

CHRONICLES OF DRUNAGOR

AGE OF DARKNESS

Inizia qui!

Questa guida open & play ti aiuterà a impostare e iniziare la tua prima avventura per giocatore singolo nel mondo di Drunagor e ti insegnerà tutte le regole di base del gioco. Realizzata per circa mezz'ora di gioco, presenta il primo capitolo "Un grido d'aiuto" in stile "gameplay".

1. Apri il tuo Eroe

Per muovere i primi passi in *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*, devi scegliere un Eroe che ti rappresenti. Questa guida utilizza in particolare il guerriero nano Vorn. Una volta acquisiti i concetti di base del gioco, puoi testare ed esaminare gli altri Eroi. Ognuno ha le proprie caratteristiche e abilità speciali.

- Prendi la miniatura e la Scheda dell'Eroe di Vorn, insieme alla sua carta Iniziativa e al suo Equipaggiamento di partenza basato sulle competenze dell'Equipaggiamento, scritte sulla sua Scheda Eroe.



2. Prendi i tuoi Cubi Azione

In *AoD*, la gestione delle azioni che il tuo Eroe può compiere si basa su un sistema di rotazione dei cubi: il **Sistema dei Cubi**. Durante ogni turno, potrai utilizzare fino a due di questi cubi per attivare le tue Abilità, allocandoli negli appositi spazi per utilizzarne gli effetti. Il numero di cubi Azione con cui un personaggio inizia la partita, così come i rispettivi colori, sono descritti sulla sua carta Iniziativa.

- Prendi i cubi mostrati per Vorn.



3. Prepara il tuo Eroe

Le azioni principali di un Eroe sono indicate sulla sua Scheda Eroe, dove troverai le informazioni necessarie per gestire il tuo Eroe durante la partita.

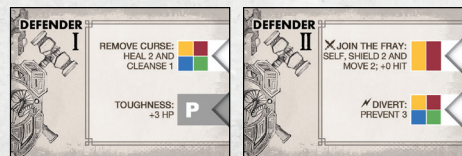
- Posiziona i tuoi Cubi Azione e il tuo Ingranaggio da fissare nelle rispettive posizioni sulla tua Scheda Eroe.
- Imposta la Salute iniziale di Vorn posizionando un Cubo Salute (rosa) sul numero visualizzato con uno sfondo più scuro.



4. Scegli il tuo Ruolo della segreta

Oltre alle proprie abilità, ogni Eroe sceglie anche un Ruolo della segreta da svolgere nell'Avventura, che comporta una maggiore personalizzazione e l'accesso ad abilità aggiuntive. Ci sono cinque Ruoli della segreta tra cui scegliere: **Controllore, Difensore, Comandante, Attaccante e Supporto**.

Per questo tutorial, tuttavia, dovrai scegliere il Ruolo Difensore. Prendi le tue due carte Abilità del Ruolo della segreta (I e II) e posizionale accanto alla tua Scheda Eroe.



- Il ruolo di Difensore ha un'Abilità Passiva (**Resistenza**) che conferisce a Vorn +3 Salute massima. Aumenta la sua Salute di conseguenza.

5. Imposta il tracciato dell'iniziativa

Per gestire l'ordine dei **turni** durante un **giro**, devi utilizzare il tracciato dell'iniziativa, che è essenzialmente un righello che controlla l'ordine in cui tutti i personaggi svolgono i loro turni.

Un giro inizia sempre con la carta che occupa lo slot più alto in cima al tracciato dell'Iniziativa e, non appena tutti i rispettivi personaggi finiscono il loro turno, devi spostare il segnalino Iniziativa sulla carta successiva del tracciato, seguendo l'ordine: in alto a sinistra a destra, in basso a sinistra a destra.

Una volta che tutti i personaggi hanno completato il loro turno, il giro termina e inizia un nuovo round, riportando il segnalino al primo personaggio.

- Posiziona la carta Iniziativa di Vorn nella posizione Difensore sul tracciato Iniziativa.



6. Preparando la configurazione del tabellone

Per questa esercitazione, la preparazione del tuo Eroe è terminata. I prossimi passi ti guideranno attraverso le basi del gioco di AoD.

Un'Avventura si gioca attraverso una serie di stanze e porte che il tuo Eroe esplora, affrontando mostri, eseguendo interazioni e reclamando tesori. Ogni avventura inizia con una preparazione chiamata "Prima configurazione" da cui partirà l'intero scenario.

Ogni volta che aprirai una Porta, una nuova configurazione verrà aggiunto al tabellone corrente rivelando un nuovo percorso e nuove sfide. Il tuo obiettivo è quello di esplorare la segreta fino a trovare un "Innesco di fine gioco", che spiega che portando a termine un ultimo compito, l'avventura si concluderà con successo.

Questa è la prima configurazione dell'avventura:

DUNGEON TRAY - 1

DOOR 01

TABLE SPACE: 84cm X 56cm

♄ 1 WM: Skeleton Archer - Rookie
♄ 2+: GM - Rookie
♄ 3+ WM: Skeleton Archer - Rookie
♄ 4+: GM - Rookie
♄ 5+ WM: Skeleton Archer - Rookie

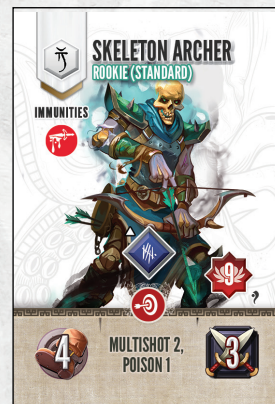
Nota: Un Eroe può iniziare l'Avventura in una qualsiasi delle caselle con l'asterisco. Si tratta di posizioni di partenza dell'Eroe.

Nota: L'orientamento mostrato nel Primo Allestimento deve essere seguito in modo da avere un perfetto adattamento per

7. Evocare i mostri

La maggior parte delle Porte che incontri lungo il percorso sono sorvegliate da Mostri! In questo caso, devi aggiungerli al tabellone con un processo chiamato "Evocazione". Per eseguire correttamente l'evocazione di un mostro e popolare un'area, tieni d'occhio questi semplici dettagli:

- Ogni configurazione mostra quali Mostri vanno dove a seconda del numero di giocatori che stanno giocando l'Avventura. Poiché questo tutorial si basa su un'esperienza in modalità solitaria, devi solo posizionare gli elementi presentati sopra la linea di separazione.
- Gli elementi disposti sotto la linea aumentano in base al numero di giocatori, visualizzati come "n+". In una partita a tre giocatori, ad esempio, dovrai aggiungere anche il secondo Arciere Scheletrico - Esordiente e un Mostro Grigio - Esordiente.
- Prendi la miniatura dell'Arciere Scheletrico e posizionala nella posizione indicata dal Primo Setup.
- Prendi la carta **Mostro Scheletrico Arciere - Esordiente** e posizionala nella posizione corrispondente della Runa sul tracciato dell'Iniziativa. Finché ci sono scheletri in vita, ogni volta che il segnalino raggiunge la loro tessera, sarà il loro turno di agire. Quando l'ultimo di loro muore, devi anche rimuovere la sua carta dal Percorso Iniziativa. Se due o più Mostri agiscono sulla stessa Runa, segui il loro colore di base: il giallo agisce prima del blu e così via.
- Prendi una base gialla e posizionala sotto la miniatura dello Scheletrico che hai appena evocato per tenere traccia della sua Salute sul Tabellone dello Stato dei Mostri.
- Infine, prendi il tabellone e imposta la Salute dello **Scheletrico Arciere - Esordiente** di conseguenza, che è 9, come scritto sulla sua scheda.



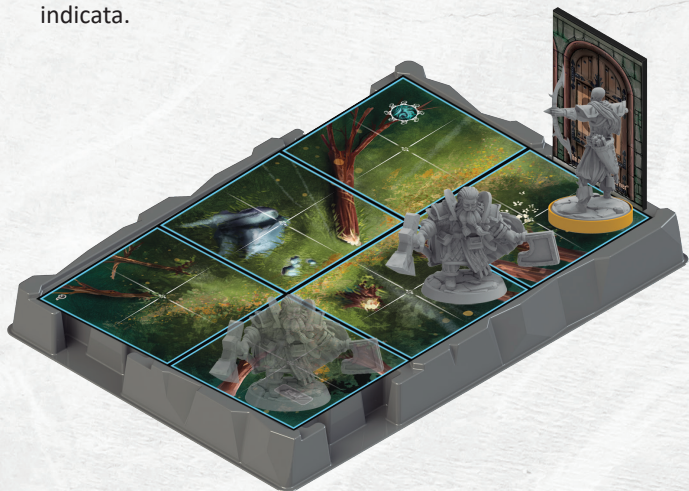
Seguendo queste istruzioni, ecco come dovrebbe essere la tua configurazione:



8. Il turno dell'eroe

Nel proprio turno, un Eroe può effettuare un'Azione di Movimento muovendosi di un massimo di tre spazi (è consentito sia il movimento ortogonale che quello diagonale) e utilizzare fino a due Cubi Azione per effettuare le cosiddette "Azioni Cubo".

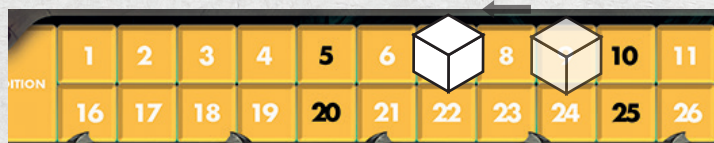
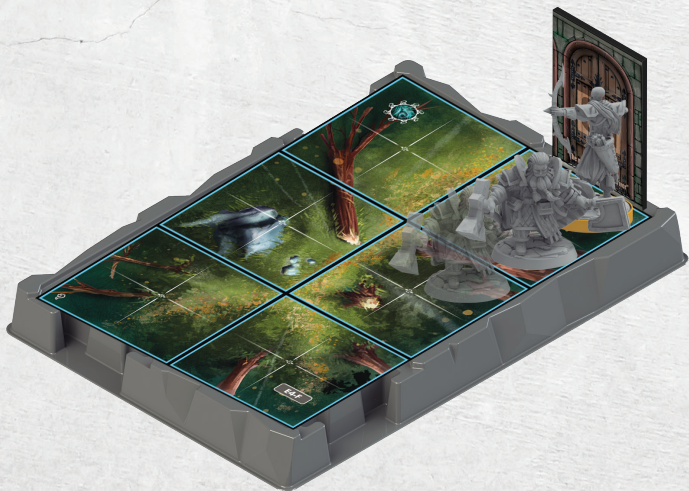
- Per il suo Azione di Movimento, sposta Vorn nella posizione indicata.



Vorn è un Eroe focalizzato sulla mischia e quindi non è ancora a portata di mano per utilizzare le sue Abilità principali. Per avvicinarsi all'avversario, Vorn userà uno dei suoi cubi Azione per eseguire l'abilità **Rincorsa del toro**.

Per farlo, Vorn dovrà usare un cubetto del colore associato a quell'abilità. **Rincorsa del Toro** è un'abilità di Agilità e quindi richiede un cubetto verde per essere attivata. *Puoi trovare informazioni dettagliate su come utilizzare le Abilità a pagina 21 del Regolamento.*

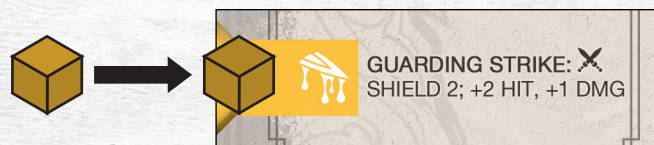
- Usa l'Abilità **Rincorsa del Toro** di Vorn per avvicinarti all'**Arciere Scheletro -Esordiente** e infliggergli 2 danni.



Il cubo utilizzato per attivare l'abilità **Rincorsa del Toro** rimarrà assegnato fino a quando Vorn non riuscirà a recuperarlo con un'azione di Richiamo (la vedremo più avanti in questo tutorial).

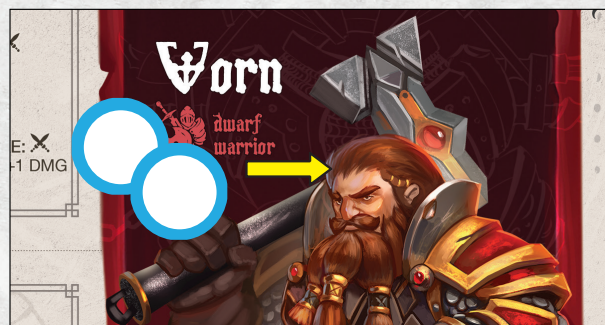
Vorn ha ancora un'altra Azione Cubo da utilizzare in questo turno. **L'Arciere Scheletro - Esordiente** ha ancora 7 Vite, quindi Vorn cercherà di colpirlo con la sua Abilità **Colpo di Guardia**, un'Abilità di Mischia (Gialla). Per farlo, assegna un cubo appropriato all'abilità ed esegui l'attacco.

- Le abilità in mischia (gialle) possono colpire solo i nemici adiacenti all'Eroe, mentre le abilità a distanza (rosse) possono colpire i nemici che si trovano a un'area (quadrato blu) di distanza. *Puoi trovare i dettagli sulla portata dell'abilità a pagina 22 del Regolamento.*
- Un Eroe può sempre bersagliare se stesso (se gli è consentito) indipendentemente dal tipo di Abilità che sta utilizzando.



Le abilità di attacco si dividono in due tipi: Attacchi con armi (🗡️) e Attacchi con incantesimi (⚡). Gli attacchi con le armi tendono a infliggere più danni, tuttavia richiedono un controllo di precisione (utilizzando il d20) per avere successo. Gli attacchi con incantesimi colpiscono sempre il bersaglio, ma tendono a infliggere meno danni.

- Risolvendo gli effetti del Colpo del Guardiano in ordine, prima Vorn riceverà SCUDO 2, poi effettuerà un Attacco con Arma con +2 a Colpire, infliggendo +1 danno se colpisce.
- Per avere successo, un tiro di attacco deve soddisfare il valore di precisione indicato sull'arma equipaggiata, che è 7 per l'**Ascia dalla lama seghettata** di Vorn. A pagina 23 del Regolamento puoi trovare informazioni più dettagliate sui tiri per colpire.
- Per questo esempio, supponiamo che Vorn tiri un 6 sul d20. Con il bonus di +2 HIT fornito dall'Abilità, Vorn ha ottenuto un totale di 8 sul suo tiro e il suo attacco ha avuto successo! **L'Arciere Scheletro - Esordiente** subirà 4 danni, ovvero il valore di danno della sua arma (3) +1 danno extra dato dall'Abilità.

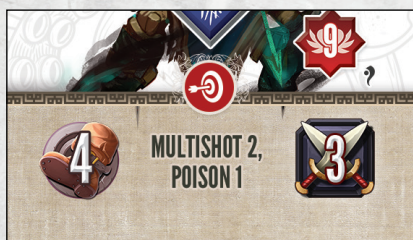


- A pagina 54 del Regolamento, puoi trovare un elenco completo di tutti i termini di gioco e un glossario di parole chiave per aiutarti a capire meglio cosa fa ognuno di questi effetti.

9. Il turno del mostro

I mostri AoD hanno un'AI semplice che guida il loro comportamento. Il principio alla base del movimento di un Mostro è quello di cercare sempre di attaccare il maggior numero di Eroi possibile, il più possibile.

- I mostri si muovono sempre prima di attaccare (se necessario). Non possono attaccare e poi muoversi. Una volta che hanno attaccato, anche se hanno ancora punti movimento per quel turno, non possono più muoversi.
- I mostri non hanno bisogno di effettuare un tiro di attacco: colpiscono sempre gli Eroi. Spetta agli Eroi trovare il modo di evitare o difendersi dall'attacco del mostro.
- Sia gli Eroi che i Mostri non possono effettuare attacchi con armi a distanza (X attivati tramite un cubo rosso) mentre sono adiacenti a un nemico, poiché sono "impegnati in un combattimento". Puoi trovare i dettagli sull'ingaggio a pagina 13 del Regolamento.
- Il movimento dell'**Arciere Scheletrico - Esordiente** è 4, quindi si allontanerà da Vorn della distanza minima necessaria per non essere ingaggiato ed essere nel raggio d'azione dopo il movimento, e lo attaccherà.



- L'attacco dell'**Arciere Scheletrico - Esordiente** ha Raggio d'azione 1 (dato che la sua carta riporta il simbolo del raggio), MULTISHOT 2, VELENO 1 e il suo attacco infligge 3 DAN.

Per una rapida comprensione di questo esempio, Raggio 1 si riferisce al raggio d'azione dell'attacco, mentre MULTISHOT 2 specifica che può colpire fino a due nemici che si trovano nel raggio d'azione con un singolo attacco.

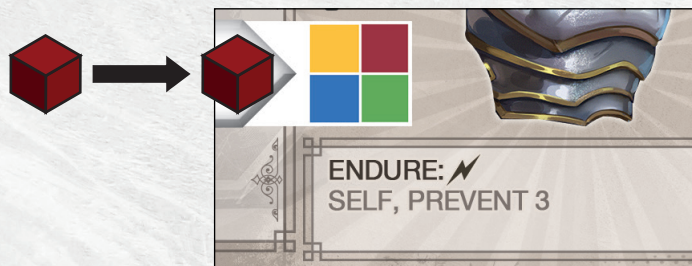
VELENO 1, invece, è una Condizione che verrà inflitta come effetto collaterale se l'attacco dell'Arciere Scheletrico riuscirà a causare almeno 1 danno a Vorn.

- I 3 danni vengono prima ridotti dai 2 pedine SCUDO che Vorn aveva (vengono scartati per farlo), con 1 danno che minaccia ancora Vorn. Un Eroe non può scegliere di non utilizzare le proprie pedine SCUDO quando viene attaccato, è obbligatorio.
- Ogni volta che un Eroe subisce un danno evitabile, ha l'opportunità di rispondere con un'abilità speciale chiamata Reazione (N), ed è quello che è appena successo.

10. Reazioni

Ogni Eroe ha alcune abilità difensive che possono essere utilizzate anche al di fuori del proprio turno. Si chiamano Reazione e possono essere utilizzate ogni volta che un Eroe subisce un danno evitabile.

- Quindi, considerando la situazione attuale, Vorn è ancora in grado di utilizzare una delle sue Reazioni per evitare il danno rimanente 1 dell'attacco dell'Arciere Scheletrico. Sceglie di utilizzare la sua Abilità Armatura "**Resistere**". Puoi trovare i dettagli sulle Reazioni a pagina 14 del Regolamento.
- Per farlo, deve scegliere un cubo di qualsiasi colore (dato che ha uno Slot multicolore) e assegnarlo all'armatura. Pensando alle sue opzioni, sceglie di utilizzare il cubo rosso per attivare l'abilità "**Resistere**".



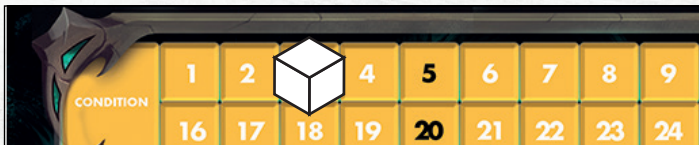
- Un'abilità con uno slot multicolore può essere attivata posizionando un cubo di qualsiasi colore, ma il colore del cubo utilizzato definisce la portata degli effetti dell'abilità. Dal momento che questa Armatura afferma che l'effetto EVITABILE 3 sarebbe applicato a SE STESSO, non importa quale cubo utilizzi Vorn.
- Pertanto, Vorn previene il danno rimanente di 1 e non subisce l'effetto collaterale, VELENO 1.

Dopo aver risolto il suo attacco, il turno dell'Arciere Scheletrico è terminato e questo completa il nostro primo turno di esercitazione. Se hai seguito correttamente tutte le istruzioni, ecco come dovrebbe apparire la tua Scheda Eroe:

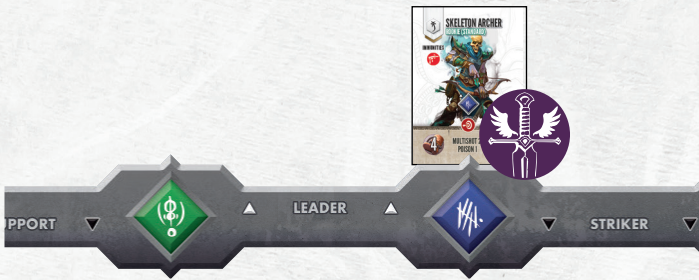


Vorn ha ancora tutta la sua Salute, 15, e due cubi Azione disponibili: uno per la Mischia (giallo) e l'altro per la Saggezza (blu)...

L'Arciere Scheletro - Esordiente ha solo 3 Vite...



Questo è lo stato attuale del Percorso Iniziativa. Il secondo giro inizierà quando il segnalino Iniziativa tornerà sulla carta di Vorn...

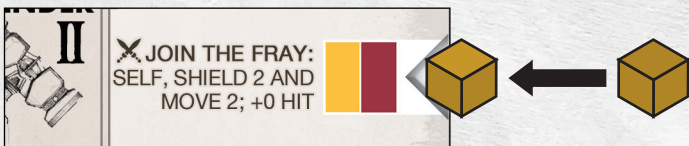


Questo è lo stato attuale del tabellone: Una Porta, Vorn e l'Arciere Scheletro.

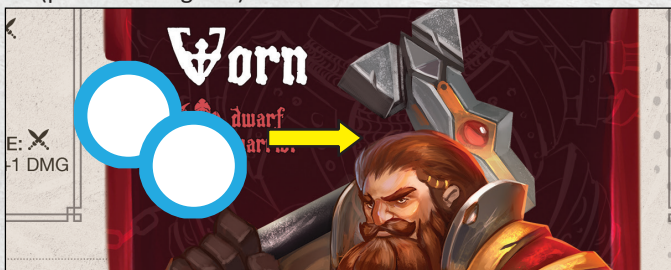


11. Il secondo turno

Vorn deve ancora sferrare il colpo finale contro l'**Arciere Scheletro - Esordiente**. Per questo, userà il suo ultimo cubo Mischia per attivare una delle sue Abilità del Ruolo della segreta, l'Attacco con l'Arma **Unisciti alla mischia**.



- Così facendo, Vorn riceve prima di tutto **SCUDO 2** (di nuovo) e si sposta di due caselle come parte dello stesso effetto; poi, può effettuare un Attacco con l'Arma contro un bersaglio all'interno del raggio d'azione del suo cubo, che è in mischia (per un cubo giallo).



- Ancora una volta, Vorn tira il suo test di precisione e supponiamo che ottenga un 11 e colpisca di nuovo! Il povero Arciere Scheletro perderà i suoi ultimi 3 Punti Vita a causa del danno dell'attacco e sarà sconfitto: rimuovi la sua miniatura dal tabellone e la sua carta dal tracciato dell'Iniziativa, poiché era l'ultimo della sua specie.

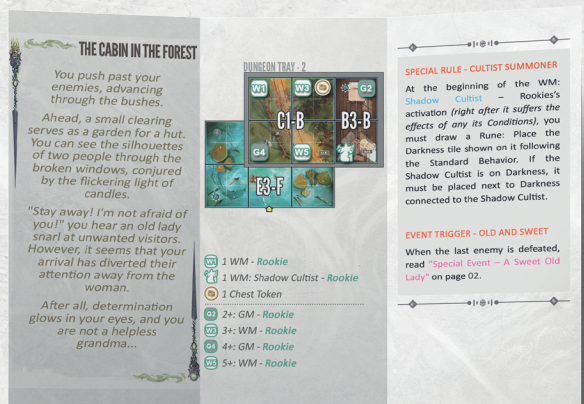


Con la strada spianata e la sua fiducia, Vorn è pronto ad aprire la prossima Porta e a procedere con la sua Avventura.

12. Porte

Dopo aver combattuto e sconfitto l'Arciere Scheletro, sei pronto ad aprire la prossima Porta in tutta sicurezza. Ricorda che quando apri una Porta, sono necessarie alcune cose:

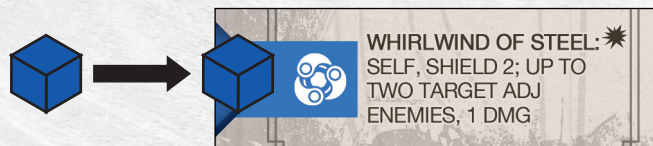
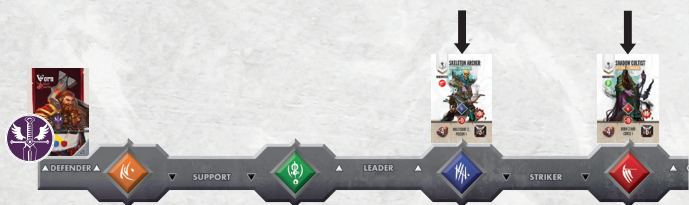
- Per aprire una Porta, un Eroe deve essere adiacente ad essa e utilizzare l'Azione Minore "Aprire una Porta". Puoi trovare maggiori informazioni sulle Azioni Minori a pagina 29 del Regolamento.
- Una volta aperta, la Porta presenterà un nuovo Assetto che dovrà essere aggiunto al tabellone. La freccia gialla indica il punto in cui il nuovo Allestimento si collega al precedente, facendolo coincidere con lo spazio precedentemente occupato dalla Porta che hai aperto.
- Se una Porta ha delle regole speciali, assicurati di leggerle prima di riprendere a giocare. Potrebbero contenere istruzioni per la fase successiva dell'avventura.



Dopo aver assemblato il Setup mostrato sulla Porta, lo stato attuale del tuo tabellone dovrebbe essere il seguente...



Il Percorso Iniziativa dovrebbe essere così...



WHIRLWIND OF STEEL: ★
SELF, SHIELD 2; UP TO TWO TARGET ADJ ENEMIES, 1 DMG

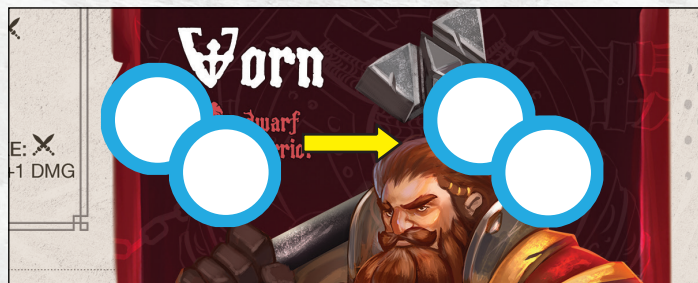
Ora alcuni nuovi compagni si sono uniti alla festa. Per non complicare le cose, usa di nuovo la base gialla per l'Arciere Scheletrico - Esordiente e prendi quella blu per il Seguace



Con questa nuova stanza entrano in azione due caratteristiche speciali. Una di queste è una Regola Speciale che conferisce al Seguace dell'Ombra la capacità di generare tessere Oscurità (vedremo come funziona poco più avanti). L'altra, a sua volta, stabilisce che un evento della storia si verificherà quando l'ultimo nemico sarà sconfitto (e solo allora), indicandoti di leggere l'Evento Speciale - Una Dolce Vecchia Signora a pagina 10 del Libro dell'Avventura.

Riprendendo il gioco, Vorn ha ancora la sua Azione Mossa e un'Azione Cubo per il suo turno. Capendo che sarà un duro scontro, si avvicina ai suoi nemici e si prepara per il prossimo colpo, utilizzando il suo **Vortice d'Acciaio** come ultima Azione Cubo per il suo turno. Questo metterà in moto alcuni eventi interessanti:

- Per il suo primissimo quadrato, Vorn calpesterà il terreno d'Acqua e ne subirà gli effetti, perdendo 1 punto movimento, quindi potrà muoversi solo di un altro quadrato con la sua Azione di Movimento.
- Dopo aver risolto la sua Abilità **Vortice d'Acciaio**, Vorn esaurirà i cubi e quindi effettuerà immediatamente un'Azione di Richiamo, peraltro non voluta.
- Non essendoci nemici adiacenti, il **Vortice d'Acciaio** di Vorn applicherà solo l'effetto SCUDO 2.



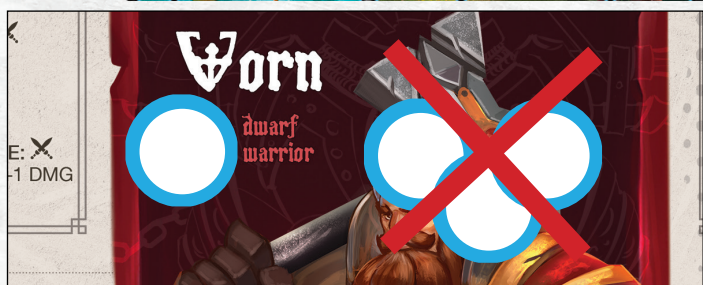
13. L'azione di richiamo

Esistono due modi per effettuare un'Azione di Richiamo, a seconda che tu la faccia volontariamente o meno. Un'Azione di Richiamo ti permette di riprendere tutti i cubetti Azione utilizzati, ma devi anche prendere un cubetto Maledizione! I dettagli sulle Azioni di Richiamo si trovano a pagina 20 del Regolamento.

- Vorn deve compiere un'Azione di Richiamo non voluta. In questo modo, recupera tutti i suoi Cubi Azione che sono stati assegnati alle Abilità o spesi nella sua casella dei Cubi Spesi.
- Vorn sceglie di bloccare la sua abilità **Battaglia Focalizzata** con il Cubo Maledizione che riceve come penalità per aver compiuto l'Azione di Richiamo.

Dopo aver fatto tutto questo, Vorn termina il suo turno e il segnalino Iniziativa si sposta in avanti, raggiungendo la carta **Arciere Scheletrico - Esordiente**. Il Mostro farà quello che sa fare meglio: fare del male a qualcuno.

- L'Arciere si sposta di 4 caselle, ma muovendosi solo di 2 raggiunge il suo bersaglio. Quindi, si fermerà e scaglierà la sua freccia per 3 punti di danno.
- Essendo così ben protetto, Vorn non deve preoccuparsi dell'attacco dello Scheletro e rimuove 3 pedine SCUDO per ridurre il danno in arrivo di 3 punti. Non subisce alcun danno.



Dopo aver scalfito la potente armatura di Vorn, l'Arciere Scheletrico termina il suo turno e il segnalino Iniziativa si sposta sulla tessera del **Seguace dell'Ombra - Esordiente**, iniziando il suo turno.

A questo punto accade una cosa molto importante: Il Seguace dell'Ombra, come indicato dalla Regola Speciale della Porta che hai appena aperto, genera una tessera dell'Oscurità.

14. L'Oscurità

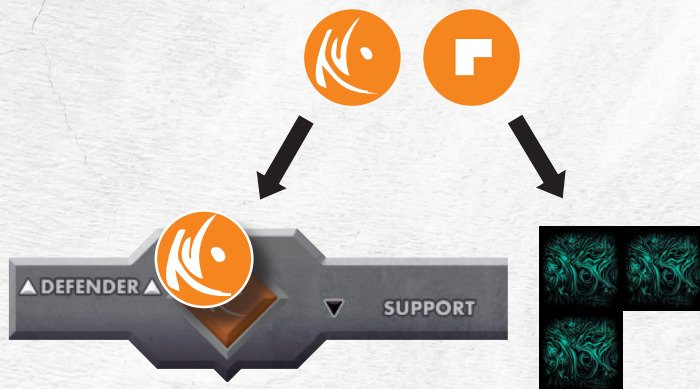
L'Oscurità è una forza ancora poco conosciuta dai Drunagoniani. Tuttavia, alcuni dei suoi effetti sono immediatamente percepibili, così come il suo innegabile desiderio di consumare tutto ciò che è vivo, causando disperazione e distruzione a tutto ciò che lo ostacola.

Quando il Seguace dell'Ombra - Esordiente inizia il suo turno, prima di muoversi o attaccare, genera l'Oscurità seguendo questi passaggi:

- Pesca una Runa dal sacchetto; trova la tessera dell'Oscurità corrispondente e la posiziona sul tabellone. Questa è l'**oscurità che si genera**.
- L'Oscurità cercherà di raggiungere l'Eroe più forte che al momento non si trova ancora sopra l'Oscurità; questo è il **Comportamento dell'Oscurità**. Ciò significa che il suo istinto primario è quello di **raggiungere o finire il più vicino possibile al suo bersaglio**.
- Puoi trovare maggiori informazioni su queste due caratteristiche nel riquadro delle istruzioni all'inizio di ogni Avventura.

L'Oscurità ha sia effetti passivi (sarai soggetto ad essa finché resterà sopra di essa); sia effetti innescati (quando un Eroe la calpesta o ne viene catturato). Li vedremo in dettaglio qui di seguito.

Conoscendo le basi dell'Oscurità, ora è il momento di posizionarla sul tabellone. Per questo esempio, facciamo finta che questa sia la Runa che hai estratto dal sacchetto:



Seguendo le regole del Comportamento dell'Oscurità e della Generazione di Oscurità (che si possono trovare a pagina 44 del Manuale delle Regole, o una versione breve all'inizio di ogni Avventura), ci troviamo di fronte a un problema: la tessera non entra nel vassoio se si estende al massimo verso Vorn che si allunga dal Seguace dell'Ombra.

In questo caso, l'Oscurità ha un trucco: si rompe in piccoli pezzi e striscia verso il suo bersaglio, adattandosi a luoghi che altrimenti non sarebbero adatti. Così, la tessera si spezzerà in tre piccole tessere dell'Oscurità, cercando di catturare Vorn, ma anche così non sarà sufficiente per raggiungerlo.



Quindi, il **Seguace dell'Ombra - Esordiente** scenderà di una casella con la sua Azione Mossa per raggiungere Vorn e poi attaccare.

Tuttavia, c'è un'altra fregatura: essendo in cima all'Oscurità, otterrà un incremento di +2 danni al suo attacco! Puoi controllare questo effetto e tutti gli altri in questo breve elenco di effetti dell'Oscurità:

- Infligge 2 danni non prevenibili a Eroi, Compagni o Famigli che vengono catturati da essa, che la calpestano per la prima volta in un turno o che terminano il loro turno su di essa. Ciò significa che né le tue pedine SCUDO né le tue abilità EVITABILE possono essere utilizzate per evitare questo danno.

Importante: Indipendentemente dal modo in cui li ha subiti, un Eroe può subire i danni dell'Oscurità solo una volta per turno (il che può accadere più di una volta in un round);

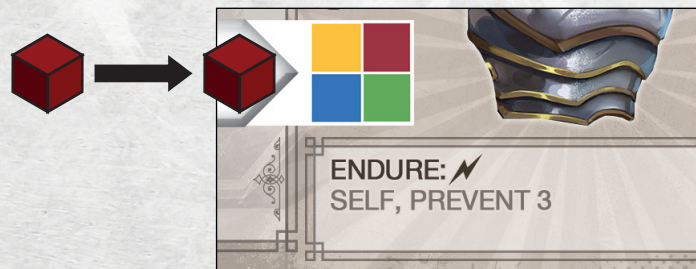
- Gli eroi che si trovano sopra subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire con le armi;
- **I mostri che si trovano sopra ricevono un bonus di +2 danni ai loro attacchi.**

Il seguace era già una minaccia, ma sopra l'Oscurità può diventare davvero pericoloso! Attaccato da un potente colpo da 6 danni, il Nano Guerriero farà il possibile per difendersi, ma non riuscirà a evitare tutti i danni:

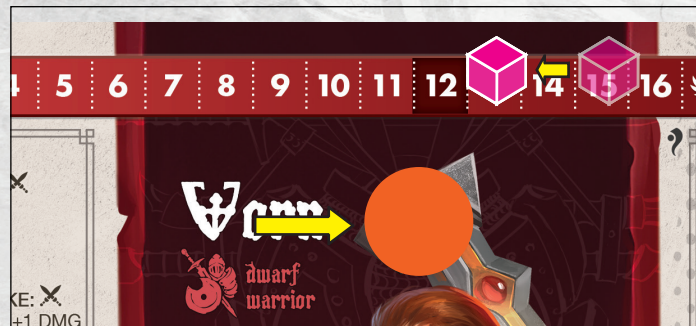
- Il Seguace dell'Ombra attacca Vorn per 6 danni (4 di base, +2 per essere sopra l'Oscurità);
- L'ultima pedina SCUDO di Vorn eviterà 1 punto di danno, ma gli altri 5 restano una minaccia e il Nano Guerriero potrà usare una Reazione per proteggersi.



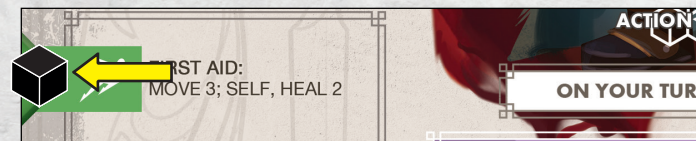
- Vorn ripeterà il suo gioco difensivo e utilizzerà un dado a distanza per attivare l'abilità **Resistenza** della sua armatura e EVITA altri 3 punti.



- 2 punti, tuttavia, superano le sue difese. Vorn subisce anche Maledizione 1 e Bruciatura 1 come effetti collaterali. *Puoi trovare i dettagli di ogni parola chiave a pagina 54 del Regolamento.*



- Vorn sceglie di bloccare la sua Abilità di Primo Soccorso con il Cubo della Maledizione che ha ricevuto a causa dell'effetto della Maledizione 1.



15. Il terzo turno

Dopo aver attaccato, il Seguace dell'Ombra termina il suo turno e ricomincia un nuovo round. Vorn ha davanti a sé una lotta molto dura, ma se riesce a usare correttamente i suoi **Colpi di Guardia** e **Unirsi alla mischia**, può rafforzare le sue difese mentre infligge danni.

Giocando come difensore, Vorn può anche contare su due **Divergenti**, che sono ottime abilità di PREVENZIONE. Non dimenticare, però, che può utilizzare una sola Reazione per ogni danno che subisce.

Dopo aver appreso tutti i concetti di base del gioco, il tuo compito sarà quello di guidare Vorn alla vittoria! Sapendo che non sarà una battaglia facile, puoi controllare cosa succede a un Eroe quando viene messo fuori combattimento, a pagina 15 del Regolamento.

Per completare questa Esercitazione e la tua prima Avventura di Era dell'Oscurità, devi fare quanto segue da solo:

- Sconfiggi tutti i nemici rimasti per attivare il pulsante di fine gioco presentato dalla porta che hai aperto, che ti condurrà a un'interazione, il nostro prossimo obiettivo.
- Tutte le voci con un "#" e un numero accanto sono risoluzioni di Interazioni e si trovano nel *Libro delle Avventure* nel capitolo "Risoluzioni di Interazioni", organizzate in ordine numerico, non per pagina.

16. Interazioni

AoD non è solo combattere con i mostri. Una parte importante della tua avventura, in cui la storia si evolve e le tue scelte possono avere un impatto sul tuo viaggio, si basa sul Sistema di Interazione. O, in breve, le Interazioni.

Le interazioni sono scene che si svolgono davanti al tuo personaggio e per le quali può fare qualcosa e cambiarne il corso. Le conseguenze e le ricompense di un'interazione variano a seconda dell'opzione scelta.

- Interagire è un'Azione minore che richiede che l'Eroe sia adiacente al Punto di Interazione. La nostra prima Interazione, tuttavia, non sarà effettuata da un Punto di Interazione ma da un Innesco (questo non cambia la sua funzionalità, ma solo la sua tempistica). *Puoi trovare i dettagli sulle Interazioni a pagina 18 del Regolamento.*
- Ogni Interazione è accompagnata da un'illustrazione contenente opzioni indicate da voci numeriche. L'illustrazione di ogni interazione è presentata nel Libro delle Interazioni nella pagina descritta dal setup.
- Per questa esercitazione, sia l'interazione che le sue risoluzioni si trovano nelle pagine seguenti. *Per questo Inizio, l'immagine è presentata in verticale, ma il Libro delle Interazioni (dove puoi trovare questa stessa immagine) è interamente realizzato in orizzontale.*

17. Terminare l'avventura

Come parte della risoluzione della tua Interazione, ti verrà chiesto di leggere una voce chiamata "Fine dell'avventura". Questa voce appare sempre a un certo punto di ogni Avventura e porta alla sua fine, ovvero quando tutti i Setup possono essere annullati e i loro componenti rimessi nella scatola.

- Completa la tua Interazione e vai alla voce "Fine dell'avventura" descritta in essa.
- In seguito, la voce "Fine dell'avventura" ti condurrà alla fase dell'accampamento, dove il tuo Eroe recupererà la salute, si toglierà le ferite e si preparerà per la prossima avventura.
- Inoltre, è nella Fase dell'Accampamento che il tuo Eroe riceve la ricompensa guadagnata completando l'Avventura in corso (*la puoi trovare nel Libro delle Avventure a pagina 10*).

Nota: Questo è un ottimo momento per salvare il gioco per la prossima sessione, se lo desideri.

Ora che sei pronto, puoi iniziare la tua *Campagna di Cronache di Drunagor: Age of Darkness!*

Buon divertimento!



02

TRY TO CALM
THE OLD LADY

01

TALK TO THE GIRL

03

STEP AWAY AND
LEAVE THEM ALONE

• **#01: Parla con la ragazza**

Vedendo che la ragazza è terrorizzata, ti inginocchi accanto a lei e la saluti, chiedendole come sta. La donna più anziana tira la ragazza ancora più vicino a sé, come per proteggerla. "Starà bene; vai via! Lì, nel camino, ci sono i gioielli della nostra famiglia... Prendili per il tuo servizio e lasciati in pace!" ti urla, continuando a puntare il coltello nella tua direzione.

Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

#04 - Raccogli i gioielli e vattene

#05 - Insisti per parlare con la ragazza

• **#02: Cerca di calmare la signora**

Rendendoti conto che la donna anziana è troppo spaventata per pensare razionalmente, alzi le braccia e le chiedi di calmarsi. "Non ti avvicinare! Gli uomini del Conte ci avranno anche abbandonato, ma io respiro e combatto ancora come la fedele suddita di Elan, quale io sono! Non prenderai nessuno della mia famiglia!", minaccia disperata mentre fende l'aria con l'arma che impugna. "Stai indietro o ti farò del male!".

Devi compiere una scelta: Come gruppo, tu e i tuoi compagni dovete scegliere un'opzione e procedere alla sua risoluzione. In caso di indecisione, il Leader del gruppo ha il potere di scegliere quale scelta verrà presa.

#03 - Allontanati e lasciali soli

#06 - Insisti nel tentativo di calmare la signora

• **#03: Allontanati e lasciali in pace**

Tenendo la sua arma puntata verso di te, la donna anziana conduce con cautela la ragazza fuori dalla casetta. Cercando di non creare problemi, tieni le braccia alte e cammini lentamente dietro di loro, trattenendoti nella speranza di evitare una tragedia. La bambina ti guarda un'ultima volta e ti rivolge un timido sorriso di gratitudine mentre se ne va, e questo ti basta per pensare di aver ottenuto qualcosa in quella giornata.

Il leader del gruppo scrive l'Aura **"Dono della Gratitudine"** sul suo Diario di Campagna. Finché l'avrà (*le Aure vengono rimosse quando si riceve un Cubo Trauma o un'altra Aura*), gli EVITABILI guadagneranno un bonus di +1. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

• **#04: Raccogli i gioielli e vattene**

Cercando di non creare problemi, assecondi la richiesta della donna anziana e ti avvicini al camino, dove trovi una modesta collana con una pietra preziosa, nascosta all'interno del camino. Senza dire un'altra parola, te ne vai, trattenendoti, nella speranza di evitare una tragedia.

Prendi la carta **Family Locket** dal mazzo Avventura. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

• **#05: Insisti per parlare con la ragazza**

Rendendoti conto che lo zelo della donna anziana deriva dalla disperazione, la ignori e insisti per parlare con la ragazza. Indignata, la donna anziana mette in atto la sua minaccia e in un impeto di furia ti pugnala, costringendoti a indietreggiare! La donna trascina la ragazza fuori dalla casetta in tutta fretta e tutto ciò che rimane del tuo incontro è una profonda ferita alla spalla e un orsacchiotto che si è perso durante la fuga del suo proprietario.

Prendi la carta **Teddy Bear** dal mazzo Avventura. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

• **#06: Insisti per cercare di calmare la signora**

Rendendoti conto che lo zelo della donna anziana deriva dalla disperazione, ignora la sua minaccia e chiedile di calmarsi, usando un tono sereno.

Effettui una sfida di abilità di Saggiezza (blu) a difficoltà 13. Ogni cubo di Saggiezza che possiedi ti dà un bonus di +2 al tiro. Se segui il **Sentiero della Devozione** o il **Sentiero della Natura**, questa sfida ha successo senza bisogno di tirare.

FALLIMENTO: Con tua grande sorpresa, però, la donna anziana mette in atto la sua minaccia e in un impeto di furia ti pugnala, costringendoti a indietreggiare! Tira fuori la ragazza dalla casetta in fretta e furia e tutto ciò che rimane del tuo incontro è una profonda ferita nella spalla e una sensazione agrodolce nel petto.

Il Leader del gruppo scrive l'Aura **"Disdained"** sul suo Diario di Campagna. Finché l'avrà (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), ogni volta che effettuerà un'Azione di Richiamo subirà un **FATICA 1** dopo averla risolta. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

SUCCESSO: Disarmata dal tuo tono, la donna anziana posa il coltello e lascia che le lacrime le scorrano sulle guance. "Questi ultimi giorni... non hanno avuto alcun senso! Alcune persone sono state portate via, altre sono riapparse indossando abiti strani e parlando a vanvera... A parte i mostri... I mostri sono gli altri!". La donna farfuglia parole quasi incoerenti mentre tira la bambina più vicino a sé. "Ho dei parenti a Umbral e andrò lì con i miei vicini. Alcuni pensano che sia meglio andare a Blackriver perché è più vicino, ma non so... Non riconosco più la terra in cui sono nata...". Dopo aver pronunciato le sue ultime parole, se ne va. Nonostante il freddo addio, percepisci la loro gratitudine e questo ti basta per pensare di aver ottenuto qualcosa in quella giornata.

Il leader del gruppo scrive l'Aura **"Boon of Empathy"** sul suo Diario di Campagna. Finché la possiede (*le Aure vengono rimosse quando ricevi un Cubo Trauma o un'altra Aura*), come Azione Minore può prendere un Cubo Trauma da un Eroe adiacente e posizionarlo sulla sua scheda. Ricevere un Cubo Trauma in questo modo non pone fine agli effetti di questa dote. Poi, leggi **"Fine dell'avventura - La cosa giusta"** a pagina 10.

CREDITI

Design originale del gioco: Daniel Alves e Eurico Cunha

Direzione del design grafico: Daniel Alves

Team del design grafico: Alexandre Magno Gaia da Silva, Daniel Alves, Filipe Castro, Laura Graça, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira, e Wallace Lucas da Silva

Direzione dello sviluppo del gameplay: Mauro Carvalho

Team di sviluppo del gameplay: Claudinei Cardoso Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando Ulisses Guimarães e Luigi Gomes Pereira Martins

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

Sculture 3D: Pedro Tavares Santos

Produzione: CGS - Creative Games Studio

Regolamento: Mauro Carvalho

Scrittura e sviluppo della storia: Mauro Carvalho

Revisione e traduzione (inglese): Luigi Gomes Pereira Martins, Victor Scanapieco Queiroz

Proofreading: William Niebling

Consulenza: Alexandre Aboud

Playtesting: Augusto Barbosa Faria, Alexandre Xandão, Daniel Alves, Davi Araki, Eduardo Cavalcante, Eduardo Guerra, Eurico Cunha, Flaviano Ranção, Igor Knop, Lucas Campos, Leandro Lopardi, Mauro Carvalho, Ronan e Victor Almeida Ferreira.

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

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

www.wearecgs.com

Per qualsiasi domanda, complimento o altro puoi inviarci un'e-mail all'indirizzo:

info@wearecgs.com.

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.

Il tuo problema sarà risolto in modo tempestivo.



CREATIVE
Games Studio

Questo Inizio è una breve presentazione del sistema di gioco sviluppato in **Chronicles of Drunagor: Age of Darkness**, preparato ad introdurre le prime e più essenziali meccaniche che verranno costantemente utilizzate durante le avventure.

Molti dettagli, tuttavia, non sono stati trattati per poter offrire un'esperienza più semplice e diretta ai giocatori che non hanno ancora familiarità con il sistema di AoD.

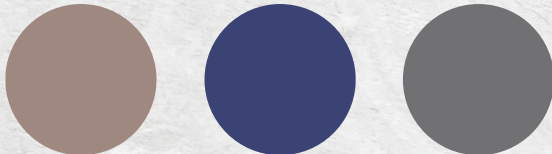
Per rafforzare l'apprendimento, consigliamo ai giocatori di leggere il Regolamento per comprendere meglio alcune interazioni più avanzate che arricchiscono le opzioni tra Eroi, Mostri e scenari.

Speriamo che ti sia divertito e se hai qualche dubbio, critica, complimento o suggerimento da chiederci, non esitare a contattarci!

Tutti i feedback forniti dalla comunità sono sempre ben accetti e facciamo del nostro meglio per tenerne conto nei nostri progetti.

PEDINE ORDINATE PER TIPO

Condizioni ridondanti (un personaggio può avere solo una di queste pedine alla volta):



ABBATTERE

MARCHIO DEL RANGER

LENTO



INVISIBILE

STORDIMENTO

Condizioni impilabili (un personaggio può avere fino a 4 di queste condizioni alla volta):



SANGUINARE

BRUCIARE



INTIMIDARE

VELENO

Pedine risorsa impilabili (un personaggio può avere fino a 4 di ognuno di queste pedine alla volta):



FOCUS

FRUTTO DELLA

FURIA



KI

SCUDO

Pedine Risorsa aggiuntive (un personaggio può tenerne quanti ne vuole per tenere traccia delle risorse aggiuntive ricevute):



+1 DANNO



+1 MOSSA



+30 SALUTE

Oggetti 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



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