



DESCENT™

LEGGENDE DELLE TENEBRE

↔ Manuale di Gioco ↔

SANGUE E FIAMME

Terrinoth è in pericolo. La baronia di Kell è già caduta e gli Uthuk Y'llan, barbari corrotti dall'influsso demoniaco, si aggirano per il reame in cerca di prede. Nelle Terre delle Nebbie, i servitori non morti di Waiqar l'Immortale sono in fermento e si avventurano oltre i confini del loro dominio per la prima volta a memoria d'uomo. Il Consiglio dei Baroni non riesce ad accordarsi su quale minaccia sia più grave, né tanto meno a stabilire un corso d'azione.

Così, nella baronia settentrionale di Forthyn, si alza il sipario sul prossimo grande scontro tra Terrinoth e le forze delle tenebre...

PANORAMICA

Descent: Leggenda delle Tenebre è un gioco collaborativo da 1 a 4 giocatori. Questi ultimi interpretano il ruolo degli eroi che contrastano le forze del male nel corso di una vasta campagna, migliorando le loro capacità, uccidendo i nemici, esplorando Terrinoth e forgiando la loro leggenda. Ogni impresa fa parte della campagna **Sangue e Fiamme**, in cui gli eroi tenteranno di completare una serie di obiettivi evitando di soccombere alle loro ferite o ai piani del nemico.

Man mano che esplorano intricati sotterranei, foreste oscure e antichi campi di battaglia, gli eroi tenteranno di sventare i piani delle forze del male e accumulare potere ed esperienza. Il loro cammino sarà segnato da scelte difficili che, alla fine della campagna, potrebbero cambiare per sempre il destino di Terrinoth.

L'APP

Per giocare, uno dei giocatori deve scaricare l'app gratuita **Descent: Leggenda delle Tenebre** su un dispositivo compatibile. L'app gestisce e controlla i nemici, la disposizione della mappa, l'inventario e la progressione della campagna, lasciando i giocatori liberi di concentrarsi sui loro eroi e sulla storia a cui partecipano. L'app consente inoltre di salvare una campagna per completarla nel corso di più sessioni di gioco.

Per scaricare l'app, cercare **Descent: Leggenda delle Tenebre** su Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ o Steam®.



Icona
App Store

ASSEMBLAGGIO

Prima di giocare per la prima volta, assemblare le miniature di plastica, gli indicatori di salute e i terreni 3D seguendo le istruzioni nell'inserito Assemblaggio dei Componenti incluso della scatola del gioco.

STRUTTURA DEL REGOLAMENTO

La funzione di questo documento è insegnare ai giocatori a giocare a **Descent: Leggenda delle Tenebre**. Per farlo, leggere questo documento e fermarsi alla sezione "Regole della Campagna", che non è necessario leggere per iniziare a giocare.

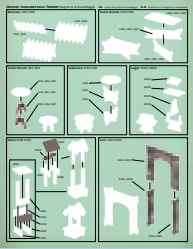
Questo gioco include un Compendio delle Regole interno all'app che descrive le regole in modo più dettagliato e le varie eccezioni. In caso di dubbi nel corso del gioco, consultare il Compendio delle Regole interno all'app attraverso il menu delle opzioni.



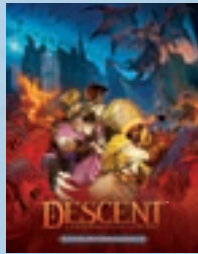
Tasto "Opzioni"



CONTENUTO



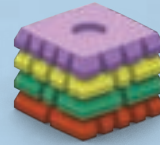
1 Inseto Assemblaggio dei Componenti



1 Guida all'Ambientazione



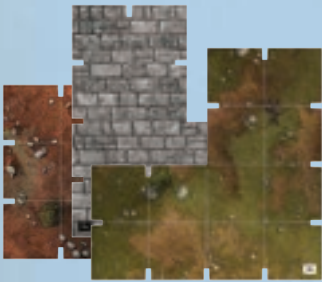
12 Dadi Speciali



16 Indicatori di Colore (4 per colore)



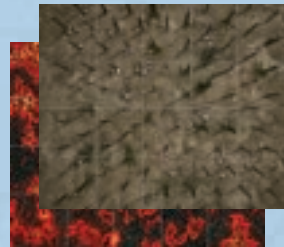
40 Miniature (34 nemici, 6 eroi) e 1 Rialzo



18 Tessere della Mappa



47 Terreni 3D



6 Sottostrati



6 Carte Eroe



40 Carte Arma



18 Carte Armatura



12 Carte Accessorio



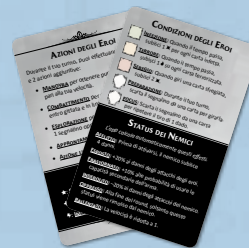
42 Carte Consumabile



42 Carte Abilità



10 Carte Ferita



4 Carte di Consultazione



8 Bustine Trasparenti



12 Segnalini Esplorazione/Vista



80 Segnalini Condizione (16 per tipo)



54 Segnalini Fatica



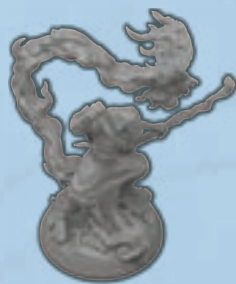
4 Indicatori di Salute

—CONCETTI FONDAMENTALI—

Questa sezione contiene i concetti fondamentali di *Descent: Leggende delle Tenebre*, che illustrano ai giocatori esordienti il contesto generale del gioco.

—EROI—

Nel corso di una partita, ogni giocatore controlla 1 eroe, rappresentato da 1 carta eroe e 1 miniatura di plastica. La miniatura di plastica di ogni eroe indica la posizione di quell'eroe sulla mappa di gioco e la sua carta eroe contiene le informazioni relative a quell'eroe, incluse le sue caratteristiche e le sue capacità uniche.



Carta Eroe e Miniatura di Syrus

All'inizio della campagna sono disponibili solo 4 eroi, ma altri diventeranno disponibili man mano che la campagna prosegue. Tra una partita e l'altra i giocatori possono scegliere di controllare eroi diversi; inoltre, in occasione di molte imprese, sarà l'app a specificare quali eroi devono controllare i giocatori.

—GLI EROI—

All'inizio di una campagna sono disponibili gli eroi seguenti:

- **Brynn**, umana vendicatrice, che guida la carica contro gli avversari tenendosi pronta a respingere le loro rappresaglie.
- **Galaden**, elfo cacciatore, versatile e concentrato, pronto a infliggere danni ovunque ce ne sia bisogno.
- **Syrus**, umano prodigio, che usa la magia per manipolare i suoi attacchi e sbaragliare i nemici con l'aiuto della sua fenice.
- **Vaerix**, dragoide rinnegato, che cura il gruppo e scatena contro gli avversari la sua collera draconica.

Man mano che la campagna prosegue, anche gli eroi seguenti diventeranno disponibili:

- **Sorte**, hyrrinx furfante, che usa la furtività e la sua mobilità superiore per attaccare da direzioni inaspettate e sgusciare via senza subire danni.
- **Kehli**, nana artefice, un'eroina audace e curiosa che fabbrica invenzioni speciali per aiutare sé stessa e i suoi alleati.

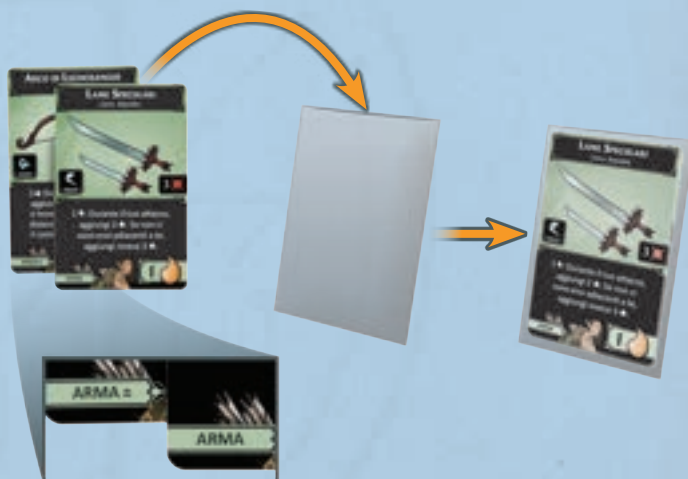
—CARTE ARMA E CARTE ATTACCO—

Ogni eroe possiede 2 armi rappresentate da altrettante carte arma. Ogni arma possiede un lato standard, che gli eroi usano all'inizio della campagna, e un lato migliorato, che gli eroi sbloccano man mano che la campagna procede. Il lato migliorato contiene un'icona migliona (♠) dopo "Arma" nell'angolo in basso a sinistra.



L'icona migliona (♠) indica che questa è la versione migliorata della Spada del Custode.

Entrambe le carte arma di un eroe vanno sovrapposte e collocate in una singola bustina trasparente. Questa coppia di carte arma funziona come una singola **CARTA ATTACCO** a due lati. Durante la partita un eroe potrà girare la sua carta attacco per usare l'arma sull'altro lato.



La carta attacco di partenza di Galaden viene composta in modo che i lati migliorati (♠) delle sue due carte arma restino nascosti.

—GIRARE LE CARTE—

Durante la partita, un eroe può girare la sua carta eroe, le sue carte abilità e la sua carta attacco, composta da 2 carte arma nel modo descritto precedentemente.

Girare una carta cambia le capacità e le armi a disposizione di un eroe. Inoltre, girando una carta si rimuovono tutti i segnalini su quella carta, che includono le condizioni e le fatiche (che saranno descritte successivamente).

Durante la partita i giocatori vengono sfidati a gestire con efficienza le loro carte, assicurandosi che ognuna sia girata sul lato che desiderano usare in una determinata situazione.

L'APP

L'app di *Descent: Leggende delle Tenebre* guida i giocatori attraverso la campagna fornendo brani narrativi e obiettivi, rivelando le mappe e i nemici e determinando se gli eroi vincono o meno un'impresa. L'app salva inoltre i loro progressi all'interno della campagna e l'inventario.

L'app ha due schermate principali: una che mostra la mappa che gli eroi stanno esplorando e un'altra che mostra tutti i nemici attualmente in gioco.



Schermata della Mappa



Schermata dei Nemici

I giocatori possono alternare una schermata e l'altra selezionando i tasti in alto a destra. Il tasto della schermata attuale è evidenziato.



Tasto "Schermata della Mappa" (a sinistra)
e Tasto "Schermata dei Nemici" (a destra)

Entrambe queste schermate prevedono numerose funzioni di gioco che saranno descritte successivamente.

NEMICI

I nemici sono i vari mostri e avversari che gli eroi incontrano durante la partita. Ogni nemico sulla mappa è rappresentato da una miniatura, mentre le informazioni relative a quel nemico sono calcolate dall'app.

Quando un nemico viene generato, l'app crea una barra del nemico, assegna un colore a quel nemico (usato per distinguerlo da altri nemici dello stesso tipo) e mostra dove va collocato sulla mappa.

Prima di collocare una miniatura nemica sulla mappa, i giocatori devono inserire un indicatore di colore del colore assegnato nella base di quella miniatura. Gli indicatori di colore sono dotati anche di tacche per i giocatori daltonici (vedi "Giocatori Daltonici" a seguire).



La barra di questo nemico è di colore arancione, quindi si inserisce un indicatore di colore arancione nella base della miniatura nemica.

GIOCATORI DALTONICI

Ogni lato di un indicatore di colore mostra da 1 a 4 tacche. Se i giocatori non riescono a distinguere un nemico dal suo colore, è sufficiente assicurarsi che il numero di tacche mostrato dall'indicatore di colore corrisponda al numero di tacche che compare sulla barra di quel nemico nell'app.



Sia la barra che l'indicatore di colore di questo nemico mostrano 3 tacche.

PREPARAZIONE

Per preparare una campagna di *Descent: Leggende delle Tenebre*, svolgere i passi presentati in questa sezione.

1. **Avviare l'App:** I giocatori avviano l'app *Descent: Leggende delle Tenebre* e selezionano "Nuova Campagna". L'app guida i giocatori in una serie di schermate per creare uno slot di salvataggio, selezionare un livello di difficoltà e scegliere i personaggi di partenza.

Ad eccezione della selezione di uno slot di salvataggio, nessuna di queste scelte è permanente. I giocatori possono modificare il livello di difficoltà in qualsiasi momento e possono giocare personaggi diversi nel corso della campagna.

Modalità Solitario: In una partita in solitario, il giocatore sceglie e controlla 2 eroi, ma tutte le altre regole restano invariate.



2. **Radunare i Componenti degli Eroi:** Ogni giocatore prende 1 carta di consultazione, 1 indicatore di salute, la miniatura di plastica e la carta eroe corrispondenti all'eroe che ha scelto nell'app, nonché le 2 carte arma di partenza di quell'eroe, come segue:

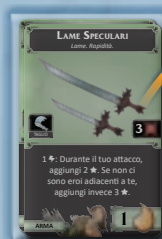
- » **Brynn:** Maglio Bilanciato, Spada del Custode
- » **Galaden:** Arco di Legnosangue, Lame Speculari
- » **Syrus:** Bacchetta Scintillante, Bastone Contorto
- » **Vaerix:** Lancia di Riverwatch, Squilla Spinadiferro

Ogni giocatore unisce le sue armi di partenza sovrapponendo un'arma all'altra. Le facce che contengono l'icona migliore (♣) devono essere rivolte l'una contro l'altra in modo da non risultare visibili (vedi "Carte Arma e Carte Attacco" a pagina 4). Le due carte vengono poi inserite in una bustina trasparente e considerate come una singola carta attacco durante la partita.

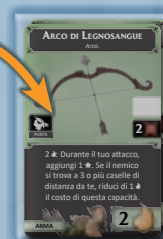
Ogni giocatore prepara poi un'area di gioco davanti a sé dove colloca i componenti radunati. Un eroe può iniziare la partita con un qualsiasi lato della sua carta eroe e della sua carta attacco a faccia in su.



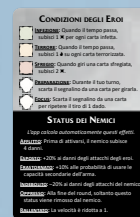
Carta Eroe, Miniatura, Indicatore di Salute e Armi di Partenza di Galaden



Carta Attacco (fronte)

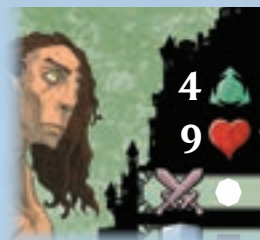


Carta Attacco (retro)



Carta di Consultazione

3. **Regolare l'Indicatore di Salute:** Ogni giocatore regola il proprio indicatore di salute sul numero corrispondente al valore di salute massima che compare sulla sua carta eroe.

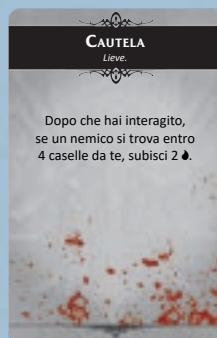


Salute Massima

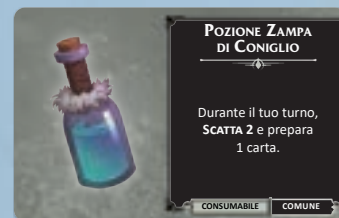


Galaden inizia la partita con salute pari a 9.

4. **Creare la Riserva:** Suddividere tutti i segnalini per tipo e comporre i rispettivi cumuli per formare la riserva. Collocare le tessere della mappa, i terreni, le miniature nemiche, le carte consumabile e le carte ferita nella riserva; non è necessario mescolare le carte ferita e le carte consumabile. Rimettere tutte le altre carte nella scatola del gioco: non saranno usate nel corso della prima impresa.



Carte Ferita



Carte Consumabile

5. **Creare la Mappa di Partenza:** Seguire le istruzioni dell'app per preparare la prima mappa, collocando le tessere della mappa, i segnalini, i terreni e le miniature.

Su ogni tessera della mappa è stampato un codice unico che consente di ritrovare facilmente le tessere richieste. Lasciare spazio sufficiente nell'area di gioco per collocare le ulteriori tessere della mappa durante la partita.



GIOCARE UN'IMPRESA

Una singola partita di *Descent: Leggende delle Tenebre* rappresenta un'IMPRESA da giocare nel corso di una serie di round, dove ogni round è composto da due fasi che i giocatori risolveranno nell'ordine seguente:

1. **Fase degli Eroi:** Durante questa fase, gli eroi si muovono sulla mappa, attaccano i nemici e interagiscono con l'ambiente.
2. **Fase delle Tenebre:** Durante questa fase, l'app risolve gli effetti del tempo, dei nemici e dell'impresa.

Dopo aver risolto la Fase delle Tenebre, ha inizio un nuovo round, partendo con la Fase degli Eroi. I giocatori continuano a risolvere i round di gioco in questo modo finché l'impresa non termina.

FASE DEGLI EROI

Durante la Fase degli Eroi, gli eroi scelgono l'ordine in cui svolgere i loro turni; quest'ordine può cambiare di round in round. Dopo che tutti gli eroi hanno svolto un turno, selezionare il tasto "Fine Fase" per proseguire con la Fase delle Tenebre.



FINE FASE

Durante il proprio turno, ogni eroe può effettuare fino a 3 azioni in qualsiasi ordine: 1 azione di manovra e 2 azioni aggiuntive a sua scelta. Un eroe può effettuare la stessa azione più volte: per esempio, Brynn potrebbe effettuare 1 azione di combattimento seguita da 2 azioni di manovra.

Le 5 azioni tra cui un eroe può scegliere sono le seguenti:

- Manovra
- Combattimento
- Esplorazione
- Approntamento
- Azione Unica

Ognuna di queste azioni è descritta in maggior dettaglio nelle pagine seguenti.

MANOVRA

L'azione di manovra consente a un eroe di muoversi sulla mappa. Quando un eroe effettua un'azione di manovra, ottiene un numero di punti movimento pari alla sua velocità.



Un eroe può spendere 1 punto movimento per muoversi in una casella adiacente. Le tessere della mappa sono divise in caselle e due caselle sono considerate adiacenti se condividono un bordo o un angolo.



La casella dell'eroe è adiacente alle 8 caselle evidenziate.

Un eroe non può muoversi in una casella che contiene un nemico o un terreno 3D, ma può muoversi nella casella che contiene un altro eroe, a patto che poi possa muoversi immediatamente fuori da quella casella.

Un eroe può effettuare azioni tra la spesa di un punto movimento e l'altro.

Dopo che un eroe ha terminato il suo turno, gli eventuali punti movimento che non ha speso vanno perduti. I punti movimento non spesi non si conservano per i turni futuri.

Eroe Impegnato

Un eroe è **IMPEGNATO** se è adiacente a un nemico. Quando un eroe diventa impegnato, perde tutti i punti movimento. Quando un eroe impegnato sta per ottenere 2 o più punti movimento, ne ottiene invece soltanto 1.

Segnalini Vista

I segnalini vista rappresentano dei punti di interesse. Quando gli eroi si avvicinano a un segnalino vista possono espandere la mappa, rivelare nuovi dettagli o innescare trappole.



Segnalino Vista

Quando un eroe si muove in una casella che contiene un segnalino vista o in una casella adiacente ad esso, deve attivare il segnalino vista **immediatamente**. Per farlo, seleziona e trascina il proprio ritratto su quel segnalino vista nell'app. Farlo non è considerato un'azione.

Se un effetto fa sì che questo movimento si verifichi durante la Fase delle Tenebre, l'eroe risolve quel segnalino vista all'inizio del round successivo.

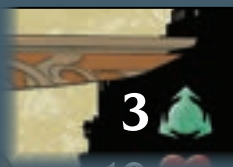


Brynn si è mossa fino a una casella adiacente a questo segnalino vista, quindi deve attivarlo prima di proseguire il suo turno.

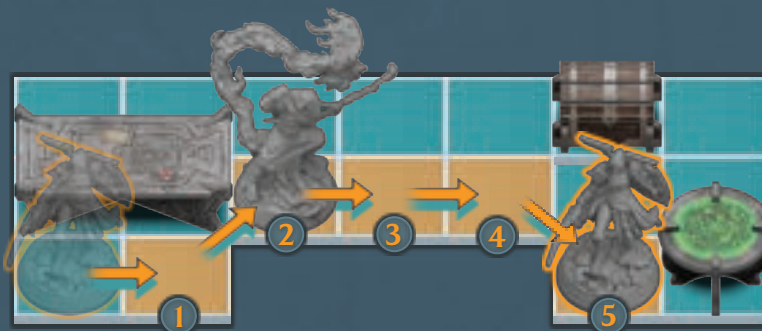
ESEMPIO DI MOVIMENTO

Brynn vuole muoversi in una casella adiacente al forziere vicino, in modo da poter cercare al suo interno. Brynn effettua un'azione di manovra: la sua velocità è pari a 3, quindi ottiene 3 punti movimento.

1. Brynn spende il suo primo punto movimento per muoversi a destra.
2. Spende il suo secondo punto movimento per muoversi diagonalmente fino alla casella di Syrus.
3. Spende il suo terzo punto movimento per muoversi a destra e uscire immediatamente dalla casella di Syrus. Deve muoversi ancora, quindi effettua un'altra azione di manovra, ottenendo altri 3 punti movimento.
4. Spende il suo quarto punto movimento per muoversi fino alla casella adiacente al forziere. Come ultima azione del round, effettua un'azione di esplorazione per cercare nel forziere.
5. Spende il suo quinto punto movimento per muoversi fino alla casella adiacente al calderone e termina il suo turno, rinunciando al suo ultimo punto movimento.



Velocità di Brynn



ESEMPIO DI MOVIMENTO DA IMPEGNATO

Dopo aver esplorato il forziere nel suo turno precedente, Brynn vuole attaccare il Wight. Brynn effettua un'azione di manovra e ottiene 3 punti movimento.

1. Spende 1 punto movimento per muoversi in una casella adiacente al Wight. Così facendo diventa impegnata, quindi perde tutti i suoi punti movimento rimanenti.
2. Usa la sua seconda azione per attaccare il Wight (vedi "Combattimento" a pagina 10) ma non lo sconfigge, quindi è ancora impegnata.
3. Usa la sua ultima azione per un'altra azione di manovra. Dato che è ancora impegnata, ottiene solo 1 punto movimento. Lo usa per allontanarsi dal Wight.



— COMBATTIMENTO —

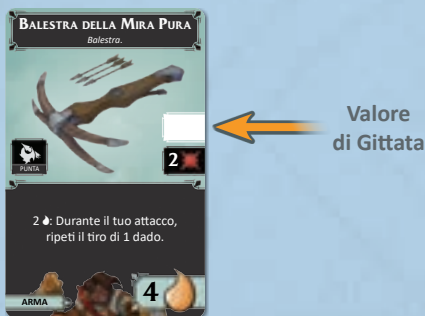
L'azione di combattimento consente a un eroe di **ATTACCARE** un nemico nel tentativo di sconfiggerlo e rimuoverlo dalla mappa (vedi "Esempio di Attacco di un Eroe" a pagina 12).

L'arma sul lato a faccia in su della carta attacco di un eroe è quella che l'eroe usa durante un attacco. Quando un eroe attacca, deve scegliere e attaccare 1 miniatura nemica entro **GITTATA** e in **LINEA DI VISTA** per la miniatura del suo eroe.

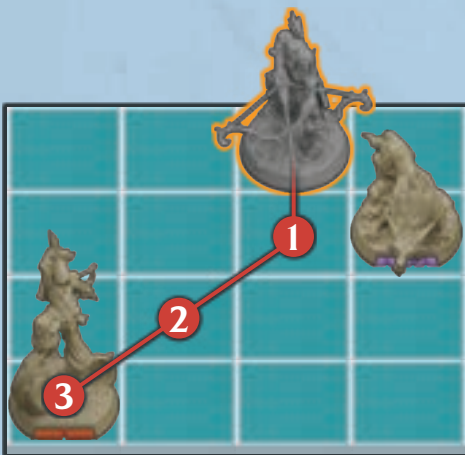
Gittata

La gittata si usa per determinare se un nemico si trova entro la distanza alla quale l'arma di un eroe può colpire. Nel caso di tutte le armi, un nemico è entro gittata di un eroe se è adiacente a quell'eroe. Nel caso delle armi che possiedono la parola chiave **PORTATA**, un nemico è entro gittata se è adiacente a quell'eroe o se si trova a 2 caselle di distanza da esso.

Se un eroe usa un'arma con un valore di gittata, l'attacco è un attacco a distanza. Gli eroi possono effettuare attacchi a distanza contro nemici adiacenti o non adiacenti.



Quando un eroe attacca usando un'arma con un valore di gittata, deve determinare la gittata a cui si trova il nemico. Per determinare la gittata, l'eroe conta il numero di caselle tra la sua casella e quella del nemico lungo il percorso più breve di caselle adiacenti. L'eroe parte da una casella a lui adiacente e termina nella casella del nemico. Se quel numero è pari o inferiore alla gittata dell'arma, il nemico è entro gittata.



Galaden è adiacente al nemico a destra, quindi può attaccarlo con qualsiasi arma. Il nemico a sinistra è distante 3 caselle, quindi Galaden ha bisogno di un'arma con un valore di gittata pari o superiore a 3 per poterlo attaccare.

Linea di Vista

La linea di vista stabilisce ciò che una miniatura è in grado di vedere. Per determinare la linea di vista, tracciare una linea immaginaria dal centro della casella di una miniatura al centro della casella di un'altra miniatura. Se la linea è interrotta dai margini della mappa o da caselle che contengono terreni bloccanti (vedi "Terreni Bloccanti" a pagina 22), la linea di vista tra di loro è **BLOCCATA**.

Gli angoli delle caselle non bloccano la linea di vista. Inoltre, le miniature non bloccano la linea di vista.

Una miniatura **non può** attaccare un'altra miniatura se la linea di vista tra di loro è bloccata.



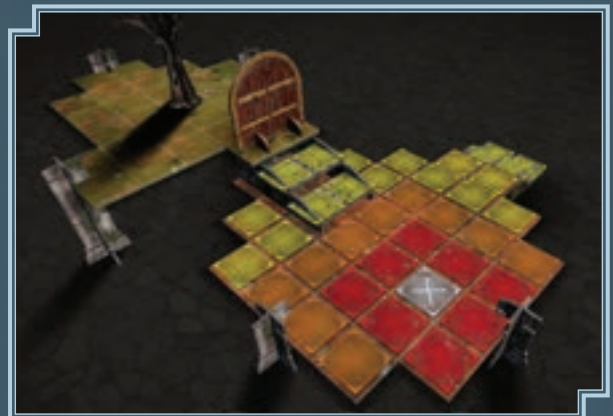
La linea di vista dall'eroe al nemico #2 è bloccata da un albero, ma quelle fino ai nemici #1 e #3 sono sgombrare.

◇ STRUMENTO DI LINEA DI VISTA ◇

Se un giocatore ha difficoltà a determinare la linea di vista, può selezionare "Linea di Vista" dal menu delle opzioni e poi una qualsiasi casella nell'app: così facendo l'app evidenzierà tutte le caselle che si trovano in linea di vista della casella selezionata. L'app mostra anche la gittata da quella casella: le caselle rosse sono adiacenti, quelle arancioni sono a 2 caselle di distanza e quelle gialle sono a 3 o più caselle di distanza.



Menu delle Opzioni



La casella selezionata ha linea di vista sgombrata fino alle caselle evidenziate, ma non fino alle caselle dietro la porta.

Attacchi degli Eroi

Quando un eroe attacca un nemico, usare l'app per selezionare e trascinare il suo ritratto sull'immagine del nemico che sta per essere attaccato.



Per attaccare il Bandito verde, Syrus seleziona il suo ritratto e lo trascina sull'immagine di quel nemico.

Così facendo si apre la schermata di attacco dell'eroe, in cui l'eroe indica l'arma che sta usando (la sua arma a faccia in su) selezionandola nell'app. Poi tira il dado mostrato accanto all'icona attacco sulla sua carta eroe.



Galaden tira 1 dado blu durante il suo attacco.

Solitamente l'eroe cerca di ottenere il maggior numero possibile di risultati successo (★) per danneggiare il nemico. L'eroe può risolvere ogni icona del dado nei modi seguenti:

- **Successo (★):** L'eroe può spendere ogni successo per applicare danni al nemico.
- **Vantaggio (⊕):** L'eroe può collocare fatiche per convertire 1 risultato vantaggio in 1 risultato successo per ogni fatica collocata (vedi "Fatica" a pagina 18).
- **Impulso (⚡):** L'eroe può spendere i risultati impulso per risolvere le capacità di impulso in grado di fornire vari effetti (vedi "Capacità di Impulso" a pagina 20).

Per ogni risultato successo che l'eroe spende per applicare i danni, selezionare il tasto ">" per inserire quel successo nell'app. Dopo che l'eroe ha inserito il numero totale di successi, selezionare "Conferma".



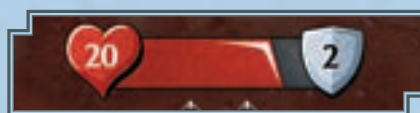
Per ogni successo, il nemico subisce dei danni (★) che vengono sottratti automaticamente dalla sua salute. L'ammontare di danni che il nemico subisce per ogni successo è determinato dal valore di danno dell'arma usata dall'eroe.



L'Arco di Legnosangue ha un valore di danno pari a 2.
Con 2 successi, il nemico subisce 4 danni.

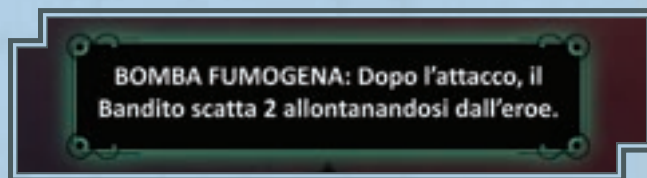
Difese e Capacità dei Nemici

Ogni nemico possiede un valore di difesa che compare accanto alla barra della sua salute. Ogni volta che un nemico viene attaccato, i danni che esso subisce vengono ridotti di un ammontare tra 0 e il suo valore di difesa. Questo viene calcolato automaticamente dall'app.



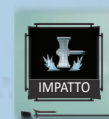
Quando il bandito viene attaccato, l'app riduce i danni che esso subisce di un numero tra 0 e 2.

Molti nemici possiedono anche delle capacità di difesa che gli eroi risolvono quando il nemico viene attaccato.



Tipi di Danno

Ogni arma possiede uno o più tipi di danno mostrati sul lato sinistro della carta. Molti nemici sono vulnerabili a certi tipi di danno. Durante l'attacco di un eroe, ogni successo speso infligge 1 danno aggiuntivo per ogni tipo di danno dell'arma a cui un nemico è vulnerabile. Questo viene calcolato dall'app.



Tipo di Danno
Impatto

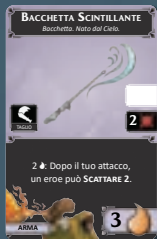
I tipi di danno a cui un nemico è vulnerabile sono indicati con "?" finché la vulnerabilità non viene scoperta. La prima volta che un nemico subisce danni di un tipo a cui è vulnerabile, quella vulnerabilità viene rivelata per la durata della campagna.



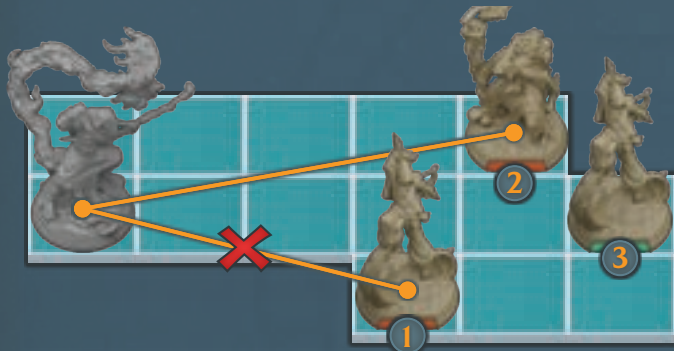
Questo nemico è vulnerabile alle armi che infliggono il tipo di danno anemos. L'altra sua vulnerabilità è sconosciuta.

ESEMPIO DI ATTACCO DI UN EROE

1. Syrus effettua un'azione di combattimento per attaccare un nemico. La sua arma equipaggiata, la Bacchetta Scintillante, ha un valore di gittata pari a 4, quindi deve scegliere 1 nemico che si trovi entro 4 caselle di distanza da lui.



2. Il nemico #3 non si trova entro 4 caselle da Syrus, quindi Syrus non può attaccarlo. I nemici #1 e #2 sono entro gittata, ma la linea di vista fino al nemico #1 è bloccata dal bordo della mappa, quindi Syrus può attaccare soltanto il nemico #2.



3. Syrus seleziona il suo ritratto nell'app e lo trascina sulla miniatura del nemico #2 per iniziare l'attacco.



4. Quando gli viene richiesto, Syrus conferma che sta usando la sua Bacchetta Scintillante, poi tira il dado arancione mostrato sulla sua carta eroe e ottiene 1 successo (★) e 2 vantaggi (⊕).



5. Syrus colloca 1 fatica sulla sua arma a faccia in su per convertire 1 vantaggio (⊕) in 1 successo (★), per un totale di 2 successi. Inserisce 2 successi nell'app selezionando due volte il tasto ">" e poi seleziona "Conferma".



6. L'app calcola il risultato dell'attacco. Ogni successo con la Bacchetta Scintillante infligge 2 danni. Dato che la Bacchetta Scintillante possiede il tipo di danno taglio (✂), a cui il nemico è vulnerabile, il nemico subisce 1 danno aggiuntivo per ogni successo, portando il totale a 6 danni.

$$\star + \text{✂} + \star + \text{✂} = 6$$

7. Il nemico ha un valore di difesa pari a 2, quindi i danni vengono ridotti casualmente di un massimo di 2. In questo caso, i danni sono ridotti di 1, quindi il nemico subisce 5 danni e rimane con un valore di salute pari a 22.



8. Anche la capacità di difesa dello Zelota viene risolta: l'app seleziona 1 nemico casuale e la prossima volta che quel nemico attaccherà, l'app aggiungerà 2 danni.

MARTIRE: Un nemico casuale aggiunge 2 danni alla sua prossima attivazione.

—ESPLORAZIONE—

L'azione di esplorazione consente a un eroe di cercare nell'ambiente circostante e di interagire con i segnalini e i terreni 3D sulla mappa, che possono far progredire e alterare la narrazione di un'impresa e fornire agli eroi scelte ed esperienze speciali.



Segnalino Esplorazione



Terreno 3D

Quando un eroe effettua l'azione di esplorazione, **INTERAGISCE** con un terreno 3D o un segnalino esplorazione. Quel componente deve trovarsi nella stessa casella della miniatura dell'eroe o in una casella adiacente ad essa. Per interagire, il giocatore seleziona il ritratto del suo eroe nell'app e lo trascina sul componente con cui interagisce, per poi seguire le istruzioni fornite dall'app.



Brynn esplora il forziere trascinandolo sopra il suo ritratto.

L'interazione con i terreni 3D e con i segnalini può produrre effetti di vario tipo come effettuare prove, ottenere oggetti ed espandere la mappa, tutti descritti successivamente.

Un eroe può selezionare un qualsiasi terreno 3D o segnalino toccandolo sull'app: farlo gli consente di esaminare le informazioni disponibili su quel terreno o segnalino senza effettuare azioni.



—APPONTAMENTO—

L'azione di approntamento consente a un eroe di girare 1 carta nella sua area di gioco. Questo gli permette di cambiare la sua capacità di eroe o la sua arma in qualcosa di più utile in base alle circostanze del momento.

Quando un eroe effettua l'azione di approntamento può girare la sua carta eroe, la sua carta attacco oppure 1 sua carta abilità (vedi "Abilità ed Esperienza" a pagina 28).

Quando un eroe gira una carta per qualsiasi motivo, scarta tutti i segnalini su quella carta. Questo è un ottimo modo per rimuovere gli effetti ostacolanti dei segnalini fatica e di alcune condizioni.



—AZIONI UNICHE (◆)—

Molte carte possiedono delle capacità precedute dall'icona azione unica (◆). Il numero che precede l'icona azione unica indica quante azioni deve usare l'eroe per effettuare quell'azione unica.

2 ◆: Attacca 1 nemico 2 volte.
Durante ciascuno di questi
attacchi, aggiungi 1 ★.

Questa capacità usa 2 azioni dell'eroe.

FASE DELLE TENEBRE

La Fase delle Tenebre rappresenta il passaggio del tempo, nel corso del quale gli avversari e gli altri elementi dell'impresa tenderanno di impedire agli eroi di raggiungere i loro obiettivi. L'app guida i giocatori nel corso della Fase delle Tenebre, ma i suoi passi sono brevemente descritti di seguito:

1. **Passaggio del Tempo:** Quando il tempo passa, gli eroi subiscono gli effetti delle condizioni "infezione" e "terrore" (vedi "Condizioni degli Eroi" a pagina 20). Inoltre, ogni eroe può scartare 1 fatica (vedi "Fatica" a pagina 18).
2. **Attivazione dei Nemici:** L'app attiva ogni nemico sulla mappa, uno alla volta, facendolo muovere e attaccare (vedi "Attivazioni dei Nemici" a pagina 15).
3. **Impresa:** L'app può mostrare messaggi relativi ai nuovi eventi, collocare nemici sulla mappa, aggiornare gli obiettivi degli eroi e altro ancora.
4. **Tattica:** Alcuni nemici potrebbero avere intenzione di eseguire una tattica particolarmente astuta o potente nel round successivo. Se così è, l'app mostra un messaggio che allude alle intenzioni del nemico.

VITTORIA E SCONFITTA

Ogni impresa prevede degli obiettivi specifici che vengono mostrati nella parte alta della schermata.

OBBIETTIVO: Difendere la carovana fino all'arrivo del Barone.

Se gli eroi completano l'obiettivo finale di un'impresa, vincono la partita e l'impresa termina.

Se l'obiettivo finale non può essere completato o se un eroe con una ferita grave diventa ferito di nuovo, gli eroi perdono e l'impresa termina (vedi "Danni e Ferite degli Eroi" a pagina 18).

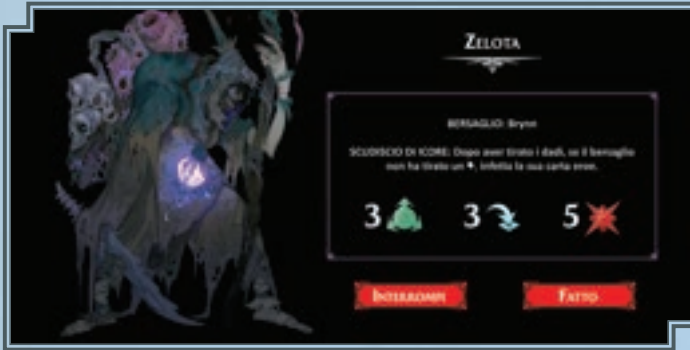
Quando un'impresa termina, gli eroi proseguono con l'impresa successiva. Tuttavia, l'esito dell'impresa (che gli eroi abbiano vinto o perso) potrebbe influenzare le imprese future e altri aspetti della campagna.



ATTIVAZIONI DEI NEMICI

Durante la Fase delle Tenebre, ogni nemico si attiva e svolge un turno. Quando un nemico si attiva, solitamente si muove verso un eroe specifico e lo attacca.

L'ordine in cui i nemici si attivano è determinato dall'app. Quando arriva il turno di attivazione di un nemico, l'app apre una schermata di attivazione che mostra l'immagine e il nome di quel nemico, nonché le altre informazioni che il nemico usa per la sua attivazione.



Schermata di Attivazione di un Nemico

BERSAGLI

Ogni nemico vuole attaccare un eroe nel corso della sua attivazione: quell'eroe è il **BERSAGLIO** del nemico ed è mostrato sulla sua schermata di attivazione. Quando si attiva, il nemico si muove in modo da posizionarsi per risolvere un attacco contro il bersaglio, se possibile.

Se il nemico non può attaccare il bersaglio mostrato, il suo bersaglio diventa invece l'eroe a lui più vicino. Se ci sono più eroi vicini allo stesso modo, il bersaglio diventa l'eroe con meno salute tra questi, e se ci sono più eroi vicini allo stesso modo e con la stessa minor salute, sono gli eroi a scegliere il bersaglio dell'attacco tra le opzioni valide.

Se un nemico non può attaccare alcun eroe durante la sua attivazione, si muove verso l'eroe con meno salute più vicino.

MOVIMENTO

La prima cosa che fa un nemico durante la sua attivazione è muoversi. Quando un nemico viene attivato, ottiene un ammontare di punti movimento pari alla sua velocità. Se il nemico è impegnato, ottiene invece soltanto 1 punto movimento.

Poi quel nemico spende i suoi punti movimento per muoversi fino a una casella della mappa dalla quale può attaccare il suo bersaglio. Un nemico senza un valore di gittata si muove adiacente al suo bersaglio; se ha un valore di gittata, invece, si muove in modo da arrivare a un numero di caselle di distanza dal suo bersaglio **pari** a quel valore di gittata, o più vicino possibile a quel numero. Questo significa che il nemico si muove allontanandosi dal suo bersaglio (se è troppo vicino) o avvicinandosi a esso (se è troppo lontano).

Un nemico non può muoversi in una casella che contiene un eroe o un terreno 3D, ma può muoversi in una casella che contiene un altro nemico, se poi si muove immediatamente fuori da quella casella.



Velocità del Nemico



Gittata del Nemico

GITTATA E LINEA DI VISTA

Un nemico che può attaccare a distanza deve avere linea di vista dalla casella in cui si è mosso fino al suo bersaglio. Se un nemico non ha linea di vista fino al suo bersaglio da nessuna casella che si trovi a un numero di caselle da quel bersaglio esattamente pari alla sua gittata, quel nemico si muove fino a una casella che sia più distante possibile dal bersaglio pur rimanendo entro gittata e in linea di vista.

La linea di vista e la gittata sono determinate usando le stesse regole descritte per gli eroi (vedi "Gittata" e "Linea di Vista" a pagina 10).

NEMICO IMPEGNATO

Analogamente agli eroi, un nemico diventa impegnato se inizia la sua attivazione in una casella adiacente a un eroe o se si muove in una casella adiacente a un eroe.

I nemici preferiscono non diventare impegnati, se possibile. Tuttavia, questa preferenza è la considerazione finale dopo che tutti gli altri criteri di movimento sono stati soddisfatti.

ATTACCO

Dopo che un nemico si è mosso, attacca il suo bersaglio per un ammontare di danni pari al valore di danno mostrato sulla sua schermata di attivazione.



Valore di Danno

L'eroe bersaglio difende per ridurre l'ammontare di danni che subisce. Per difendere, l'eroe tira il dado mostrato accanto alla sua icona difesa sulla sua carta eroe. Poi può risolvere ogni icona del dado come segue:

- **Successo (★):** L'eroe può spendere i successi per ridurre di 1 i danni che sta per subire per ogni successo speso.
- **Vantaggio (⚡):** L'eroe può collocare fatiche per convertire 1 risultato vantaggio in 1 risultato successo per ogni fatica collocata (vedi "Fatica" a pagina 18).
- **Impulso (⚡):** L'eroe può spendere i risultati impulso per risolvere le capacità di impulso, in grado di fornire vari effetti (vedi "Capacità di Impulso" a pagina 20).

Icona Difesa



Galaden tira 1 dado nero durante la sua difesa.

Dopo aver ridotto i danni, l'eroe subisce tutti i danni rimanenti. Per farlo, l'eroe ruota il suo indicatore di salute per ridurre la sua salute dell'ammontare di danni subiti, fino a un minimo di 0 (vedi "Danni e Fatiche" a pagina 18).



Galaden subisce 4 danni.

CAPACITÀ DI ATTIVAZIONE DEI NEMICI

Ogni nemico possiede una capacità, come lo Scudiscio di Icore dello Zelota, che modifica la sua attivazione. Quando un nemico si attiva, gli eroi leggono e applicano quella capacità all'attivazione del nemico.

SCUDISCIO DI ICORE: Dopo aver tirato i dadi, se il bersaglio non ha tirato un ⚡, infetta la sua carta eroe.

INTERRUZIONE

La schermata di attivazione del nemico include un tasto "Interrompi" che gli eroi possono selezionare se hanno bisogno di risolvere degli effetti che si verificano prima o durante l'attivazione di un nemico.

INTERROMPI

Quando un eroe seleziona il tasto "Interrompi", la schermata di attivazione del nemico si chiude e gli eroi possono accedere alle schermate principali di gioco. Quando gli eroi sono pronti a riprendere l'attivazione di un nemico, selezionare il tasto "Riprendi Attivazione".

RIPRENDI ATTIVAZIONE

REGOLA EROICA

Durante le attivazioni dei nemici, i giocatori dovrebbero muovere i nemici e usare le loro capacità in un modo che soddisfi al meglio le istruzioni dei nemici stessi ed eviti che diventino impegnati, se possibile. Al di là di questo, i giocatori non sono obbligati a muovere i nemici affinché si contrappongano in modo ottimale agli eroi.

ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DI UN NEMICO

1. Lo Zelota viola si attiva. Ha velocità e gittata pari a 3 e il suo bersaglio mostrato è Brynn.



2. Lo Zelota non è impegnato, quindi ottiene 3 punti movimento. Dato che lo Zelota ha una gittata pari a 3, cerca di trovarsi esattamente a 3 caselle di distanza da Brynn. Tra le caselle che si trovano a 3 caselle di distanza da Brynn, lo Zelota si muove fino a quella con la spunta verde, dove possiede linea di vista sgombra fino a Brynn e non diventa impegnato.



3. Lo Zelota attacca Brynn. Brynn tira 1 dado nero per la sua difesa, tirando 1 successo (★) e 1 impulso (⚡). Avendo tirato un impulso, la capacità di attivazione dello Zelota non ha effetto.



4. L'attacco dello Zelota infligge 5 danni. Il successo di Brynn riduce quei danni a 4. Brynn subisce 4 danni e fa ruotare il suo indicatore di salute per regolarlo sulla sua salute attuale.

$$5 \star - \text{Dado} = 4$$



5. L'attivazione dello Zelota termina dopo che ha attaccato. Gli eroi selezionano "Fatto" per proseguire con l'attivazione del prossimo nemico.



DANNI E FATICHE

Questa sezione descrive le regole per danneggiare gli eroi e i nemici e le regole relative alla fatica degli eroi.

DANNI E FERITE DEGLI EROI

L'indicatore di salute di un eroe mostra sempre la sua salute attuale. Quando un eroe si cura (♥), aumenta la sua salute, ma non può possedere una salute superiore alla sua salute massima.



Salute Massima sulla Carta Eroe

Dopo che un eroe ha subito 1 o più danni (✖), riduce la sua salute di un pari ammontare. Se la salute di un eroe scende a 0, quell'eroe diventa **FERITO**. Quando un eroe diventa ferito, il giocatore regola il suo indicatore sulla salute massima e seleziona il ritratto dell'eroe nell'app per visualizzare la sua schermata delle informazioni, poi seleziona il tasto "Eroe Ferito" e segue le istruzioni fornite dall'app.



Se l'eroe riceve l'istruzione di subire una ferita, si procede come segue:

- **Ferita Lieve:** L'eroe subisce 1 ferita lieve prendendo la carta ferita lieve specificata dall'app e collocandola nella sua area di gioco con il lato "Lieve" a faccia in su. L'eroe legge l'effetto della carta e segue le sue istruzioni.
- **Ferita Grave:** L'eroe subisce 1 ferita grave girando la sua carta ferita in modo che il suo lato "Grave" si trovi a faccia in su. L'eroe legge l'effetto della carta e segue le sue istruzioni.

Se un eroe con una ferita grave diventa ferito, solitamente l'app informa gli eroi che hanno fallito e l'impresa termina.



Carta Ferita Lieve



Carta Ferita Grave

DANNI E SCONFITTA DEI NEMICI

Quando un nemico subisce danni da un attacco, l'app applica i danni automaticamente. Se la capacità di un eroe danneggia direttamente un nemico, l'eroe seleziona quel nemico nella schermata dei nemici e riduce manualmente la salute del nemico usando il tasto "<".

Se la salute di un nemico raggiunge lo 0 per qualsiasi motivo, quel nemico è sconfitto e la sua miniatura è rimossa dalla mappa di gioco.



Inserimento Diretto dei Danni nella Schermata delle Informazioni del Nemico

FATICA (♣)

Le fatiche sono generate quando un eroe esercita uno sforzo aggiuntivo nel corso dell'impresa. Questi sforzi possono consentire a un eroe di avere successo nei momenti cruciali, ma le fatiche accumulate possono ostacolarlo se non vengono gestite con attenzione.

— CONVERTIRE I VANTAGGI —

Quando un eroe tira i dadi durante un attacco, una difesa o una prova, può convertire i risultati vantaggio (♣) in risultati successo (★) collocando segnalini fatica sulle proprie carte. Per ogni segnalino fatica collocato, l'eroe converte 1 risultato vantaggio in 1 risultato successo.



Segnalino Fatica

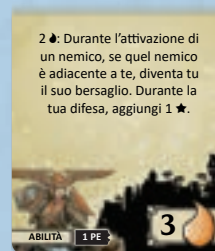
L'eroe può collocare ogni segnalino fatica su una qualsiasi sua carta che possieda un **LIMITE DI FATICHE** nell'angolo in basso a destra. Il limite di fatiche indica il numero massimo di segnalini fatica che possono trovarsi su quella carta.

— CAPACITÀ DI FATICA —

Se una capacità è preceduta da un numero e dall'icona fatica (♣), è una **CAPACITÀ DI FATICA**. Per risolvere una capacità di fatica, un eroe deve collocare il numero di segnalini fatica specificato dalla capacità; tali segnalini potranno essere collocati soltanto sulla carta che possiede la capacità in questione. Se così facendo il numero di segnalini fatica sulla carta dovesse superare il suo limite di fatiche, quella capacità non potrebbe essere risolta.

Se l'icona fatica è preceduta da una "X", l'eroe può collocare un qualsiasi ammontare di segnalini fatica sulla carta, purché non superino il limite di fatiche di quella carta.

Capacità di Fatica



Limite di Fatiche



Per usare questa capacità, l'eroe deve collocare 2 segnalini fatica su questa carta. Il limite di fatiche della carta è 3, quindi la capacità non può essere utilizzata se sono già presenti 2 o più segnalini fatica su di essa.

— SUBIRE FATICHE —

Esistono inoltre alcuni effetti di gioco che possono richiedere a un eroe di "subire" fatiche. Tranne dove specificato diversamente, quando un eroe subisce fatiche, deve collocare il numero specificato di segnalini fatica **su una qualsiasi sua carta che possieda un limite di fatiche** senza superare quel limite. Queste fatiche possono essere distribuite su più carte. Quando un eroe subisce fatiche, subisce invece 1 danno per ogni segnalino fatica che non può collocare su una carta.

PROVE

Quando gli eroi interagiscono con i terreni e con i segnalini sulla mappa, spesso viene loro richiesto di effettuare una prova. Ogni prova richiede a un eroe di usare una delle caratteristiche mostrate sulla sua carta eroe: Forza, Agilità, Intuito o Volontà. Ogni caratteristica può avere un modificatore positivo (+) o negativo (-) da applicare a tutte le prove di quella caratteristica.

Quando un eroe riceve l'istruzione di effettuare una prova di una caratteristica specifica, tira 2 dadi neri, poi applica il modificatore al numero di successi tirati.



Brynn effettua una prova di Volontà e tira 5 successi. Applica a quei successi il suo modificatore di Volontà, per un totale di 6 successi.

Il numero totale di successi dopo l'applicazione dei modificatori determina l'esito della prova. Esistono due tipi di prova:

- Alcune prove richiedono all'eroe di inserire il numero di successi nell'app affinché questa fornisca l'esito della prova. I successi per alcune di queste prove sono cumulativi: gli eroi possono effettuare la prova più volte e l'app tiene conto del numero totale di successi.
- Alcune prove forniscono un numero che indica quanti successi sono richiesti per superarla (per esempio, "effettua una prova di Forza 6"). Se l'eroe possiede un numero di successi pari o superiore al numero richiesto, supera la prova; altrimenti, la fallisce. Poi l'eroe seleziona "Superata" o "Fallita" a seconda del caso e l'app comunica l'esito all'eroe.

Mentre un eroe effettua una prova, può spendere icone impulso (⚡) per risolvere le capacità di impulso e collocare fatiche per convertire i risultati vantaggio (⊕) in risultati successo (★).



Questo eroe ha effettuato una prova di Forza e ha ottenuto 3 successi.

NEGARE

L'app può concedere a un eroe la possibilità di negare danni o fatiche prima di subirli. Quando questo accade, all'eroe viene presentata una caratteristica con cui effettuare una prova (per esempio, "ogni eroe subisce 4 danni (Forza nega)"). Prima di subire danni o fatiche, l'eroe può effettuare una prova con la caratteristica indicata e ogni successo (★) ottenuto durante quella prova previene 1 danno o 1 fatica.



EFFETTI DEGLI EROI

Questa sezione descrive le capacità e gli effetti che riguardano gli eroi.

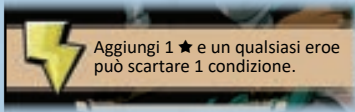
CAPACITÀ

Molte delle carte nell'area di gioco di un eroe possiedono delle capacità. Ogni capacità descrive quando e come viene risolta.

Quando un eroe risolve una capacità, essa **non può** influenzare gli altri eroi, a meno che non sia specificato diversamente. Per esempio, se una capacità recita "1 ♣: Focalizza 1 carta", l'eroe che risolve quella capacità non può collocare il segnalino focus sulla carta di un altro eroe.

CAPACITÀ DI IMPULSO

Una **CAPACITÀ DI IMPULSO** è una qualsiasi capacità preceduta da un'icona impulso (⚡). Molte carte possiedono capacità di impulso, incluse tutte le carte eroe. Un eroe può usare le sue capacità di impulso ogni volta che tira uno o più dadi. Per usare una capacità di impulso, un eroe spende 1 icona impulso da uno dei risultati del dado e poi risolve l'effetto della capacità. Ogni capacità di impulso può essere usata soltanto una volta per tiro.



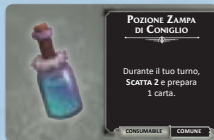
Capacità di Impulso su una Carta Eroe

RIPETERE IL TIRO DEI DADI

Alcune capacità consentono agli eroi di ripetere il tiro dei dadi. Le capacità di tiro ripetuto devono essere usate prima che qualsiasi risultato del dado sia risolto. Se un eroe possiede più capacità di tiro ripetuto, può ripetere il tiro di più dadi o ripetere il tiro di un qualsiasi dado più volte, usando i suoi tiri ripetuti come preferisce.

USARE I CONSUMABILI

Un consumabile è un oggetto che fornisce un beneficio immediato. Ogni consumabile descrive quando può essere usato e cosa fa. Dopo che è stato usato, viene messo da parte e non può essere usato di nuovo durante quell'impresa.



Carta Consumabile

PAROLE CHIAVE

Gli eroi e i nemici usano capacità presentate come **PAROLE CHIAVE**. Una parola chiave è un'abbreviazione di un effetto che compare spesso. Le regole di ogni parola chiave sono le seguenti:

- **Carica:** Dopo che una carta è stata girata (il che include anche quando viene collocata nell'area di gioco di un eroe all'inizio di un'impresa), se il lato a faccia in su di quella carta possiede la parola chiave **CARICA**, il tipo e il numero di segnalini specificati dalla parola chiave vengono collocati sulla carta. Quando non ci sono più segnalini di quel tipo sulla carta, quella carta viene girata.

Per esempio, se un eroe gira una carta e la capacità sul lato a faccia in su recita: "**CARICA:** Preparazione 2", l'eroe colloca 2 segnalini preparazione su quella carta. Quando l'eroe spende l'ultimo dei segnalini preparazione su quella carta, gira immediatamente quella carta.

- **Portata:** Un'arma con questa parola chiave può essere usata per attaccare una miniatura che si trovi a un massimo di 2 caselle di distanza (se la linea di vista non è bloccata).
- **Rivelazione:** Dopo che una carta è stata girata (il che include anche quando viene collocata nell'area di gioco di un eroe all'inizio di un'impresa), se il lato a faccia in su di quella carta possiede la parola chiave **RIVELAZIONE**, l'effetto che segue la parola chiave deve essere risolto immediatamente.
- **Scatto:** Questa parola chiave consente a una miniatura di muoversi di un massimo di caselle pari al numero specificato. Quando una miniatura viene mossa in questo modo, ignora le regole dell'impegno ma obbedisce comunque a tutte le regole dei terreni.

CONDIZIONI DEGLI EROI

Le condizioni degli eroi sono effetti positivi o negativi rappresentati dai segnalini condizione, da collocare sulle carte. Se un effetto richiede a un eroe di "infettare", "terrorizzare", "sfregiare", "focalizzare" o "preparare" una carta, quell'eroe colloca 1 segnalino condizione del tipo appropriato su quella carta. Per esempio, se un eroe riceve l'istruzione di "focalizzare" la sua carta eroe, ottiene 1 segnalino focus e lo colloca sulla sua carta eroe.

Se non è specificata una carta in particolare, l'eroe può collocare il segnalino sulla sua carta eroe, sulla sua carta attacco o su una qualsiasi delle sue carte abilità.

Quando una carta sta per ottenere una condizione ma possiede già un segnalino di quel tipo, non può ottenere di nuovo quella condizione. Risolvere la parola chiave **CARICA** è un'eccezione a questa regola.

Quando un eroe gira una carta, **tutti** i segnalini su quella carta vengono rimessi nella riserva.

Ogni condizione prevede un effetto unico, descritto di seguito:



Infezione: Quando il tempo passa durante la Fase delle Tenebre, l'eroe subisce 1 danno per ogni sua carta con un segnalino infezione.



Terrore: Quando il tempo passa durante la Fase delle Tenebre, l'eroe subisce 1 fatica su ogni sua carta con un segnalino terrore. (Come di consueto, l'eroe subisce 1 danno per ogni segnalino fatica che non riesce a collocare in questo modo.)



Sfregio: Quando un eroe gira una carta con un segnalino sfregio, quell'eroe subisce 2 danni.



Focus: Durante un attacco, una difesa o una prova, un eroe può scartare 1 segnalino focus da una sua carta per ripetere il tiro di 1 dado.



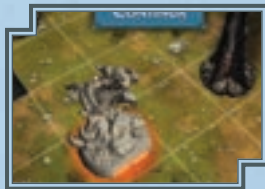
Preparazione: Durante il suo turno, un eroe può scartare 1 segnalino preparazione da una sua carta per girare quella carta senza dover effettuare un'azione di approntamento.

◆ REGOLE AGGIUNTIVE DEI NEMICI ◆

Questa sezione descrive le regole aggiuntive relative ai nemici (vedi "Attivazioni dei Nemici" a pagina 15).

┌ ─────────── COLLOCARE I NEMICI ───────────┐

Quando un nemico viene generato, l'app mostra quel nemico nella casella della mappa dove gli eroi devono collocare la sua miniatura. Se quella casella è già occupata da una miniatura, gli eroi spostano la miniatura esistente in una delle caselle più vicine a loro scelta.



Berserker Generato dall'App

┌ ─────────── LIVELLI DEI NEMICI ───────────┐

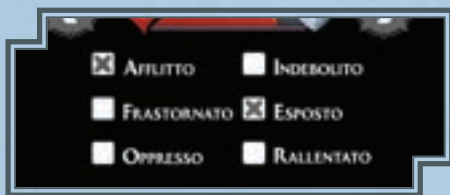
Ogni nemico possiede un livello che indica la forza di quella miniatura in particolare. Il livello del nemico è mostrato nella schermata dei nemici nell'app. I nemici di livello più alto hanno salute e difesa maggiori, nonché attacchi e capacità più forti.



Livello del Nemico

┌ ─────────── STATUS DEI NEMICI ───────────┐

Gli status dei nemici sono effetti negativi di cui l'app tiene conto. Se un eroe infligge uno status a un nemico, l'eroe applica quello status nella schermata dei nemici selezionando il nemico in questione e lo status appropriato.



Gli status dei nemici vengono risolti automaticamente dall'app e rimossi dall'app **alla fine di ogni round**. Un nemico non può subire uno status che già possiede.

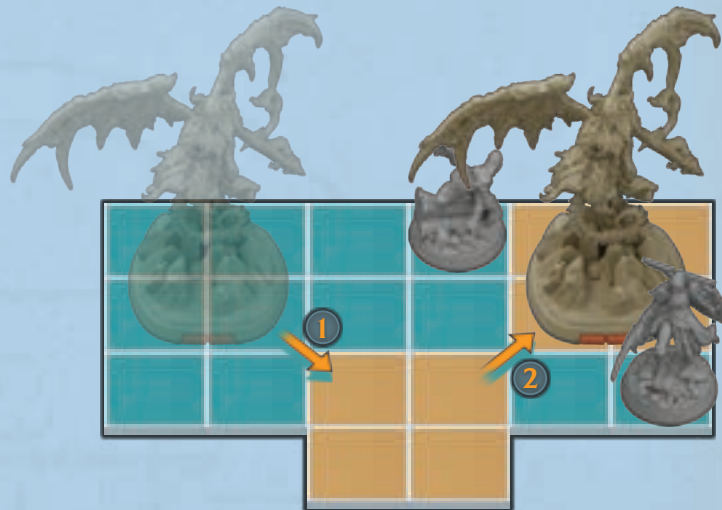
L'app risolve ogni status nel modo seguente, arrotondando per eccesso tutti i calcoli in percentuale.

- **Afflitto:** Prima di attivarsi durante la Fase delle Tenebre, un nemico afflitto subisce 4 danni.
- **Esposto:** Un nemico esposto subisce il 20% in più dei danni dagli attacchi.
- **Frastornato:** Quando un eroe attacca un nemico frastornato, le capacità secondarie dell'arma dell'eroe hanno il 10% di probabilità in più di essere utilizzate (vedi "Parti delle Armi" a pagina 27).
- **Indebolito:** I danni degli attacchi di un nemico indebolito sono ridotti del 20%.
- **Oppresso:** Alla fine del round, questo status viene rimosso dal nemico, ma tutti gli altri suoi status rimangono su di esso per 1 altro round.
- **Rallentato:** La velocità di un nemico rallentato è ridotta a 1.

┌ ─────────── NEMICI PICCOLI E GRANDI ───────────┐

Le miniature nemiche che occupano 1 casella sono **PICCOLE**. Le miniature nemiche che occupano 2 o più caselle sono **GRANDI**. Quando un nemico grande si muove, gli eroi scelgono 1 casella adiacente a una casella occupata dal nemico grande, poi lo muovono in modo che una qualsiasi parte della sua base occupi la casella scelta. Tutte le altre regole di movimento si applicano normalmente.

Quando è necessario determinare la linea di vista dei nemici grandi, tracciare un percorso fino al centro e dal centro di una qualsiasi casella occupata dal nemico grande. Inoltre, quando si determina la gittata da o fino a un nemico grande, gli eroi possono iniziare a contare da una qualsiasi casella occupata da quel nemico.



Il nemico grande può muoversi in una posizione adiacente a entrambi gli eroi spendendo 2 punti movimento.

◆ RIALZO ◆

Il rialzo serve a evitare che un nemico grande cada quando si trova su una scalinata. Se la miniatura di un nemico grande termina il suo movimento in bilico sullo scalino di una scalinata (o sulle due caselle accanto a quella scalinata), è sufficiente collocare il rialzo sulla parte della miniatura che non vi poggia.



TERRENI

I terreni rappresentano gli elementi naturali come l'acqua, la lava e gli alberi, nonché gli oggetti come i forzieri, gli scaffali e i cancelli. Alcuni terreni sono rappresentati dai sottostrati (vedi "Sottostrati" a pagina 23); tuttavia, la maggior parte dei terreni è rappresentata da sagome di cartoncino in 3D.

Gli eroi possono effettuare un'azione di esplorazione per interagire con i terreni 3D: tali interazioni possono includere aprire una porta o un forziere, far scattare una trappola, scoprire schemi e raccogliere materiali.

Gli eroi possono selezionare un terreno 3D nell'app per visualizzare le informazioni relative a quel terreno.

TERRENI E MOVIMENTO

Gli eroi e i nemici non possono muoversi in una casella che contiene un terreno 3D, a meno che una regola o un effetto non specifichi diversamente (come per esempio le regole relative alle scalinate). Le miniature possono muoversi diagonalmente tra due caselle che contengono terreni 3D.



TERRENI BLOCCANTI

I terreni 3D mostrati di seguito sono **TERRENI BLOCCANTI**. Questi terreni bloccano la linea di vista e gli eroi non possono contare la gittata attraverso i terreni bloccanti.



BARRICATE

Le barricate sono pericolose sia per gli eroi che per i nemici.

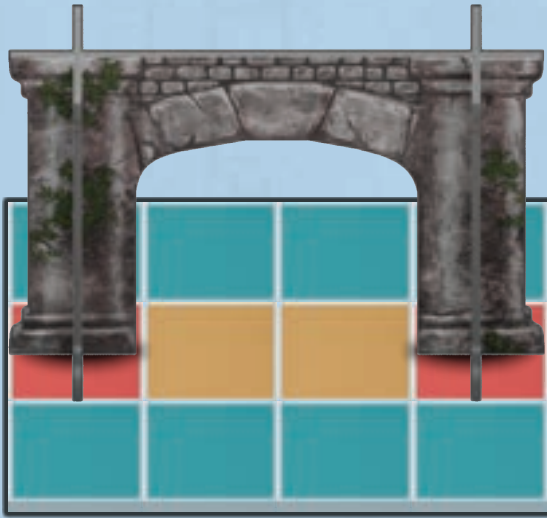
Se un eroe attacca un nemico adiacente a una barricata, quell'eroe aggiunge 1 successo al suo attacco.

Se un nemico attacca un eroe adiacente a una barricata, quel nemico aggiunge 1 danno al suo attacco.



ARCHI

Un arco è un terreno composto da due colonne e un'arcata. Le caselle occupate dalle colonne di un arco impediscono il movimento e bloccano la linea di vista. Le miniature possono muoversi nelle 2 caselle tra le colonne e tracciare la linea di vista attraverso di esse.



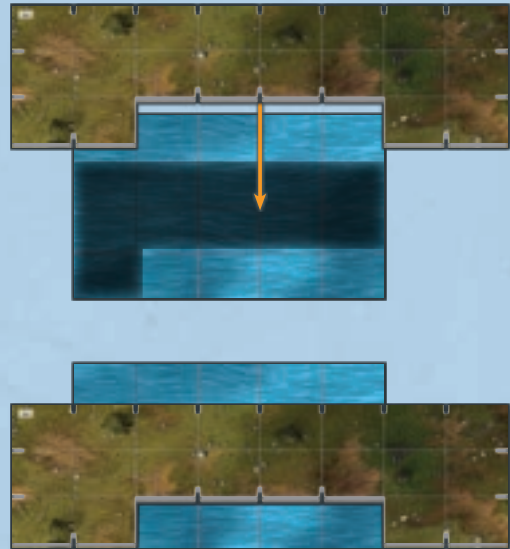
Gli eroi e i nemici possono muoversi e attaccare attraverso le 2 caselle sotto l'arco.

Se una miniatura è troppo alta o troppo larga per passare sotto un arco, i giocatori dovranno rimuovere l'arco finché la miniatura non sarà più posizionata sotto di esso. Può essere utile collocare una colonna o un segnalino sulle caselle occupate dalle colonne dell'arco per ricordare ai giocatori che non possono muoversi o tracciare la linea di vista attraverso quelle caselle.



SOTTOSTRATI

Alcuni terreni sono stampati su schede da collocare parzialmente sotto le tessere della mappa. Quando si collocano questi terreni, è importante assicurarsi che soltanto le caselle mostrate nell'app siano scoperte.



Sottostrato Acqua Sotto una Tessera della Mappa

Le caselle dei sottostrati sono adiacenti alle caselle con cui condividono un bordo o un angolo; sia gli eroi che i nemici possono muoversi nelle caselle dei sottostrati normalmente. Ogni tipo di sottostrato prevede degli effetti unici sia per gli eroi che per i nemici, come descritto di seguito:



Acqua: Quando un eroe o un nemico spende dei punti movimento per muoversi fuori da una casella acqua, deve spendere 1 punto movimento aggiuntivo.



Braci: Se un eroe si muove in una casella braci, sfregia 1 sua carta. Se un nemico si muove in una casella braci, diventa afflitto e oppresso.



Spuntoni: Se un eroe o un nemico si muove in una casella spuntoni, diventa impegnato e subisce 2 danni.



Veleno: Se un eroe si muove in una casella veleno, infetta 1 sua carta. Se un nemico si muove in una casella veleno, diventa indebolito.

Gli eroi possono selezionare un sottostrato nell'app per visualizzare un promemoria di queste informazioni.

ELEVAZIONE

Spesso le mappe prevedono più livelli di elevazione. Quando è necessario collocare delle tessere elevate, tali tessere vanno inserite su apposite colonne di sostegno.

Ogni colonna può attaccarsi a una tessera della mappa in due modi, usando una tacca che raffigura un gargoyle o una tacca che non raffigura un gargoyle. Al momento di costruire una parte elevata di una mappa, consultare l'app per assicurarsi che le colonne siano orientate come indicato dall'app.



Gargoyle sulla Colonna

L'app indica al giocatore di inserire la tessera come mostrato, in modo che si incastri nel lato della colonna con la testa di gargoyle.

A partire dalla tessera sul tavolo, ogni livello di elevazione supera il livello precedente all'incirca dell'altezza di una scalinata (o della distanza che lo separa dalla tacca successiva della colonna).

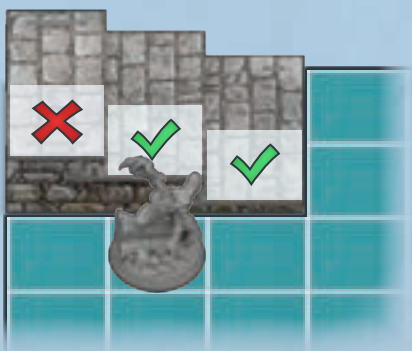


SCALINATE

Le miniature non possono salire direttamente di un intero livello (per esempio da una tessera della mappa di livello 1 a una tessera della mappa di livello 2): devono invece usare una scalinata. Ogni scalinata possiede 3 **SCALINI**.

Lo scalino basso e quello centrale si trovano tra i livelli collegati dalla scalinata, quindi una miniatura può muoversi dalla tessera della mappa di livello inferiore a quegli scalini o da quegli scalini alla tessera di livello superiore.

Lo scalino alto si trova sullo stesso livello della tessera della mappa di livello superiore (anche se quella tessera poggia sullo scalino alto), quindi una miniatura non può muoversi direttamente sullo scalino alto dalla tessera della mappa di livello inferiore.



MOVIMENTO VERSO IL BASSO

Oltre a usare le scalinate, gli eroi e i nemici possono muoversi verso il basso di più livelli muovendosi oltre il margine di una tessera.

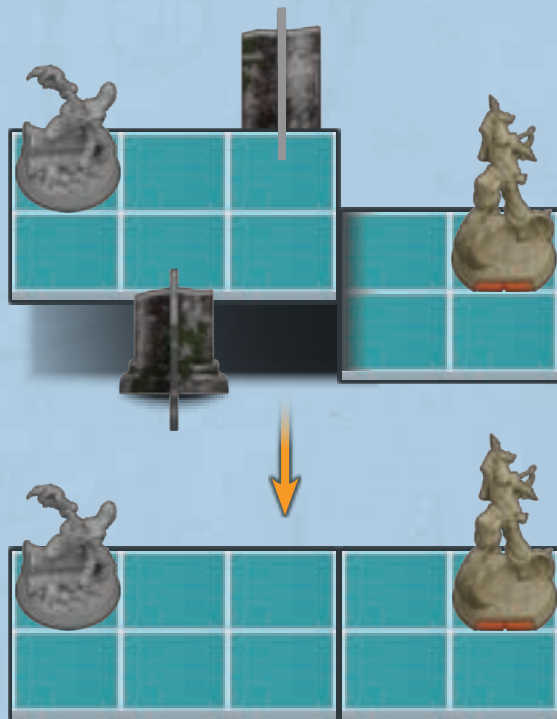
Ai fini del movimento verso il basso, tutte le caselle che sarebbero adiacenti le une alle altre se le tessere della mappa di tutti i livelli fossero appiattite sono considerate adiacenti. Il modo migliore in cui i giocatori possono valutare la cosa è guardando la mappa dall'alto.



Le caselle evidenziate sono più basse della casella dell'eroe e l'eroe può muoversi in ognuna di esse.

ELEVAZIONE E ATTACCHI

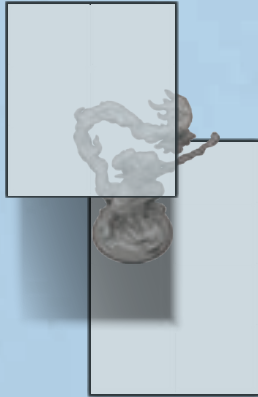
Gli eroi e i nemici possono tracciare la linea di vista e determinare la gittata verso le elevazioni superiori e inferiori come se tutti i livelli fossero appiattiti. Di conseguenza, gli eroi e i nemici possono attaccarsi a vicenda dall'alto o dal basso.



Al fine di misurare la linea di vista e la gittata fino a questo nemico, l'eroe è considerato allo stesso livello di elevazione del nemico.

— SPORGENZE —

Una **SPORGENZA** è la parte di una tessera che si trova 1 o più livelli direttamente al di sopra di un'altra tessera sottostante. Sia gli eroi che i nemici possono muoversi in una casella che si trova sotto una sporgenza. Tuttavia, se una miniatura è troppo grande per entrare sotto la sporgenza (vale a dire se la miniatura non può stare in piedi normalmente senza toccare la tessera soprastante), quella miniatura non può muoversi in quella casella.



Syrus si trova sotto una sporgenza.

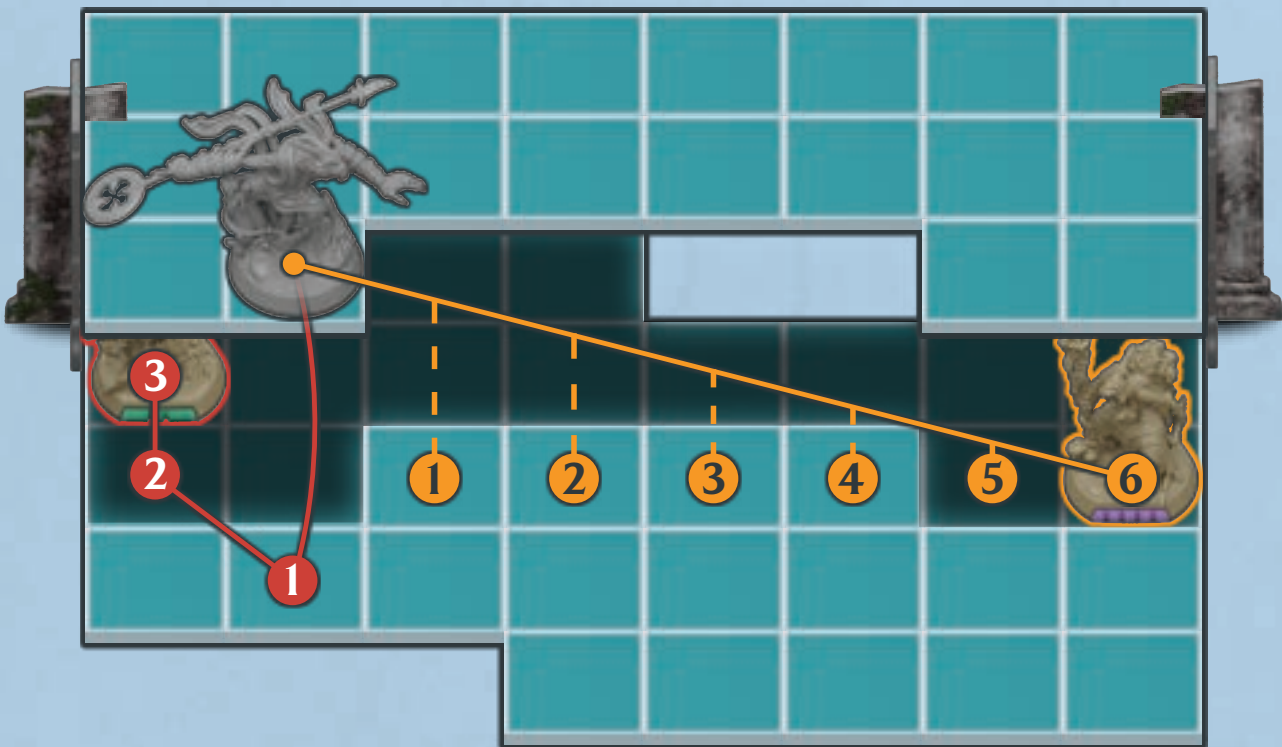
— SPORGENZE E LINEA DI VISTA —

Le sporgenze potrebbero bloccare la linea di vista tra due miniature. Generalmente, una miniatura può tracciare la linea di vista fino a un'altra miniatura che si trova sotto una sporgenza se la linea viene tracciata attraverso una casella del livello della miniatura inferiore che non è sovrastata da una sporgenza. I giocatori sono incoraggiati a usare lo strumento di linea di vista contenuto nell'app. Per le regole dettagliate e alcuni esempi sulla linea di vista in caso di sporgenze, i giocatori possono consultare il Compendio delle Regole all'interno dell'app.

— SPORGENZE E GITTATA —

Al momento di determinare la gittata tra due caselle su livelli diversi, gli eroi calcolano la gittata normalmente attraverso le caselle adiacenti (vedi "Gittata" a pagina 10). Al momento di contare la gittata, gli eroi possono contare le caselle salendo e scendendo dai livelli. Per le regole dettagliate relative alla gittata e alle sporgenze, i giocatori possono consultare il Compendio delle Regole all'interno dell'app.

Dato che certi effetti non richiedono linea di vista, è possibile che una miniatura o una casella si trovi entro la gittata di certi effetti la cui origine è situata direttamente sopra o sotto di essa.



Vaerix possiede linea di vista fino al nemico a destra e può attaccare usando un'arma che abbia gittata pari o superiore a 6. Vaerix non può attaccare il nemico a sinistra perché la sua linea di vista è bloccata; tuttavia, quel nemico può essere influenzato dalle capacità che bersagliano i nemici entro 3 caselle da Vaerix.

◆—REGOLE DELLA CAMPAGNA—◆

Le regole presentate in questa sezione **non sono necessarie per iniziare a giocare**. Quando gli eroi otterranno l'accesso alla mappa della campagna nell'app, dovranno leggere le regole presentate in questa sezione prima di proseguire con la campagna.

All'inizio della campagna, gli eroi ottengono l'accesso ad alcune opzioni aggiuntive dell'app che includono l'opportunità di fabbricare oggetti, migliorare l'equipaggiamento e acquisire carte abilità. Queste opportunità sono disponibili nella città di Frostgate, dove gli eroi fanno ritorno dopo la maggior parte delle imprese.

+—EQUIPAGGIAMENTO—+

Le armi e gli oggetti che gli eroi usano nel corso di tutta la campagna sono indicati come **EQUIPAGGIAMENTO**. Ognuno degli eroi inizia il gioco con 2 armi; man mano che la campagna prosegue, gli eroi troveranno o fabbricheranno armi, armature, accessori e oggetti consumabili diversi.

Gli eroi sono indicati collettivamente come **GRUPPO** e l'equipaggiamento a cui il gruppo può accedere è elencato nell'app. L'ammontare di equipaggiamento che gli eroi possono includere nell'inventario è illimitato; tuttavia, prima di imbarcarsi in una missione, ogni eroe sceglie un numero preciso di armi e oggetti da equipaggiare, come indicato di seguito:

- 2 armi (che compongono la carta attacco)
- 1 armatura
- 1 accessorio
- 3 consumabili

Tutte le carte equipaggiamento hanno due lati: un lato mostra la versione standard dell'equipaggiamento e un lato mostra la sua versione migliorata. Ogni eroe colloca l'equipaggiamento scelto nella sua area di gioco con il lato standard a faccia in su. Se l'equipaggiamento è stato migliorato, lo colloca invece con il lato migliorato a faccia in su (vedi "Fabbricare e Migliorare" a pagina 27).



Lato Standard



Lato Migliorato (★)

—ARMATURE—

Le armature sono usate per migliorare la salute e la difesa di un eroe e possono aiutarlo a sopravvivere in molti modi.

Ogni carta armatura possiede una capacità che descrive in che modo può essere usata e in che modo il suo effetto viene risolto. In aggiunta a una capacità, un'armatura può aumentare la salute massima di un eroe e fornire risultati dei dadi aggiuntivi (o perfino dadi aggiuntivi) quando difende dagli attacchi. Se un'armatura aumenta la salute massima di un eroe, quell'eroe considera il valore di salute sulla sua carta eroe come se fosse aumentato dell'ammontare specificato dall'armatura.



Carta Armatura



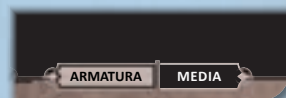
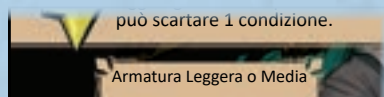
Salute Massima Aumentata di 1



1 Successo (★) Aggiuntivo Quando l'Eroe Difende

Restrizioni alle Armature

Ogni carta armatura indica se si tratta di un'armatura leggera, media o pesante. Un eroe non può equipaggiare un tipo di armatura che non sia indicato sulla sua carta eroe.



Tipo di Armatura sulla Carta Eroe (a sinistra) e sulla Carta Armatura (a destra)

—ACCESSORI—

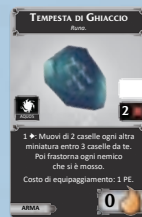
Un accessorio fornisce un effetto all'eroe che l'ha equipaggiato. L'app gestisce automaticamente gli effetti di tutti gli accessori equipaggiati; tuttavia, quando un eroe equipaggia un accessorio, deve comunque collocare la carta di quell'accessorio nella sua area di gioco come promemoria del suo effetto.



Carta Accessorio

—RUNE—

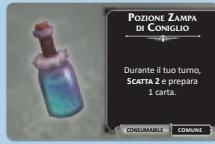
Durante la campagna, è possibile che un eroe trovi una runa. Alcune rune sono accessori, mentre altre sono armi che non hanno restrizioni relative agli eroi: qualsiasi eroe può equipaggiarle.



Carta Runa

— CONSUMABILI —

Un oggetto consumabile produce un effetto unico, descritto sulla sua carta. La capacità di ogni consumabile spiega quando può essere usata. Dopo aver usato un consumabile, un eroe lo rimuove dalla sua area di gioco.



Carta Consumabile

Gli eroi possono fabbricare scorte di oggetti consumabili, che potranno poi scegliere nel corso di tutte le imprese future. Un eroe **non può** equipaggiare più copie dello stesso oggetto consumabile.

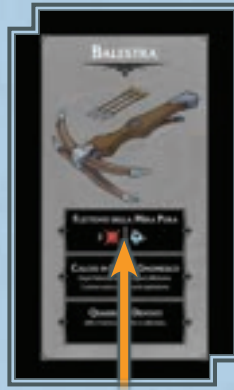
Esistono tre tipi di oggetti consumabili:

- **Comune:** Esistono 4 copie di ogni oggetto consumabile comune.
- **Raro:** Esistono 2 copie di ogni oggetto consumabile raro. Questi oggetti possono essere usati solo da alcuni eroi specifici, elencati sulle carte.
- **Unico:** Esiste solo 1 copia di ogni oggetto consumabile unico. Si tratta di potenti misture che possono essere trovate nel corso delle imprese.

— PARTI DELLE ARMI —

Ogni arma è composta da tre **PARTI**: la prima indica quale carta l'eroe dovrà usare, mentre le altre due forniscono all'arma le sue capacità secondarie.

Molte di queste capacità hanno una probabilità percentuale di verificarsi ogni volta che l'eroe attacca; vengono calcolate e risolte automaticamente dall'app. Le altre capacità che possono influenzare gli eroi sulla mappa mostrano un ulteriore testo di promemoria al momento appropriato.



Prima Parte di un'Arma

— TRATTI —

Molte carte contengono dei tratti come "Autorità" o "Lancia" sotto il nome della carta. I tratti non hanno effetti intrinseci; tuttavia, altri effetti di gioco potrebbero fare riferimento a carte che possiedono quei tratti.

Se un effetto fa riferimento a una carta con un tratto, fa riferimento solo al lato a faccia in su di quella carta.

+ FABBRICARE E MIGLIORARE +

Nel corso della campagna, gli eroi ottengono le risorse seguenti: monete d'oro, materiali, essenze e schemi. Tutte queste risorse sono condivise tra gli eroi ed è l'app a tenerne il conto. Gli eroi possono usare queste risorse tra un'impresa e l'altra per fabbricare nuovo equipaggiamento e migliorare l'equipaggiamento esistente.

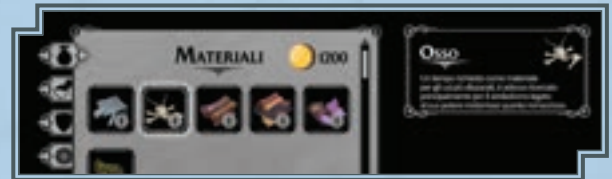
— MONETE D'ORO —

L'oro è la valuta principale di Terrinoth. Quando gli eroi visitano la città di Frostgate, possono spendere monete d'oro per acquistare i materiali necessari per la fabbricazione. Anche alcune imprese ed eventi offrono l'opportunità di spendere monete d'oro.



— MATERIALI ED ESSENZE —

Le risorse primarie di cui gli eroi hanno bisogno per fabbricare e migliorare l'equipaggiamento sono i **MATERIALI** e le **ESSENZE**. I materiali sono una risorsa comune che gli eroi possono trovare tramite l'esplorazione o acquistare in città usando le monete d'oro: includono metallo, osso, pelle, stoffa, minerale, erba e curiosità. Le essenze sono rare e rappresentano i componenti che formano la trama della realtà, come ignos (il fuoco) e anemos (l'aria).



— SCHEMI —

Nel corso della campagna, gli eroi ottengono vari schemi, ciascuno dei quali fornisce una lista di materiali ed essenze richiesti per fabbricare un equipaggiamento specifico. Per fabbricare quell'equipaggiamento, l'eroe deve combinare i materiali elencati nello schema mentre si trova nel laboratorio, che gli eroi possono visitare tra un'impresa e l'altra. Dopo aver fabbricato un equipaggiamento, lo schema e i materiali di cui esso è composto sono considerati spesi e vengono automaticamente rimossi dall'inventario del gruppo. L'equipaggiamento fabbricato (inclusi i consumabili) diventa parte dell'inventario del gruppo per il resto della campagna.

Esistono due schemi per ogni equipaggiamento. Il primo schema usato fabbrica l'equipaggiamento e lo rende disponibile per gli eroi, che potranno usarlo nel corso delle imprese. Il secondo schema usato migliora l'equipaggiamento e consente agli eroi di usare la sua versione migliorata.



CITTÀ

Frostgate è una delle città libere del regno di Terrinoth. Pur non essendo assoggettata alla baronia di Forthyn, sorge all'interno dei suoi confini rappresentando sia un'alleata che una rivale.



Schermata della Città

La **CITTÀ** è la dimora degli eroi nel corso della campagna, il posto in cui fanno ritorno tra un'impresa e l'altra. Gli eroi possono visitare vari suoi luoghi per comprare materiali e fabbricare equipaggiamento, nonché per raccogliere informazioni presso gli abitanti di questo fervido centro urbano.

Gli eroi possono visitare tre luoghi diversi all'interno della città:



Laboratorio

Un modo importante in cui gli eroi possono ottenere potere nell'arco della campagna è fabbricando e migliorando l'equipaggiamento. Il laboratorio consente agli eroi di spendere schemi, materiali ed essenze in loro possesso per fabbricare e migliorare l'equipaggiamento.



Armeria

L'armeria consente agli eroi di modificare le parti delle loro armi in modo da ottimizzarle per le imprese future, esplorare nuove strategie e personalizzare il loro stile di gioco.



Bottega

La bottega contiene materiali, schemi e a volte equipaggiamenti che possono essere acquistati in cambio di monete d'oro. È inoltre possibile vendere i materiali per ottenere monete d'oro.

—EVENTI—

Gli eventi possono comparire in città e sulla mappa della campagna e rappresentano luoghi, persone e avvenimenti di vario tipo. Per risolvere un evento, gli eroi lo selezionano nell'app e seguono le istruzioni. Alcuni eventi richiedono agli eroi di viaggiare fino a una destinazione in particolare. Gli eventi fanno proseguire la narrazione e forniscono agli eroi ricompense... e altre sorprese.



Evento Regolare: Questo tipo di evento può comparire in città e sulla mappa della campagna. Gli eroi possono risolvere l'evento selezionandolo.



Evento di Viaggio: Questo tipo di evento può comparire sulla mappa della campagna. Gli eroi possono viaggiare fino a quell'evento e risolverlo selezionandolo.

—TRAGUARDI—

Ogni eroe possiede dei traguardi unici che possono essere completati per rappresentare la sua crescita personale. I traguardi di un eroe sono gestiti dall'app, che indica i loro progressi e notifica quando un traguardo viene completato. Dopo che un traguardo è stato completato, l'eroe reclama la ricompensa mostrata (come una nuova abilità o uno schema esclusivo) e seleziona 1 nuovo traguardo.



—ABILITÀ ED ESPERIENZA—

Man mano che gli eroi proseguono la campagna, sbloccano automaticamente nuove abilità e ottengono **PUNTI ESPERIENZA (PE)**, il tutto gestito dall'app. Le abilità forniscono a un eroe delle capacità che vengono risolte nel modo descritto sulle carte abilità. All'inizio di ogni impresa, gli eroi scelgono quali abilità equipaggiare. Il costo totale delle abilità equipaggiate **non può** superare i punti esperienza posseduti dall'eroe.

Un eroe può equipaggiare le abilità sbloccate che mostrano la sua immagine nell'angolo in basso a sinistra.



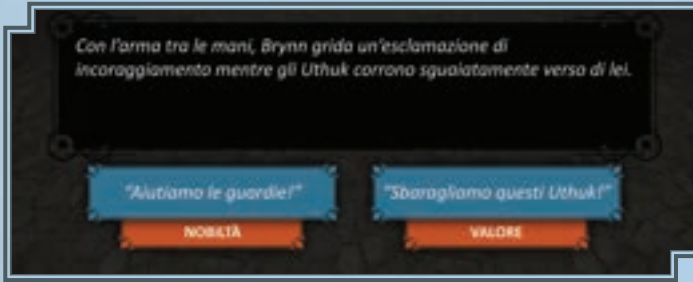
Analogamente alle carte eroe, le carte abilità sono carte a due lati, hanno limiti di fatiche e possono essere girate nel corso del gioco.

—VIRTÙ—

Ogni eroe possiede due attributi che rappresentano le sue virtù principali. Questi sono attributi unici, specifici dell'eroe, che l'app usa per tenere conto delle scelte narrative personali di quell'eroe.

Durante la storia, gli eroi compiono delle scelte che possono incrementare le loro virtù. Le virtù non hanno effetti intrinseci, ma l'app le usa per determinare le scelte successive e gli esiti esclusivi di un eroe.

È importante ricordare che aumentare entrambi gli attributi è conveniente quanto concentrarsi su un singolo attributo, quindi i giocatori possono fare le loro scelte basandosi sulla storia, sulle meccaniche di gioco o sul modo in cui desiderano sviluppare il loro eroe.



+ — MAPPA DELLA CAMPAGNA — +

La mappa della campagna mostra la baronia di Forthyn e parte delle regioni oltre i suoi confini. Quando si trovano in città, gli eroi possono accedere alla mappa della campagna selezionando il tasto "Uscita dalla Città". La mappa della campagna consente agli eroi di visualizzare le imprese e gli eventi disponibili.



Tasto "Uscita dalla Città"



Schermata della Mappa della Campagna

—IMPRESE—

Le imprese sulla mappa della campagna sono indicate da un'icona impresa. Gli eroi possono selezionare un'impresa per visualizzare una sua breve descrizione:



Impresa Principale: Queste imprese fanno progredire la storia della campagna, che gli eroi perdano o vincano. Spesso sono incentrate su un eroe specifico.



Impresa Secondaria: Queste imprese sono facoltative, ma offrono ricompense e trame narrative aggiuntive. Ogni impresa secondaria può essere tentata una volta sola, poi viene rimossa dalla mappa.

Quando gli eroi sono pronti a giocare un'altra impresa, ne scelgono una dalla mappa e selezionano il tasto "Preparativi".

—PREPARATIVI—

Dopo che un'impresa è stata selezionata, ogni giocatore deve scegliere 1 eroe per quell'impresa. I giocatori possono scegliere un gruppo diverso di eroi ogni volta che giocano, ma molte imprese richiedono un eroe specifico.



Sul ritratto di Brynn compare l'icona lucchetto, il che significa che quel personaggio è richiesto per l'impresa "Il Tesoro di Davin Throm".

Una volta selezionati gli eroi, ogni giocatore sceglie le sue armi e il suo accessorio nella schermata delle dotazioni degli eroi. I giocatori scelgono poi le loro armature, i loro consumabili e le loro abilità per l'impresa imminente, rispettando le restrizioni descritte nelle sezioni precedenti. Poi selezionano il tasto "Partenza" e l'impresa ha inizio.



La schermata delle dotazioni degli eroi consente di visualizzare ed equipaggiare le armi e gli accessori.

+ —SALVARE UNA CAMPAGNA— +

I giocatori possono salvare la loro campagna in qualsiasi momento selezionando "Salva ed Esci" dal menu delle opzioni. Se i giocatori scelgono di salvare la loro partita durante un'impresa, è importante annotare la posizione di tutte le miniature sulla mappa, nonché la disposizione dell'area di gioco di ogni eroe: questo include i tipi e gli orientamenti delle carte (quali sono a faccia in su e quali a faccia in giù), la collocazione dei segnalini e la salute attuale dell'eroe.

+ —CONTINUARE UNA CAMPAGNA— +

Per continuare una campagna, i giocatori selezionano il tasto "Carica Campagna" nella schermata principale dell'app, poi selezionano lo slot di salvataggio appropriato della campagna che si vuole proseguire.

I giocatori possono preparare la riserva svolgendo il passo 4 della Preparazione a pagina 7. Una volta selezionati gli eroi, i giocatori radunano i loro componenti e regolano gli indicatori di salute. Poi selezionano l'impresa successiva nell'app e selezionano "Partenza".

CHIARIMENTI

Questa sezione chiarisce alcuni dei termini e delle regole più comuni. Le voci sono ordinate alfabeticamente per argomento. Il Compendio delle Regole nell'app contiene i dettagli di tutte le regole, inclusi i chiarimenti presentati in questa sezione.

APP

- Gli eroi possono toccare gli oggetti sull'app per visualizzare ulteriori informazioni su di essi. Farlo **non** significa usare un'azione dell'eroe. Quando un eroe seleziona il proprio ritratto e lo trascina su un oggetto della mappa, **usa** invece un'azione.

CONDIZIONE

- Se un eroe può scegliere dove collocare un segnalino condizione, non può collocarlo su una carta su cui è già presente quel tipo di segnalino.
- Quando un eroe gira una carta, **tutti** i segnalini che si trovano su quella carta vengono scartati, anche quelli che forniscono effetti positivi.

FATICA

- È possibile collocare fatiche su una carta con un limite di fatiche pari a 0 solo se una capacità aumenta il limite di fatiche di quella carta.

LINGUAGGIO DELLE CARTE

- Quando una capacità si riferisce a un "tiro", si riferisce a qualsiasi situazione in cui un eroe tira 1 o più dadi, per esempio quando attacca, difende o effettua una prova.
- Se un componente si muove "verso" un altro componente, ogni casella di cui il componente in movimento si muove deve ridurre la distanza tra i due componenti.
- Se un componente si muove "allontanandosi da" un altro componente, ogni casella di cui il componente in movimento si muove deve aumentare la distanza tra i due componenti.
- Se una capacità usa la parola "consecutivo" (o una sua variante), si riferisce a una serie di caselle contigue in cui la casella successiva della serie è adiacente alla casella precedente.
- Se una capacità richiede a un eroe di "scambiare" due componenti, ogni componente viene collocato dove l'altro componente si trovava in precedenza.
- Se una capacità usa la parola "collettivamente", quella capacità influenza il gruppo specificato nella sua interezza invece di un eroe singolo. Il gruppo specificato deve decidere in che modo dividere l'effetto tra gli eroi.

SALUTE

- Un eroe non può curarsi oltre la sua salute massima.
- Se un eroe subisce un ammontare di danni che stanno per ridurre la sua salute a meno di 0, quei danni riducono invece la sua salute a 0.

SCALINATA

- Alcune mappe vengono costruite con una tessera della mappa che poggia sullo scalino alto di una scalinata. Le caselle che poggiano sullo scalino alto sono considerate parte di quello scalino.

TEMPISTICA

- Ogni capacità descrive quando può essere usata. Nella maggior parte dei casi, le capacità possono essere usate "prima", "dopo" o "durante" una tempistica o un'azione di gioco specifica, nel modo seguente:
 - ◇ Se la tempistica di una capacità usa la parola "prima" o "dopo", l'effetto della capacità può essere risolto immediatamente prima o immediatamente dopo l'evento di tempistica descritto.
 - ◇ Se la tempistica di una capacità usa la parola "durante", l'effetto della capacità può essere risolto in un qualsiasi momento durante l'evento di tempistica descritto.
- Ogni capacità può essere usata soltanto una volta durante la sua tempistica descritta. Per esempio, una capacità che può essere usata "durante il tuo turno" può essere usata una volta durante ogni turno, ma non può essere usata due volte durante lo stesso turno.

TURNO DELL'EROE

- Un eroe può comunque spendere punti movimento e usare capacità dopo aver effettuato tutte le sue azioni. Il turno dell'eroe non termina finché l'eroe non dichiara che è terminato.

REGOLE D'ORO

Le regole d'oro sono concetti fondamentali su cui poggiano tutte le altre regole del gioco.

- Se un'informazione nel Compendio delle Regole contraddice il Manuale di Gioco, il Compendio delle Regole ha la precedenza.
- Se la capacità di una carta contraddice un'informazione nel Compendio delle Regole, la carta ha la precedenza. Se è possibile rispettare contemporaneamente sia la carta che le regole, va fatto.
- Se la capacità di una carta usa la dicitura "non potere" (o una sua variante), quella dicitura è assoluta e non può essere prevaricata da altre capacità.
- Se una capacità nell'app contraddice direttamente le informazioni nei regolamenti o sulle carte, la capacità nell'app ha la precedenza.

Design e Sviluppo del Gioco: Kara Centell-Dunk e Nathan Hajek

Sviluppo Aggiuntivo: Jim Cartwright, Todd Michlitsch, Brandon Perdue e Amudha Venugopalan

Scrittura Tecnica: Adam Baker e James Kniffen

Produzione: Jason Walden

Testo Narrativo: Daniel Lovat Clark

Revisione: Sam Gregor-Stewart e Joshua Yearsley

Correzione Bozze: Alexis Dykema e Jeremy Gustafson

Responsabile Gioco da Tavolo: Andrew Fischer

Supervisione Testo Narrativo di *Descent*: Michael Gernes

Direttore Creativo Storia e Ambientazione: Katrina Ostrander

Progetto Grafico: WiL Springer con Shaun Boyke e Evan Simonet

Progettazione Oggetti in Cartoncino: Joseph D. Olson

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: David Auden Nash

Illustrazioni delle Tessere della Mappa: Yoann Boissonnet

Design dei Personaggi: Sebastian Luca

Illustrazioni Interne: Francesca Baerald, Julio Bencid, João Bragato, Ivan Dedov, Ana Fedina, Kiana Hamm, Ivan Kunakh, Tanya Maksimuk, Ario Murti, Igor Shapochkin e Lenka Šimečková

Direzione Artistica: Tim Flanders e Preston Stone

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Sculture: Robert Brantseg, Grace Cheung, Rowena Frenzel, Adam Martin, Gary Storkamp e Irek Zieliński

Coordinatore Sculture: Mike Jones

Design dei Componenti: Kevin Van Sloun

Capo Sculture: Cory DeVore

Responsabile Sculture: Derrick Fuchs

Sviluppo Software: Mark Jones, Paul Klecker e Xavier Marleau

Artista Digitale: Gary Storkamp

Coordinatore Operazioni Digitali: Emma Hunt

Colonna Sonora: Steven Gernes

Coordinatori Garanzia di Qualità: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Responsabili Produzione: Justin Anger e Jason Glawe

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Game Designer Esecutivo: Nate French

Direzione Studio: Chris Gerber

Playtester: Adriano Alberti La Marmora, Craig Bishell, Doug Christiano, Kevin De Kock, Andrea Dell'Agnese, Emeric Dwyer, Julia Faeta, Malachi Gardner, Jeremy Gustafson, Stian Haugen, Thomas Hvizdos, Brian Ingvaldstad, Petr Knapp, Erik Miller, Lacey Miller, Roderick D Mitchell Jr., Daniele Palman, Max Ribaric, Kristian Steinli, Erik Strybos, Anna Svitilova, Joris Van der Vorst, Steinar Watne ed Eric Wellens

Ringraziamenti speciali ad Andrew Navaro e a tutti i nostri beta tester.

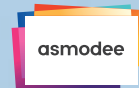
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Luca Baboni e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

© 2021 Fantasy Flight Games. *Descent: Leggende delle Tenebre* è un TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM/® e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Descent: Leggende delle Tenebre* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.



STRUTTURA DEL ROUND

Ogni round di gioco è composto dalle due fasi seguenti:

1. **Fase degli Eroi:** Durante questa fase, ogni eroe svolge 1 turno effettuando azioni per muoversi, attaccare i nemici e interagire con i segnalini e il terreno.
2. **Fase dell'Oscurità:** Durante questa fase, il tempo passa e i nemici si attivano.

AZIONI

Durante il proprio turno, un eroe può effettuare 1 azione di manovra e 2 azioni aggiuntive. Un eroe può effettuare la stessa azione più volte (includere più azioni di manovra).

- **Manovra:** L'eroe ottiene un ammontare di punti movimento pari alla propria velocità.
- **Combattimento:** L'eroe attacca un nemico entro gittata e in linea di vista.
- **Esplorazione:** L'eroe interagisce con 1 segnalino esplorazione oppure 1 terreno 3D.
- **Approntamento:** L'eroe gira 1 sua carta.
- **Azione Unica:** L'eroe risolve 1 capacità preceduta dall'icona azione unica (♣) fornita da una sua carta.

ICONE

- | | |
|-------------|----------------|
| ★ Successo | ♣ Azione Unica |
| ♣ Vantaggio | ⌆ Miglioria |
| ⚡ Impulso | ♥ Salute |
| 💧 Fatica | ✖ Danno |

PAROLE CHIAVE

- **Carica:** Dopo che una carta è stata girata (il che include anche quando viene collocata nell'area di gioco di un eroe all'inizio di un'impresa), se il lato a faccia in su di quella carta possiede la parola chiave **CARICA**, il tipo e il numero di segnalini specificati dalla parola chiave vengono collocati sulla carta. Quando non ci sono più segnalini di quel tipo sulla carta, quella carta viene girata.
- **Portata:** Un'arma con questa parola chiave può essere usata per attaccare una miniatura che si trovi a un massimo di 2 caselle di distanza (se la linea di vista non è bloccata).
- **Rivelazione:** Dopo che una carta è stata girata (il che include anche quando viene collocata nell'area di gioco di un eroe all'inizio di un'impresa), se il lato a faccia in su di quella carta possiede la parola chiave **RIVELAZIONE**, l'effetto che segue la parola chiave deve essere risolto immediatamente.
- **Scatto:** Questa parola chiave consente a una miniatura di muoversi di un massimo di caselle pari al numero specificato. Quando una miniatura viene mossa in questo modo, ignora le regole dell'impegno ma obbedisce comunque a tutte le regole dei terreni.

CONDIZIONI DEGLI EROI



Infezione: Quando il tempo passa durante la Fase delle Tenebre, l'eroe subisce 1 danno per ogni sua carta con un segnalino infezione.



Terrore: Quando il tempo passa durante la Fase delle Tenebre, l'eroe subisce 1 fatica su ogni sua carta con un segnalino terrore. (Come di consueto, l'eroe subisce 1 danno per ogni segnalino fatica che non riesce a collocare in questo modo.)



Sfregio: Quando un eroe gira una carta con un segnalino sfregio, quell'eroe subisce 2 danni.



Focus: Durante un attacco, una difesa o una prova, un eroe può scartare 1 segnalino focus da una sua carta per ripetere il tiro di 1 dado.



Preparazione: Durante il suo turno, un eroe può scartare 1 segnalino preparazione da una sua carta per girare quella carta senza dover effettuare un'azione di approntamento.

SOTTOSTRATI

Ogni tipo di sottostrato prevede degli effetti unici sia per gli eroi che per i nemici:



Acqua: Quando un eroe o un nemico spende dei punti movimento per muoversi fuori da una casella acqua, deve spendere 1 punto movimento aggiuntivo.



Braci: Se un eroe si muove in una casella braci, sfregia 1 sua carta. Se un nemico si muove in una casella braci, diventa afflitto e oppresso.



Spuntoni: Se un eroe o un nemico si muove in una casella spuntoni, diventa impegnato e subisce 2 danni.



Veleno: Se un eroe si muove in una casella veleno, infetta 1 sua carta. Se un nemico si muove in una casella veleno, diventa indebolito.

REGOLE FREQUENTEMENTE IGNORATE

- Un eroe può effettuare azioni tra la spesa di un punto movimento e l'altro.
- Un eroe può effettuare la stessa azione più volte durante il suo turno.
- Quando un eroe colloca fatiche per risolvere una capacità di fatica, deve collocarle sulla carta su cui è stampata quella capacità.
- Quando un eroe colloca una fatica per convertire un vantaggio in successo, può collocarla su una qualsiasi sua carta che possieda un limite di fatiche.
- Quando un eroe gira una carta, **tutti** i segnalini su quella carta vengono scartati, anche quelli che forniscono effetti positivi.