con Massacrare prende di mira le pedine **PNG** (non compagni) come bersaglio primario.

**MOSSA X:** Il bersaglio può muoversi fino a X caselle rispettando le normali regole di movimento (pagina 22).

**MULTICOLPO X:** Un personaggio con questa abilità sferra un singolo Attacco a distanza contro X bersagli diversi nel raggio d'azione. Infligge danni normalmente a tutti i bersagli che colpisce. Si deve effettuare un solo tiro per attaccare (se l'attaccante è un Eroe).

**NEMICO:** Ogni personaggio che non fa parte del tuo gruppo e non è una pedina **PNG** è considerato un nemico. I mostri sono i nemici degli eroi e viceversa.

**NON EVITABILE:** Questo danno non può essere evitato da nessun tipo di effetto, compresi **SCUDO** e/o **PREVENIRE**. I danni non evitabili non sono considerati una minaccia e quindi non si può rispondere con le Reazioni.

**OBIETTIVO PRIMARIO:** Il bersaglio primario di un mostro è il personaggio che cerca di attaccare durante il suo turno. Tutti i mostri che seguono il comportamento standard hanno come bersaglio primario l'Eroe più forte, ad esempio. I dettagli sul comportamento dei mostri, sui turni dei mostri e su tutto ciò che riguarda i mostri sono riportati a pagina 38.

**OGGETTO:** Qualsiasi pezzo posizionato sul tavolo che non sia una Mappa, una Vassoio o una Plancia è considerato un oggetto. Alcuni di essi possono essere articoli **SOLIDI** (vedi sotto), cioè seguono regole speciali, mentre altri sono solo articoli, come trappole, tessere **Oscurità** e qualsiasi oggetto che vi è stato ordinato di posizionare sulla scheda e che è stato specificato come tale. I personaggi possono attraversare e terminare il loro movimento sopra gli articoli che non sono considerati articoli solidi.

**PNG (PEDINA):** I **PNG** (Personaggi Non Giocanti) sono gli spettatori di una campagna. Alcune pedine **PNG** vengono utilizzate per rappresentare i compagni sulla scheda, mentre altri rappresentano solo **PNG** generici come "abitanti del villaggio" o "bambini". In ogni caso, una pedina **PNG** è un Oggetto Solido e ogni volta che viene utilizzato segue una serie di regole speciali proprie. Ogni Avventura descriverà esattamente come queste pedine interagiscono con i giocatori e con l'Avventura in corso.



**PASSIVO:** Questa abilità è sempre attiva, a meno che il suo Slot cubo non sia bloccato da un Cubo Maledizione o da un Cubo Trauma.

**PAGA UNA VITA:** Alcune abilità richiedono un po' più di resistenza da parte dell'Eroe per essere eseguite. Quando un'Abilità richiede che un Eroe paghi una Vita, deve prima perdere quella quantità di Salute (si tratta di danni non evitabili) prima di applicare qualsiasi altro suo effetto. Un Eroe non può usare un'Abilità con un costo di Vita pari a X se la perdita di Salute lo mette fuori combattimento.

**PENITENZA:** Il bersaglio subisce 1 danno non evitabile per ogni Cubo della Maledizione che tiene in mano. La penitenza è di solito un danno collaterale.

**PURIFICAZIONE X:** Il bersaglio rimuove fino a X Cubi Maledizione dal suo tabellone. Inoltre, rimuove tutte le pedine VELENO che possiede (solo VELENO viene rimosso da PURIFICARE in questo modo).

**PREVENIRE X:** Ignora immediatamente fino a X danni che verrebbero inflitti al bersaglio. Si noti che, poiché l'effetto di PREVENIRE è diretto al personaggio che riceve il danno anziché alla fonte del danno, è il personaggio protetto che deve trovarsi all'interno del raggio d'azione di questo effetto.

**PROTEGGERE:** Questo personaggio si interpone di fronte a qualsiasi danno per proteggere i suoi alleati. Ogni volta che un personaggio è bersaglio di un attacco, un altro personaggio con Protezione adiacente può invocare questo effetto. Il personaggio che protegge diventa il bersaglio dell'attacco invece del bersaglio originale. Questo effetto funziona contro CLEAVE, MULTICOLPO e COLPO, ma solo se il personaggio protetto non è già bersaglio dell'attacco.

**REROLL:** Quando un'Abilità ha la dicitura REROLL, significa che si ottiene un reroll gratuito del d20 per un Attacco con l'Arma eseguito con quell'Abilità, che si può scegliere di usare quando si manca.

**RETALIZZARE X:** Provoca immediatamente X danni all'attaccante. Un personaggio non può vendicarsi di un Attacco che non lo include tra i suoi bersagli. Gli effetti di rappresaglia utilizzati con i cubi possono colpire solo gli attaccanti all'interno del raggio d'azione, mentre gli effetti di rappresaglia realizzati tramite Focus o altre fonti possono colpire gli attaccanti a qualsiasi distanza. A differenza di PREVENIRE, il cui bersaglio è il personaggio che si desidera difendere, RETALIZZARE ha come bersaglio l'attaccante contro cui si desidera vendicarsi.

**RICORDA X:** Si recuperano nella propria casella dei cubi azione disponibili fino a X cubi azione spesi o consumati dalla propria scheda.

**RICETTATORE:** Un Mostro con Ricettatore prende di mira l'Eroe più corrotto (quello con più Cubi Maledizione al momento) come bersaglio primario.

**RIPRENDERE FIATO:** Alcuni effetti potrebbero essere legati al fatto che un Eroe abbia o meno ripreso fiato durante quel turno. Riprendere fiato significa riprendersi dopo essere stati messi al tappeto.

**RIDONDANTE:** Un effetto ridondante significa che un personaggio può detenere una sola pedina di quell'effetto specifico. Se un personaggio guadagnerebbe una seconda pedina per un effetto ridondante, ignoratelo.

**RIGENERAZIONE X:** All'inizio del suo turno, un personaggio con Rigenerazione recupera X Salute. La salute riacquistata non può superare i suoi PV massimi.

**RISULTATO:** Un Risultato è uno stato di gioco ricevuto come conseguenza di una scelta importante fatta da un giocatore durante la storia. Molte interazioni lungo il percorso possono avere risultati diversi in base ai risultati che gli Eroi hanno nei loro Diari di Campagna. I risultati vengono cancellati solo se comandati da un'altra risoluzione dell'interazione.

**RILASCIARE:** Rilasciare è un tipo di perdita di risorse. Quando dovete utilizzare Cubi Azione, spostate un Cubo Azione disponibile nella casella Cubi Azione Spesi sulla vostra scheda Eroe. Una CA spesa

può essere richiamata normalmente, ma non può essere spesa per utilizzare le Abilità mentre è lì.

**ROBUSTEZZA:** La robustezza è la abilità di resistere ai colpi che hanno i compagni. Tutti i danni inflitti da un singolo colpo a questo personaggio fino a questo valore vengono ignorati come se fossero stati assorbiti (anche quelli non evitabili). Tuttavia, se il danno riesce a superare questo valore di almeno 1 punto, il personaggio è sconfitto. Gli eroi possono usare le loro abilità di PREVENIRE per mitigare i danni che supererebbero la Robustezza di un compagno, e possono dare ai compagni delle pedine SCUDO da tenere in mano (ricordando che vengono consumati la prima volta che il compagno subisce un danno, non solo quando questo danno supera la sua Robustezza).

**SALTO X:** Il salto è un tipo particolare di movimento che presenta alcuni vantaggi. Un personaggio che salta non è influenzato dal terreno o dalle tessere dell'Oscurità su cui salta (ma lo è da quella su cui atterra); può saltare sopra i nemici e non è influenzato dal Danno da caduta, anche se non riceve alcun beneficio dal salto dal livello 0 della segreta direttamente al livello 2.

**SANGUINARE X:** Il bersaglio prende X pedine SANGUINARE. All'inizio del suo prossimo turno, quel personaggio subisce 1 danno non evitabile per ogni pedina SANGUINARE che possiede e le rimuove tutte dalla sua plancia. SANGUINARE è una condizione impilabile.

**SCAMBIO:** Lo scambio consiste nello scambio di due articoli sulla scacchiera. Il primo oggetto assume immediatamente la posizione occupata dal secondo e viceversa. I personaggi che entrano in un terreno dannoso o calpestano l'Oscurità per la prima volta in questo turno ne subiscono gli effetti. Ogni effetto SCAMBIO indica il tipo di articoli che scambia in quel momento.

**SCARTARE:** Lo scarto è un tipo di perdita di risorse. Quando devi scartare qualcosa, rimuovilo dalla tua plancia.

**SCUDO X:** Il bersaglio guadagna X pedine SCUDO. Ogni pedina SCUDO può essere utilizzata per assorbire 1 punto di danno in arrivo contro il personaggio. È necessario utilizzare tutte le pedine Scudo prima di perdere Salute o di utilizzare un effetto Prevenzione: non si può scegliere di subire i danni e conservare le pedine Scudo o di Prevenire i danni con un'altra Abilità per salvarli. Le pedine SCUDO sono una risorse impilabile.

**SILENZIO:** Un Eroe che subisce il SILENZIO deve immediatamente RILASCIARE tutti i suoi Cubi Azione Agilità e Saggezza disponibili. Questo effetto è considerato FATICA (i personaggi immuni al FATICA sono immuni anche al SILENZIO e non innesca alcuna abilità che non sarebbe innescata anche da effetti di FATICA).

**SPINGERE:** Quando due caratteri occupano lo stesso spazio e uno di essi ha la priorità sull'altro, si dice che il primo spinge il secondo. Quando un personaggio viene spinto, viene spostato in una casella adiacente all'area (casella blu) che occupava in precedenza. Il leader del gruppo sceglie dove spingere un Mostro, mentre un Eroe spinto può scegliere da solo la sua nuova posizione. I personaggi subiscono gli effetti del calpestare un terreno dannoso quando vi vengono spinti (se non li hanno già subiti in questo turno).

**SPINGERE X** Spingere il bersaglio di X caselle. Si può SPINGERE solo un bersaglio della propria taglia base o più piccolo (a meno che l'abilità che si sta usando non dica il contrario). Il bersaglio deve essere spinto in una linea retta a scelta e ogni casella in cui si muove deve allontanarlo da voi. I personaggi vengono spinti finché non soddisfano la lunghezza Spingere o non trovano un ostacolo. Un ostacolo può essere un altro Oggetto Solido, il lato di un Vassoio della segreta a un livello superiore (può cadere a un livello inferiore), o la fine di una Mappa posta a livello 0.

**SPINTA** Il bersaglio riceve una pedina ABBATTERE A differenza di altre condizioni, ABBATTERE non ha effetto all'inizio del turno successivo del personaggio, ma permane finché non viene rimosso. La prossima



volta che il personaggio affetto riceve un effetto Mossa, l'effetto viene annullato e la sua pedina SPINTA viene rimossa dalla scheda. ABBATTERE è una condizione ridondante.

**STATO:** Lo stato è una ricompensa legata a una scelta fatta dal personaggio durante la storia. Alcuni Stato possono conferire abilità speciali come se fossero una sorta di benedizione, mentre altri sono semplicemente legati alla storia. In ogni caso, un personaggio può avere un numero qualsiasi di Stato annotati sul suo Diario di Campagna e tutti gli Stati vengono cancellati durante la successiva Fase di Campagna.

**STORDIMENTO:** Lo STORDIMENTO funziona in modo diverso tra Eroi e Mostri. Quando l'effetto STORDIMENTO si risolve all'inizio del turno di un Mostro, quel Mostro perde la sua azione Attacco per quel turno e rimuove la pedina STORDIMENTO (*continuerà a fare la sua azione Muovere*). All'inizio del turno di un Eroe colpito, invece, questi perde una delle due Azioni Cubo consentite per quel turno e rimuove la pedina dalla sua scheda. STORDIMENTO è una condizione ridondante.

**TELECINESIS X:** Muove qualsiasi oggetto di piccole dimensioni o Oggetto Solido che non sia una pedina Interazione (*Trappole, Forzieri, personaggi con dimensione di base piccola o tessere Oscurità piccole*) fino a X caselle. Non sono influenzati dal terreno su cui fluttuano, ma da quello su cui atterrano. I personaggi spostati dal 2° livello della segreta direttamente alla base subiscono danni da caduta (2 danni non evitabili).

**TERRENO DIFFICILE:** Un personaggio colpito da un terreno difficile (come l'acqua) perde 1 punto movimento dal suo effetto di movimento corrente. Come per qualsiasi terreno dannoso, un personaggio può essere colpito da un Terreno Difficile solo una volta per turno.

**TIRO X+:** Se si tira X o più sul D20 durante un tiro di attacco (di solito 16+), questo beneficio si attiva. L'abilità del tiro X+ di solito danno una spinta all'Attacco in corso o, in alcuni casi, possono innescare effetti speciali. In questo caso, la portata di questi effetti è illimitata, a meno che non sia indicato diversamente. Non si conta il proprio bonus al COLPITO, verificare se un'abilità tiro X+ si attiva. Ad esempio, se tiri 13 sul d20 e hai un bonus COLPITO +3 non hai tirato 16+, ha tirato 13+.

**TRAMPOLO X:** Trampolo è un miglioramento del movimento. Un personaggio che calpesta può attraversare ma non terminare il suo movimento su caselle occupate da nemici. Inoltre, quando attraversano i personaggi nemici in questo modo, infliggono loro X danni non evitabili. Un personaggio non può calpestare lo stesso personaggio più di una volta per effetto di movimento.

**TRAPPOLA:** Posizionate una pedina Trappola al centro di un'area adiacente alla vostra area (casella blu). La prima volta che un nemico si attiva all'interno di quell'area o si muove in quell'area, la Trappola si attiva. Tutti i nemici all'interno di quell'area vengono colpiti dalla Trappola, quindi rimuove la pedina Trappola. In un'area può esserci solo 1 pedina Trappola alla volta.



*Questo è un esempio di posizionamento di una trappola. La trappola rimane lì fino a quando non si innesca o si può usare la stessa Abilità che ha istruito la trappola per posizionarla altrove. Una trappola applica i suoi effetti solo quando viene attivata.*

- **TRAPPOLA ORSO:** Quando viene attivata, infligge 2 danni non evitabili e 2 danni da SANGUINARE a ogni nemico che la subisce.
- **TRAPPOLA BRUCIARE:** Quando si attiva, infligge 2 danni non evitabili e BRUCIARE 4 a ogni nemico colpito.
- **TRAPPOLA DI VELENO:** Quando viene attivata, infligge 2 danni non evitabili e 2 danni da VELENO a ogni nemico che la subisce.

**TRAUMA CUBE (TC):** I cubi trauma rappresentano una ferita profonda subita dall'Eroe. Quando viene ricevuto, un Cubo Trauma deve essere assegnato a un'Abilità dell'Eroe o a un'Abilità del Ruolo della segreta

e, finché rimane lì, quell'Abilità è bloccata e non può essere utilizzata. Quando un Eroe riceve il secondo TC, viene considerato ucciso e l'Avventura termina con un fallimento.

**UNICO:** Questo Famiglio è in qualche modo legato alla storia e quindi non può essere evocato sulla scheda con altri mezzi se non con l'Abilità che permette specificamente di attivarli. Mentre sono evocati sulla scheda, qualsiasi altra Abilità generica di attivazione dei Famigli del tuo Eroe funziona normalmente su di loro.

**VITTORIO:** I danni inflitti dall'attacco di questo Mostro non sono evitabili.

**VOLO:** Un Famiglio con questa abilità torna liberamente in una casella adiacente al suo padrone (a sua scelta) dopo aver attaccato. Il personaggio non sarà influenzato da nessuna casella in cui vola, ma sarà influenzato da quella adiacente al suo padrone, poiché deve atterrare su di essa.

**VELENO:** Il bersaglio prende X pedine VELENO All'inizio del suo prossimo turno, il personaggio subisce 1 danno non evitabile per ogni pedina VELENO che possiede. A differenza di SANGUINARE o BRUCIARE, VELENO non viene rimosso dopo aver inflitto il danno. Tuttavia, ogni volta che un personaggio riceve un effetto di PURIFICAZIONE, questo rimuove anche tutti i veleni che lo colpiscono. VELENO è una condizione impilabile.



# PEDINE ORDINATE PER TIPO

**Condizioni ridondanti** (un personaggio può avere solo una di queste pedine alla volta):



ABBATTERE



MARCHIO DEL RANGER



LENTO



INVISIBILE



STORDIMENTO

**Pedine risorse Aggiuntive** (un personaggio può tenere quanti ne vuole per tenere traccia delle risorse aggiuntive ricevute):



+1 DANNO



+1 MOSSA



+30 SALUTE

**Condizioni impilabili** (un personaggio può avere fino a 4 di queste condizioni alla volta):



SANGUINARE



BRUCIARE



INTIMIDARE



VELENO

**articoli di gioco** (di solito sono posizionati su una mappa, una carta Mostro, una scheda Mostro o un Percorso Iniziativa):



TRAPPOLA DELL'ORSO



FORZIERE



EVENTO



TRAPPOLA DI FUOCO



INIZIATIVA



INTERAZIONE

**Pedine risorse impilabili** (un personaggio può avere fino a 4 di ognuna di queste pedine alla volta):



FOCUS



FRUTTO DELLA VITA



FURIA



KI



SCUDO



PNG (6 colori)



TRAPPOLA DI VELENO



TEMPO

**Simboli di gioco** (questi simboli si trovano nelle carte Mostro o nelle tessere Mappa e rappresentano effetti non legati ad alcuna Condizione):



TERRENO DIFFICILE



MOSTRO GRANDE



# Tabella delle regole e dei suggerimenti rapidi

## Diagramma di flusso del turno dell'eroe

Questo è ciò che accade quando il segnalino Iniziativa raggiunge una carta Eroe ed è il suo momento di agire:

1. All'inizio del turno dell'Eroe, qualsiasi Condizione di cui dispone entra in vigore (SANGUINARE, VELENO, STORDIMENTO e così via).
2. A quel punto, qualsiasi abilità passiva dell'eroe che si innesca all'inizio del suo turno ha effetto.
3. Successivamente, in qualsiasi ordine, l'Eroe può:
  - **Effettuare un'Azione di una mossa gratuita** (se si interrompe la mossa per effettuare un'Azione cubo, i punti movimento non spesi vengono persi).
  - **Prendere fino a due cubi azioni (rilascia la CA per usare le Abilità);**
    - Come Cubo Azione, un Eroe può rilasciare una CA per compiere un'Azione di Movimento aggiuntiva.
  - **Prendere una qualsiasi delle seguenti Azioni Minori, fino a un massimo di una volta per turno:**
    - Utilizzare l'abilità di concentrazione\*;
    - Utilizzare un oggetto consumabile\*;
    - Articoli di scambio;
    - Interagire;
    - Aprire una porta;
    - Cercare un forziere;
    - *Le Azioni minori non possono essere intraprese mentre l'Eroe è impegnato in un combattimento, a meno che non abbiano il simbolo "\*\*\*".*
  - **Azione di richiamo volontaria**
    - Questo pone fine al turno dell'Eroe.
    - **Azione di richiamo:** L'Eroe recupera tutta la sua CA spesa e consumata nella sua casella di CA disponibile. Come penalità, ottengono anche un Cubo della Maledizione che blocca una delle loro Abilità. La quantità di Cubi Maledizione guadagnati è descritta in ogni Avventura.

**Importante:** Se il tuo Eroe esaurisce le AC in qualsiasi momento (anche al di fuori del tuo turno), devi immediatamente effettuare un'Azione di Richiamo, ma questo non pone fine al tuo turno come fa un'Azione di Richiamo Volontario. Si tratta di un'azione di richiamo non voluta.

## Reazioni

Le reazioni sono azioni immediate che un Eroe può compiere anche al di fuori del proprio turno. Sono indicati dal simbolo del fulmine (⚡).

**Non contano come una delle due Azioni del Cubo che un Eroe può compiere durante il proprio turno, anche se vengono utilizzate durante lo stesso.**

- L'effetto scatenante di una Reazione avviene ogni volta che un Eroe è **minacciato**, ovvero quando subisce un **danno evitabile** (tutti i danni sono evitabili, a meno che non sia specificato che non sono evitabili, come fanno *Oscurità* e *Condizioni*).
- Puoi reagire per proteggere un obiettivo diverso da te. Le reazioni con la parola chiave "AUTO", tuttavia, possono essere prese solo se l'Eroe stesso è tra i personaggi che subiscono i danni.

- Allo stesso modo, gli effetti "RETALIZZARE" funzionano solo se l'Eroe che li ha lanciati viene attaccato.

## Usando l'abilità

Per utilizzare un'Abilità, l'Eroe deve utilizzare uno dei suoi Cubi Azione (AC) disponibili che corrisponde al colore dell'Abilità scelta. Questo conta come un'Azione Cubo.

Il cubo deve essere posizionato nello slot di quell'Abilità sulla sua plancia e rimane lì finché l'Eroe non lo recupera attraverso un'Azione di Richiamo o un altro effetto che gli permetta di farlo.

La portata dell'effetto di un'abilità è definita dal colore dell'abilità stessa:

- **Mischia (giallo):** Un bersaglio su una casella adiacente.
- **A distanza (rosso):** Un bersaglio su qualsiasi casella fino a un'area (casella blu) di distanza.
- **Agilità (verde):** Gli effetti di movimento, a meno che non sia indicato diversamente, hanno sempre come bersaglio l'Eroe stesso. Gli effetti secondari di un'abilità di Agilità possono colpire un personaggio a qualsiasi distanza (illimitata).
- **Saggezza (blu):** Un bersaglio a qualsiasi distanza (illimitata).
- **Un Eroe può sempre bersagliare se stesso se vuole, se l'effetto non specifica i suoi bersagli.**

Gli effetti dell'abilità devono essere risolti in ordine: **Devi seguire l'ordine in cui sono scritti, da sinistra a destra, facendo attenzione alla punteggiatura grammaticale.**

Ogni volta che un effetto limita i suoi bersagli, tale restrizione viene applicata a tutti gli effetti che vengono dopo di esso fino a quando non si legge un punto e virgola ";". Le restrizioni di destinazione sono scritte prima dei rispettivi effetti, separate da una virgola.

- **Esempio 1:** AUTO, GUARIGIONE 2. In questo caso, la Guarigione 2 può avere effetto solo sull'Eroe stesso.
- **Esempio 2:** FINO A DUE BERSAGLI, 2 DNN. In questo caso, si devono infliggere 2 danni a ciascuno di un massimo di due bersagli nel raggio d'azione.

Alcune Abilità hanno due o più effetti. Si chiamano "Abilità multi effetto". È necessario risolvere questi effetti una parte alla volta.

- **Esempio 3:** MOSSA 3; FINO A DUE BERSAGLI, 2 DNN. In questo caso, è possibile spostarsi di 3 caselle e infliggere 2 danni a un massimo di due bersagli nel raggio d'azione.

Gli effetti di un'Abilità sono solitamente obbligatori, tuttavia molti di essi utilizzano la frase "fino a", consentendo che il numero scelto sia 0 e quindi quell'effetto non venga applicato.

Allo stesso modo, un Eroe non può essere costretto a risolvere un effetto che non è in grado di fare, come ad esempio ricevere una quinta pedina impilabile o bersagliare un personaggio fuori portata. In questi casi, l'effetto è solo da considerarsi sprecato.

- Un Eroe può usare un'Abilità anche se sa che alcuni dei suoi effetti andranno sprecati.

Tutti i dettagli sulle competenze sono disponibili a pagina 24 di questo libro.



## Tiri d'attacco

Ogni volta che appare l'icona delle spade incrociate (✂), significa che si deve effettuare un **Attacco con le armi**: Tira il d20 e controlla se colpisce la Precisione dell'arma per infliggere danni.

In **AoD** non ci sono "attacchi base", ma solo effetti di **Abilità, Capacità di Classe o Equipaggiamento** che indicano di effettuare attacchi con le armi.

- Gli attacchi con le armi vengono effettuati con l'arma equipaggiata. Il risultato che si deve ottenere sul d20 e il danno base di un attacco sono scritti sulla sua carta.
- Un Eroe **non può** effettuare attacchi con armi a distanza mentre è **impegnato in combattimento**.
  - Gli attacchi con armi a distanza sono attacchi effettuati tramite azioni che utilizzano un cubo azione rosso, oppure abilità focalizzate e attacchi comandati con armi di tipo a distanza.
  - I dettagli sull'impegno sono riportati a pagina 13.
  - *Gli attacchi con le armi effettuati con un cubo giallo, anche se il personaggio è dotato di un'arma a distanza, sono considerati attacchi in mischia, mentre gli attacchi con le armi effettuati con un cubo rosso, anche se il personaggio è dotato di un'arma a distanza, sono considerati attacchi a distanza. In AoD, il colore del cubo prevale sul tipo di arma.*
- Gli attacchi con le armi ottengono un bonus di +2 a colpire se ci si trova su un terreno più alto rispetto al bersaglio, o una penalità di -2 a colpire se ci si trova su un terreno più basso rispetto al bersaglio.
- Gli attacchi con le armi subiscono una penalità di -2 ai colpi se si è sopra l'Oscurità.
- Tira il d20, applica gli eventuali bonus e controlla il risultato. Se è **uguale o superiore** alla Precisione dell'arma, è un colpo andato a segno. Per il resto, è un errore.
- Se si ottiene un **20 naturale** sul d20 (cioè senza aggiungere i bonus), si tratta di un **Colpo Critico** e si infligge un danno doppio!
- Se si tira un **1 naturale** sul d20, si tratta di un **Fallimento Critico**. (Questo significa che l'attacco viene mancato anche se il bonus renderebbe il risultato sufficiente per colpire).
- Qualsiasi effetto separato da una virgola scritto **dopo** i bonus COLPITO di un Attacco con armi è considerato danno collaterale e viene applicato solo se l'attacco infligge danni al suo bersaglio.
- Molte Abilità Passive forniscono un effetto aggiuntivo se l'attacco ottiene un risultato di 16+ o 18+. Ciò significa che il numero naturale tirato deve essere uguale o superiore al numero indicato, e **non la somma del tiro più i bonus di attacco**.

## Azione di richiamo

Man mano che si compiono azioni, la riserva di cubi Azione si esaurisce. Questo rappresenta gli effetti combinati del tempo, della fatica e della corruzione dell'Oscurità sul tuo Eroe.

- Quando si esegue un'azione di Richiamo (indipendentemente dal fatto che fosse Volontaria o Non Volontaria), si prendono **tutti** i Cubi Azioni spesi e consumati assegnati alla casella Abilità e Cubi Azioni spesi e si riportano nella propria riserva di Cubi Azioni disponibili.
- **Dovete** anche prendere i **Cubi Maledizione** e assegnarli alle Abilità del tuo Eroe. L'importo standard è **1**, ma alcune avventure descrivono nella casella grigia se questa penalità è raddoppiata o meno.

- **Le azioni di Richiamo Volontario** sono intraprese dall'Eroe durante il suo turno, quando lo sceglie. Per effettuare un'Azione di Richiamo Volontario, l'Eroe non deve avere più di due colori diversi di cubi Azione disponibili. **L'azione Richiamo Volontario** fa terminare il turno dell'Eroe.
- **Le azioni di Richiamo involontario** vengono effettuate in qualsiasi momento in cui l'Eroe esaurisce i cubi azione disponibili. Questo può avvenire durante o al di fuori del proprio turno. Le azioni di Richiamo involontario non terminano il turno dell'Eroe se avvengono durante il suo turno.

## Uso di un'abilità di focalizzazione

L'uso di un'abilità di focalizzazione può essere un'azione minore o una reazione, in base alle abilità di focalizzazione di ciascun Eroe. L'abilità focalizzate che sono Reazioni sono contrassegnate dall'icona del Fulmine (come qualsiasi Reazione), mentre tutte le altre sono considerate Azioni minori.

Per usare una delle sue Abilità di Focalizzazione, un Eroe deve dichiarare la sua intenzione di usarla e scartare il numero richiesto di pedine FOCUS dalla sua scheda.

- L'abilità focalizzate che sono anche attacchi con armi (✂) hanno una gittata basata sul tipo di arma con cui l'Eroe è equipaggiato. L'armi da mischia trasformano l'abilità focalizzate in attacchi con armi da mischia, mentre le armi a distanza trasformano l'abilità focalizzate in attacchi con armi a distanza e quindi sono soggette a restrizioni di ingaggio.
- L'abilità di concentrazione che non sono attacchi con armi hanno una portata illimitata (anche se possono avere restrizioni sul bersaglio, come "AUTO").
- L'abilità focalizzate che concedono punti movimento, quando non specificano quale personaggio può riceverli, significano sempre che gli stessi Eroi lanciatori sono i bersagli di tali effetti.
- I dettagli sulle Abilità Focalizzate si trovano a pagina 31 di questo Regolamento.

## Utilizzare un Oggetto consumabile

Utilizzare un Oggetto consumabile è un'azione minore. Un Eroe può utilizzare solo un Oggetto Consumabile che tiene nella sua borsa (o sulla sua scheda se sta consumando un Frutto della Vita, per esempio).

- Gli articoli consumabili vengono scartati dopo essere stati utilizzati.
- Poiché Utilizzare un oggetto consumabile è un'azione minore, sappiate che un Eroe può consumare solo uno di questi articoli per turno.

## Scambiando gli articoli

Scambiando gli articoli è l'azione di base che permette a un Eroe di interagire con l'equipaggiamento di cui è dotato o di dare o prendere articoli a un altro personaggio. Ogni volta che un Eroe usa questa Azione Minore, può fare una delle seguenti opzioni:

- **Equipaggia e non equipaggia:** Scambia un oggetto equipaggiato con una carta dello stesso tipo dalla tua borsa, oppure equipaggia o non equipaggia un oggetto che hai;
- **Dare l'articolo:** Dai una carta qualsiasi dal tuo sacchetto a un Eroe in una casella adiacente. L'Eroe ripone l'oggetto nella sua borsa;
- **Prendi l'articolo:** Prendi una carta qualsiasi dal sacchetto di un Eroe adiacente (purché sia disposto a darti la carta). Devi consumare immediatamente l'oggetto appena ricevuto (se puoi ancora farlo in questo turno) o conservarlo nella tua borsa.

**Importante:** Non puoi scambiare un oggetto se il suo spazio è occupato da un Cubo Azione.



**Importante:** Qualsiasi oggetto a doppia faccia con cui si interagisce viene mantenuto con la faccia corrente rivolta verso l'alto. Non potranno tornare indietro senza equipaggiare il gioco o darlo a un altro giocatore.

**Importante:** Quando si riceve un nuovo articolo, se il sacchetto è pieno, si può scartare immediatamente un altro articolo per fare spazio. Scartare un oggetto come questo non vale come usarlo.

## Interagire

Per interagire con un Punto di Interazione, un Eroe deve essere adiacente ad esso e utilizzare l'Azione Interagire Minore. Ciascuna preset di interazione in una configurazione ha un'illustrazione che si riferisce ad essa all'interno del *Libro delle interazioni*. Quando un Eroe interagisce, deve:

- Aprire il *Libro delle interazioni* alla pagina descritta da tale configurazione.
- Devi scegliere una delle opzioni presentate e procedere alla sua risoluzione. Tutte le risoluzioni si trovano all'interno del *Libro delle avventure* nella rispettiva sessione.
- Le risoluzioni di solito considerano l'Eroe che le ha scelte come il benefattore dei suoi effetti. Alcuni di essi, tuttavia, potrebbero specificare che i loro effetti vengono dati al Leader del gruppo o a un altro personaggio. Quando è così, lo descrivono così.

## Aprire una porta

Aprire una porta è un'azione minore che **non interrompe la mossa**. Se apri una Porta dopo aver speso 2 caselle del proprio movimento, una volta completata il setup, si potrà riprendere il tuo turno come di consueto e muovere la terza casella.

- Una volta aperta, una Porta rivelerà una nuova configurazione. La freccia gialla (🏠) indica la posizione in cui si trovava lo sportello aperto rispetto alla nuova configurazione.
- Le porte possono aggiungere nuove Meccaniche Speciali, Regole Speciali o persino l'innescatore di Fine Gioco. Ogni Porta dirà esattamente cosa apporta al gameplay.

## Ricerca in un forziere

Per cercare un Forziere, un Eroe deve essere adiacente ad esso e usare l'Azione Minore Cercare un Forziere. Quando lo fanno, devono farlo:

- Pesca una carta Forziere dal mazzo dei Forzieri.
- Tira il dado Trappola per vedere se il Forziere è stato intrappolato.
- I dettagli sui Forzieri si trovano a pagina 31 di questo Regolamento.

## Turno del compagno o di un Famiglio

Alcuni eroi hanno la possibilità di evocare Famigli per assisterli, mentre durante le vostre avventure potreste imbattervi in alcuni personaggi desiderosi di combattere l'Oscurità al tuo fianco. Che si tratti di un Famiglio o di un Compagno, questi alleati seguono un insieme di regole molto simili tra loro:

- I Famigli e i Compagni passano il turno subito dopo il turno del loro controllore. Il loro turno consiste in un'Azione di una mossa e poi in un'Azione di attacco, in quest'ordine.

**Importante:** Alcuni compagni, come Tharmagar, hanno una sequenza di turni speciale. Questi dettagli sono descritti nel *Libro delle avventure*.

- I mostri percepiscono i Famigli e i Compagni con una priorità inferiore. Sceglieranno di attaccarli solo se sprecheranno un attacco senza raggiungere alcun Eroe.

**Importante:** Se un Mostro ha opzioni di Attacco Multiplo come CLEAVE, MULTICOLPO o COLPO, includerà un Famiglio o un Compagno tra i suoi bersagli ogni volta che potrà farlo senza rinunciare ad attaccare un Eroe. Quindi, non rinunceranno ad attaccare due Eroi per attaccare un

Eroe e un Famiglio o un Compagno, ma attaccheranno un Famiglio o un Compagno insieme al loro bersaglio primario se possono farlo compiendo un'appropriata Azione di una mossa.

- I Famigli e i Compagni, tuttavia, sono personaggi diversi. Tutte l'abilità dell'Eroe che interagiscono con i Famigli non funzionano con i Compagni.
- Alcuni effetti possono dare all'Eroe la abilità di attivare i Famigli. Un'attivazione significa prendere il turno di un Famiglio o evocare (o risummare) un Famiglio sulla scheda.
- I Famigli evocati arrivano in una casella non occupata adiacente all'Eroe che li ha evocati e subiscono immediatamente l'effetto di qualsiasi terreno dannoso o Oscurità su cui arrivano.
- I dettagli sui Famigli e sui turni dei Famigli sono riportati a pagina 9 di questo Regolamento.
- I dettagli sui Compagni e sui loro turni si trovano a pagina 15 di questo Regolamento.

## Mettere al tappeto un eroe

Quando il tuo Eroe raggiunge lo 0 di salute, viene messo fuori combattimento e devi eseguire, in ordine, le seguenti operazioni:

- Posare la miniatura (questo è solo un promemoria);
- Rimuovi tutte le Condizioni che hanno (le pedine risorse vengono conservati);
- Richiami tutti i loro Cubi Azione (**un Eroe messo fuori combattimento non guadagna Cubi Maledizione**);
- Assegna un cubo trauma a una delle loro abilità.
- Cancella tutte le Aure presenti nel Diario della campagna.
- Mentre è stordito, un Eroe non può essere bersaglio di alcun Attacco o Effetto e non può compiere alcuna Azione o Reazione.
- All'inizio del turno successivo, l'Eroe riprende fiato e recupera tutta la Salute. Alzi la loro miniatura e continuate il tuo turno come di consueto.
- Se l'Eroe viene messo al tappeto durante il suo turno subendo danni da Condizione, può immediatamente riprendere fiato e continuare il suo turno da dove si era interrotto.

## Creazione dell'Oscurità

Quando il Segnalino Iniziativa raggiunge la carta Runa sul Percorso dell'Iniziativa, è il momento per l'Oscurità di agire e devi farlo:

- Pesca il numero di Rune indicato dalla carta;
- Trovare la tessera dell'Oscurità corrispondente e posizionarla sulla scheda seguendo le regole di comportamento dell'Oscurità;
- *L'Oscurità cerca sempre di raggiungere l'Eroe più forte che non si trova in cima all'Oscurità (mappa o tessera).*
- *Se tutti gli Eroi si trovano già in cima all'Oscurità quando viene estratta una Runa, la generazione viene saltata e tutti gli Eroi subiscono Y danni non evitabili, dove Y è uguale al numero di Eroi del tuo gruppo.*
- *Se una tessera non si adatta alla mappa quando viene generata, deve essere scomposta e sostituita da tre piccole tessere Oscurità che, a loro volta, inseguono il loro obiettivo.*
- I dettagli sulla creazione delle tenebre si trovano a pagina 44 di questo libro.
- Posizioni le Rune nelle rispettive posizioni sul Percorso dell'Iniziativa.
- Poi, capovolgere la carta: ha due facce.



## Effetti dell'oscurità








Una volta sulla scheda, l'Oscurità ha i seguenti effetti:

- Infligge 2 punti di danno non evitabile a un Eroe, Compagno o Famiglio che è stato catturato da esso quando è stato generato, che lo ha calpestato per la prima volta in un turno o che ha terminato il proprio turno sopra di esso;
- Impone una penalità di -2 al COLPO su tutti gli Attacchi con armi effettuati dagli Eroi che vi si trovano sopra;
- Dà un bonus di +2 danni a tutti i Mostri che si trovano sopra di essa; *le carte Comandante, Overlord e Attacco Boss non sono soggette a questo bonus, ma solo agli attacchi delle loro carte Mostro.*

## Impostazioni

Ogni Porta, così come molti eventi, ti indicheranno di aggiungere una configurazione. Di solito, i Setup sono una continuazione della segreta esistente, emulando il processo di avventura nella segreta.

- Le impostazioni devono sempre essere eseguite seguendo l'orientamento della tabella della prima configurazione.
- Ogni volta che viene richiesto di aggiungere una configurazione, il gioco viene messo in pausa fino al suo completamento.
- Tutte le configurazioni contengono un'illustrazione con alcuni articoli che devono essere aggiunti alla scheda. Ognuno di essi deve essere posizionato nell'esatta posizione descritta dal Setup e devi posizionare tutti gli elementi che sono indicati dal gioco in Solo (sopra la linea tratteggiata) fino alla dimensione del tuo gruppo.

	1 WM - <i>Esordiente</i>
	1 WM: <i>Seguace dell'ombra - Esordiente</i>
	1 Token del forziere
<hr/>	
	2+: GM - <i>Esordiente</i>
	3+: WM - <i>Esordiente</i>
	4+: GM - <i>Esordiente</i>
	5+: WM - <i>Esordiente</i>

*In questo esempio, se il tuo gruppo ha quattro Eroi, dovrai piazzare un totale di 1x WM: seguace dell'Ombra - Esordiente; 1x pedina Forziere; 2x Mostro Grigio (casuale) Esordiente; e 2x Mostro Bianco (casuale) esordiente (5 Mostri e 1 Forziere).*

## Evocare i mostri

Una configurazione vi indicherà di evocare i mostri di solito in uno dei due modi seguenti:

- **GM: Carne marcia - esordiente:** *In questo caso, è necessario utilizzare specificamente il Mostro Grigio Carne Marcita con il grado di un esordiente.*
- **Mostro grigio - Esordiente:** *In questo caso, il Mostro da utilizzare deve essere scelto a caso tra tutti i Mostri Grigi in possesso del grado Esordiente.*

Per velocizzare le cose, è una buona idea suddividere tutti i tipi e i ranghi di Mostri in mazzi separati durante la preparazione della partita.

La maggior parte dei mostri di AoD ha due o addirittura tre comportamenti diversi per aggiungere varietà e sfida al gioco. Per impostazione predefinita, una configurazione non specifica quale tipo di comportamento deve utilizzare il mostro che state per evocare, il che significa che dovrei utilizzare la versione "Standard".

Tuttavia, non si tratta di una regola, ma di un suggerimento.

Ogni volta che si evoca un mostro, si può scegliere di evocare una qualsiasi delle sue varianti di comportamento se si vuole cambiare l'esperienza di gioco.

**Importante:** Tieni presente che questi mostri, pur essendo progettati con le stesse regole generali, possono rivelarsi più impegnativi delle loro versioni Standard, a causa delle loro variazioni di bersaglio.

## Evocazione di Comandanti e Signori Supremi

I Comandanti e gli Signor Supremo sono tipi speciali di mostri e per evocarli correttamente è necessario prestare attenzione ad alcuni dettagli sulle loro meccaniche. Come al solito, questo processo può essere un po' complicato la prima volta che lo si esegue, ma diventerà più facile con il passare del tempo.

Quando ti viene chiesto di evocare un Comandante o un Signore Supremo, devi farlo:

- Posizionare la sua miniatura sulla scheda e la sua carta sul Percorso dell'Iniziativa, come faresti con qualsiasi Mostro;
- Poi, pescate le carte Attacco del Comandante (o le carte Attacco Signor Supremo), una per ogni giocatore (Eroe) del gruppo;
- Impostare la Salute iniziale: Il suo Valore di salute moltiplicato per il CP indicato dalla configurazione.

**Importante:** Il CP è variabile e "Giocatori" in questo caso significa la dimensione del tuo gruppo.

**Esempio:** *Per un gruppo con tre Eroi, un CP 2+giocatori sarebbe 5 (2+3). Quindi, se il Comandante ha 8 Salute sulla sua carta, la sua Salute iniziale è 40 (5 x 8 = 40).*

## Perdere un'avventura

Ci sono due possibili esiti per un'avventura: o gli Eroi riescono a completare l'obiettivo; o falliscono ottenendo più **Cubi Trauma** o **Cubi Maledizione** di quanti ne possano contenere, o **estraendo l'ultima Runa dal sacchetto**.

- Un Eroe cade nel momento in cui ottiene il sesto Cubo della Maledizione;
- Un Eroe cade nel momento in cui ottiene il secondo Cubo Trauma;
- Il gruppo cade nel momento in cui viene estratta l'ultima runa dal sacchetto e questo diventa vuoto;

Non ci sono svantaggi per una Campagna per aver perso un'Avventura. Il gruppo può ricominciare il capitolo, ma deve annullare i progressi fatti durante l'avventura in corso.



**CHRONICLES**



**OF DRUNAGOR**