

DUNGEONS & DRAGONS

𐍄𐍅𐍆 𐍇𐍈𐍉𐍊𐍋 𐍌𐍍𐍎𐍏𐍐𐍑

TRE DRAGHI AL BUIO™

EDIZIONE LEGGENDARIA

Regolamento



ROB HEINSOO

SOMMARIO

INTRODUZIONE	3
CONTENUTO	3
PANORAMICA DEL GIOCO	3
SCOPO DEL GIOCO	3
PREPARAZIONE	4
ANATOMIA DELLA CARTA	5
SEQUENZA DELLA SFIDA	6
VINCERE LA PARTITA	11
APPENDICE 1: COSTRUIRE PARTITE E MAZZI TEMATICI	14
APPENDICE 2: ESPRESSIONI GERGALI.....	15
APPENDICE 3: LISTA DELLE CARTE.....	15
APPENDICE 4: POTERI DELLE CARTE	16
APPENDICE 5: REGOLE PER GIOCARE DI RUOLO	24
GLOSSARIO.....	26
RICONOSCIMENTI.....	28

INTRODUZIONE

Tre Draghi al Buio: Edizione Leggendaria è una versione aggiornata del gioco di carte ereditato dalle taverne e dai tavoli da gioco del mondo di Dungeons & Dragons®. Nuovi draghi leggendari e personaggi mortali si uniscono alle carte della prima edizione, trasformando il gioco originario composto da 70 carte in una nuova versione che implementa un mazzo standard di 70 carte e 30 carte uniche tra cui scegliere per personalizzare ogni partita.

CONTENUTO

- 70 carte Drago Standard
- 15 carte Mortale
- 15 carte Drago Leggendaria
- 60 segnalini moneta d'oro
- 30 segnalini moneta di platino (ognuno vale 10 monete d'oro)
- 6 dischi capacità 3DAB da usare per combinare *Tre Draghi al Buio* con Dungeons & Dragons
- 6 carte riassuntive
- 1 Regolamento

PANORAMICA DEL GIOCO

In *Tre Draghi al Buio* (3DAB in breve) i giocatori si cimenteranno in sfide nelle quali si mettono sul piatto delle monete d'oro (generalmente abbreviate in "mo") per poi alternarsi giocando 1 carta alla volta dalla propria mano. Dopo essere stata giocata, la carta rimane a faccia in su davanti al rispettivo giocatore: se il numero su quella carta (la sua "Forza") è uguale o inferiore a quello della carta appena giocata dal giocatore alla sua destra, oppure se quella carta viene giocata dal primo giocatore in un round, è possibile utilizzarne il potere speciale, che altrimenti va ignorato.

Dopo che ogni giocatore ha giocato 3 carte, controllare quale sia il giocatore la cui Forza totale, data dalla somma dei valori delle singole carte, sia la più alta: quel giocatore vince la sfida e si aggiudica tutte le monete d'oro nel piatto. Continuare con sfide di 3 carte finché un giocatore non rimane senza oro alla fine di una di queste, terminando la partita.

SCOPO DEL GIOCO

Quando finisce la partita, il giocatore che possiede il maggior numero di monete d'oro nel proprio tesoro vince!



PREPARAZIONE

1. Moltiplicare il numero dei giocatori per 10, poi assegnare a ogni giocatore quella quantità di monete d'oro. Per esempio, in una partita a 3 giocatori assegnare a ogni giocatore 30 monete d'oro; in una partita a 6 giocatori, ogni giocatore inizia con 60 monete d'oro. Queste monete formano il tesoro iniziale di ogni giocatore.
2. Comporre il mazzo di 80 carte con le 70 carte Drago Standard e 10 carte scelte casualmente tra le 15 carte Mortale e le 15 carte Drago Leggendarie. Mettere da parte a faccia in giù le 20 carte Mortale e Drago Leggendarie inutilizzate, così che nessuno possa sapere quali carte sono fuori dal gioco. (Vedere pagina 14 per altre opzioni su come preparare il mazzo.)
3. Mescolare il mazzo. Poi ogni giocatore pesca una **mano iniziale** di 6 carte: non mostrare agli altri giocatori le carte nella propria mano.
4. Nel corso della partita ci sarà probabilmente bisogno di altre monete, dadi oppure anche carta e penna, per tenere traccia di quanto a fondo si stia avventurando un giocatore nella tana del drago mentre nel bel mezzo di una sfida punta monete che non possiede.

Riepilogo della Preparazione

1. Monete d'Oro Iniziali

Ogni giocatore riceve tante monete d'oro quanto il numero dei giocatori moltiplicato per 10.



2. Mazzo

Composto dalle 70 carte Drago Standard e da 10 carte casuali tra Draghi Leggendari e Mortali.



3. Mano Iniziale

Ogni giocatore pesca 6 carte.



Moneta d'Oro



ANATOMIA DELLA CARTA

Ogni carta rappresenta un **Drago** o un **Mortale** ed è caratterizzata da 5 elementi chiave.

La **Forza** è il valore di una carta: le carte più deboli hanno Forza 1, mentre le più forti hanno Forza 13.

Drago Leggendaro è un tipo speciale di drago in *Tre Draghi al Buio* ed è indicato dal blasone nella parte superiore della carta.

Il **tipo** indica di che tipo di carta si tratta: Drago Buono, Drago Malvagio oppure Mortale. I Mortali sono le uniche carte che non sono draghi; inoltre, non sono né buoni né malvagi.

Il **nome** descrive il Drago o il Mortale rappresentato sulla carta. Per la maggior parte dei draghi, il nome indica anche di che colore è il drago.

Il **potere** è la capacità di una carta. Il potere di una carta potrebbe innescarsi quando viene giocata.

Drago Leggendaro



Signore Supremo Blu | Malvagio

Scegli: Ogni avversario ti paga 2 mo
OPPURE ogni avversario paga
2 mo nel piatto per ogni carta
nel tuo stormo.

Drago Standard



Drago Blu | Malvagio

Scegli: Ogni avversario ti paga 1 mo
OPPURE ogni avversario paga
1 mo nel piatto per ogni carta
nel tuo stormo.

Mortale



Il Folle | Mortale

Pesca 1 carta per ogni avversario
con lo stormo più forte del tuo.

SEQUENZA DELLA SFIDA

Una partita a *Tre Draghi al Buio* è composta da una serie di **sfide**, solitamente della durata di 3 round ciascuna. Una sfida consiste in 5 passi: i passi 1, 2, 3 e 5 si presentano a ogni sfida, mentre il passo 4 si presenta solo quando i giocatori iniziano a essere in carenza di monete d'oro verso la fine di una partita. La partita finisce quando 1 o più giocatori hanno esaurito le monete alla fine di una sfida.

1. Ogni giocatore gioca 1 carta d'apertura.
2. Giocare le carte.
3. Determinare il vincitore della sfida.
4. *I giocatori che stavano finendo le monete pagano quanto dovuto nella tana. Controllare le condizioni di vittoria.*
5. Ogni giocatore pesca 2 carte.

Passo 1: Apertura

Ogni giocatore sceglie 1 carta dalla propria mano e la colloca a faccia in giù al centro del tavolo: queste sono le **carte d'apertura**. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte d'apertura, rivelarle.

Caso speciale: Se ogni carta d'apertura è in pareggio con un'altra carta d'apertura, scartarle senza pagare monete d'oro nel piatto. Poi, ogni giocatore pesca 1 carta dal mazzo e sceglie una nuova carta d'apertura dalla propria mano.

Apertura normale: Individuare la carta o le carte d'apertura che possiedono la Forza più alta. Ogni giocatore prende dal proprio tesoro un ammontare di monete d'oro pari a quel valore e lo paga nel piatto al centro del tavolo.

Le carte d'apertura rimarranno a faccia in su al centro del tavolo per il resto della sfida e non faranno parte del piatto.

Passo 2: Giocare le carte

Il giocatore che ha rivelato la carta d'apertura con la Forza più alta che non sia in pareggio con un'altra carta d'apertura è di solito il **comandante** del primo **round** della sfida; in altre parole, il giocatore che ha aperto con la carta più forte **senza pareggiare** è il comandante.

Il comandante gioca il primo **turno**, poi gli altri giocatori si alternano in senso orario finché ognuno non ha giocato il suo turno.

Nel vostro turno, giocate a faccia in su una carta dalla vostra mano e controllate se il **potere** della carta si innesca (vedere "Innescare i Poteri" a pagina 7).

Le vostre carte disposte a faccia in su sul tavolo di gioco costituiscono il vostro **stormo**. Quando giocate una carta, aggiungetela alla destra dell'ultima carta che avete giocato. Gli stormi rimangono a faccia in su sul tavolo fino alla fine della sfida. Potete ricevere benefici aggiuntivi completando stormi speciali (vedere "Stormi Speciali" a pagina 8).

Quando ogni giocatore ha completato il proprio turno, quello che ha giocato la carta più forte in quel round senza pareggiare diventa il comandante del round successivo. Se tutte le carte giocate in un round sono in pareggio con un'altra carta, il comandante del round precedente rimane comandante anche nel round successivo.

Dopo 3 round, la sfida si chiude; controllate quale tra gli stormi dei giocatori possiede la Forza totale più alta: se 1 solo giocatore possiede lo stormo con la Forza totale più alta, procedete al passo 3 (vedere a pagina 11). Se 2 o più giocatori possiedono lo stormo con la Forza totale più alta, tutti i giocatori giocano un altro round.

Stormi Più Forti e Stormi Più Deboli

Alcune carte fanno riferimento allo stormo o all'avversario "più forte" o "più debole". Lo stormo costituito dalle carte con la Forza totale più alta è lo stormo più forte, mentre quello costituito dalle carte con la Forza totale più bassa è lo stormo più debole.

Gli stormi possono pareggiare anche per stabilire il più forte o il più debole: se una carta vi richiede di scegliere l'avversario con lo stormo più forte e 2 o più stormi avversari sono in pareggio come stormi avversari più forti, scegliete 1 di quei giocatori in pareggio; lo stesso vale per il più debole.

Innescare i Poteri

Il potere di una carta non ha alcun effetto finché non viene innescato; quando innescate un potere, seguite le istruzioni riportate sulla carta corrispondente. Un potere viene innescato nelle 2 situazioni seguenti:

- Il comandante gioca la carta come prima carta del round. (In altre parole, a prescindere dalla propria Forza, il potere della prima carta giocata in ogni round si innesca; questo è il vantaggio di essere il comandante.)
- Quando viene giocata la carta, la sua Forza è pari o inferiore a quella della carta appena giocata dal giocatore alla sua destra. (Per esempio, se viene giocata una carta con Forza 5, il suo potere viene innescato se il giocatore alla sua destra aveva giocato una carta con Forza 5 o superiore.)

Capacità Drago Divino

Le capacità drago divino sono contraddistinte dalle parole "Drago Divino" prima del loro testo. (Alcuni draghi divini, come Bahamut, hanno anche poteri che vengono innescati normalmente.)

Le capacità drago divino non sono poteri, ma sono sempre attive a prescindere dalla Forza della carta.

Le carte che copiano i poteri delle altre carte non possono copiare le capacità drago divino.



Stormi Speciali

È possibile ottenere benefici aggiuntivi componendo stormi con carte simili, più precisamente **stormi di colore** composti da 3 Mortali oppure 3 Draghi dello stesso colore, o **stormi di forza** composti da 3 carte con la stessa Forza.

Uno stormo speciale è considerato completato nel turno in cui viene giocata la terza carta simile, o nel caso in cui un potere modifichi le carte che componevano uno stormo e la nuova composizione soddisfi le condizioni necessarie a ottenere uno stormo di colore o di forza.

Quando completate uno stormo speciale, seguite le istruzioni di tutti i poteri che vengono innescati in quel turno, poi ottenete i benefici dello stormo speciale.

A volte le sfide possono continuare per più di 3 round. In una sfida che dura più di 3 round, è possibile completare sia uno stormo di colore che uno stormo di forza, anche nello stesso momento! Se completate sia uno stormo di colore che uno stormo di forza durante lo stesso turno, ottenete per prime le monete d'oro per aver completato lo stormo di colore.

Un giocatore non può completare più di 1 stormo di colore di un determinato colore o più di 1 stormo di forza di un determinato valore Forza in una sfida. In altre parole, non esiste ricompensa per aver giocato il vostro quarto drago dello stesso colore o la quarta carta con la stessa Forza.



Benefici degli Stormi Speciali

Completare gli stormi speciali vi fornisce i benefici seguenti:

Stormo di Colore: Ogni avversario vi paga un ammontare di monete d'oro pari alla Forza della seconda carta più forte dello stormo. Se può essere d'aiuto, potete pensare al valore dello stormo di colore come al valore centrale. (Per esempio, se possedete 3 Draghi d'Oro con Forza 9, 4 e 13, ogni avversario vi pagherà 9 monete d'oro. Ora un esempio più complicato: se possedete 2 Draghi Verdi con Forza 2 e 5 e il Sacerdote dei Draghi con Forza 5 il cui potere è stato innescato per permettergli di essere considerato come un drago di qualsiasi colore, dovrete contare a ritroso da una delle carte con Forza 5; la seconda carta più forte nello stormo, contando a ritroso, è 5, quindi ogni avversario dovrebbe pagarvi 5 monete d'oro.)

Stormo di Forza: Rubate dal piatto un ammontare di monete d'oro pari alla Forza di una delle carte che compongono il vostro stormo di forza. Prendete inoltre 2 carte d'apertura e aggiungetele alla vostra mano. (Per esempio, se il vostro stormo è composto da 3 carte con Forza 5, rubate dal piatto 5 monete d'oro e aggiungete alla vostra mano 2 carte qualsiasi tra le carte d'apertura rimanenti.)

Esempio di Stormo di Colore:

In questo esempio di stormo di colore, ogni avversario deve pagare al giocatore 9 monete d'oro perché il Drago d'Oro con Forza 9 è la seconda carta più forte dello stormo.



Esempio di Stormo di Forza:

In questo esempio di stormo di forza, il giocatore ruba 5 monete d'oro dal piatto e aggiunge alla sua mano 2 carte tra quelle d'apertura.



Draghi Leggendarî e Stormi di Colore

10 Draghi Leggendarî possiedono uno dei colori dei Draghi Standard. Il Razziatore Nero, il Signore Supremo Blu, il Truffatore Verde, il Distruttore Rosso e il Cacciatore Bianco possono far parte degli stormi di colore insieme ad altri draghi malvagi dello stesso colore. Lo stesso vale per i Draghi Leggendarî buoni: il Sultano d'Ottone, il Mistificatore di Rame, il Signore della Guerra di Bronzo, il Veggente d'Argento e il Monarca d'Oro.

Tiamat, naturalmente, può fare parte di uno stormo di colore con altri 2 Draghi Neri, Blu, Verdi, Rossi o Bianchi dello stesso colore.

Comprare Carte

È obbligatorio comprare nuove carte nelle 2 situazioni seguenti:

- All'inizio del vostro turno, se rimane 1 sola carta nella vostra mano.
- Durante un qualsiasi turno, se l'effetto dei poteri innescati viene completato e vi trovate a non avere carte nella vostra mano.

Per comprare nuove carte, rivelate e scartate la carta in cima al mazzo; pagate nel piatto un ammontare di monete d'oro pari alla Forza di quella carta, poi pescate fino ad avere 4 carte nella vostra mano.

Nota: Non è possibile comprare delle carte in altre situazioni: **non potete comprare carte solo perché volete farlo!**

Perdere il Proprio Tesoro

Ogni volta che dovete pagare più monete d'oro di quante ne rimangono nel vostro tesoro, pagate tanto quanto riuscite. Tenete traccia (aiutandovi con carta e penna) di qualsiasi moneta d'oro che non siete riusciti a pagare: queste monete d'oro dovranno essere pagate **"nella tana"** alla fine della sfida.

Non ha importanza a chi sarebbero dovute andare le monete d'oro (non si tratta di un debito), è solo un resoconto di quante monete d'oro non siete stati in grado di pagare durante la sfida.

Alla fine della sfida, se siete riusciti ad ottenere qualche moneta d'oro, pagherete l'ammontare dovuto nella tana, come illustrato nel passo 4 a pagina 11. (Suggerimento: se non possedete alcuna moneta d'oro, la partita termina!)

Piatto Vuoto

Se, in un qualsiasi momento, non sono presenti monete d'oro nel piatto, la sfida termina immediatamente. Procedete al passo 3.



Passo 3: Determinare il Vincitore della sfida

Il giocatore con lo stormo più forte, cioè quello con la Forza totale più alta, vince la sfida. Il vincitore della sfida prende tutte le monete d'oro dal piatto e le aggiunge al proprio tesoro.

Poi scartate tutti gli stormi dei giocatori e le carte d'apertura.

Importante: Non scartate le carte che i giocatori hanno in mano, una componente fondamentale del gioco consiste nel conservare le carte giuste per il futuro.

Passo 4: Pagare nella Tana e Controllare le Condizioni di Vittoria

Dopo avere determinato il vincitore della sfida, qualsiasi giocatore che abbia tenuto traccia di un ammontare di monete che non fosse stato in grado di pagare paga un pari ammontare di monete (o tutto il suo tesoro, nel caso non ne avesse a sufficienza) in un cumulo comune a fianco del mazzo. Quel cumulo è la tana e viene considerato fuori dal gioco finché non termina la partita.

A questo punto, se almeno 1 giocatore non possiede monete d'oro nel proprio tesoro, la partita finisce. (Vedere “Vincere la Partita” a seguire.)

Passo 5: Pescare le Carte

Se la partita non è finita, a partire dal giocatore che ha vinto l'ultima sfida e procedendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore pesca 2 carte. Poi iniziate la sfida successiva.

Dimensione Massima della Mano

In qualsiasi momento, non è possibile avere più di 10 carte nella propria mano. Non appena si hanno 10 carte nella propria mano, non è possibile pescare carte dal mazzo, prenderle dalle carte d'apertura o dagli altri giocatori. Se il potere di una carta vi indica di pescare o prendere carte, ignorate quella parte del potere una volta raggiunte le 10 carte in mano. (Per esempio, se avete 9 carte nella vostra mano e un potere vi permette di pescare 3 carte, potete pescarne solo 1.)

Mazzo Esaurito

Ogni volta che il mazzo si esaurisce, mescolare la pila degli scarti a formare un nuovo mazzo.

VINCERE LA PARTITA

Quando la partita termina, il giocatore con più monete d'oro vince! Come bonus, che solitamente interessa più ai personaggi di D&D®, quel giocatore riceve inoltre tutte le monete d'oro che sono state pagate nella tana.

Nel caso estremamente raro in cui i vincitori siano in parità, essi condividono la vittoria e si spartiscono le monete d'oro della tana il più equamente possibile. Se non riescono a mettersi d'accordo su chi di loro debba ottenere ciò che rimane nella tana, sono incoraggiati a darlo al giocatore che è rimasto senza monete d'oro.

Esempio di Gioco

Michele, Letizia e Riccardo stanno giocando qualche sfida di *Tre Draghi al Buio* e sono al loro secondo round quando li raggiungiamo.

Letizia si aggiudica il comando del round con un Drago di Bronzo con Forza 7 e lo aggiunge al suo stormo che contiene già una Regina con Forza 7.

Visto che è comandante, il potere della sua carta viene innescato, permettendole in questo caso di prendere le 2 carte d'apertura più deboli.

Prende un Drago Bianco con Forza 4 e deve scegliere tra 2 draghi con Forza 6, finendo per scegliere un Drago Nero.



Drago di Bronzo | Buono
Metti le 2 carte d'apertura più deboli nella tua mano.



Ora è il turno di Riccardo, che gioca un Arcimago con Forza 9. Visto che egli non è il comandante e la Forza della carta non è uguale o inferiore a quella della carta precedentemente giocata, il suo potere non viene innescato.



Il prossimo turno è di Michele, che gioca un Cucciolo Cromatico, la cui Forza è 1.

Siccome la sua Forza è inferiore a quella dell'Arcimago, il suo potere viene innescato, permettendo a Michele di rimpiazzare il Cucciolo Cromatico con un Drago malvagio dalla sua mano: un Drago Blu con Forza 11.

Normalmente, il potere di questa carta non si innescerebbe poiché una Forza di 11 è superiore alla Forza 9 dell'Arcimago, ma l'effetto del potere del Cucciolo Cromatico che invece si è innescato permette a questo Drago Blu di innescare a sua volta il proprio potere, costringendo gli avversari di Michele a rinunciare a una parte delle proprie monete d'oro: in questo caso, Michele sceglie di far pagare loro nel piatto 2 monete d'oro ciascuno (visto che il suo stormo è composto di 2 carte). Sfortunatamente, sia Riccardo che Letizia non possiedono alcuna moneta d'oro, quindi tengono traccia con carta e penna delle monete che dovranno pagare nella tana, 2 a testa.

Cucciolo Cromatico | Malvagio

Puoi scartare questa carta e sostituirla con 1 drago malvagio dalla tua mano. Se lo fai, innesci il potere della nuova carta.



Drago Blu | Malvagio

Scegli: Ogni avversario ti paga 1 mo OPPURE ogni avversario paga 1 mo nel piatto per ogni carta nel tuo stormo.



Monete d'Oro nella Tana

Michele	Letizia	Riccardo
	11	11

È il terzo round e Michele è il comandante, avendo giocato la carta più forte nel round precedente. Gioca un Drago Blu con Forza 4, completando uno stormo di colore di Draghi Blu.

Prima di ottenere i benefici di questo stormo speciale, il potere del Drago Blu si innesca, costringendo Riccardo e Letizia ad aggiungere 3 monete d'oro ciascuno a quelle che verranno pagate nella tana. Dopo avere fatto ciò, Michele ottiene i benefici dello stormo di colore, ovvero obbliga i suoi avversari a pagargli delle monete d'oro: le 3 carte blu nel suo stormo hanno Forza 6, 11 e 4. Riccardo e Letizia devono pagare a Michele 6 monete d'oro, di cui però non dispongono, quindi le sommano all'ammontare di monete che dovranno pagare nella tana.



Drago Blu | Malvagio
 Scegli: Ogni avversario ti paga 1 mo OPPURE ogni avversario paga 1 mo nel piatto per ogni carta nel tuo stormo.

Monete d'Oro nella Tana		
Michele	Letizia	Riccardo
	######1	######1

È il turno di Letizia, che gioca un Drago Nero con Forza 7. Il suo potere l'avrebbe aiutata a guadagnare delle monete d'oro ma purtroppo non viene innescato, in quanto la sua Forza non è uguale o inferiore alla carta con Forza 4 di Michele. Tuttavia, completa uno stormo di forza e riesce a rubare 7 monete dal piatto. Se non fossero rimaste monete d'oro nel piatto, la sfida sarebbe terminata immediatamente.



Infine, Riccardo gioca un Drago Bianco con Forza 3. Il suo potere si innesca e, visto che entrambi gli avversari sono in parità per lo stormo più debole con Forza 21, egli sceglie di farsi dare 2 monete d'oro da Michele.



Ora vedremo se qualcuno possiede lo stormo più forte per determinare il vincitore della sfida.

In questo caso, abbiamo un pareggio per il più forte a Forza 21, il che significa che si giocherà un altro round: una buona notizia per Letizia e Riccardo, che hanno l'opportunità di guadagnare monete d'oro con le quali onorare il proprio debito nella tana.



APPENDICE 1: COSTRUIRE PARTITE E MAZZI TEMATICI

Invece di scegliere casualmente 10 carte tra Mortali e Draghi Leggendarî da aggiungere ai 70 Draghi Standard, potete scegliere con quali carte volete giocare dall'inizio. L'opzione pi ovvia è giocare con Mortali e Draghi Leggendarî che a tutti farebbe piacere avere nella partita, tenendo a mente però che le partite con pi Mortali sono spesso pi imprevedibili.

Se siete giocatori principianti, fareste meglio a scegliere casualmente cos da imparare a conoscere le carte. Se siete giocatori esperti, potreste trovarvi meglio a scegliere casualmente per mantenere un'esperienza stimolante ed evitare di lasciar costruire a qualcuno una partita nella quale potrebbe destreggiarsi meglio. Se invece siete sicuri di volere 1 o 2 carte specifiche nel mix, aggiungetele e scegliete il resto casualmente. Consultate l'opzione **Ingannare la Sorte** a seguire tra le varie disponibili per sbizzarrirvi con le opzioni a tema.

Opzioni a Tema

Qui trovate alcune opzioni su come costruire i mazzi, formulate nel modo in cui sono rinomate nei mondi di D&D.

La Compagnia del Druido: Il Druido viene aggiunto al mazzo come contromossa per i giocatori con carte forti. Le altre 9 carte tra Mortali e Draghi Leggendarî vengono aggiunte casualmente.

Ingannare la Sorte: Facendole passare attorno al tavolo, ogni giocatore sceglie 1 carta Mortale o Drago Leggendarî da giocare in questa partita, poi il resto delle carte speciali viene scelto casualmente. Molte partite nelle taverne dei mondi di D&D usano questo formato come opzione che unisca scelta e casualità.

Allo Scoperto: Che le 10 carte aggiunte al mazzo siano casuali oppure no, tutti i giocatori vedranno quali sono state aggiunte prima di iniziare la partita; questo va ad eliminare l'elemento sorpresa e incrementa la strategia sin dalla prima sfida. È l'opzione preferita dai giocatori d'azzardo pi seri nei mondi di D&D. In un universo di magia, destrezza di mano e giocatori d'azzardo professionisti, mostrare a tutti i giocatori le carte speciali prima di iniziare riduce il rischio di zuffe e accoltellamenti a met partita.

Tra Amici: Nella maggior parte dei mondi di D&D, giocare con le regole cos come sono scritte, ovvero selezionando 10 carte casuali a faccia in gi tra Mortali e Draghi Leggendarî e mescolarle a loro volta nel mazzo principale senza mostrarle, viene definita una partita tra amici. Tutti scoprono quali carte sono in partita nella maniera pi divertente, vedendole giocate, e nessuno si preoccupa di eventuali imbrogli.

Tradizionale: I primi set di *Tre Draghi al Buio* contenevano le seguenti 10 carte: Arcimago, Bahamut, Dracolich, Druido, Folle, Ladro, Principessa, Sacerdote, Sterminadraghi, Tiamat.

I tradizionalisti e gli esperti di storia giocano con queste carte per rivivere le giocate pi famose. (S, queste corrispondono alle 10 carte speciali nell'edizione originale di *Tre Draghi al Buio*!)

Una Partita e Mezzo: I giocatori che vogliono giocare una partita pi lunga, invece di giocare pi partite diverse, possono iniziare con pi monete d'oro; una partita dove il tesoro iniziale dei giocatori contiene 12 o 15 monete d'oro infatti dura pi a lungo delle partite normali.



APPENDICE 2: ESPRESSIONI GERGALI

Colloquialmente, molti giocatori si riferiscono alla partita basandosi sul tipo di monete utilizzate. I campagnoli che possono permettersi solo un lacero mazzo giocano con monete di rame e chiamano la partita *Draghi di Rame*, o *3 di Rame*. I mercanti e gli artigiani invece giocano solitamente con monete d'argento, mentre i fieri avventurieri giocano con monete d'oro o addirittura di platino, e chiamano la partita *ori* oppure *platini* quando ne parlano tra loro.

Di seguito alcuni termini gergali:

Tana in casa: Qualsiasi moneta d'oro pagata nella tana va alla casa, all'oste, al locandiere o al proprietario della sede dove si sta giocando.

Invitare il bronzo: Innescare il potere del primo Drago di Bronzo in una sfida, lasciando le carte d'apertura più forti a disposizione del prossimo Drago di Bronzo che verrà innescato.

Uno dei tuoi: A volte usato quando giocate una carta che avete preso da un altro giocatore. Usato anche con avversari dragonidi quando giocate una carta corrispondente alla loro discendenza ancestrale. Di solito non viene detto a voce alta quando una carta rientra in entrambe le categorie, per non aggiungere al danno la beffa.

Giocare come un nano: Rinunciare alle carte drago quando gli avversari giocano Draghi Verdi o Draghi d'Ottone contro di voi, perché non volete separarvi dalle vostre monete d'oro, anche se sarebbe la cosa più saggia da fare.

Premio partita: Quando avventurieri, nobili o amichevoli rivali non riescono a mettersi d'accordo su chi dovrebbe accaparrarsi un bottino e non vogliono dividerlo, a volte giocano una partita a *Tre Draghi al Buio* mettendolo in palio per il vincitore. Solo le parti veramente interessate vengono accettate al tavolo: invitare a una partita di questo genere un altro giocatore viene considerato di cattivo gusto e potreste finire con qualche livido... o anche qualche coltellata.

Argento egoista: Un giocatore che gioca un Drago d'Argento quando è l'unico giocatore a beneficiarne. "Hai avuto la tua occasione" è la risposta tradizionale a un avversario che ha già giocato una carta.

APPENDICE 3: LISTA DELLE CARTE

La Forza della carta è tra parentesi.

Draghi Standard

Drago Bianco x7 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8)
Drago Blu x7 (1, 2, 4, 6, 7, 9, 11)
Drago d'Argento x7 (2, 3, 6, 7, 8, 10, 12)
Drago d'Oro x7 (2, 4, 6, 8, 9, 11, 13)
Drago d'Ottone x7 (1, 2, 3, 4, 5, 7, 9)
Drago di Bronzo x7 (1, 3, 6, 7, 8, 9, 11)
Drago di Rame x7 (1, 3, 5, 6, 7, 8, 10)
Drago Nero x7 (1, 2, 3, 5, 6, 7, 9)
Drago Rosso x7 (2, 3, 5, 7, 8, 10, 12)
Drago Verde x7 (1, 2, 4, 5, 6, 8, 10)

Draghi Leggendarî

Bahamut x1 (13)
Cacciatore Bianco x1 (7)
Cucciolo Cromatico x1 (1)
Cucciolo Metallico x1 (1)
Distruttore Rosso x1 (11)
Dracolich x1 (10)
Mistificatore di Rame x1 (9)
Monarca d'Oro x1 (12)
Razziatore Nero x1 (8)
Signore della Guerra di Bronzo x1 (10)
Signore Supremo Blu x1 (10)
Sultano d'Ottone x1 (8)
Tiamat x1 (13)
Truffatore Verde x1 (5)
Veggente d'Argento x1 (11)

Mortali

L'Arcimago x1 (9)
Il Cavalcadraghi x1 (6)
Il Coboldo x1 (2)
Il Druido x1 (6)
Il Folle x1 (3)
Il Furfante x1 (7)
L'Illusionista x1 (4)
Il Principe Mercante x1 (5)
La Principessa x1 (4)
Il Profeta x1 (10)
La Regina x1 (7)
Il Sacerdote x1 (5)
Il Sacerdote dei Draghi x1 (5)
Lo Sterminadraghi x1 (8)
Lo Stregone x1 (8)

APPENDICE 4: POTERI DELLE CARTE

L'Arcimago | Mortale

Tutti i poteri sulle prossime carte che giochi in questa sfida si innescano.

Questo di solito volge a vostro favore, ma può essere un'arma a doppio taglio se stavate contando di giocare Draghi di Rame con Forza alta per vincere la sfida, oppure carte come il Mistificatore di Rame che normalmente vi offre la scelta di innescare o meno il potere della nuova carta.

Se l'Arcimago vi viene sottratto dall'Illusionista dopo che il suo potere è stato innescato, questo non annulla il suo effetto sulle carte che giocherete in questa sfida; semplicemente, l'Arcimago "condivide" il suo potere con l'avversario che ve lo ha rubato.

Bahamut | Buono

Drago Divino: Finché possiedi Bahamut e un drago malvagio nel tuo stormo, non puoi vincere la sfida.

Potere: Ogni avversario che possiede sia draghi buoni che malvagi nello stesso stormo ti paga 10 mo.

La capacità drago divino di Bahamut è sempre attiva (sì, sappiamo che non è proprio una "capacità", visto che è più un fastidio, ma è così che abbiamo deciso di chiamarla).

Il potere di Bahamut viene innescato normalmente.

Cacciatore Bianco | Malvagio

Ogni avversario con lo stormo più debole del tuo ti paga 3 mo.

Questo potere si basa sulla Forza del vostro stormo, visto che influisce su tutti gli avversari più deboli. Se non c'è nessuno più debole di voi, non otterrete alcuna moneta d'oro.

Il Cacciatore Bianco è un Drago Bianco e può completare stormi di colore con altri draghi bianchi.

Il Cavalcadraghi | Mortale

Quando questa sfida si chiude, considera la Forza di questa carta pari a quella del drago più debole nel tuo stormo.

Se non avete draghi nel vostro stormo quando si chiude la sfida, la Forza del Cavalcadraghi è pari a 0.

Si noti che il Cavalcadraghi offre due possibilità di creare uno stormo di forza: quando viene giocato la sua Forza è pari a 6, ma quando si chiude la sfida la sua Forza cambia, quindi se possedete 2 draghi con la stessa Forza come vostro drago più debole, la Forza del Cavalcadraghi cambierà per adeguarsi alla loro, componendo uno stormo di forza (inclusi i benefici che ne derivano) nel momento in cui si chiude la sfida.

Il Coboldo | Mortale

Scarta quante carte desideri dalla tua mano, poi pescane un pari ammontare.

Scartate le carte che avete scelto prima di pescarne un pari ammontare dal mazzo.



Cucciolo Cromatico | Malvagio

Puoi scartare questa carta e sostituirla con 1 drago malvagio dalla tua mano. Se lo fai, innesca il potere della nuova carta.

Non siete obbligati a usare il potere di questa carta quando viene innescato; di conseguenza, potete ignorarlo (o dovete, se non possedete un drago malvagio nella vostra mano) se state cercando di completare uno stormo di Forza 1!

Questo è uno dei pochi casi nella partita dove potreste trovarvi a giocare 2 carte invece di 1 nel vostro turno. Prima di determinare se avete bisogno di comprare delle nuove carte, risolvete l'effetto del potere del vostro nuovo drago malvagio che è stato innescato. Per esempio, se avete in mano 1 Cucciolo Cromatico e 1 Drago Rosso, potete giocare il Cucciolo Cromatico, utilizzare il suo potere per sostituirlo con il Drago Rosso e prendere 1 carta casuale dal vostro avversario con lo stormo più forte grazie al potere del Drago Rosso; finireste il vostro turno con 1 carta invece di nessuna, così non dovrete comprare carte. Iniziando il turno con un Drago Nero al posto di un Drago Rosso, invece, avreste dovuto comprare carte alla fine del vostro turno, visto che non ne saremmo rimaste nella vostra mano... a meno che non foste riusciti a completare uno stormo di forza con il Drago Nero e prendere 2 carte d'apertura!

Cucciolo Metallico | Buono

Puoi scartare questa carta e sostituirla con 1 drago buono dalla tua mano. Se lo fai, innesca il potere della nuova carta.

Come per il Cucciolo Cromatico, non siete obbligati a usare il potere di questa carta quando viene innescato; di conseguenza, potete ignorarlo (o dovete, se non possedete un drago buono nella vostra mano) se state cercando di completare uno stormo di Forza 1!

Questo è uno dei pochi casi nella partita dove potreste trovarvi a giocare 2 carte invece di 1 nel vostro turno. Prima di determinare se avete bisogno di comprare delle nuove carte, risolvete l'effetto del potere del vostro nuovo drago buono che è stato innescato. Per esempio, se avete in mano 1 Cucciolo Metallico e 1 Drago d'Argento, potete giocare il Cucciolo Metallico, utilizzare il suo potere per sostituirlo con il Drago d'Argento e pescare 1 carta grazie al potere del Drago d'Argento; finireste il vostro turno con 1 carta invece di nessuna, così non dovrete comprare carte.

Distuttore Rosso | Malvagio

L'avversario con lo stormo più forte ti paga 10 mo. Prendi 1 carta casuale dalla mano di quel giocatore.

La stessa dinamica del Drago Rosso, ma molto più devastante.

Il Distuttore Rosso è un Drago Rosso e può completare stormi di colore con altri draghi rossi.

Dracolich | Malvagio

Quando la sfida si chiude, ricevi +2 Forza per ogni drago malvagio nel tuo stormo.

Questo potere non ha effetto finché non si chiude la sfida. La Forza stampata sulla carta non cambia, ma la Forza dello stormo aumenta di 2 per ogni drago malvagio che lo compone, incluso il Dracolich stesso.

Drago Bianco | Malvagio

L'avversario con lo stormo più debole ti paga 2 mo.

Ignorate la Forza del vostro stormo.

Se 2 o più avversari sono in parità per l'avversario più debole, scegliete quale vi pagherà.

Drago Blu | Malvagio

Scegli: Ogni avversario ti paga 1 mo OPPURE ogni avversario paga 1 mo nel piatto per ogni carta nel tuo stormo.

Se giocate questa carta come prima in un round, probabilmente volete solo che tutti vi paghino 1 moneta d'oro. Nei round successivi dovrete decidere tra il vantaggio immediato di ricevere qualche moneta o quello di vincere un piatto più ricco nel caso foste i vincitori della sfida.

Drago d'Argento | Buono

Ogni giocatore con un drago buono nel suo stormo pesca 1 carta.

Includete anche questo drago quando verificate se avete un drago buono nel vostro stormo. Il giocatore che ha innescato questo potere pesca per primo, poi si prosegue con il giocatore alla sua sinistra (se ha un drago buono) e così via, finché tutti i giocatori con un drago buono nel loro stormo non hanno pescato 1 carta.

Potete pescare carte solo finché non avrete 10 carte nella vostra mano (vedere "Dimensione Massima della Mano" a pagina 11).

Drago d'Oro | Buono

Pesca 1 carta per ogni drago buono nel tuo stormo.

Includete anche questo drago quando contate quanti draghi buoni avete nel vostro stormo. Potete pescare carte solo fino a che non avrete 10 carte nella vostra mano (vedere "Dimensione Massima della Mano" a pagina 11).

Drago d'Ottone | Buono

L'avversario alla tua destra sceglie se darti 1 drago buono più forte dalla sua mano OPPURE pagarti 5 mo.

Se l'avversario vi dà un drago, rivelatelo in modo che tutti possano vedere che si tratta di un drago buono più forte.

Se l'avversario sceglie di pagarvi 5 monete d'oro ma non ne possiede abbastanza, l'avversario vi paga quanto possiede e tiene traccia di quante monete dovrà pagare nella tana alla fine della sfida per restare in gioco.

Drago di Bronzo | Buono

Metti le 2 carte d'apertura più deboli nella tua mano.

Se rimane 1 sola carta d'apertura, mettetela nella vostra mano.

Quando questo potere viene innescato, se avete 9 carte in mano, prendete solo 1 delle 2 carte d'apertura più deboli (a vostra scelta); se avete 10 carte in mano, questo potere non ha effetto. Se più carte d'apertura sono in pareggio per la carta più debole, prendete 1 qualsiasi di quelle carte più deboli, poi prendete 1 qualsiasi delle carte più deboli rimanenti.

Drago di Rame | Buono

Scarta questa carta e sostituiscila con la carta in cima al mazzo. Innesca il potere della nuova carta.

Quando questo potere viene innescato, ignorate la Forza del Drago di Rame; non fa parte del vostro stormo e non viene considerato ai fini di determinare se il potere del prossimo giocatore venga innescato o meno. Sarà la carta pescata dal mazzo a essere considerata quella che avete giocato in questo turno: la sua Forza concorrerà a determinare la Forza totale del vostro stormo e se il potere del prossimo giocatore viene innescato o meno.

Se la carta pescata dal mazzo è un altro Drago di Rame, il suo potere viene innescato e viene sostituito dalla nuova carta pescata dalla cima del mazzo.

Un Drago di Rame non completa uno stormo di colore o di forza prima di essere scartato (ma la carta pescata dal mazzo può farlo).

Drago Nero | Malvagio

Ruba 3 mo dal piatto.

Se rimangono 3 o meno monete d'oro nel piatto, prendete quelle disponibili, poi terminate la sfida (dal momento che il piatto è vuoto).

Drago Rosso | Malvagio

L'avversario con lo stormo più forte ti paga 1 mo. Prendi 1 carta casuale dalla mano di quel giocatore.

Questo potere ignora la Forza del vostro stormo.

Non potete vedere la mano del vostro avversario prima di prendere la carta. Dopo che avete scelto una carta casuale, l'avversario può vederla prima che voi la prendiate, ma non gli altri giocatori.

Drago Verde | Malvagio

L'avversario alla tua sinistra sceglie se darti 1 drago malvagio più debole del Drago Verde dalla sua mano OPPURE pagarti 5 mo.

Se l'avversario vi dà un drago, rivelatelo in modo che tutti possano vedere che si tratta di un drago malvagio più debole.

Se l'avversario sceglie di pagarvi 5 monete d'oro ma non ne possiede abbastanza, l'avversario vi paga quanto possiede e tiene traccia di quante monete dovrà pagare nella tana alla fine della sfida per restare in gioco.

Visto che non esiste un drago più debole del Drago Verde con Forza 1, quando si innesca il suo potere il vostro avversario non ha altra scelta che pagarvi 5 monete d'oro.

Il Druido | Mortale

La sfida è vinta dal giocatore con lo stormo più debole (invece che dal giocatore con lo stormo più forte).

Se 2 o più stormi sono in parità per lo stormo più debole dopo 3 round, giocate round aggiuntivi finché lo stormo di un giocatore non è il più debole alla fine di un round.

Il Folle | Mortale

Pesca 1 carta per ogni avversario con lo stormo più forte del tuo.

Considerate la Forza di questo mortale normalmente quando determinate la Forza del vostro stormo. Potete pescare carte solo finché non avrete 10 carte nella vostra mano (vedere "Dimensione Massima della Mano" a pagina 11).

Se nessun avversario possiede uno stormo più forte del vostro, forse giocare questa carta non è stato poi così saggio.



Il Furfante | Mortale

Ruba 7 mo dal piatto.

Se nel piatto rimangono 7 o meno monete d'oro, prendetele tutte e la sfida si chiude.

L'Illusionista | Mortale

Puoi scambiare questa carta con 1 mortale nello stormo di un avversario. Se lo fai, innesca il potere della nuova carta.

Scambiare le carte è facoltativo. Se preferite non scambiare l'Illusionista con un mortale avversario, non fatelo.

Scambiare le carte potrebbe comporre uno stormo di forza per uno o entrambi i giocatori. Come sempre, il giocatore che sta effettuando il turno ha la priorità.

Se scambiate una carta come il Principe Mercante, diventate il giocatore che beneficia del potere del Principe Mercante al posto del giocatore che ha giocato originariamente il Principe Mercante.

Mistificatore di Rame | Buono

Scarta 1 carta diversa dal tuo stormo e sostituiscila con la carta in cima al mazzo. Puoi innescare il potere della nuova carta.

Se giocate il Mistificatore di Rame quando non possedete alcuna altra carta nel vostro stormo, questo potere non ha effetto.

Se possedete altre carte nel vostro stormo, dovete sostituire 1 carta, ma innescare il potere della nuova carta è facoltativo.

Il Mistificatore di Rame è un Drago di Rame e può completare stormi di colore con altri draghi di rame.

Monarca d'Oro | Buono

Pesca 1 carta per ogni drago buono nel tuo stormo. Poi, se vinci questa sfida, dai 3 mo a ogni avversario.

Se non vincete la sfida non dovete dare alcuna moneta d'oro. Se la vincete, la vostra offerta

potrebbe concorrere a saldare l'ammontare di monete dovuto alla tana da un avversario che stava per essere eliminato, tenendolo così in gioco.

Il Monarca d'Oro è un Drago d'Oro e può completare stormi di colore con altri draghi d'oro.

Il Principe Mercante | Mortale

Fino alla fine di questa sfida, qualsiasi mo che sta per essere messa nel piatto per comprare nuove carte viene invece data a te.

Quando chiedete agli avversari quante carte hanno in mano, assicuratevi che rispondano sinceramente!

Se qualcuno usa l'Illusionista per prendervi il Principe Mercante durante la sfida, egli beneficerà del suo potere al vostro posto.



La Principessa | Mortale

Innesca i poteri dei draghi buoni nel tuo stormo.

Questo potere innesca i poteri di tutti i draghi buoni nel vostro stormo, a prescindere della loro Forza e del fatto che siano stati già innesscati o meno in questa sfida. Siete voi a scegliere il loro ordine di innesco: fatelo con cautela, perché potrebbe fare la differenza! Risolvete uno alla volta gli effetti di tutti i poteri finché non sono stati risolti tutti.

Quando questo potere innesca il potere del Drago d'Ottone, se avete 10 carte nella vostra mano, l'avversario potrebbe scegliere di darvi un drago buono più forte. Se lo fa, quel giocatore rivela la carta ma la conserva, quindi voi non ottenete nulla.

Quando questo potere innesca il potere del Drago di Rame, scartate il Drago di Rame e sostituitelo con la carta in cima al mazzo; il potere di quella carta si innesca a prescindere dalla sua Forza, ma attenzione: il potere della Principessa non innesca il potere del drago buono che sostituisce il Drago di Rame.

La Principessa è la carta che avete giocato in questo turno: concorre alla determinazione del comandante e determina se la prossima carta giocata da un avversario in questo round inneschi o meno il suo potere... sempre che un eventuale Mistificatore di Rame non abbia già fatto sostituire la Principessa!

Il Profeta | Mortale

Puoi rivelare 1 drago dalla tua mano. Se lo fai, innesca il suo potere come se fosse quello del Profeta.

Se non avete un drago nella vostra mano, questo potere non ha effetto.

Rivelare il drago e usare il suo potere è facoltativo. Se le carte drago che avete nella vostra mano hanno dei poteri che non volete innescare, non usate il potere del Profeta: per esempio, se avete solo Draghi di Rame nella vostra mano, non usate il potere del Profeta a meno che non vogliate sostituirlo con la carta in cima del mazzo.

Razziatore Nero | Malvagio

Ruba 1 mo dal piatto, poi prendi 2 mo dall'avversario alla tua sinistra, 3 mo dall'avversario alla sua sinistra e così via finché non hai preso mo da tutti.

Come potete intuire, il Razziatore Nero funziona meglio in partite con molti giocatori! Il Razziatore Nero è un Drago Nero e può completare stormi di colore con altri draghi neri.

La Regina | Mortale

Ogni avversario con draghi buoni e draghi malvagi nel proprio stormo ti paga 5 mo e tu prendi 1 carta casuale dalla sua mano.

Iniziate dal giocatore più vicino alla vostra sinistra con un drago buono e un drago malvagio nel proprio stormo, poi proseguite in senso orario finché ogni giocatore con un drago buono e un drago malvagio nel proprio stormo non vi ha pagato e voi non avete preso 1 carta dalla loro mano. Non potete vedere la mano del vostro avversario prima di prendere la carta. Dopo che avete scelto una carta casuale, l'avversario può vederla prima che voi la prendiate, ma non gli altri giocatori.

Il Sacerdote | Mortale

Il vincitore della sfida divide equamente il piatto con il giocatore alla sua sinistra.

Dividete il piatto il più equamente possibile, arrotondando per eccesso in favore del vincitore. Questo potere vi aiuta in maniera diretta solo se la sfida viene vinta dal giocatore alla vostra destra, ma anche in caso contrario potrebbe indirettamente rallentare gli avversari che possiedono più monete d'oro di voi.

Il Sacerdote dei Draghi | Mortale

Per il resto della sfida, considera questa carta come un drago di qualsiasi colore al fine di completare uno stormo di colore.

Non avete bisogno di annunciare il colore di questa carta quando si innesca il suo potere, ma viene considerata come un drago di qualsiasi colore (come una carta jolly) fino alla fine di questa sfida.

Signore della Guerra di Bronzo | Buono

Metti le 2 carte d'apertura più deboli nella tua mano. Poi, se non vinci la sfida dopo il terzo round, giocate un quarto round.

La prima parte ha la stessa dinamica del Drago di Bronzo.

Il Signore della Guerra di Bronzo è un Drago di Bronzo e può completare stormi di colore con altri draghi di bronzo.

Signore Supremo Blu | Malvagio

Scegli: Ogni avversario ti paga 2 mo OPPURE ogni avversario paga 2 mo nel piatto per ogni carta nel tuo stormo.

La stessa dinamica del Drago Blu ma potenziata, così che sia più allettante rischiare un futuro guadagno incerto al posto di uno certo ma inferiore nell'immediato.

Il Signore Supremo Blu è un Drago Blu e può completare stormi di colore con altri draghi blu.

Lo Sterminadraghi | Mortale

Scarta 1 drago più debole dello Sterminadraghi da uno stormo.

Se ci sono draghi con Forza inferiore a quella dello Sterminadraghi (7 o meno) in uno stormo qualsiasi (compreso il vostro), scartatene 1.

Il giocatore il cui drago è stato scartato dall'effetto di questo potere avrà 1 drago in meno nel suo stormo durante questa sfida; se quel drago era stato giocato in questo round, ignorate quel giocatore quando comparate la Forza delle carte per determinare il comandante del prossimo round.

Se non ci sono draghi più deboli in alcuno stormo, questo potere non ha effetto.

Lo Stregone | Mortale

Rivela 3 carte dalla cima del mazzo. Scarta questa carta e sostituiscila con una carta rivelata. Innesca il potere di quella carta. Metti le altre 2 carte rivelate nell'apertura.

Quando questo potere viene innescato, ignorate la Forza dello stregone; non fa parte del vostro stormo e non viene considerato ai fini di determinare se il potere del prossimo giocatore venga innescato o meno. Sarà la carta pescata dal mazzo a essere considerata quella che avete giocato



in questo turno: la sua Forza concorrerà a determinare la Forza totale del vostro stormo e se il potere del prossimo giocatore viene innescato o meno... sempre dando per scontato che non facciate qualcosa di stravagante come scegliere un Drago di Rame così che possiate pescare un'altra carta casuale che prenda il suo posto nello stormo!
Lo Stregone non completa uno stormo di colore o di forza prima di essere scartato (ma la carta pescata dal mazzo può farlo).

Sultano d'Ottone | Buono

Sia l'avversario alla tua sinistra che quello alla tua destra scelgono se darti 1 drago buono più forte dalla loro mano OPPURE pagarti 5 mo.

La stessa dinamica del Drago d'Ottone, ma influisce su entrambi i giocatori seduti vicino a voi invece del solo giocatore alla vostra destra: se state giocando una partita a 2 giocatori, questo potere colpisce il vostro avversario 2 volte, una volta come giocatore alla vostra sinistra e una volta come giocatore alla vostra destra!

Il Sultano d'Ottone è un Drago d'Ottone e può completare stormi di colore con altri draghi d'ottone.

Tiamat | Malvagio

Drago divino; Tiamat è considerata un Drago Nero, Blu, Verde, Rosso e Bianco. Finché possiedi Tiamat e un drago buono nel tuo stormo, non puoi vincere la sfida.

La capacità drago divino di Tiamat è sempre attiva. Tiamat può essere usata per completare un qualsiasi stormo di colore corrispondente a uno dei suoi 5 colori (se state giocando con draghi malvagi di altri colori appartenenti ad altri set di Tre Draghi al Buio, peccato: Tiamat ha solo 5 colori).

Truffatore Verde | Malvagio

Sia l'avversario alla tua sinistra che quello alla tua destra scelgono se darti 1 drago malvagio più debole del Truffatore Verde dalla loro mano OPPURE pagarti 5 mo.

La stessa dinamica del Drago Verde, ma influisce su entrambi i giocatori seduti vicino a voi invece del solo giocatore alla vostra destra: se state giocando una partita a 2 giocatori, questo potere colpisce il vostro avversario 2 volte, una volta come giocatore alla vostra sinistra e una volta come giocatore alla vostra destra!

Il Truffatore Verde è un Drago Verde e può completare stormi di colore con altri draghi verdi.

Veggente d'Argento | Buono

Ogni giocatore con un drago buono nel suo stormo pesca 1 carta. Poi guarda 3 carte dalla cima del mazzo, pescane 1 e scarta le altre.

La prima parte ha la stessa dinamica del Drago d'Argento.

Le 3 carte guardate (e la carta pescata) dal giocatore non devono essere rivelate agli altri giocatori.

Il Veggente d'Argento è un Drago d'Argento e può completare stormi di colore con altri draghi d'argento.

APPENDICE 5: REGOLE PER GIOCARE DI RUOLO

Non esiste una sola via per integrare un gioco nel gioco, quindi avrete diverse opzioni per combinare *Tre Draghi al Buio* con D&D.

Giocatori d'Azzardo Scatenati: Prove di Abilità

Se il punto di una sessione è vedere se un PG giocatore d'azzardo intende usare tutte le sue abilità per essere sicuro di vincere una partita particolare di *Tre Draghi al Buio*, prendete il D20 invece delle carte. Non siete in cerca di una partita interessante a *Tre Draghi al Buio*, volete solo scoprire se un personaggio abile possa assicurarsi la vittoria a prescindere da come si sarebbe destreggiato con le carte se avesse giocato onestamente. A seconda delle circostanze e degli avversari, potrebbe essere una prova di Rapidità di Mano o di Persuasione facile, media, difficile o persino difficilissima.

Giocare per Divertimento: Gioco di Ruolo Puro

Il contrario di tirare semplicemente il d20 è giocare una vera e propria partita di *Tre Draghi al Buio* all'interno della sessione. Parlate con la voce del vostro personaggio, imprecate come impreca e godetevi una partita di carte nel bel mezzo della vostra giocata di ruolo. Sarebbe divertente far giocare il DM come un PNG, ma non più di uno! Per accelerare la partita in una sessione di D&D, considerate l'idea di giocare con 8 monete d'oro per giocatore invece delle solite 10.

Entrambi i Giochi Insieme: 3DAB con D&D

Mettere insieme i 2 giochi richiede alcune accortezze per i personaggi dei partecipanti, visto che non è il massimo del divertimento giocare fino alle ultime sfide di una partita a *Tre Draghi al Buio* solo per vedere il barbaro mandare tutto all'aria dando inizio a una futile rissa. Quando i partecipanti concordano di giocare una partita intera di 3DAB, utilizzate le seguenti regole per aggiungere un'infarinata delle capacità di ogni personaggio a un'altrimenti classica e normale partita di 3DAB.

Capacità a uso singolo, con ricarica: All'inizio di una partita di 3DAB, mettete di fronte a ogni PG o PNG 1 disco capacità di 3DAB con il lato colorato a faccia in su. Il lato colorato indica che la capacità è pronta, mentre il lato grigio che la capacità è esaurita.

Quando il personaggio usa una capacità tra quelle di Pescare Carte, Manipolare l'Apertura o Negare Carte, girate il suo disco sul lato grigio. Quel personaggio non può usare alcuna capacità di 3DAB fino a che non ripristina il proprio disco capacità completando uno stormo speciale (uno stormo di colore o uno stormo di forza). Quando il personaggio completa uno stormo speciale, girate il suo disco sul suo lato colorato. Potrà di nuovo innescare una delle sue capacità di 3DAB quando se ne presenterà l'occasione.

Completare uno stormo speciale quando il vostro disco capacità ha il lato colorato a faccia in su non fornisce un altro uso di una capacità 3DAB.

Scegliere le capacità di 3DAB: Prima che la partita inizi, ogni PG dovrebbe consultare la seguente lista di privilegi dei personaggi di D&D e annotare 2 capacità per le quali sono qualificati. A discrezione del DM, un giocatore d'azzardo estremamente talentuoso potrebbe avere 3 o 4 capacità, mentre uno pessimo potrebbe averne solo 1.

Ogni capacità elenca un prerequisito che il personaggio deve possedere e un innesco situazionale che permette a quella capacità di essere utilizzata; alcune delle capacità sono



migliori di altre e ciò è intenzionale. Se il vostro PG non è un giocatore d'azzardo talentuoso, prenderete quello che vi capita!

Se la partita ha un DM, le capacità scelte non devono essere pubbliche, solo il DM deve saperlo fino a che non vengono usate. Se la partita non ha un DM, rendete pubbliche le capacità scelte all'inizio.

Categorie di Capacità: Per quanto esistano diversi prerequisiti e inneschi, tutto si riconduce a sole 3 categorie di capacità: Capacità di Pescare Carte, Capacità di Manipolare l'Apertura e Capacità di Negare Carte.

Opzioni Future: Se il vostro PG ha una nuova capacità che sembra perfetta per aiutarvi a giocare a 3DAB, cercate di capire se rientri in Pescare Carte, Manipolare l'Apertura o Negare Carte. Poi usate uno degli inneschi esistenti o createne di vostri, con il benessere dei vostri compagni di gioco.

Capacità di Pescare Carte

Generalmente, quando usate le capacità elencate di seguito, pescate 2 carte. Un paio di capacità tra queste possiedono un bonus aggiuntivo, mentre 2 hanno degli inneschi talmente vantaggiosi che sono state bilanciate inserendo un piccolo svantaggio.

Benedizione del Mistificatore (Pescare Carte)

Prerequisito: Il vostro PG possiede il Dominio dell'Inganno.

Innesco: L'avversario alla vostra sinistra vince una sfida.

Comandante Ispiratore (Pescare Carte)

Prerequisito: Il vostro PG possiede 16+ Carisma o è di allineamento Buono.

Innesco: Giocate la carta d'apertura più debole o siete in pareggio per la più debole.

Svantaggio: Dopo avere pescato le vostre 2 carte bonus, ogni avversario pesca 1 carta extra!

Disperazione (Pescare Carte)

Prerequisito: Riuscite a convincere il DM che il vostro personaggio non potrebbe permettersi di perdere ancora.

Innesco: Finire la sfida con un ammontare di monete d'oro inferiore a 10.

Giocatore Incallito (Pescare Carte)

Prerequisito: Possedete un mazzo di *Tre Draghi al Buio*. Sì, voi giocatori o il vostro PG!

Innesco: Il disco capacità di almeno 2 giocatori mostra il lato grigio.

Mani Svelte (Pescare Carte)

Prerequisito: Il vostro PG è competente nell'abilità Rapidità di Mano.

Innesco: Rubate monete d'oro dal piatto.

Svantaggio: Potete pescare solo 1 carta, non 2, ma rubate 1 moneta d'oro extra!

Mistificatore Versatile (Pescare Carte)

Prerequisito: Il vostro PG è un Mistificatore Arcano.

Innesco: Dopo che avete comprato carte.

Origini da Giocatore d'Azzardo (Pescare Carte)

Prerequisito: Dovete riuscire a convincere il DM che il passato del vostro PG lo qualifichi come esperto giocatore d'azzardo. Non necessariamente talentuoso, ma con esperienza!

Innesco: La vostra carta d'apertura all'inizio della sfida è di 4 o più punti Forza superiore alla seconda carta d'apertura più forte.

Stirpe Draconica (Pescare Carte)

Prerequisito: Il vostro personaggio è un dragonide.

Innesco: Giocate 2 carte nella stessa sfida che corrispondano alla vostra discendenza draconica.

Per esempio, se siete un dragonide con una discendenza Drago Rosso, potete usare questa capacità per pescare 1 carta quando giocate il vostro secondo Drago Rosso in una sfida.

Svantaggio: Potete pescare solo 1 carta, non 2, perché siete già vicini a formare uno stormo di colore e ricaricare la vostra capacità di 3DAB!

Capacità di Manipolare l'Apertura

Quando i giocatori stanno pagando le monete d'oro nel piatto per aprire una nuova sfida e voi usate una delle capacità elencate di seguito, il giocatore che ha giocato la carta d'apertura più forte non in pareggio paga nel piatto 2d6 mo in più!

Fascino Sconcertante (Manipolare l'Apertura)

Prerequisito: Il vostro PG è competente nell'abilità Persuasione.

Innesco: Durante l'apertura giocate 1 carta con Forza pari o inferiore a 2.

Minacce e Promesse (Manipolare l'Apertura)

Prerequisito: Il vostro PG è competente nell'abilità Intimidire.

Innesco: Durante l'apertura giocate 1 carta con Forza pari o superiore a 11.

Negare Carte

Quando usate una delle capacità elencate di seguito, un giocatore che ha pagato per comprare nuove carte pesca fino ad avere 3 carte in mano invece che 4.

Parole Taglienti (Negare Carte)

Prerequisito: Il vostro PG possiede il privilegio bardico Parole Taglienti del Collegio della Sapienza.

Innesco: Un avversario con uno stormo più debole del vostro sta comprando delle carte.

Scoraggiamento Magico (Negare Carte)

Prerequisito: Il vostro PG può lanciare un incantesimo di *ammaliamento*.

Innesco: Un avversario che ha vinto una sfida in questa partita sta comprando delle carte.

GLOSSARIO

Apertura: La fase in cui si giocano le carte, all'inizio di ogni sfida, per determinare il comandante del primo round e pagare il quantitativo di monete determinato nel piatto.

Capacità 3DAB: Quando il vostro personaggio di Dungeons & Dragons gioca una partita di *Tre Draghi al Buio*, i suoi privilegi di classe, archetipi, origini e incantesimi possono garantirgli dei vantaggi da utilizzare mentre gioca. (Vedere a pagina 24.)

Carta d'Apertura: Una carta che viene collocata tra quelle di apertura, che sia all'inizio di una sfida o durante la partita come effetto del potere di una carta.

Colore: Il nome di un drago include anche il colore del drago. I colori dei draghi in *Tre Draghi al Buio* sono Argento, Bianco, Blu, Bronzo, Nero, Oro, Ottone, Rame, Rosso e Verde. Anche "Mortale" è considerato come un colore proprio.

Comandante: Il giocatore che effettua il primo turno in un round; di solito è il giocatore che ha giocato la carta d'apertura più alta non in pareggio.

Drago: Una carta il cui tipo non include la parola "Mortale". La maggior parte dei draghi sono buoni o malvagi.

Drago divino: Una carta il cui tipo include le parole "drago divino" e possiede una capacità speciale drago divino; un drago divino è considerato un drago. Le capacità drago divino non sono poteri, ma sono sempre attive a prescindere dalla Forza della carta (Bahamut possiede sia una capacità drago divino che un potere normale che può essere innescato o meno). Le carte che copiano o innescano i poteri delle altre carte ignorano le capacità drago divino.

Forza: Il valore di una carta.

Giocare: Giocare 1 carta prendendola dalla mano e collocarla nel proprio stormo durante il proprio turno.

Innesco: Quando il potere di una carta si innesca, seguire le sue istruzioni.

Mano: Le carte tenute in mano; i giocatori non vedono le carte nelle mani degli avversari. La propria mano non può mai avere più di 10 carte.

Moneta di platino: Vale 10 monete d'oro (10 mo), utile per evitare di pagare con grosse pile di monete d'oro, anche se alcuni giocatori preferiscono le pile!

Mortale: Una carta il cui tipo include la parola "Mortale". Le carte Mortale non sono draghi.

Pagare: Quando si paga, mettere monete d'oro nel piatto o dare monete d'oro a un avversario.

Piatto: Le monete d'oro al centro del tavolo. Alla fine di ogni sfida, il giocatore con lo stormo più forte si aggiudica il piatto. Il piatto vuoto termina immediatamente la sfida.

Più forte: Una carta o uno stormo con la Forza più alta.

Più debole: Una carta o uno stormo con la Forza più bassa.

Potere: La capacità di una carta. Quando il comandante gioca una carta, il suo potere si innesca sempre. Il potere di qualsiasi altra carta viene innescato quando viene giocata a patto che la sua Forza sia pari o inferiore alla Forza della carta appena giocata dal giocatore alla sua destra.

Round: Ogni giocatore effettua 1 turno in ogni round.

Rubare: Sottrarre monete d'oro dal piatto è considerato rubare.

Sfida: Una serie di almeno 3 round di gioco per determinare chi si aggiudica il piatto.

Stormo: Le carte a faccia in su di fronte a ogni giocatore. Alla fine di ogni sfida, il giocatore con lo stormo più forte si aggiudica il piatto.

Stormo di colore: Un tipo di stormo speciale, composto da 3 draghi dello stesso colore, oppure da 3 Mortali.

Stormo di forza: Un tipo di stormo speciale, composto da 3 carte della stessa Forza.

Tana: Un cumulo di monete accanto al mazzo composto dall'ammontare di monete che i giocatori non sono riusciti a pagare durante la sfida. Alla fine della sfida, ogni giocatore che ha tenuto traccia delle monete d'oro che non è riuscito a pagare paga l'ammontare dovuto nella tana: quell'ammontare andrà al vincitore della partita. Se un giocatore non può pagare l'ammontare di monete dovuto nella tana, oppure non ha più monete d'oro dopo averlo fatto, la partita termina.

Tesoro: Le monete d'oro in possesso di ogni singolo giocatore. Il tesoro rimane visibile durante la partita e la quantità di monete che contiene è di dominio pubblico. Se alla fine di una sfida, quando si paga l'ammontare di monete dovuto nella tana, il tesoro è vuoto, la partita finisce.

Tipo: Le tipologie delle carte a cui i poteri possono fare riferimento sono buono, malvagio, drago, drago divino e Mortale. Le carte il cui tipo non è Mortale sono draghi (altri set di 3DAB contengono carte che non sono allineate; non sono né buone né cattive, e non si trovano in questo set).

Turno: Quando un giocatore effettua il proprio turno, gioca. Il potere della carta potrebbe innescarsi.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Rob Heinsoo

Playtester dell'Edizione Leggendaria: Venetia Charles, Sean Dawson, Ann Dorgan, Rob Dorgan, Bretnie Eschenbach, Eric Eschenbach, Lisa Eschenbach, Eric Heath, Paul Hughes, Rob Lightner, Stacy Longstreet, Lee Moyer, Jonathan Tweet

Stesura delle Regole: Rob Heinsoo, utilizzando il materiale di Bill McQuillan

Illustrazioni delle Carte: Craig Phillips

Illustrazioni delle Monete: Olga Drebas

Progetto Grafico: Brian Lee

Edizione Italiana

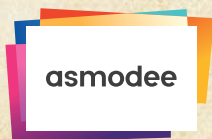
Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Correzione Bozze: Fabio Severino

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE) - Italia.

www.asmodee.it

Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento.



www.wizkids.com

© 2019 WizKids/NECA LLC. WizKids, e relativi marchi e loghi sono ™ di WizKids. Tutti i diritti riservati.



© 2019 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Dungeons and Dragons, D&D, Wizards of the Coast, Three-Dragon Ante, tutti gli altri nomi di prodotti Wizards of the Coast e i loro rispettivi loghi sono ™ di Wizards of the Coast negli U.S.A. e nelle altre nazioni.