

# TRUDVANG

## LEGENDS



REGOLAMENTO

# LE LEGGENDE DI TRUDVANG

*Trudvang, il reame delle saghe e delle leggende. Una terra di storie antiche, avvinte in cicli di ordine e caos; una terra tormentata da aspri inverni, demoni erranti, draghi vendicativi e perfino da divinità perniciose... ma ora i suoi abitanti temono che il ciclo della vita sia prossimo alla fine.*

*Gli osservatori che si nascondono nella nebbia, effimeri alleati contro le forze ostili esterne a Trudvang, iniziano a sparire. Le foreste, un tempo possenti bastioni di difesa contro l'oscurità, avvizziscono. Senza più nessuno a vegliare sulla nebbia, un esercito di morti ha preso vita: i draugr, creature dei racconti bardici e dei miti leggendari, calano sciamando dalle Grandi Pianure del nord.*

*I troll taurini e i garm, creature un tempo pacifiche (anche se pericolose), ora sono preda di una sanguinaria frenesia che li spinge ad attaccare insediamenti e fattorie e a infestare le strade.*

*La Selva Nera è irrequieta. Creature corrotte si agitano nei suoi tratti più fitti, regioni inesplorate che non vedono la luce del giorno fin dall'epoca in cui il mondo era nuovo.*

*I varchi nebbiosi, i cancelli verso il Reame della Morte, si aprono nelle lande senza alcun criterio e non si richiudono al mutare della luna. I morti vagano in lungo e in largo per il mondo che un tempo era la loro dimora, covando un odio feroce per tutti coloro che ancora respirano.*

*E quali piani malvagi ha concepito la mente dell'uomo? Circolano voci di un culto omicida le cui promesse di vaste ricchezze e potere illimitato hanno fuorviato perfino i ranghi più alti di molti casati nobiliari.*

*Per di più, qualcuno sta minacciando la Pietraneve, un antico cimelio oggetto di profezie che racchiude uno spaventoso potere. Il suo guardiano ha bisogno di qualcuno che protegga quest'artefatto, il più potente di tutti, dalle mire dei malvagi.*

*In mezzo a questa oscurità, brilla una luce: voi. Un improbabile gruppo di eroi legati assieme dalla promessa di affrontare questi numerosi terrori e sconfiggerli, costi quel che costi. Dove vedete la morte, porterete la vita.*

*Che il Corno Elfico possa squillare e che le civiltà possano tornare unite attorno a voi, le leggende di Trudvang! Che segno lascerete su questo mondo?*



# INDICE

INTRODUZIONE .....	03	SVOLGIMENTO DEL GIOCO .....	22
CONTENUTO .....	04	LEGGERE IL TOMO DELLE SAGHE .....	22
CONCETTI BASE .....	06	Condizioni.....	22
TABELLONE DELLA MAPPA .....	06	Scelte .....	23
TABELLONE DELLE AVVENTURE .....	06	Punti di Interesse .....	23
TABELLONE DEI PUNTI DI INTERESSE.....	07	FASI DI GIOCO.....	24
PLANCIA DELL'EROE .....	07	Fase di Viaggio.....	24
CARTA EROE.....	08	<i>Navi</i> .....	24
LE CLASSI .....	08	Fase di Ingaggio.....	24
PREPARAZIONE .....	09	<i>Combattimento</i> .....	25
PREPARAZIONE STANDARD.....	09	<i>Risolvere gli Eventi</i> .....	30
PRIMA AVVENTURA.....	09	Fase di Esplorazione.....	31
AVVENTURE SUCCESSIVE .....	10	<i>Interagire con i Luoghi</i> .....	31
PANORAMICA DEL GIOCO.....	11	<i>Interagire con i Punti di Interesse</i> .....	31
REGOLE BASE .....	11	MAPPE DELL'AVVENTURA.....	32
IL TOMO DELLE SAGHE.....	11	AVANZARE DI LIVELLO .....	32
Avventure Principali e Secondarie .....	11	SCONFITTA .....	33
Sezioni del Tomo delle Saghe.....	11	CARTE WYRD .....	33
Agire in Gruppo.....	11	FINE DELL'AVVENTURA.....	33
EFFETTI A TEMPO .....	12	FINE DELLA CAMPAGNA.....	33
SALUTE.....	12	PARTITA IN SOLITARIO .....	33
CRONACA .....	12	GLOSSARIO .....	35
CARTE STORIA.....	12	SOMMARIO .....	36
Avventure Principali e Secondarie .....	13	RICONOSCIMENTI.....	36
Compagni.....	13		
Personalità.....	13		
Mondo .....	14		
Luoghi .....	14		
Oggetti.....	14		
Titoli .....	15		
SEGNALINI MISSIONE.....	15		
SEGNALINI GENERICI .....	15		
NEMICI.....	16		
Attributi e Capacità dei Nemici.....	16		
Tipi di Nemici.....	16		
<i>Nemici Standard</i> .....	16		
<i>Nemici Elite</i> .....	16		
<i>Nemici PNG</i> .....	16		
<i>Nemici Boss</i> .....	16		
Gruppi Nemici .....	17		
Penuria di Miniature Nemico .....	17		
Carte Attacco Nemico .....	17		
SEGNALINI MINACCIA .....	17		
RUNE.....	18		
TALENTI.....	19		
Slot Runa .....	19		
STATUS .....	20		
TRACCIATO DEL FATO .....	20		
EVENTI .....	21		
PROVE .....	21		
Prove di Avventura.....	21		
Prove di Evento .....	21		

## INTRODUZIONE

*Trudvang Legends* è un gioco cooperativo di epiche avventure in cui da 1 a 4 giocatori interpretano il ruolo di temerari eroi che vanno all'avventura insieme per contrastare l'avanzata delle forze dell'oscurità mentre il gioco stesso controlla nemici, eventi e ostacoli. Le bustine sui tabelloni della mappa e dell'avventura illustrano gli sviluppi della storia, le relazioni intessute dai giocatori, i percorsi scelti e le condizioni del mondo. Ogni avventura fa parte di una campagna che sviluppandosi presenta sfide, misteri, prove, decisioni e punti d'interesse che gli eroi dovranno superare o su cui dovranno indagare. Ogni scelta ha un impatto e lascia il segno sulla terra e i suoi abitanti, plasmandone il futuro. Il destino di *Trudvang* è nelle mani dei suoi eroi.

CONTENUTI  
DIGITALI  
GRATUITI

SCARICALI  
DAL SITO  
WWW.ASMODEE.IT

# CONTENUTO



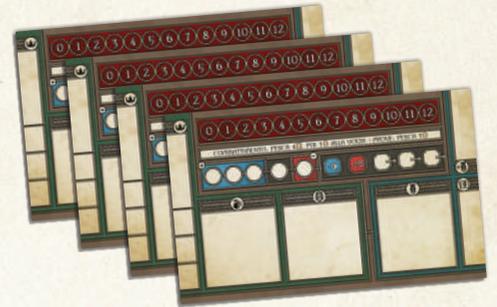
1 TABELLONE DELLA MAPPA



1 TABELLONE DELL'AVVENTURA



10 SCHEDE DELL'AVVENTURA (A DUE LATI)  
E 1 TABELLONE DEI PUNTI D'INTERESSE



4 PLANCE DELL'EROE



1 TOMO DELLE SAGHE



2 MAPPE DELL'AVVENTURA  
(A DUE LATI)



6 CARTE EROE



160 CARTE TALENTO  
(12 per eroe, 14 per classe e 4 carte Wyrd)



6 CARTE OGGETTO DI PARTENZA



14 CARTE EVENTO



171 CARTE STORIA



12 CARTE ATTACCO NEMICO



9 CARTE DI PARTENZA

## 6 Miniature Eroe



KATTLY

FELERION

BRIYA

LYDANA

VOLGR

MAELLING

2 NAVI

## 27 Miniature Nemico



4 TROLL TAURINI

4 GARM

8 TROLL DELLE FORESTE

8 DRAUGR

4 BASI COLORATE

4 SACCHETTI DI RUNE

ERKKI

BLODUGHADDA

DUE MANNAIE



108 RUNE  
(32 Buio, 12 Jolly,  
16 Aria, 16 Terra,  
16 Fuoco e 16 Acqua)



24 SEGNALINI STATUS  
POSITIVI/NEGATIVI  
(6 Cronaca, 6 Difesa,  
6 Attacco e 6 Salute)



32 SEGNALINI DANNO  
(14 da 1 danno, 15 da  
5 danni e 6 da 10 danni)



12 SEGNALINI  
PUNTO D'INTERESSE



1 SEGNALINO  
CAPOGRUPPO



1 GETTONE  
FASE



4 GETTONI  
SALUTE



4 GETTONI  
CRONACA



15 SEGNALINI  
PE



1 SEGNALINO  
GRUPPO



10 SEGNALINI  
SGOMBRO/BLOCCATO



16 SEGNALINI  
GENERICI



6 SEGNALINI  
MISSIONE



15 SEGNALINI  
MINACCIA (A DUE LATI)



5 SEGNALINI  
NEMICO



4 SEGNALINI  
NEMICO ELITE



9 SEGNALINI PERSONALITÀ  
(A DUE LATI)



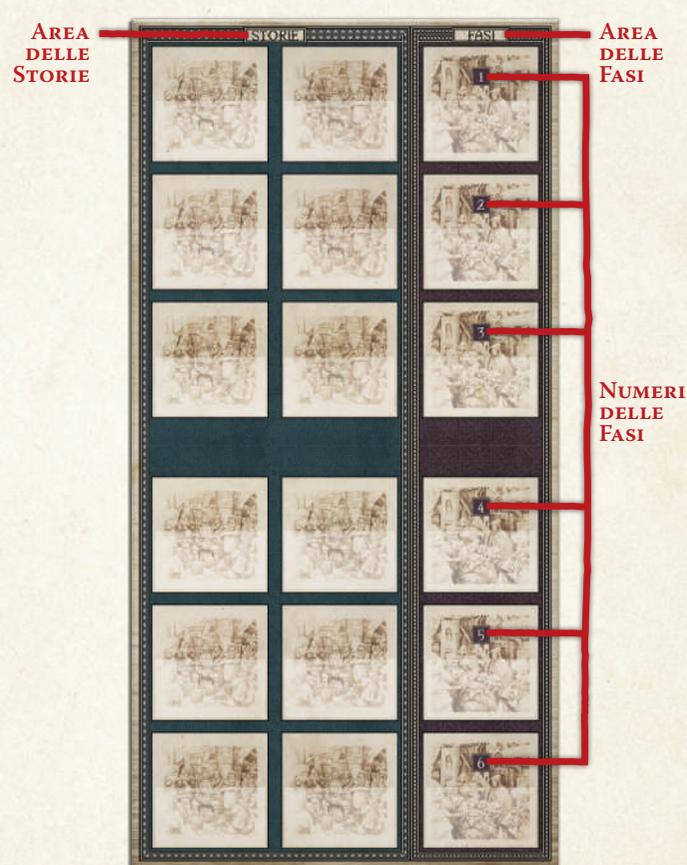
# CONCETTI BASE

NOTA: Alcuni dei contenuti di esempio mostrati in questo regolamento (personalità, compagni, titoli, carte avventura e punti d'interesse) sono solo imitazioni dei veri contenuti, create per preservare l'elemento sorpresa durante la partita.

## TABELLONE DELLA MAPPA



## TABELLONE DELLE AVVENTURE



Il tabellone della mappa rappresenta Trudvang, l'ambientazione in cui si svolge la campagna. La mappa contiene gli elementi seguenti:

**Regioni:** Aree, separate tra loro dai confini, che potrebbero contenere o meno una busta.

**Buste:** Tasche che contengono le carte luogo che vengono imbustate in una regione.

**Confini:** Separano e delimitano le regioni. Due regioni sono adiacenti tra loro quando hanno un confine in comune.

**Confini Marittimi:** Confini azzurri che possono essere attraversati soltanto usando le navi.

Il tabellone dell'avventura tiene conto sia del viaggio degli eroi che dello stato e dell'atteggiamento del mondo. È suddiviso in due aree diverse:

**Area delle Storie:** Contiene 12 buste dove conservare le carte regola di partenza (promemoria che contengono le regole relative alla sconfitta e all'avanzamento di livello), le carte mondo (che ne determinano l'atteggiamento e le vicende più importanti che si sviluppano lungo il viaggio), le personalità incontrate dagli eroi e, di tanto in tanto, anche alcune carte luogo.

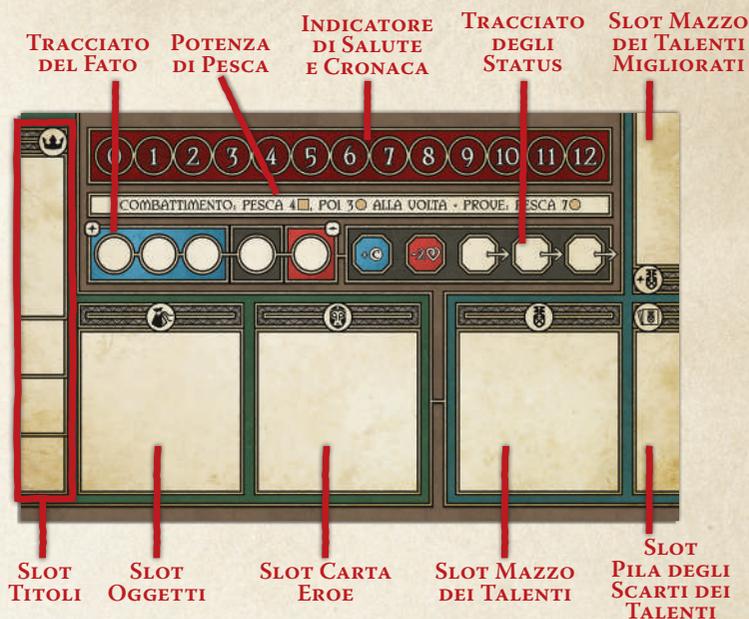
**Area delle Fasi:** Contiene 6 buste dove conservare le carte fase. L'ordine delle carte determina l'ordine in cui si svolgeranno le fasi di gioco.

## TABELLONE DEI PUNTI D'INTERESSE



Il tabellone dei punti d'interesse traccia i punti d'interesse, vale a dire i luoghi che gli eroi devono visitare, gli eventi su cui devono indagare o i nemici contro cui devono combattere per progredire con la storia. Contiene la scheda dell'avventura attuale nella busta sul retro ed è dotato di 12 finestre che devono rimanere chiuse (ogni finestra è dotata di una copertura) e che saranno aperte solo quando il gioco richiederà di farlo. Quando si gioca la prima partita, rimuovere i pezzi in cartoncino che coprono le lettere della scheda dell'avventura tenendo il tabellone a faccia in giù e premendoli per farli cadere attraverso l'apertura della busta: non saranno usati nel corso del gioco.

## PLANCIA DELL'EROE



**Indicatore di Salute e Cronaca:** Indica la Salute (♥) e la Cronaca (♣) dell'eroe.

**Slot Oggetti:** Contiene le carte oggetto dell'eroe.

**Tracciato degli Status:** Composto da 2 status permanenti, 1 positivo (blu) e 1 negativo (rosso), e da 3 slot status per i segnalini status temporanei.

**Tracciato del Fato:** Indica l'ammontare di volte in cui un eroe non è riuscito ad assegnare una runa ai suoi talenti, cosa che potrebbe innescare degli effetti di status su di esso in base alla quantità di rune.

**Slot Carta Eroe:** Contiene la carta eroe.

**Slot Titoli:** Contengono i titoli che l'eroe acquisisce nel corso della campagna.

**Slot Mazza dei Talent:** Contiene le carte talento del livello attuale dell'eroe.

**Slot Mazza dei Talent Migliorati:** Contiene le carte talento del livello successivo dell'Eroe.

**Slot Pila degli Scarti dei Talent:** Contiene le carte talento scartate.

**Potenza di Pesca:** L'ammontare standard di carte talento che un eroe pesca durante i combattimenti e di rune che pesca durante i combattimenti e le prove.



## CARTA EROE



**Salute:** Indica la Salute (♥) iniziale e quella massima dell'eroe.

**Rune di Partenza:** L'ammontare e i tipi di rune che compongono inizialmente il sacchetto di rune dell'eroe.

**Classe:** Indica il ruolo dell'eroe.

**Effetto di Esaurimento:** Indica un effetto facoltativo concesso quando un giocatore decide di esaurire la propria carta eroe. Se un qualsiasi effetto obbliga il giocatore a esaurire la sua carta eroe, l'effetto di esaurimento non viene innescato.

**Effetto di Fato:** Indica l'effetto che si innesca quando l'eroe è esaurito e raggiunge la fine del tracciato del fato.



## LE CLASSI

Ogni eroe del gioco appartiene a una classe, a rappresentazione della specializzazione professionale che ha scelto nella vita e delle esperienze che ha fatto prima che l'avventura inizi. Ogni classe possiede 1 oggetto di partenza e una serie di carte talento. Inoltre, ogni classe può fornire a un eroe delle informazioni speciali che lo aiuteranno a prendere le decisioni nel corso di tutta la campagna, oltre a influenzare la difficoltà delle prove (vedi a pagina 21) e l'ammontare di danni subiti. Alcune prove possono essere effettuate solo da certe classi, mentre altre prevedono una modifica della difficoltà a seconda della classe; talvolta l'appartenenza a una certa classe può perfino permettere di superare una prova automaticamente. **A ogni partita può partecipare 1 solo eroe per ogni classe.** Le classi contenute nel gioco base sono:



**Bardo:** Un intrattenitore sapiente e versatile, abile sia in combattimento che nella magia. I bardi tendono ad avere informazioni speciali relative ai posti e agli individui che è possibile incontrare nel corso della campagna e solitamente eccellono nelle prove di **CARISMA**.



**Incantatore:** Questi maestri delle energie magiche, noti anche come stregoni o evocatori, sono veri e propri tessitori della misteriosa energia chiamata vitner. Gli incantatori possiedono numerose conoscenze relative agli incantamenti e di solito effettuano prove di **INTELLIGENZA** esclusive per lanciare incantesimi.



**Mistico:** I mistici vivono in nome delle loro divinità. Quando pregano, entrano in contatto con un potere divino che conferisce loro abilità e capacità speciali. I mistici spesso riducono l'ammontare di danni che essi stessi o i loro compagni subiscono e sanno percepire le intenzioni dei PNG che incrociano il loro cammino.



**Guerriero:** Questi forti berserker soprannaturali, combattenti possenti e feroci, sono rispettati e temuti da tutti. I guerrieri eccellono nelle prove di **FORZA** e a volte possono sfidare a duello i PNG nemici per proteggere gli altri eroi.



**Ranger:** Questi viandanti delle terre selvagge, abili apripista e cacciatori, sono esploratori che hanno imparato a predire il tempo atmosferico e a seguire le tracce delle bestie più temibili. I ranger possiedono spesso informazioni sulle creature che possono incrociare e superano facilmente le prove per domare tali creature o per trovare tracce e indizi.



**Canaglia:** Questi reietti e artisti della fuga vivono nascosti tra le ombre e si guadagnano da vivere tramite la furtività, l'omicidio o il traffico di segreti. Le canaglie sono particolarmente ferrate nelle prove di **AGILITÀ**, specialmente quelle relative all'inganno o al furto.

# PREPARAZIONE

## PREPARAZIONE STANDARD

- 1 Collocare il tabellone della mappa a faccia in su al centro dell'area di gioco.
- 2 Collocare il tabellone dell'avventura a faccia in su accanto al tabellone della mappa.
- 3 Scegliere un'avventura principale o secondaria sbloccata da giocare. Prendere la scheda dell'avventura corrispondente e infilarla nella busta del tabellone dei punti d'interesse. Assicurarsi che tutte le finestre siano chiuse ed evitare di leggere la scheda per non rovinarsi la sorpresa.
- 4 Collocare il tabellone dei punti d'interesse a faccia in su accanto al tabellone della mappa.
- 5 Collocare le carte storia nel portacarte delle storie e collocare quest'ultimo accanto al tabellone dei punti d'interesse. **Non mescolare le carte!**
- 6 Prendere le miniature nemico e collocarle a portata di mano di tutti i giocatori.
- 7 Ogni giocatore sceglie 1 eroe e prende:
  - ✦ La miniatura eroe corrispondente.
  - ✦ 1 sacchetto di rune e 1 base del colore corrispondente da assegnare alla sua miniatura eroe.
  - ✦ Le rune di partenza elencate sulla sua carta eroe, da collocare nel sacchetto.
  - ✦ 1 plancia dell'eroe, da collocare davanti a sé.

Poi ogni giocatore prende e colloca sulla sua plancia:

- ✦ La carta eroe corrispondente, a faccia in su sullo slot carta eroe.
- ✦ 1 gettone salute, sullo slot dell'indicatore di salute e cronaca corrispondente al valore di ♥ del suo eroe.
- ✦ 1 gettone cronaca, sullo slot 0 dell'indicatore di salute e cronaca.
- ✦ L'oggetto di partenza della sua classe, a faccia in su sullo slot oggetti.

*Nel caso di una partita in solitario, seguire le istruzioni a pagina 33.*

- 8 Mescolare le carte evento a comporre un mazzo e collocarlo a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori.
- 9 Mescolare le carte attacco nemico a comporre un mazzo e collocarlo a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori.
- 10 Mescolare le carte talento Wyrd e collocarle nel portacarte delle storie, prima delle carte storia, con il fronte nascosto ai giocatori.
- 11 Svolgere gli eventuali passi di preparazione aggiuntivi richiesti in base allo stadio di gioco: prima avventura (vedi a destra) o avventure successive (vedi a pagina 10).
- 12 Collocare il gettone fase sopra la prima busta occupata nell'area delle fasi del tabellone dell'avventura.
- 13 Suddividere per tipo tutti i segnalini rimanenti e creare delle riserve individuali a portata di mano di tutti i giocatori: runa, punto d'interesse, missione, status, danno, PE, sgombro/bloccato, gruppo, generico, nemico, nemico elite e personalità.

- 14 Scegliere 1 giocatore che sarà il capogruppo dell'avventura e consegnargli il segnalino capogruppo.
- 15 Lasciare le mappe dell'avventura nella scatola. Estrarle solo quando l'avventura lo richiede.
- 16 Aprire il Tomo delle Saghe alla pagina indicata in fondo alla carta avventura principale o avventura secondaria scelta e iniziare il gioco leggendo la sua sezione Introduzione (vedi a pagina 11).

**IMPORTANTE!** Se è la prima partita in assoluto, soltanto la prima avventura principale è disponibile: *Il Figlio della Luce* (Tomo delle Saghe, pagina 3).



## PRIMA AVVENTURA

Quando si gioca la prima avventura, svolgere i passi seguenti:

- A Ogni giocatore prende e colloca sulla sua plancia:
  - ✦ Le carte talento di livello I (sia di eroe che di classe), mescolate assieme a formare il mazzo dei talenti, da collocare a faccia in giù sullo slot corrispondente.
  - ✦ Le carte talento di livello II (sia di eroe che di classe), mescolate assieme a formare il mazzo dei talenti migliorati, da collocare a faccia in giù sullo slot corrispondente.
  - ✦ Le sue 2 carte talento supremo, da collocare a faccia in giù in fondo al mazzo dei talenti migliorati.
- B Imbustare le carte fase di partenza sull'area delle fasi del tabellone dell'avventura in base al numero indicato sul dorso:
  - ✦ Viaggio nella seconda busta.
  - ✦ Ingaggio nella terza busta.
  - ✦ Esplorazione nella quarta busta.
- C Imbustare le carte regola di partenza Sconfitta e Avanzamento di Livello a faccia in su nelle prime due buste sull'area delle storie del tabellone dell'avventura.
- D Imbustare le 4 carte Luogo di Partenza a faccia in giù nelle rispettive regioni:
  - ✦ Città di Storhavn su Vildland.
  - ✦ Città di Manjord su Manjord.
  - ✦ Città di Ildebaad su Dranvelt.
  - ✦ Città di Vodd su Sylvan.



## AVVENTURE SUCCESSIVE

Durante la prima avventura, le carte vengono imbustate sui tabelloni e gli eroi compiono alcuni progressi, acquisendo carte e in certi casi migliorando i loro talenti. Quando si gioca un'avventura successiva alla prima, svolgere i passi seguenti:

Ogni giocatore prende:

- ✦ Le sue carte compagno, da collocare a faccia in su al di sopra della sua plancia dell'eroe.
- ✦ Un massimo di 4 carte titolo da usare durante l'avventura, da collocare a faccia in su sugli slot titolo della sua plancia dell'eroe. Le carte titolo rimanenti vengono collocate accanto alla plancia, a formare un mazzo a faccia in su.
- ✦ Le rune dei 4 titoli attivi (se presenti), da collocare nel suo sacchetto di rune.
- ✦ Le sue carte oggetto (compreso l'oggetto di partenza), a formare il mazzo degli oggetti, da collocare a faccia in su sullo slot corrispondente della plancia dell'eroe. Questo mazzo non viene mescolato: i giocatori selezionano invece l'ordine delle sue carte.
- ✦ I suoi segnalini PE (👤), da collocare accanto alla sua plancia dell'eroe.

- ✦ Le carte talento del livello attuale dell'eroe (sia di eroe che di classe), mescolate assieme a formare il mazzo dei talenti, da collocare a faccia in giù sullo slot corrispondente.

- ✦ Le carte talento del livello successivo dell'eroe (sia di eroe che di classe), mescolate assieme a formare il mazzo dei talenti migliorati, da collocare a faccia in giù sullo slot corrispondente. Se non sono già stati migliorati tutti i talenti di livello I, collocare le 2 carte talento supremo dell'eroe a faccia in giù in fondo a quel mazzo.

Poi, risolvere gli eventuali effetti ⌚.

*NOTA: Anche se è sconsigliabile, i giocatori possono cambiare il proprio eroe nel corso di una campagna facendo partire dall'inizio il nuovo eroe in gioco. Le carte storia che l'eroe rimosso ha acquisito durante la campagna dovranno essere prese dagli eroi rimanenti. Distribuire le sessioni di gioco tra più eroi potrebbe non essere il modo più efficace di procedere, in quanto gli eroi giocheranno meno e progrediranno più lentamente (per non parlare di un'esperienza narrativa molto frammentata).*

## PANORAMICA DEL GIOCO

All'inizio della partita, i giocatori leggono la sezione Introduzione dell'avventura nel Tomo delle Saghe e proseguono seguendone le istruzioni e le diramazioni (se presenti). Poi, il resto della partita si svolge nel corso di una serie di round. Ogni round è suddiviso in più fasi, definite dalle carte fase nell'area delle fasi sul tabellone dell'avventura (vedi a pagina 6), durante le quali gli eroi viaggiano attraverso le regioni, combattono nemici e interagiscono con i luoghi e le personalità sul tabellone con l'obiettivo di raggiungere un punto d'interesse e portare avanti la storia dell'avventura.

Quando un eroe o un gruppo interagisce con un punto d'interesse viene rimandato al Tomo delle Saghe, dove la storia si sviluppa, diramandosi in base alle decisioni dei giocatori e alle loro prestazioni nelle prove, e vengono determinati i futuri obiettivi degli eroi. I giocatori continuano a leggere il Tomo delle Saghe finché non viene rivelato un nuovo punto d'interesse, nel qual caso mettono il libro da parte e passano alla fase di gioco successiva. Il gioco prosegue in questo modo finché i giocatori non raggiungono la sezione Finale dell'avventura (vedi a destra).



## REGOLE BASE

**IMPORTANTE!** Poiché questo è un gioco narrativo, la storia potrebbe introdurre nuove regole e condurre a situazioni che non sono coperte da questo Regolamento. In questi casi, le regole presentate nelle carte e nel Tomo delle Saghe hanno la precedenza sul Regolamento.

### IL TOMO DELLE SAGHE

Il Tomo delle Saghe è il componente più importante di *Trudvang Legends*. Contiene numerose scelte, prove, rompicapi e diramazioni e ha il compito di guidare ogni avventura all'interno del gioco, formando una campagna interconnessa e un mondo modellato dalle decisioni e dalle prestazioni dei giocatori.

Il Tomo delle Saghe è suddiviso in avventure principali e secondarie.

#### AVVENTURE PRINCIPALI E SECONDARIE

Le avventure principali e secondarie possono essere giocate solo quando le carte corrispondenti (vedi a pagina 13) vengono sbloccate.

Le **avventure principali** sono obbligatorie: una volta sbloccate, devono essere giocate per portare avanti la campagna. Inoltre, non vengono mai scartate. Quando gli eroi giocano un'avventura, ottengono  sconfiggendo i nemici.

Le **avventure secondarie** sono facoltative: possono essere giocate in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine tra le avventure principali. Inoltre, a meno che non sia specificato diversamente, gli eroi non ottengono  sconfiggendo i nemici. Quasi tutte le avventure secondarie sono temporanee e vengono rimosse dal gioco quando richiesto dal Tomo delle Saghe (generalmente quando la campagna giunge a un punto in cui le trame delle avventure secondarie non hanno più senso con gli eventi in corso).

Nonostante le avventure secondarie non siano essenziali, hanno un grosso impatto sul gioco. Non solo forniscono informazioni, oggetti, compagni e personalità che possono risultare molto utili, ma influenzano anche le diramazioni delle avventure principali e possono alterare il corso della campagna.

Ogni volta che il gioco si riferisce alle avventure, si riferisce sia alle avventure principali che a quelle secondarie. Ogni avventura può essere giocata una sola volta nel corso della stessa campagna.

### SEZIONI DEL TOMO DELLE SAGHE

Ogni avventura del Tomo delle Saghe è composta da varie sezioni, frammenti di storia che possono appartenere a tre tipi diversi:

**Introduzione:** Fornisce il contesto temporale in cui si svolge l'avventura, descrive ciò che tormenta le terre o gli eroi e cosa ci si aspetta da loro. Fornisce inoltre le istruzioni di preparazione specifiche, indicando la regione in cui partono gli eroi, quali nemici vagano in quelle terre e quali carte nemico usare. Solitamente, inoltre, l'Introduzione rivela un punto d'interesse (vedi a pagina 23), vale a dire l'obiettivo che gli eroi devono raggiungere per proseguire con la storia.

**Codice Numerico:** I pezzi centrali dell'avventura vengono mescolati sia per preservare la sorpresa che per tenere conto delle diramazioni. Ogni sezione corrispondente a un codice numerico deve essere letta soltanto una volta che il Tomo delle Saghe o un punto d'interesse (vedi a pagina 23) richiede ai giocatori di farlo. Queste sezioni presentano decisioni, istruzioni e prove di vario tipo e rivelano punti d'interesse su cui indagare.

**Finale:** La fine di un'avventura. Proprio come gli altri tipi di sezioni, il Finale può fornire agli eroi delle istruzioni da seguire. È inoltre possibile che un'avventura abbia molteplici sezioni Finale, in base alle scelte e ai risultati ottenuti dai giocatori nel corso di tutta l'avventura.

#### AGIRE IN GRUPPO

*Gli eroi nella stessa regione sono considerati un gruppo. Ogni volta che un effetto del gioco riguarda il gruppo, influenza tutti gli eroi nella regione dove si verifica quell'effetto. Se c'è 1 solo eroe in quella regione, allora soltanto quell'eroe viene influenzato. Allo stesso modo, ogni volta che il gioco richiede di verificare la presenza di classi, oggetti, compagni, segnalini o qualsiasi altro elemento in un gruppo, soltanto gli elementi appartenenti agli eroi della regione corrispondente saranno considerati.*

*Quando un gruppo ottiene un segnalino storia o una carta storia, i giocatori i cui eroi fanno parte di quel gruppo decidono chi tra loro riceverà quell'elemento.*

## EFFETTI A TEMPO

Gli effetti a tempo sono quegli effetti che si attivano o si usano automaticamente durante momenti specifici del gioco e si trovano solitamente nelle carte mondo, luogo e personalità (vedi alle pagine 13 e 14).



Questo simbolo rappresenta un effetto di gioco che deve essere attivato all'inizio della partita. Inoltre, si attiva immediatamente quando la carta viene rivelata e imbustata.



Questo simbolo rappresenta un effetto di gioco che deve essere attivato alla fine della partita, dopo che i giocatori hanno letto la sezione Finale.

Nel corso di tutta la campagna potranno essere rivelati altri effetti a tempo, che saranno spiegati nel Tomo delle Saghe al momento della loro rivelazione.



## SALUTE

Sia gli eroi che i nemici dispongono di un valore di Salute (♥).

La Salute di un eroe viene tracciata mediante l'indicatore di salute e cronaca sulla sua plancia dell'eroe.

Ogni volta che un eroe ottiene ♥, muovere il suo gettone salute di 1 casella verso destra per ogni ♥ ottenuta. Il valore di Salute massimo di ogni eroe è differente ed è determinato dalle carte eroe. Gli eroi non possono mai superare l'ammontare di Salute indicato sulla loro carta eroe, nemmeno se acquisiscono ulteriore ♥.

Ogni volta che un eroe perde ♥, muovere il suo gettone salute di 1 casella verso sinistra per ogni ♥ persa. Il valore di Salute minimo di ogni eroe è 0. Gli eroi non possono scendere mai sotto 0, nemmeno se perdono ulteriore ♥.

Non appena il gettone salute di un eroe raggiunge la casella 0 del tracciato, quell'eroe è sconfitto (vedi a pagina 33).

La Salute di un nemico viene tracciata mediante i segnalini danno (♥). Il valore di Salute massimo di ogni nemico è differente ed è determinato dai suoi attributi (vedi a pagina 16). Ogni volta che un nemico perde ♥, collocare 1 ♥ accanto alla sua miniatura o segnalino nemico per ogni ♥ persa. Non appena un nemico possiede un ammontare di ♥ pari o superiore alla sua Salute, quel nemico è sconfitto: rimuovere la sua miniatura o segnalino nemico dalla mappa e rimettere i ♥ nella riserva. Ogni volta che un nemico ottiene ♥, rimuovere un ammontare di ♥ pari alla ♥ ottenuta. I nemici non possono mai superare l'ammontare di Salute indicato nei loro attributi: se un nemico ottiene più ♥ della sua Salute massima, è sufficiente rimuovere tutti i ♥ che possiede.

## CRONACA

Gli eroi dispongono di un valore di Cronaca (♣) che viene usato come valuta nel gioco e conferisce loro vari benefici, generalmente legati all'attivazione di oggetti e talenti o alle interazioni con i luoghi. Gli Eroi ottengono Cronaca quando hanno successo nelle loro azioni e compiono atti particolarmente eroici. La Cronaca di un eroe viene tracciata mediante l'indicatore di salute e cronaca sulla sua plancia dell'eroe.

Ogni volta che un eroe ottiene ♣, muovere il suo gettone cronaca di 1 casella verso destra per ogni ♣ ottenuta. Il valore di Cronaca massimo di ogni eroe è 12. Gli eroi non possono mai superare questo valore, nemmeno se acquisiscono ulteriore ♣.

Ogni volta che un eroe perde ♣, muovere il suo gettone cronaca di 1 casella verso sinistra per ogni ♣ persa. Il valore di Cronaca minimo di ogni eroe è 0. Gli eroi non possono scendere mai sotto 0, nemmeno se perdono ulteriore ♣.

Ogni volta che un componente mostra "X ♣:" (dove X è un numero), un eroe può muovere il gettone cronaca sulla sua plancia del numero di caselle indicato verso sinistra per attivare l'effetto descritto dopo i due punti (purché abbia abbastanza ♣). Attivare un effetto non è obbligatorio. Soltanto l'eroe che interagisce con l'effetto può usare la sua ♣ per attivarlo; gli altri eroi non possono prestargli ♣ per attivare i suoi oggetti o talenti (nemmeno se in un gruppo). Se per interagire con un luogo è richiesto l'uso di ♣ (vedi a pagina 14), ogni eroe nella sua regione può decidere individualmente se usare i propri ♣ per riceverne i benefici.

## CARTE STORIA

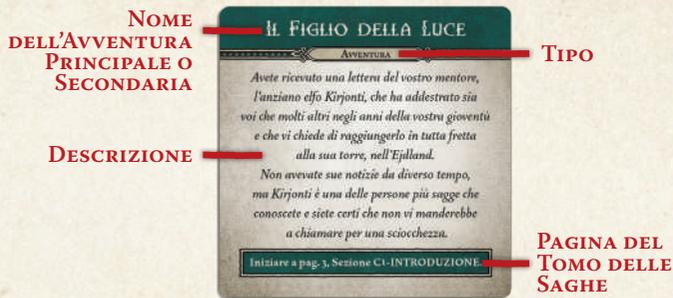
Le carte storia sono una categoria di varie carte numerate che vengono acquisite dai giocatori o rivelate nel corso della campagna. A meno che il gioco non specifichi diversamente, queste carte devono rimanere segrete e non possono mai essere rivelate.

Le carte storia possono appartenere a qualsiasi tipo di carta, ma sono composte per buona parte da carte luogo, oggetto, avventura principale, avventura secondaria, personalità, compagno, titolo, nemico e mondo. Ogni tipo di carta ha una sua funzione, un suo comportamento e le sue regole da seguire quando la carta viene rivelata o acquisita.

A meno che non sia fornita una scelta, i giocatori devono rivelare o prendere una carta storia solo quando viene loro richiesto: le carte storia non possono essere rifiutate o scartate. Allo stesso modo, quando viene richiesto di rimuovere dal gioco una carta storia, i giocatori non possono rifiutarsi di farlo. Quando una carta storia viene rimossa dal gioco, deve essere rimessa nel portacarte delle storie rispettando l'ordine numerico.

Le carte storia rimangono in gioco per un ammontare di tempo variabile: possono farlo per il resto della campagna, finché non vengono sostituite da versioni aggiornate a seguito di certi effetti della storia o finché non vengono semplicemente rimosse dal gioco. Qualsiasi cambiamento relativo alle carte storia dipende dall'avventura in corso ed è indicato nel Tomo delle Saghe.

## AVVENTURE PRINCIPALI E SECONDARIE



Le carte avventura principale e avventura secondaria rappresentano le varie avventure che compongono la campagna.

All'inizio del gioco, soltanto la prima avventura principale è disponibile: *Il Figlio della Luce* (Tomo delle Saghe, pagina 3). Quest'avventura non è rappresentata da una carta, ma tutte le altre sono rappresentate da carte avventura principale o avventura secondaria che vengono sbloccate nel corso del gioco. Più la campagna viene giocata ed esplorata, più avventure verranno sbloccate. Ogni avventura può essere giocata solo dopo essere stata sbloccata.

Ogni volta che un'avventura viene sbloccata, i giocatori prendono la carta corrispondente dal portacarte delle storie e la mettono da parte fino alla fine della campagna o, nel caso di un'avventura secondaria, finché non viene rimossa dal gioco.

Al termine della prima avventura verranno sbloccate 1 o più carte avventura. Da quel momento, prima di giocare un'avventura, scegliere 1 carta avventura sbloccata e iniziare a giocare leggendo la sezione Introduzione indicata in fondo a quella carta.

## COMPAGNI



I compagni sono personaggi non giocanti (PNG) che gli eroi incontrano durante la campagna. Sono ben più di semplici conoscenze: si uniscono agli eroi, di cui diventano fidati bracci destri e utili risorse.

Ogni volta che un eroe o un gruppo ottiene un compagno, uno dei giocatori il cui eroe fa parte del gruppo prende la carta compagno corrispondente e la colloca a faccia in su al di sopra della propria plancia dell'eroe; non può più commerciare o scambiare quella carta con gli altri giocatori per il resto della campagna.

Ogni compagno possiede un effetto descritto sulla propria carta che, a meno che non sia specificato diversamente, può essere attivato 1 sola volta per avventura dal giocatore che possiede il compagno durante il passo "Risoluzione" di un combattimento (vedi a pagina 27).

Una volta che un compagno è stato attivato, ruotare la sua carta di 90°. Anche se i compagni possono essere attivati 1 sola volta per avventura, certi effetti di gioco consentono loro di essere ripristinati in posizione verticale per poter poi essere attivati di nuovo.



## PERSONALITÀ



Le personalità sono importanti PNG che gli eroi possono incontrare e che, a differenza dei compagni, non li accompagnano nei loro viaggi. Tuttavia, fare la loro conoscenza ha un impatto sul mondo e potrebbe aiutare o ostacolare gli eroi in base alla natura del loro rapporto.

Ogni volta che ai giocatori viene richiesto di imbustare una carta personalità, imbustarla a faccia in su nell'area delle storie del tabellone dell'avventura. Poi prendere il segnalino personalità corrispondente (quello che mostra la stessa immagine) e collocarlo con il lato colorato a faccia in su nella regione indicata sulla carta personalità.

All'inizio di ogni avventura, se una personalità è imbustata, collocare il segnalino personalità nella regione indicata in cui vengono risolti gli effetti ⌚.

Elencato sulla sua carta, ogni personalità possiede un effetto relativo al combattimento (appartenente a un tipo specifico) che può essere attivato dagli eroi ogni volta che un combattimento ha luogo nella loro regione. Alcune personalità hanno degli effetti obbligatori (dotati della parola chiave **Obbligo** e generalmente negativi per gli eroi) da attivare ogni volta che un eroe o un gruppo si trova nella loro regione, mentre altre possiedono degli effetti che possono essere attivati a discrezione dei giocatori. Gli effetti delle personalità si applicano durante il combattimento in base al tipo di effetto (Abilità, Blocco o Attacco; vedi a pagina 19). Se un qualsiasi effetto di gioco interagisce con abilità, blocchi o attacchi, anche gli effetti delle personalità ne sono influenzati.

Una volta che una personalità è stata attivata durante un combattimento, girare il suo segnalino sul suo lato non colorato per indicare che è stata attivata. Quando quel combattimento finisce, girare di nuovo il segnalino sul suo lato colorato.

## MONDO



Le carte mondo determinano l'atteggiamento del mondo e le circostanze speciali che influenzano gli eroi: possono tenere traccia dei nemici alle loro costole, della forza attuale dei loro alleati o perfino delle minacce che incombono su di essi e che devono ancora concretizzarsi.

Alcune carte mondo potrebbero contenere solo un brano di testo per ricordare ai giocatori le occorrenze specifiche che influenzano gli eroi durante la campagna o gli effetti a tempo che devono essere attivati.

Ogni volta che ai giocatori viene richiesto di imbustare una carta mondo, imbustarla a faccia in su nell'area delle storie del tabellone dell'avventura.

## LUOGHI



I luoghi sono i posti più importanti scoperti dagli eroi e vengono imbustati nelle regioni del tabellone della mappa. Allo stesso modo delle carte personalità, i luoghi possono aiutare o ostacolare gli eroi in base alla loro natura e al loro stato.

La partita inizia con 4 luoghi già imbustati sulla mappa, le principali città di Trudvang: Storhavn, Manjord, Ildebaad e Vodd. Ogni volta che ai giocatori viene richiesto di imbustare una carta luogo, imbustarla a faccia in su nella regione del tabellone della mappa indicata sulla carta. Se quella regione possiede già una carta luogo, sostituirla con la nuova carta luogo (a meno che non sia specificato diversamente) e rimettere la carta sostituita nel portacarte delle storie rispettando l'ordine numerico.

A ogni luogo è associato un effetto. Alcuni luoghi hanno degli effetti obbligatori (dotati della parola chiave **Obbligo** e generalmente negativi per gli eroi) da attivare una singola volta durante la Fase di Esplorazione se un eroe o un gruppo si trova nella loro regione (vedi a pagina 31), mentre altri possiedono degli effetti che possono essere attivati a discrezione dei giocatori nelle medesime condizioni. Altri luoghi sono associati a un effetto a tempo (vedi a pagina 12) e vengono attivati automaticamente esclusivamente nel momento in cui quell'effetto viene risolto.

Molti luoghi richiedono di essere attivati tramite l'uso di **C** o mediante un altro tipo di scambio. Ogni eroe nel gruppo può beneficiare dell'effetto fintanto che è individualmente in grado di soddisfarne i requisiti (se presenti).

Una qualsiasi carta luogo con la parola chiave **Città** è considerata una città. A volte il Tomo delle Saghe o le carte storia possono interagire con le città.



## OGGETTI



Gli oggetti sono armi e accessori che è possibile trovare nel corso di tutta la campagna. Possono essere usati in combattimento (vedi a pagina 25) e fornire effetti di vario tipo, come per esempio aumentare l'Attacco, fornire **C** e curare gli eroi. Ogni eroe inizia la partita con un oggetto di classe di partenza, vale a dire un oggetto unico per ogni classe. Man mano che la partita prosegue gli eroi riceveranno altri oggetti, tutti correlati alla storia della campagna.

Tutti gli oggetti di un eroe formano un mazzo da collocare a faccia in su sulla propria plancia dell'eroe, sullo slot oggetti. Ogni volta che un eroe o un gruppo ottiene un oggetto, uno dei giocatori il cui eroe fa parte del gruppo prende la carta oggetto corrispondente e la colloca a faccia in su in cima o in fondo al suo mazzo degli oggetti; non può più commerciare o scambiare quella carta con gli altri giocatori per il resto della campagna.

All'inizio di ogni avventura, i giocatori scelgono l'ordine delle carte nel proprio mazzo degli oggetti. L'oggetto in cima al mazzo è considerato l'oggetto attivo e può essere usato durante un combattimento. Molti oggetti richiedono **C** per essere usati. Una volta che un oggetto attivo è stato usato, la sua carta viene collocata a faccia in su in fondo al mazzo degli oggetti, in modo che il nuovo oggetto in cima al mazzo diventi quello attivo. È possibile usare più oggetti durante un combattimento, ma ogni oggetto può essere usato 1 sola volta.

## TITOLI



I titoli vengono assegnati agli eroi ogni volta che compiono imprese memorabili o sono influenzati da eventi epocali. Possono avere vari effetti che forniscono benefici agli eroi ogni volta che sono in gioco e/o fornire loro rune aggiuntive.

Ogni volta che il Tomo delle Saghe assegna un titolo a un eroe o a un gruppo, uno dei giocatori il cui eroe fa parte del gruppo prende la carta titolo corrispondente e la colloca a faccia in su in uno degli slot titolo della sua plancia dell'eroe; non può più commerciare o scambiare quella carta con gli altri giocatori per il resto della campagna. Poi quel giocatore prende la runa aggiuntiva (se prevista) e la colloca nel suo sacchetto di rune.

Ogni eroe può avere un massimo di 4 carte titolo attive sulla sua plancia. All'inizio di ogni avventura, i giocatori selezionano quali dei loro titoli attivare. Se un titolo contiene la parola chiave **Obbligo**, quel titolo deve essere incluso tra quelli selezionati. Ogni titolo inattivo deve rimanere in un mazzo accanto alla plancia del giocatore. Gli eroi non beneficiano di rune o effetti aggiuntivi dai titoli inattivi; tuttavia, qualsiasi effetto di gioco relativo alla presenza di specifiche carte titolo viene comunque innescato anche nel caso di una carta inattiva.

**IMPORTANTE!** Nel corso di tutta la campagna, il Tomo delle Saghe potrebbe richiedere di verificare la presenza di certe carte storia per condurre gli eroi su diramazioni diverse. Qualsiasi carta storia acquisita dagli eroi è considerata valida, incluse le carte inattive (per esempio, nel caso di compagni, titoli e oggetti). A meno che non sia specificato diversamente, verificare la presenza di una carta non conta come attivarla.



## SEGNALINI MISSIONE



I segnalini missione sono numerati da 1 a 6 e vengono usati per rappresentare i punti più importanti dell'avventura, come certe informazioni apprese dagli eroi, una scena a cui hanno assistito, gli oggetti che trasportano, le persone che incontrano e così via.

La presenza dei segnalini missione viene verificata durante le avventure e conduce gli eroi attraverso varie diramazioni. Quando un gruppo ottiene un segnalino missione, i giocatori lo prendono e lo conservano finché non ricevono l'istruzione di scartarlo. A meno che non sia specificato diversamente, i segnalini missione appartengono a tutti i giocatori. Alla fine dell'avventura, ogni segnalino missione rimane viene scartato: i segnalini missione non si conservano da un'avventura all'altra.

## SEGNALINI GENERICI



I segnalini generici (◆) sono segnalini multifunzione usati nel corso della partita, di solito sulle carte mondo (vedi a pagina 14) per tenere traccia di vari elementi di gioco, come la crescita di potenza di un esercito o di un pericolo incombente.

Ogni volta che viene richiesta la collocazione di un ◆, il suo scopo è descritto nel Tomo delle Saghe o nella carta ad esso correlata.

# NEMICI

Nel corso di una campagna, gli eroi incontrano e combattono contro vari tipi di nemici, che possono essere rappresentati da miniature o segnalini nemico.

## ATTRIBUTI E CAPACITÀ DEI NEMICI

A prescindere dal loro tipo, i nemici possiedono sempre gli attributi Salute, Attacco e Difesa, nonché un massimo di 2 capacità. Gli attributi e le capacità dei nemici sono determinati dalle loro carte nemico o dai punti d'interesse, in base al loro tipo.

### Attributi dei Nemici

: La Salute massima di ogni miniatura o segnalino nemico. A meno che non sia specificato diversamente, i nemici entrano in gioco sempre con Salute massima (senza alcun ).

: L'Attacco di ogni miniatura o segnalino nemico. Ogni nemico non **Boss** attacca 1 volta per combattimento.

: La Difesa di ogni miniatura o segnalino nemico.

**Capacità dei Nemici:** Le capacità dei nemici, determinate dai simboli e , variano in base alla loro tipologia e vengono attivate dalle carte attacco nemico (vedi a pagina 17). A meno che non sia specificato diversamente, una capacità bersaglia sempre l'eroe che sta difendendo dall'attacco nemico (vedi a pagina 27).

### TIPI DI NEMICI

#### Nemici Standard

I nemici standard vagano costantemente per Trudvang: sono presenti nel corso di tutto il gioco e potrebbero essere o non essere correlati agli eventi attuali di un'avventura. Sono rappresentati dalle miniature.

Gli attributi di un nemico standard sono sempre determinati dalla sua carta nemico attuale, che i giocatori rivelano quando il Tomo delle Saghe richiede loro di farlo.

**DRAUGR**

- NOME
- SALUTE: 4
- ATTACCO: 2
- DIFESA: 0
- CAPACITÀ 1: Esaurisci o subisci +2
- CAPACITÀ 2: Se sei esaurito, subisci +3
- NESSUNA ATTIVAZIONE DELL'EVENTO
- TIPO:

**GARM**

- NOME
- SALUTE: 5
- ATTACCO: 2
- DIFESA: 0
- CAPACITÀ 1 E 2:
- Ottenieni:
- NESSUNA ATTIVAZIONE DELL'EVENTO
- TIPO:

In aggiunta ai consueti attributi e capacità, i nemici standard possono anche mostrare un simbolo nell'angolo in alto a sinistra della loro carta, a indicare che potrebbero interagire con le carte evento (vedi a pagina 21) e muoversi dalla loro regione originale. I nemici possono essere collocati nelle regioni marittime, ma non possono mai oltrepassare un confine marittimo quando si muovono.



#### Nemici Elite

Come i nemici standard, i nemici elite () sono a loro volta rappresentati dalle miniature, dato che compaiono costantemente nel corso delle avventure. Tuttavia, questi sono nemici particolarmente potenti e unici (come per esempio un Draugr Capotribù) e sono sempre associati agli eventi attuali della campagna, quindi possiedono attributi e capacità diverse rispetto alle loro versioni standard.

Gli attributi e le capacità di un nemico elite sono determinati da un punto d'interesse associato a quel nemico, che i giocatori rivelano quando il Tomo delle Saghe richiede loro di farlo.

Per differenziare un nemico elite da uno standard, collocare 1 segnalino nemico elite sotto ogni nemico che viene collocato sul tabellone. Questo significa che quando un Draugr viene collocato sul tabellone, invece di controllare l'attuale carta nemico Draugr in gioco per determinare i suoi attributi, i giocatori controlleranno il punto di interesse associato a esso (vedi a pagina 23).



#### Nemici PNG

I nemici PNG sono rappresentati dai segnalini nemico, essendo nemici specifici che gli eroi incontreranno una sola volta durante le loro avventure.

Gli attributi e le capacità di un nemico PNG sono determinati da un punto d'interesse associato a quel nemico, che i giocatori rivelano quando il Tomo delle Saghe richiede loro di farlo.

#### Nemici Boss

I boss sono nemici speciali che compaiono durante tutta la campagna e possiedono sempre la parola chiave **Boss**. I boss più importanti, quelli che compaiono spesso, sono rappresentati dalle miniature, mentre i boss che compaiono una sola volta sono rappresentati dai segnalini nemico.

A differenza degli altri nemici, tuttavia, la Salute e il numero di attacchi dei boss aumenta in base al numero di eroi in gioco (👤).



La Salute dei boss viene moltiplicata per il numero di eroi in gioco. Se il valore di Salute di un boss è pari a 10 e ci sono 3 eroi in gioco, per esempio, la sua Salute massima è pari a 30.



Il numero di attacchi per combattimento dei boss è pari al numero di eroi in gioco. Se ci sono 3 eroi in gioco, per esempio, il boss attacca 3 volte (rivelando 1 carta attacco nemico per ogni attacco).

## GRUPPI NEMICI

Ogni volta che vari nemici dello stesso tipo (miniature o segnalini che siano) vengono collocati contemporaneamente sul tabellone della mappa, sono considerati un gruppo nemico.

### PENURIA DI MINIATURE NEMICO

*Anche se accade raramente, è possibile che i giocatori esauriscano le miniature del tipo indicato quando viene loro richiesto di collocare un nemico sul tabellone. In questo caso, collocare le miniature nemico rimanenti (se disponibili) nella regione indicata, poi individuare i gruppi di 2 o più miniature dello stesso tipo del nemico richiesto già presenti sulla mappa. Sostituire 1 nemico con 1 segnalino minaccia (con il lato '!' a faccia in su) e spostare la miniatura nel gruppo con le miniature mancanti. Proseguire in questo modo finché tutti i nemici richiesti non sono stati collocati nella regione in questione, lasciando sempre almeno 1 miniatura nemico in ogni gruppo esistente. Se in tutti i gruppi nemici sulla mappa è presente 1 sola miniatura nemico e c'è ancora bisogno di miniature aggiuntive, quelle miniature non vengono collocate.*

## CARTE ATTACCO NEMICO



MODIFICATORE DI ATTACCO

INNESCO DI CAPACITÀ

L'attributo Attacco di un nemico rappresenta la sua consueta potenza, ma questo non significa che il nemico in questione debba sempre attaccare al massimo della sua energia o che non possa sferrare colpi particolarmente possenti. Il suo valore finale di Attacco può variare a ogni attacco.

Per ogni attacco, pescare 1 carta attacco nemico, che può includere un modificatore di attacco (da -2 a +2) da aggiungere all'attributo di Attacco di quel nemico e un innesco di capacità che attiva le capacità del nemico (se presenti). Le capacità sono sempre accompagnate da modificatori negativi o neutri, mai positivi. Se un nemico non possiede la capacità raffigurata nell'innesco di capacità, quell'innesco di capacità viene ignorato.

Oltre ai modificatori standard, ne esistono due speciali che richiedono di mescolare il mazzo degli attacchi nemici. Uno è un +3 e l'altro è un Mancato, che significa che l'attacco manca del tutto il bersaglio. Quando una di queste carte viene rivelata, per prima cosa si applicano i suoi effetti, poi si prendono le carte attacco nemico scartate (inclusa quella appena rivelata) e si aggiungono al mazzo degli attacchi nemici che viene infine mescolato.

Il mazzo degli attacchi nemici contiene 12 carte, cosa che consente ai giocatori con più spirito di osservazione di intuire quali carte potrebbero essere rivelate:

MODIFICATORE	CAPACITÀ	QUANTITÀ
-2	II	1
-1	III	1
-1	II	1
+0	III	2
+0	-	2
+1	-	2
+2	-	1
+3 e mescolare	-	1
Mancato e mescolare	-	1

## SEGNALINI MINACCIA



I segnalini minaccia (❗) sono segnalini a due lati che mostrano un '!' su un lato e un '!!' sull'altro e che vengono usati per aumentare le forze nemiche. Ogni simbolo '!' assegnato a un nemico o a un gruppo nemico aumenta le forze nemiche di 1.

**Partite a 1 e 2 giocatori:** Collocare i segnalini (❗) con il lato '!' a faccia in su e soltanto quando lo richiede il gioco.

**Partite a 3 giocatori:** Collocare i segnalini (❗) con il lato '!' a faccia in su e soltanto quando lo richiede il gioco nonché ogni volta che un nemico non boss o un gruppo nemico viene collocato sulla mappa.

**Partite a 4 giocatori:** Collocare i segnalini (❗) con il lato '!!' a faccia in su e soltanto quando lo richiede il gioco nonché ogni volta che un nemico non boss o un gruppo nemico viene collocato sulla mappa.

Quando viene richiesto di collocare un segnalino (❗) in una regione dove è presente un nemico o un gruppo nemico, quel segnalino viene immediatamente assegnato a esso. Se tale nemico si muove nel corso della partita, il segnalino si muove con esso. Se nella regione sono presenti più gruppi nemici, i giocatori scelgono a quale assegnare il segnalino.

Quando viene richiesto di collocare un segnalino (❗) in una regione senza nemici, quel segnalino rimane nella regione finché un nemico o un gruppo nemico non entra in quella regione, nel qual caso il segnalino viene assegnato a esso. Se nella regione entrano più gruppi nemici contemporaneamente, i giocatori scelgono a quale assegnare il segnalino.

Nelle partite a 3 e 4 giocatori, ogni volta che un nemico non boss o un gruppo nemico viene collocato sulla mappa insieme a un segnalino (❗),

quel segnalino viene immediatamente assegnato al nemico con cui è stato collocato.

Se 1 o più segnalini **!** devono essere collocati in una regione e non ci sono altri segnalini disponibili, utilizzare il segnalino più lontano da quella regione che non sia assegnato ad alcun nemico. Se tutti i segnalini **!** sono già assegnati, non collocare alcun segnalino.

Durante il combattimento, ogni simbolo '!' è considerato 1 unità nemica aggiuntiva dello stesso tipo di nemico a cui esso è assegnato e si comporta esattamente come tale, partecipando al combattimento normalmente (vedi a pagina 25), con la differenza che deve essere sempre sconfitto e rimosso prima delle miniature o dei segnalini nemico. Nelle partite a 4 giocatori, una volta che il primo '!' sul lato '!' è stato sconfitto, girare il segnalino sul lato '!' per indicare che rimane un solo **!** da sconfiggere.

**CX-040**

Liberate il nano imprigionato. "Grazie, amici miei. La vostra benevolenza non sarà dimenticata fintanto che Mungan vivrà" vi ringrazia. "Non c'è tempo da perdere. Dovete arrivare al cancello prima che sia troppo tardi."

Il cancello è abbandonato ed è sorvegliato da una singola guardia assonnata. È pesante e arrugginito: tentare di aprirlo, anche nelle condizioni attuali della guardia, è troppo rischioso. Dietro di lei vedete una piccola porta di legno. Che sia quella la vostra via per la libertà? Iniziate a camminare lentamente in direzione della porta, quando scatta un allarme. La fuga di Mungan è stata notata. La guardia scatta in piedi e vi nota prima che possiate nascondervi.

- »» Imbustare la carta personalità **CS042 - Mungan**.
- »» Collocare 1 **!** nella regione.
- »» Rivelare il punto d'interesse **D**.

**ESEMPIO:** Leggendo la sezione CX-040 del Tomo delle Saghe, a Maelling è richiesto di rivelare 1 nemico PNG associato al punto d'interesse D e di imbustare la carta personalità Mungan. Colloca 1 segnalino nemico nella regione assieme al segnalino punto d'interesse D a esso associato e (dato che si trova in una partita a 4 giocatori) anche a un segnalino **!** con il lato '!' a faccia in su. Poi prende la carta personalità indicata, la CS042, dal portacarte delle storie e la

imbusta a faccia in su nell'area delle storie del tabellone dell'avventura. Prende infine il segnalino personalità corrispondente e lo colloca nella regione indicata dall'effetto a tempo della carta. Se questa fosse stata una partita a 3 giocatori, Maelling avrebbe comunque dovuto collocare il segnalino **!**, ma con il lato '!' a faccia in su. Nel caso di una partita a 1 o 2 giocatori non avrebbe collocato alcun segnalino **!**, dato che il Tomo delle Saghe non lo richiede specificamente.

## RUNE

Nel corso di tutta la campagna, gli eroi danno dimostrazione del loro valore nei combattimenti e nelle prove pescando segnalini runa dai loro sacchetti di rune personali, cercando di farli corrispondere alla difficoltà di una prova (vedi a pagina 21) o agli slot runa sulle carte talento (vedi a pagina 19).

Le rune di partenza di ogni eroe sono elencate sulla sua carta eroe e rappresentano le rune che compongono inizialmente il suo sacchetto di rune. Man mano che la partita prosegue, dai sacchetti saranno aggiunte e tolte rune, aumentando o diminuendo le probabilità di successo degli eroi nelle prove e nell'uso di alcuni talenti specifici. Esistono sei tipi di rune diverse:



Ogni volta che il gioco richiede a un giocatore di rimuovere una runa dal suo sacchetto, quel giocatore non può rifiutarsi di farlo. Ottenere rune è invece facoltativo, a meno che non si tratti di una runa **!**, nel qual caso il giocatore è obbligato a farlo. Se in un qualsiasi momento della partita è necessario togliere una runa di un tipo specifico ma nel sacchetto non ci sono rune di quel tipo, quella runa non viene tolta.

**NOTA:** Ogni volta che un giocatore ottiene una runa aggiuntiva, prende un segnalino runa del tipo specificato e lo aggiunge al suo sacchetto di rune. Se il tipo specificato è una runa doppia (due rune diverse nella stessa icona), il giocatore sceglie quale tipo di segnalino runa prendere tra i due raffigurati.

## TALENTI



Le carte talento rappresentano le capacità degli eroi e vengono usate soltanto durante il combattimento (vedi a pagina 25). Ogni eroe possiede alcuni talenti personali, contrassegnati con il suo nome nella parte bassa della carta, e alcuni talenti di classe. Man mano che la partita prosegue, gli eroi accumulano PE (♣) che usano per migliorare i loro talenti (vedi a pagina 32). Esistono quattro livelli di talento diversi:

**Talenti di Livello I:** Talenti di partenza e le versioni più basilari delle capacità. Ogni eroe possiede 8 talenti di livello I: 4 talenti di eroe e 4 talenti di classe.

**Talenti di Livello II:** Versioni migliorate dei talenti di livello I.

**Talenti Supremi:** 2 talenti di classe bonus che possono essere acquisiti una volta che tutti i talenti di livello I sono stati migliorati al livello II.

**Talenti Leggendarie:** Versioni migliorate dei talenti di livello II. I talenti leggendarie sono la versione finale e più evoluta dei talenti degli eroi.

Le carte talento vengono usate assegnando le rune agli slot runa. Una volta che tutti gli slot runa su una carta talento sono stati riempiti, quel talento è attivo e il suo effetto può essere usato. Se 1 o più slot runa rimangono vuoti, quel talento non può essere usato a meno che non sia considerato attivo a causa di un effetto di gioco. A meno che non sia specificato diversamente, una runa assegnata a uno slot non può essere rimossa fino alla fine del combattimento.

Oltre all'assegnazione delle rune, alcuni talenti richiedono che siano scartati dei segnalini o che venga persa ♣ o ♥ affinché sia possibile usarne gli effetti. Alcuni talenti potrebbero inoltre avere più di 1 effetto. Se gli effetti sono separati da un 'OPPURE', il giocatore deve scegliere quale usare; altrimenti possono essere usati tutti, purché i requisiti degli effetti (se presenti) siano soddisfatti. A meno che non sia specificato diversamente, soltanto l'eroe che attiva un talento beneficia dei suoi effetti.

Esistono tre tipi diversi di carte talento:

**Abilità:** Capacità ausiliarie che, a meno che non sia specificato diversamente, possono essere usate in qualsiasi momento durante il passo "Risoluzione" di un combattimento (vedi a pagina 27).

**Attacco:** Capacità offensive che, con l'eccezione di quelle con la parola chiave **Veloce** (vedi a pagina 27), possono essere usate soltanto durante il passo "Risoluzione" di un combattimento, dopo l'attacco nemico. Un attacco può bersagliare soltanto 1 nemico e, a meno che non sia specificato diversamente, non può distribuire su altri nemici i ♠ inflitti oltre la ♥ del bersaglio.

**Blocco:** Capacità difensive che possono essere usate durante il passo "Risoluzione" di un combattimento, in reazione all'attacco nemico, per prevenire la perdita di ♥.

Alcune carte talento mostrano anche un ♣ in basso a destra per indicare che vengono usate durante le partite in solitario (vedi a pagina 33).

## SLOT RUNA

Per assegnare una runa a uno slot runa, collocare un segnalino runa del tipo corrispondente sullo slot runa in questione. Gli slot runa possono essere singoli (accettano solo il tipo di runa indicato) o doppi (accettano i due tipi di rune indicati).



SLOT SINGOLI



SLOT DOPPI

Le rune ♣ possono essere assegnate agli slot di qualsiasi colore. Le rune ♥, invece, non possono essere assegnate ad alcuno slot, a meno che l'eroe non benefici dell'effetto di una carta che specifica diversamente.

Ogni volta che un eroe non può assegnare una runa ai suoi talenti (perché non possiede slot corrispondenti o perché ha pescato una runa ♥), quella runa deve essere collocata nello slot disponibile più a sinistra del suo tracciato del fato (vedi a pagina 20).

**IMPORTANTE!** Un giocatore può decidere di esaurire la sua carta eroe durante una prova o un combattimento per rimettere le rune attualmente pescate nel suo sacchetto di rune. Se lo fa, gira la carta eroe sul suo lato esaurito (il retro) e rimette le ultime rune pescate nel sacchetto. Gli eroi possono beneficiare dell'effetto di esaurimento solo quando i giocatori decidono di esaurire volontariamente la carta eroe corrispondente. Se un qualsiasi effetto obbliga un giocatore a esaurire la sua carta eroe, quella carta viene girata sul suo lato esaurito come di consueto ma l'effetto di esaurimento non viene innescato. Una volta esaurita, una carta eroe può essere riportata sul suo lato non esaurito soltanto dagli effetti di gioco che la ripristinano.



## STATUS

Gli status sono dei modificatori che possono influenzare positivamente o negativamente gli eroi durante il combattimento (vedi a pagina 25). Generalmente le prove non superate, le capacità dei nemici e le decisioni sbagliate possono conferire status negativi (rossi), mentre le prove superate, le carte talento e gli oggetti conferiscono status positivi (blu).

Gli effetti degli status vengono innescati dal tracciato del fato degli eroi e possono influenzare 4 diversi aspetti: Salute (♥), Cronaca (♣), Difesa (⦿) e Attacco (♠).

La plancia dell'eroe include 2 status preesistenti, 1 positivo e 1 negativo, che sono permanenti e non possono essere sostituiti o rimossi durante il gioco:



OTTIENI 1 ♣



PERDI 2 ♥

Il tracciato degli status contiene inoltre 3 slot status che possono ospitare i segnalini status che gli eroi acquisiscono nel corso delle avventure. I segnalini status sono a due lati: uno indica l'effetto positivo e l'altro l'effetto negativo correlato allo stesso aspetto:



OTTIENI 1 ♥



OTTIENI 1 ♣



INFLIGGI +1 ♠



OTTIENI +1 ⦿



PERDI 1 ♥



PERDI 1 ♣



INFLIGGI -1 ♠



PERDI 1 ⦿

Quando un eroe riceve un segnalino status, lo colloca sullo slot all'estrema sinistra del tracciato degli status, spingendo di 1 casella a destra gli eventuali segnalini collocati su quello slot e su quelli successivi. I segnalini status spinti fuori dal tracciato vengono scartati. Se più segnalini status vengono acquisiti allo stesso tempo, a meno che non sia specificato diversamente, è il giocatore a scegliere l'ordine in cui collocarli sul tracciato.

Gli effetti degli status degli eroi possono essere innescati dal loro tracciato del fato all'inizio del passo "Risoluzione" di un combattimento (vedi a pagina 27).

I nemici possono inoltre ricevere dei segnalini status relativi a ♠ o ⦿ tramite specifici effetti di gioco. Un segnalino status collocato su una carta nemico o su un punto d'interesse influenza gli attributi dei nemici fintanto che essi sono in gioco.



**ESEMPIO:** Durante la partita, Maelling riceve 1 ♠. Lo colloca nello slot più a sinistra del tracciato degli status, spingendo il ♠ e il ♣ di 1 casella a destra. Successivamente, quando Maelling riceve un nuovo segnalino Status, 1 ♥, lo colloca a sua volta nello slot più a sinistra del tracciato degli status, spingendo tutti i segnalini status a destra e il ♠ fuori dal tracciato, scartandolo.

## TRACCIATO DEL FATO

Durante il combattimento, ogni volta che un eroe non può assegnare una runa alle sue carte talento (perché non ha uno slot corrispondente o perché ha pescato una runa ⦿), quella runa deve essere collocata nello slot disponibile più a sinistra del tracciato del fato. Durante il passo "Risoluzione" del combattimento (vedi a pagina 27), gli effetti del tracciato del fato vengono attivati in base al numero di rune assegnate ai suoi slot:

**Se ci sono 3 o meno rune assegnate (area blu):** Attivare tutti gli status positivi dell'eroe, incluso lo status ♣ permanente, e risolvere i loro effetti.

**Se ci sono 4 rune assegnate (area neutrale):** Non attivare niente.

**Se ci sono 5 rune assegnate (area rossa):** Attivare tutti gli status negativi dell'eroe, incluso lo status ♥ permanente, e risolvere i loro effetti. Se la carta eroe è esaurita, innescare anche l'effetto di fato della carta eroe.

## EVENTI



Le carte evento rappresentano gli incontri e le situazioni di vario tipo che gli eroi devono affrontare nel corso dei loro viaggi e vengono pescate e risolte durante la Fase di Ingaggio (vedi a pagina 24). Ogni carta evento include una descrizione dell'evento e dei suoi effetti e potrebbe contenere una prova (vedi a seguire). Nel caso di una prova, ogni possibile esito (superamento e fallimento) prevede un effetto specifico, elencato in fondo a ogni carta. Gli eventi possono anche far muovere i nemici con il simbolo sulla loro carta nemico.

## PROVE

Durante la partita, gli eroi vengono sottoposti a varie prove che compaiono nel Tomo delle Saghe e nelle carte evento. Esistono quattro tipi diversi di prove, ciascuna associata al colore di una runa.

- CARISMA:** Runa
- AGILITÀ:** Runa
- INTELLIGENZA:** Runa
- FORZA:** Runa

A ogni prova è associata una difficoltà, ovvero il numero di successi che gli eroi che effettuano la prova devono ottenere al fine di superarla, e una o più condizioni di esito, che determinano gli esiti della prova in caso di superamento o di fallimento.

Ogni giocatore che effettua una prova deve pescare 7 rune dal suo sacchetto: ogni runa il cui tipo corrisponde al tipo richiesto conta come 1 successo. Per superare la prova, un giocatore deve pescare un ammontare di rune del tipo specificato pari o superiore alla difficoltà della prova.

Anche se le rune potrebbero contare o non contare come successi in base al tipo di prova che viene effettuata, le rune non contano **mai** come successi a meno che non sia specificato diversamente; al contrario, le rune contano **sempre** come successi.

Dopo che tutti i giocatori che partecipano alla prova hanno pescato tutte le loro rune, verificano quale condizione di esito è stata soddisfatta e proseguono come indicato dal Tomo delle Saghe o dalla carta evento, in base all'origine della prova.

Le condizioni di esito di una prova vanno in coppia:

**Se un eroe la supera OPPURE Se tutti gli eroi falliscono:** È disponibile 1 solo esito per l'intero gruppo.

**Se tutti gli eroi la superano OPPURE Se un eroe fallisce:** È disponibile 1 solo esito per l'intero gruppo.

**Se l'eroe la supera OPPURE Se l'eroe fallisce:** Segue le prove a cui può partecipare 1 solo eroe. È disponibile 1 solo esito per l'intero gruppo e dipende interamente dall'eroe che ha effettuato la prova.

**Ogni eroe che la supera E Ogni eroe che fallisce:** Ogni eroe ha un esito individuale che dipende interamente dal suo superamento o fallimento.

## PROVE DI AVVENTURA

Le prove di avventura compaiono nel Tomo delle Saghe: possono essere obbligatorie o facoltative e possono richiedere la partecipazione di un singolo eroe, di un qualsiasi numero di eroi o di tutti gli eroi del gruppo.

Per determinare i requisiti di una prova, verificare la sua struttura:

**Il gruppo di eroi può:** Questa è una prova facoltativa che, se effettuata, richiede la partecipazione di tutti gli eroi nella regione.

**Qualsiasi eroe nel gruppo può:** Questa è una prova facoltativa che, se effettuata, richiede la partecipazione di almeno 1 eroe nella regione.

**Un singolo eroe nel gruppo può:** Questa è una prova facoltativa che, se effettuata, richiede la partecipazione di 1 solo eroe nella regione.

**Il gruppo di eroi deve:** Questa è una prova obbligatoria che richiede la partecipazione di tutti gli eroi nella regione.

**Un singolo eroe nel gruppo deve:** Questa è una prova obbligatoria che richiede la partecipazione di 1 solo eroe nella regione.

Le prove di avventura potrebbero anche richiedere certe condizioni specifiche, come per esempio la presenza nel gruppo di un compagno o un oggetto specifico, oppure certi prerequisiti da soddisfare, come per esempio appartenere a una certa classe o possedere uno specifico segnalino missione. In questo caso, le prove inizieranno sempre con una condizione (vedi a pagina 22).

Gli esiti delle prove di avventura sono elencati subito dopo la prova e possono condurre gli eroi a una diramazione o avere effetti più semplici come ottenere o perdere o .

## PROVE DI EVENTO

Le prove di evento sono sempre obbligatorie per tutti gli eroi nel gruppo (gli eroi nella stessa regione). Gli esiti delle prove di evento sono elencati in fondo alla carta evento e prevedono effetti semplici, come ottenere o perdere , e segnalini status.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si alterna tra la lettura del Tomo delle Saghe, all'inizio dell'avventura e durante le interazioni con i punti d'interesse, e la risoluzione delle diverse fasi di gioco.

1. All'inizio di un'avventura, leggere la sua sezione Introduzione nel Tomo delle Saghe e proseguire seguendone le istruzioni e le diramazioni finché non viene rivelato un punto d'Interesse e non ci sono altre istruzioni.
2. Mettere da parte il Tomo delle Saghe e proseguire con le fasi di gioco.
3. Continuare a seguire le fasi di gioco finché un eroe o un gruppo non interagisce con un punto d'interesse.
4. Leggere la sezione indicata dal punto d'interesse e proseguire seguendone le istruzioni e le diramazioni finché non viene rivelato un nuovo punto d'interesse e/o non ci sono altre istruzioni e ci sono altri punti d'interesse già rivelati.
5. Mettere da parte il Tomo delle Saghe e proseguire con le fasi di gioco.

Il gioco prosegue in questo modo finché i giocatori non raggiungono la sezione Finale dell'avventura (vedi a pagina 11); a quel punto, l'avventura termina.

## LEGGERE IL TOMO DELLE SAGHE

All'inizio di una partita, i giocatori scelgono 1 carta avventura sbloccata da giocare (vedi a pagina 11) e iniziano leggendo la sezione Introduzione corrispondente. Se è la prima partita in assoluto, giocare l'avventura C1 (Tomo delle Saghe, pagina 3).

Il Tomo delle Saghe va letto a voce alta dal capogruppo.

La sezione Introduzione indica i passi di preparazione aggiuntivi richiesti dall'avventura, come per esempio la regione da cui partono gli eroi e la collocazione dei nemici sul tabellone. Inoltre, rivela un punto d'interesse e/o contiene una scelta (vedi a pagina 23), una condizione da verificare (vedi a destra) o una prova (vedi a pagina 21) che conduce a una sezione con codice numerico.

Se viene rivelato un punto d'interesse e non ci sono altre istruzioni, i giocatori devono mettere da parte il Tomo delle Saghe e proseguire con le fasi di gioco (vedi a pagina 24).

Se si presenta una condizione, una prova o una scelta, i giocatori verificano la condizione, effettuano la prova o fanno la loro scelta proseguendo con la lettura della sezione con codice numerico specificata. La nuova sezione potrebbe presentare nuove condizioni, prove, scelte o rivelare un punto d'interesse. I giocatori continuano a leggere la sequenza di sezioni e a seguire le istruzioni finché non viene rivelato un punto d'interesse e/o non ci sono altre istruzioni e ci sono altri punti d'interesse già rivelati tramite le sezioni precedenti. Qualsiasi istruzione fornita ai giocatori deve essere risolta non appena presentata, se possibile.

Mentre la partita prosegue con le fasi di gioco, i giocatori devono far ritorno al Tomo delle Saghe e portare avanti l'avventura solamente quando interagiscono con un punto d'interesse durante la Fase di Esplorazione (vedi a pagina 31) oppure quando una carta storia richiede loro di farlo.

### C1-INTRODUZIONE

Viaggiatori, benvenuti a Trudvang, una vasta terra di eroiche saghe ed epiche avventure!

Come molte saghe, anche questa ha inizio alla luce dorata dell'autunno, mentre vi godete una boccata di idromele davanti al fuoco e scambiate storie con i vostri compagni viaggiatori.

Il vostro riposo è interrotto da un messaggero trafelato, che si rallegra di avervi trovato così in fretta; vi porge una lettera del vostro mentore, l'anziano elfo Kirjonti, che ha addestrato sia voi che molti altri negli anni della vostra gioventù e che vi chiede di raggiungerlo in tutta fretta alla sua torre, nell'Ejdland.

Non avevate sue notizie da diverso tempo, ma Kirjonti è una delle persone più sagge che conoscete e siete certi che non vi manderebbe a chiamare per una sciocchezza.

Vi mettete in cammino alle prime luci dell'alba, ben sapendo che la strada sarà costellata di vari pericoli. Tuttavia, i vostri cuori sono inquieti per tutt'altro motivo.

➤ Prendere la scheda dell'avventura C1 e collocarla all'interno del tabellone dei punti d'interesse.

➤ Collocare gli eroi su Ejdland.

➤ Rivelare le carte nemico CS100 – Draugr, CS101 – Troll delle Foreste e CS102 – Garm.

➤ Collocare 2 Troll delle Foreste su Dranvelt.

➤ Collocare 2 Draugr su Dorso del Troll e 2 su Vildland.

➤ Rivelare il punto d'interesse A.

***ESEMPIO:** L'introduzione dell'avventura C1 rivela il punto d'interesse A. Dato che non contiene alcuna condizione, prova o istruzione di leggere una sezione con codice numerico, i giocatori smettono di leggere e proseguono con le fasi di gioco. Se l'Introduzione avesse contenuto un'istruzione in cui si richiedeva di leggere una sezione con codice numerico, invece, i giocatori avrebbero dovuto farlo.*

## CONDIZIONI

Le condizioni verificano se certi componenti o classi sono presenti, se una specifica decisione è stata presa o se un certo risultato è stato raggiunto. Le condizioni iniziano sempre con un 'Se' e contengono una condizione che va soddisfatta. Le condizioni possono introdurre nuove sezioni, istruzioni, prove o risultati delle prove. Se una condizione è soddisfatta, seguire immediatamente le sue istruzioni; altrimenti, ignorarle.

Se un eroe ha scelto di mangiare i frutti:  
➤ Leggere la sezione CX-012.

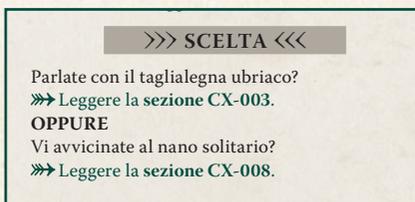
Se c'è un Ranger  nel gruppo:  
➤ Leggere la sezione CX-020.

Se il gruppo possiede il segnalino missione 1:  
➤ Leggere la sezione CX-030.

Se c'è una Canaglia  nel gruppo, può effettuare una prova di INTELLIGENZA 3  per ingannare i troll.  
➤ Se la supera: Leggere la sezione CX-011.  
➤ Se fallisce: Leggere la sezione CX-035.

## SCELTE

Le scelte presentano delle diramazioni ai giocatori e solitamente conducono a una sezione con codice numerico. Iniziano sempre con e al nano solitario? . Una volta che i giocatori hanno deciso quale percorso scegliere tra quelli presentati, devono leggere e seguire le istruzioni corrispondenti.



## PUNTI D'INTERESSE

I segnalini punto d'interesse rappresentano i luoghi che gli eroi devono visitare, gli eventi su cui devono indagare o i nemici contro cui devono combattere per progredire con la storia. Ogni avventura può contenere fino a 12 punti d'interesse, dalla A alla L, e possono essere standard o nemici.

**Punti d'Interesse Standard:** Sono verdi e rappresentano i posti da visitare o su cui indagare. Possono essere collocati ovunque sul tabellone della mappa. Ogni volta che il Tomo delle Saghe richiede agli eroi di rivelare un punto d'interesse standard, rivelare la finestra corrispondente nel tabellone dei punti d'interesse rimuovendone la copertura e leggendo la sua descrizione a voce alta, poi prendere il segnalino punto d'interesse corrispondente e collocarlo nella regione indicata. Durante la Fase di Esplorazione (vedi a pagina 31), un eroe o un gruppo può interagire con il punto d'interesse leggendo la sezione indicata nelle sue istruzioni. I segnalini punto d'interesse standard vengono scartati soltanto quando il Tomo delle Saghe richiede di farlo.



**Punti d'Interesse Nemici:** Sono rossi e rappresentano i nemici che devono essere sconfitti per proseguire con la storia. Vengono sempre collocati nella stessa regione dell'eroe o del gruppo che sta leggendo il Tomo delle Saghe. Ogni volta che il Tomo delle Saghe richiede agli eroi di rivelare un punto d'interesse nemico, indica anche il tipo e il numero di nemici che deve essere collocato nella regione: rivelare la finestra corrispondente nel tabellone dei punti d'interesse rimuovendone la copertura e leggendo la sua descrizione a voce alta, poi prendere il segnalino punto d'interesse corrispondente e i nemici indicati e collocarli nella regione indicata vicini tra loro. I segnalini punto d'interesse nemico vengono scartati immediatamente non appena gli eroi interagiscono con essi, a meno che non sia specificato diversamente.



## NEMICO ELITE



## SEGNALINO NEMICO



I nemici standard associati a un punto d'interesse seguono sempre gli attributi della loro carta nemico in gioco. I nemici \* e PNG sono sempre associati a un punto d'interesse e possiedono attributi specifici.

**IMPORTANTE!** Un eroe o un gruppo può interagire con un punto d'interesse e leggere la sezione indicata nelle sue istruzioni soltanto se la sua regione è priva di nemici. Questo significa che i nemici associati a un punto d'interesse devono essere sconfitti (vedi a pagina 25) prima di poter interagire con esso.

## FASI DI GIOCO

*Trudvang Legends* si svolge in una serie di round. Ogni round è suddiviso in varie fasi (definite dalle carte nell'area delle fasi del tabellone dell'avventura) che devono essere risolte in ordine, dall'alto verso il basso. Le buste vuote nell'area delle fasi (se presenti) vengono ignorate.

La fase attuale della partita è contrassegnata dal gettone fase. Dopo che tutti gli eroi hanno risolto la fase attuale, muovere il gettone sulla fase imbustata successiva. I giocatori sono liberi di scegliere l'ordine in cui ogni eroe o gruppo svolge ogni fase e sono incoraggiati a discutere le possibilità e a decidere in gruppo come procedere. Se c'è un conflitto tra i giocatori, è il capogruppo a decidere.

La partita inizia con 3 fasi che devono essere risolte in quest'ordine: Viaggio, Ingaggio ed Esplorazione.

Man mano che il gioco prosegue, nuove fasi possono essere rivelate e una fase esistente può essere sostituita. Una fase deve essere completata per intero prima di poter proseguire con quella successiva.



### FASE DI VIAGGIO

Ogni eroe può viaggiare fino a una regione adiacente. Se ci sono nemici non associati a un punto d'interesse nella regione attuale di un eroe, quest'ultimo perde 1 ♥ per nemico prima di uscire dalla regione. Per poter attraversare i confini marittimi (quelli azzurri), gli eroi devono trovarsi a bordo di una nave. Gli eroi nelle regioni con un nemico associato a un punto d'interesse non possono viaggiare.

#### Navi

Gli eroi possono trovare le navi o riceverle come ricompense nel corso di alcune avventure specifiche oppure attraverso gli effetti delle carte storia. Una nave è rappresentata da una miniatura nave. Per imbarcarsi, gli eroi devono trovarsi nella stessa regione della miniatura nave: si imbarcano automaticamente su di essa quando attraversano un confine marittimo. Tutti gli eroi a bordo di una nave sono considerati in gruppo e viaggiano insieme man mano che la nave si muove. Gli eroi sbarcano automaticamente da una nave quando si trovano in una regione terrestre. A meno che non sia specificato diversamente, le navi vengono perdute alla fine dell'avventura attuale.

### FASE DI INGAGGIO

Ogni eroe deve ingaggiare in combattimento i nemici nella sua regione. Ogni volta che ingaggia i nemici, un eroe deve combattere con tutti i nemici nella sua regione, che siano dello stesso tipo o meno. I giocatori devono inoltre pescare e risolvere 1 carta evento per ogni regione terrestre priva di nemici occupata dagli eroi (a meno che quegli eroi non siano a bordo di una nave, nel qual caso non si pescano né si risolvono eventi). Gli eroi possono risolvere solo gli eventi della loro regione attuale.



**ESEMPIO:** Durante una Fase di Viaggio, Volgr viaggia da Fylges a Manjord. Lydana, su Sylvan, decide di imbarcarsi e di viaggiare fino al Mare Tetro. Dato che su Sylvan ci sono 1 Draugr e 1 segnalino ⚠ con il lato '!' a faccia in su, perde 3 ♥ quando lascia la regione. Anche Briya, sempre su Sylvan, perde 3 ♥ per recarsi fino a Fylges. Maellin non può viaggiare, in quanto si trova in una regione con un nemico associato a un punto d'interesse. La Fase di Viaggio è stata risolta interamente e il gioco prosegue con la Fase di Ingaggio.



**ESEMPIO:** Dato che Maelling si trova in una regione con un ⚔ durante la Fase di Ingaggio, deve combatterlo. Volgr e Briya si trovano in regioni prive di nemici, quindi ognuno deve pescare e risolvere 1 carta evento. Anche Lydana si trova in una regione priva di nemici; tuttavia, dato che è a bordo di una nave, non pesca né risolve eventi. Gli eroi discutono tra loro e decidono che è Maelling a dover prima risolvere il suo combattimento.

## Combattimento

I combattimenti si svolgono durante la Fase di Ingaggio ogni volta che un eroe si trova in una regione occupata da uno o più nemici. Un combattimento è suddiviso in 2 passi che vanno risolti in quest'ordine:

1. Pianificazione
2. Risoluzione

### 1. Pianificazione

Durante il passo "Pianificazione", i giocatori pescano carte talento e assegnano le rune ai loro slot runa. Tutti i giocatori coinvolti nel combattimento devono simultaneamente:

1. Scegliere se attivare oggetti e compagni con gli effetti istantanei (dotati della parola chiave **Istantaneo**), se presenti.
2. Pescare 4 carte dal proprio mazzo dei talenti e collocarle al di sotto della propria plancia dell'eroe. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo dei talenti, mescolare la pila degli scarti dei talenti per creare un nuovo mazzo.
3. Pescare 3 rune dal proprio sacchetto e assegnarle agli slot runa dei propri talenti. Ogni runa pescata deve essere assegnata a uno slot corrispondente su una delle proprie carte talento rivelate.

Ogni volta che un eroe non può assegnare una runa ai suoi talenti (perché non possiede slot corrispondenti o perché ha pescato una runa ) , quella runa deve essere collocata nello slot disponibile più a sinistra del suo tracciato del fato (vedi a pagina 20). Una volta pescate, le rune possono essere rimesse nel sacchetto solo se il giocatore decide di esaurire la propria carta eroe.

4. Dopo che tutte e 3 le rune sono state assegnate allo slot di una carta talento o del tracciato del fato, ogni giocatore può scegliere di continuare, pescando altre 3 rune, o di fermarsi. Qualsiasi talento con la parola chiave **Istantaneo** viene usato immediatamente, non appena tutti i suoi slot runa possiedono le rispettive rune assegnate.

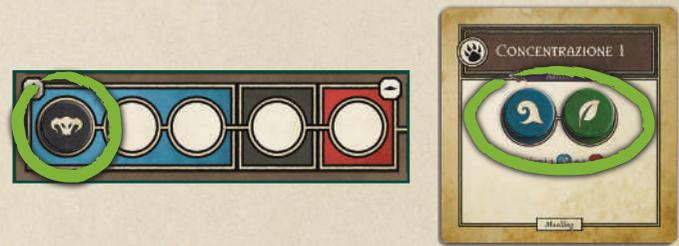
I giocatori coinvolti nel combattimento continuano a pescare 3 rune alla volta e ad assegnarle ai loro talenti e al loro tracciato del fato finché non decidono individualmente di fermarsi OPPURE finché tutti i 5 slot del loro tracciato del fato non sono pieni. A questo punto, si procede con il passo "Risoluzione".

*NOTE: Se non rimangono più slot liberi sul tracciato del fato e le rune pescate non possono essere assegnate alle carte talento, rimettere le rune rimanenti nel sacchetto di rune e smettere di pescarne.*

**ESEMPIO:** Maelling sta combattendo contro  e  associati al punto d'interesse D, Guardia Cittadina.



Pesca 1 , 1  e 1 . La  non può essere assegnata ad alcuna carta talento, quindi viene collocata sul primo slot del suo tracciato del fato. Dato che possiede rune di entrambi i colori, decide di assegnare la  e la  alla sua carta Concentrazione I.



Pesca 4 talenti dal suo mazzo dei talenti: Segugio I, Schivata I, Concentrazione I e Tiro Rapido I.



Decide di proseguire con il passo "Pianificazione" e pesca altre 3 rune: 1 , 1  e 1 . La  viene assegnata al secondo slot del tracciato del fato. La  può essere assegnata soltanto al talento Schivata I. La  può essere assegnata al talento Seguace I o Tiro Rapido I. Dato che Tiro Rapido I è l'unico attacco posseduto da Maelling e che ha maggiori probabilità di pescare rune  piuttosto che  o , decide di assegnare la  a quel talento.

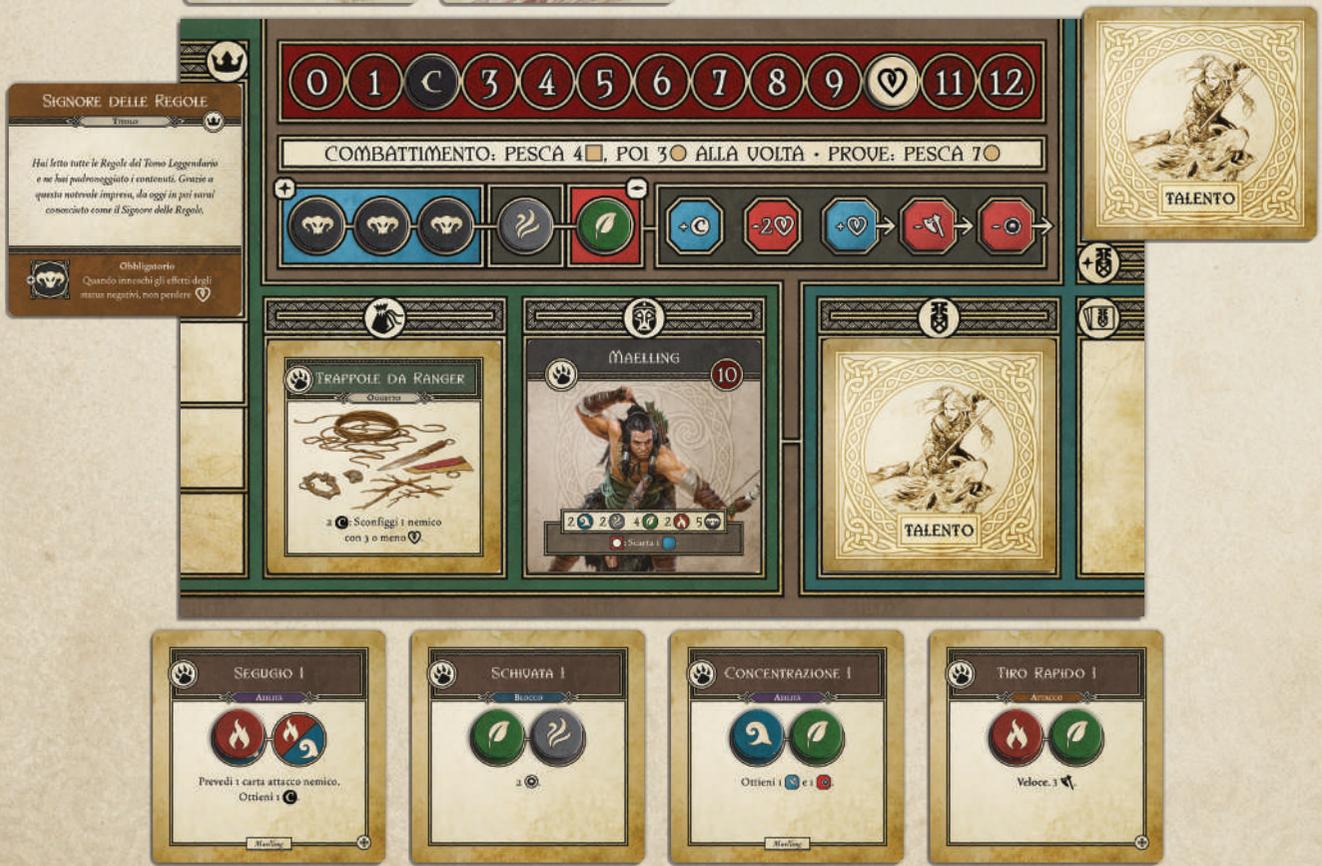


Poi passa a pescare 3 rune dal sacchetto. In questo momento il sacchetto di rune di Maelling è composto dalle sue rune di partenza (quelle elencate sulla sua carta eroe) e da 1  aggiuntiva, acquisita tramite il suo titolo.



Maelling decide di continuare e pesca 1 1 e 1 . Assegna la a Tiro Rapido I, che ora è attivo. La va sul terzo slot del tracciato del fato e la sul quarto, dato che non ci sono slot corrispondenti disponibili sulle carte talento. Se Maelling decide di smettere di pescare, non otterrà alcun beneficio dagli effetti dei suoi status positivi, ma non innescherà nemmeno i suoi status negativi. Maelling decide comunque di continuare, cercando di attivare Schivata I per evitare di perdere , dato che l'attributo di Attacco del nemico è 3 .

Maelling pesca 2 e 1 . Assegna la alla carta Segugio I e 1 alla carta Schivata I. La seconda non può essere assegnata ad alcun talento e deve essere collocata sul quinto slot del tracciato del fato. Dato che Maelling è l'unico eroe in combattimento, il passo "Pianificazione" termina immediatamente e il gioco prosegue con il passo "Risoluzione".



## 2. Risoluzione

Durante il passo “Risoluzione”, tutti gli elementi che influenzano il combattimento vengono applicati e risolti, inclusi gli effetti delle personalità, dei compagni e dei titoli legati al combattimento.

1. Tutti gli eroi coinvolti nel combattimento risolvono gli effetti innescati dal loro tracciato del fato in base al numero di rune assegnate agli slot.
2. Tutti gli eroi coinvolti nel combattimento possono risolvere gli effetti dei loro talenti di abilità e di attacco veloci (contrassegnati con la parola chiave **Veloce**), se presenti, nell'ordine che preferiscono. Le carte talento usate vengono fatte scorrere leggermente in basso per indicare che sono state usate. Per ogni attacco attivato, aggiungere il valore di Attacco (♣) totale dell'eroe e sottrarre la Difesa (♣) totale del nemico bersagliato, che poi subisce 1 ♥ per ogni ♣ rimanente.
3. Risolvere l'attacco dei nemici nella regione rivelando le carte attacco nemico. Se ci sono più nemici nella regione, a meno che non sia specificato diversamente, i giocatori scelgono l'ordine con cui attaccano. Il numero di attacchi per combattimento dei boss è pari al numero di eroi in gioco e tali attacchi vengono risolti in sequenza (uno dopo l'altro). Per ogni attacco nemico:
  - ✦ Scegliere 1 eroe che difenda dall'attacco nemico.
  - ✦ Rivelare 1 carta dalla cima del mazzo degli attacchi nemici. Il valore di ♣ totale del nemico è definito dal suo attributo di Attacco (♣) più il modificatore della carta attacco nemico. Se la carta attacco nemico attiva 1 capacità del nemico, risolvere anche quella capacità.
  - ✦ L'eroe che difende dall'attacco può usare i suoi talenti di abilità attivi; può anche usare i talenti di blocco per prevenire

la perdita di ♥. Calcolare il valore di Attacco (♣) totale del nemico e sottrarre la Difesa (♣) totale dell'eroe, che poi perde 1 ♥ per ogni ♣ nemico rimanente, se presente. Se la Salute (♥) dell'eroe è ridotta a 0, l'eroe è sconfitto (vedi a pagina 33): non partecipa più al combattimento né al round attuale e deve risolvere gli effetti della carta Sconfitta nell'area delle storie del tabellone dell'avventura.

- ✦ Scartare la carta attacco nemico, formando una pila.
4. Tutti gli eroi coinvolti nel combattimento possono risolvere gli effetti dei loro talenti di abilità e di attacco inutilizzati, facendo scorrere leggermente le carte verso il basso per indicare che sono state usate. Per ogni attacco attivato, aggiungere il valore di Attacco (♣) totale dell'eroe e sottrarre la Difesa (♣) totale del nemico bersagliato, che poi subisce 1 ♥ per ogni ♣ rimanente.
  5. Tutti gli eroi coinvolti nel combattimento possono usare i loro oggetti attivi.

Una volta che il combattimento è terminato, ogni giocatore rimette le sue rune nel sacchetto. Le carte talento rivelate vengono scartate nella pila degli scarti dei talenti sullo slot corrispondente.

Se in un qualsiasi momento durante il combattimento l'ammontare di ♥ di un nemico è pari o superiore alla sua ♥, quel nemico è sconfitto; rimuovere la sua miniatura o il suo segnalino dal tabellone. Quel nemico non partecipa più al combattimento, che termina immediatamente se non ci sono più nemici nella regione.

I nemici che non vengono sconfitti rimangono nella regione e possono essere combattuti soltanto nella Fase di Ingaggio successiva. Quando una regione viene liberata dai nemici, ogni eroe coinvolto nel combattimento ottiene 1 ✨.

**ESEMPPIO:** Maelling inizia il passo “Risoluzione”, risolvendo gli effetti innescati dal suo tracciato del fato. Dato che il tracciato è pieno di rune, deve innescare tutti gli status negativi su di esso. Durante il resto del combattimento, subisce quindi -1 ♣ e -1 ♣. Grazie all'effetto del suo titolo, non perde ♥ a causa dello status negativo permanente. Dato che la sua carta eroe è esaurita, innesca anche l'effetto di fato della carta, scartando il suo segnalino ♣.



Maelling procede poi a usare i suoi talenti di abilità e di attacco veloci. Per prima cosa, Maelling usa Tiro Rapido I per infliggere 2 al nemico, dato che 1 è andato perduto a causa dello status negativo. Poiché il nemico possiede 0 , sconfigge il e lo gira sul lato "!".



Poi usa Concentrazione I e ottiene 1 e 1 status . Colloca i segnalini sul suo tracciato del fato, scegliendone l'ordine; spinge inoltre fuori dal tracciato il nella casella più a destra, scartandolo. Sceglie di collocare il per primo, seguito dal , in modo che lo status negativo venga spinto fuori dal tracciato per primo.



Maelling rivela poi la carta attacco nemico per il . È un +0, che innesca la capacità del nemico.



La capacità farebbe ricevere 1 a Maelling, quindi quest'ultimo decide di attivare la sua carta compagno Bue, impedendo alla capacità di risolversi.

Dato che Maelling non ha ottenuto alcuna durante il combattimento e non ha 3 da usare, il suo compagno Pesce Avvoltoio non gli sarà di alcuna utilità durante questo combattimento.



Il nemico attacca con 3 . Maelling blocca 1 con Schiavata I, dato che ha perso 1 a causa del suo status, e perde 2 .



Poi viene rivelata la carta attacco nemico per il : è un "Mancato". Maelling non subisce alcun . Prende la pila degli scarti degli attacchi nemici e la carta rivelata, li rimette nel mazzo degli attacchi nemici e lo mescola.



A Maelling non rimangono abilità o attacchi personali da attivare, ma in questa regione c'è una personalità con un effetto di attacco. Attiva l'effetto della personalità, girando il suo segnalino sul lato non colorato, e infligge 2 al , sconfiggendolo.







## FASE DI ESPLORAZIONE

Durante la Fase di Esplorazione, gli eroi possono interagire con i luoghi imbustati sul tabellone e/o con i punti d'interesse nella loro regione, purché sia priva di nemici. Se ci sono nemici in quella regione, questa fase viene saltata.

### Interagire con i Luoghi

Quando si interagisce con un luogo, controllare l'effetto sulla carta luogo e soddisfarne i requisiti (se presenti) per attivarli. Ogni eroe nel gruppo può beneficiare dell'effetto del luogo fintanto che è individualmente in grado di soddisfarne i requisiti (se presenti).



**ESEMPIO:** Volgr si trova in una regione con il luogo Città di Manjond e decide di interagire con esso.



Perde 2 per ottenere 1 quindi prende il segnalino corrispondente dalla riserva e lo aggiunge al suo sacchetto di rune. Volgr avrebbe anche potuto ripristinare la sua carta eroe, qualora fosse stata esaurita.



**IMPORTANTE!** Sebbene gli eroi possano decidere se interagire o meno con i luoghi durante la Fase di Esplorazione, non tutti i luoghi offrono questa opzione. I giocatori non possono rifiutarsi di attivare i luoghi con effetti di obbligo (dotati della parola chiave **Obbligo** e generalmente negativi per gli eroi), mentre i luoghi con effetti a tempo non possono essere attivati durante la Fase di Esplorazione.

### Interagire con i Punti d'Interesse

Quando si interagisce con un punto d'interesse, controllare la finestra del tabellone dei punti d'interesse corrispondente al segnalino sul tabellone della mappa e procedere a leggere la sezione indicata nel Tomo delle Saghe.

I segnalini punto d'interesse standard vengono scartati soltanto quando il Tomo delle Saghe richiede di farlo. I segnalini punto d'interesse nemico vengono scartati immediatamente non appena gli eroi interagiscono con essi, a meno che non sia specificato diversamente.



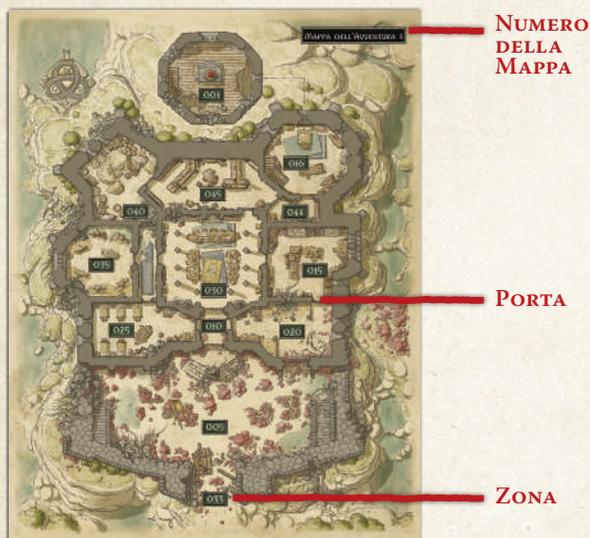
**ESEMPIO:** Dato che tutti i nemici su Arji sono stati sconfitti, Maelling può interagire con il punto d'interesse D, scartandone il segnalino. Maelling torna al Tomo delle Saghe e legge la sezione indicata dalle istruzioni del punto d'interesse. Ora deve seguire le istruzioni e le diramazioni del Tomo delle Saghe finché non viene rivelato un nuovo punto d'interesse e/o non ci sono altre istruzioni.

## MAPPE DELL'AVVENTURA

Le mappe dell'avventura sono mappe speciali usate in alcune avventure per rappresentare il luogo che viene esplorato dagli eroi. Le mappe dell'avventura sono suddivise in zone, ognuna associata a una sezione del Tomo delle Saghe.

Ogni volta che il Tomo delle Saghe richiede ai giocatori di prendere e usare una mappa dell'avventura per l'avventura, prendere la mappa corrispondente e collocarla a faccia in su a portata di mano di tutti i giocatori.

Il Tomo delle Saghe determina una zona di partenza da cui gli eroi inizieranno la loro esplorazione. Quando si gioca con le mappe dell'avventura, il gruppo non può separarsi. Collocare tutte le miniature eroe nella regione dell'eroe o del gruppo che ha rivelato la mappa (senza perdere ♥ se ci sono nemici in quella regione), se già non fossero presenti in quella regione. Collocare il segnalino gruppo (♣) nella zona di partenza indicata sulla mappa dell'avventura e usarlo per tracciare la posizione del gruppo durante l'avventura.



- ✦ Durante la Fase di Viaggio, gli eroi si muovono attraverso la mappa dell'avventura, spostando il ♣ sulle zone collegate alla loro zona attuale da una porta o da una strada.
- ✦ Durante la Fase di Ingaggio non vengono pescate carte evento. Questo significa che se il gruppo si trova in una zona priva di nemici la Fase di Ingaggio viene saltata e si passa immediatamente alla Fase di Esplorazione, in cui i giocatori leggono la sezione corrispondente alla zona in cui si trovano. Le altre fasi di gioco si svolgono normalmente.
- ✦ Nel corso di tutta l'avventura, i segnalini sgombrato (♣) vengono collocati sulla mappa dell'avventura per indicare che una zona è stata sgombrata e che gli eroi possono muoversi liberamente attraverso essa senza dover leggere la sezione corrispondente.
- ✦ I segnalini bloccato (⊗) vengono collocati sulla mappa dell'avventura per indicare che gli eroi non possono più muoversi attraverso una zona.
- ✦ A meno che non sia specificato diversamente, il segnalino corrispondente a un punto d'interesse che viene rivelato quando si gioca con la mappa dell'avventura viene collocato direttamente sulla zona specificata della mappa dell'avventura.

## AVANZARE DI LIVELLO

Gli eroi avanzano di livello migliorando i loro talenti in versioni più potenti. Quando un eroe possiede 3 o più ♣, il suo giocatore deve:

1. Scartare 3 ♣ e pescare 3 carte dalla cima del mazzo dei talenti migliorati.
2. Scegliere 1 talento migliorato, poi sostituire la carta con la versione inferiore nel mazzo dei talenti (rimettendola nella scatola) con il talento migliorato scelto e mescolare il mazzo dei talenti.
3. Rimettere 1 delle 2 carte rimanenti in cima al mazzo dei talenti migliorati e collocare l'altra in fondo a quel mazzo, prima dei 2 talenti supremi (se presenti).

Quando un eroe ha migliorato tutti i talenti di livello I, può scegliere anche 1 carta talento supremo tra le 2 disponibili e aggiungerla al proprio mazzo dei talenti. La carta talento supremo che non è stata scelta viene rimossa dal gioco.



**ESEMPIO:** Nei round successivi, Maelling ottiene altri 2 ♣. Ora può migliorare 1 suo talento. Pesca le 3 carte dalla cima del suo mazzo dei talenti migliorati: Schivata II, Tiro Azzoppante II e Tiro Possente II.



Decide di migliorare Tiro Possente I e lo rimette nella scatola, poi aggiunge Tiro Possente II al suo mazzo dei talenti e lo mescola. Infine, decide di rimettere Schivata II in cima al mazzo delle migliori e Tiro Azzoppante II in fondo al mazzo.

## SCONFITTA

Un eroe è sconfitto ogni volta che la sua Salute (♥) viene ridotta a 0: non partecipa più al combattimento né al round attuale e rientra in gioco all'inizio del round successivo regolando la sua ♥ a 6 (a prescindere dalla sua Salute massima). Se non possiede già una carta talento Wyrd nel suo mazzo dei talenti, deve aggiungerne 1 casuale e mescolare il mazzo. Infine, se non c'è una carta mondo Oscurità imbustata nell'area delle storie del tabellone dell'avventura, vi imbusta la carta CS156.

### CARTE WYRD



Le carte talento Wyrd sono talenti che vanno aggiunti al mazzo di un eroe ogni volta che quell'eroe viene sconfitto. Ogni carta Wyrd possiede 3 slot runa da riempire e fornisce 3 quando viene usata. Quando l'eroe sconfigge il suo primo nemico in un combattimento in cui la carta viene attivata, quest'ultima viene rimossa dal gioco e rimessa nel contenitore di gioco.

## FINE DELL'AVVENTURA

Per salvare i progressi di gioco una volta conclusa un'avventura:

- ✦ Rimuovere tutte le rune in eccesso dal sacchetto, lasciando soltanto le rune di partenza degli eroi, e rimetterle nella scatola. Poi prendere i segnalini ♠ dell'eroe (se presenti) e collocarli nel sacchetto di rune prima di rimetterlo nella scatola.
- ✦ Rimettere tutti i segnalini e le miniature rimanenti nella scatola.
- ✦ Rimettere le carte nemico nel portacarte delle storie, nell'ordine appropriato, prima di rimetterlo nella scatola.
- ✦ Radunare tutte le carte dell'eroe in quest'ordine: carta eroe, mazzo dei talenti, oggetti, titoli, compagni e mazzo dei talenti migliorati. Poi riporle insieme nel contenitore di gioco. Qualsiasi talento non in gioco (non appartenente al mazzo dei talenti o al mazzo dei talenti migliorato) deve essere custodito separatamente dalle carte eroe usando le carte avventura sbloccate come divisorio.
- ✦ Rimuovere la scheda dell'avventura dal tabellone dei punti d'interesse. Rimettere le mappe dell'avventura (se presenti), il tabellone dei punti d'interesse e la scheda dell'avventura nella scatola.
- ✦ A meno che l'avventura o gli effetti a tempo non specifichino diversamente, conservare tutte le altre carte nel tabellone della mappa e in quello dell'avventura nelle loro buste. Ripiegare i tabelloni nello stato in cui si trovano e rimetterli nella scatola.

Quando si gioca l'avventura successiva, seguire i passi della preparazione standard (vedi a pagina 9), senza bisogno di preparare il sacchetto di rune, e quelli della preparazione delle avventure successive (vedi a pagina 10).

## FINE DELLA CAMPAGNA

Una volta che la campagna è finita, seguire i normali passi di fine dell'avventura con le modifiche seguenti:

- ✦ Rimettere tutte le carte storia in gioco (possedute dagli eroi o imbustate nei tabelloni dell'avventura e della mappa) nel portacarte delle storie rispettando l'ordine numerico.
- ✦ Ripristinare l'ordine originale delle carte degli eroi (carta eroe, talenti di eroe, oggetto di partenza di classe e talenti di classe) seguendo l'ordine di livello (I, II, supremo e leggendario).
- ✦ Svuotare i sacchetti di rune degli eroi e rimettere i segnalini ♠ e i segnalini runa nella scatola.



## PARTITA IN SOLITARIO

Durante la preparazione, scegliere 1 eroe non selezionato che funga da gregario.

1. Prendere la sua miniatura, la sua carta eroe e 4 carte talento di livello I (2 talenti di eroe e 2 talenti di classe) contrassegnate con ♣.
2. Collocare la miniatura sul tabellone della mappa nella regione di partenza degli eroi prevista dall'avventura.
3. Collocare la carta eroe del gregario accanto alla plancia dell'eroe solitario.
4. Migliorare 1 talento del gregario per ogni avventura principale giocata finora (le avventure secondarie non contano) a partire dalle carte di livello I e collocarle al di sotto della sua carta eroe. Migliorare i talenti del gregario non richiede l'uso di ♠. Una volta che tutte le carte di livello I sono state migliorate, migliorarle a leggendarie come di consueto. I gregari non usano i loro talenti supremi.
5. Assegnare 1 runa dalla riserva dei segnalini runa a ogni slot singolo delle carte talento del gregario. Una volta che tutti gli slot singoli sono stati riempiti di rune, fare altrettanto per gli slot doppi che usano tipi di rune diversi da quelli già collocati sulla stessa carta, se possibile. Altrimenti, scegliere uno qualsiasi dei colori richiesti.
6. Aggiungere l'oggetto di partenza del gregario al mazzo degli oggetti dell'eroe solitario. Dalla seconda avventura in poi, prendere metà degli oggetti e dei titoli ottenuti (arrotondando per eccesso) e collocarli nei rispettivi slot sulla plancia dell'eroe solitario. Il resto degli oggetti e dei titoli va messo a lato della plancia, in un mazzo a faccia in su, qualora l'avventura richieda di controllare la loro presenza.

**ESEMPIO:** Felerion gioca una partita in solitario e ha già giocato 3 avventure. Sceglie Lydana come gregaria e migliora 3 delle sue carte talento, Anima Frantumata I, Sangue del Lindwurm I e Forza del Troll I.

Poi prende i segnalini rune e li assegna agli slot singoli sui talenti di Lydana: 1 🔥 ad Anima Frantumata, 1 🌀 e 1 🌀 a Sangue del Lindwurm e 1 🌀 a Forza del Troll. Poi procede ad assegnare le rune agli slot doppi. Assegna 1 🌀 e 1 🌀 a Silenzio, 1 🌀 ad Anima Frantumata (in quanto c'è già una runa 🔥 sullo slot singolo) e 1 🔥 a Forza del Troll (in quanto c'è già una runa 🌀 sullo slot singolo).

- ✦ Quando l'eroe solitario effettua una prova, le rune corrispondenti al tipo di prova che si trovano sulle carte talento o eroe del gregario possono essere scartate nella riserva dei segnalini runa per aggiungere successi alla prova.
- ✦ Quando l'eroe sta per perdere ♥, il giocatore può invece scartare nella riserva dei segnalini runa un qualsiasi ammontare di rune che si trovano sulle carte talento o eroe del gregario per prevenire la perdita di un pari ammontare di ♥.
- ✦ Il gregario conferisce un effetto di esaurimento aggiuntivo all'eroe. Quando l'eroe viene ripristinato, ripristinare anche il gregario.
- ✦ Quando il Tomo delle Saghe verifica la presenza di specifiche classi in gioco, prendere in considerazione anche la classe del gregario, effettuando eventuali prove e acquisendo eventuali bonus o malus dati dalla classe del gregario come se fosse quella dell'eroe.
- ✦ Al momento di determinare gli attributi di un nemico boss, il gregario è considerato un eroe. Per tutti gli altri effetti di gioco legati al numero di eroi in gioco, il gregario non è considerato un eroe.
- ✦ Il gregario non può ottenere carte, status, 🌀, ♥, rune né segnalini.

**ESEMPIO:** During combat, at the start of the resolution step, Lydana has 2 runes allocated to the Silence I and Troll's Strength II Feats, and therefore are the only Feats that can be used by Felerion at the moment, since Soul Shatter II and Lindwurm's Blood II have 1 rune allocated to each.

Felerion proceeds to activate the Silence I Feat. Now, he may only use the Troll's Strength II Feat. As soon as it's used, all Feats will become available again, as they will all have 1 rune allocated to each.

Il gregario funge da supporto per l'eroe solitario, aiutandolo nelle prove e nei combattimenti, e segue alcune regole particolari:

- ✦ Una miniatura gregario rimane con l'eroe in ogni momento. Le due miniature non possono separarsi: quando l'eroe viaggia, muovere entrambe le miniature.
- ✦ Durante il passo "Risoluzione" di un combattimento, oltre ai talenti dell'eroe solitario, il giocatore può anche usare 1 talento del gregario come se fosse una carta talento dell'eroe solitario. Tuttavia, un talento del gregario può essere usato solo se possiede un numero di rune assegnate ai suoi slot pari o superiore a quelle allocate sugli altri talenti del gregario. Far scorrere in basso la carta come di consueto per indicare che è stata usata durante il combattimento e spostare 1 runa assegnata a essa sulla carta eroe del gregario. Alla fine del combattimento, invece di rimuovere le rune dalle carte talento del gregario prima di scartarle, è sufficiente fare scorrere le carte usate di nuovo in alto. Una volta che tutte le rune sono state rimosse da una carta, quel talento può essere usato 1 ultima volta, poi viene girato a faccia in giù per indicare che non può più essere usato.

# GLOSSARIO

**X ☉** - Bloccare X ♣ del nemico. Sottrarre la ☉ totale dell'eroe dal totale di ♣ del nemico. L'eroe perde 1 ♥ per ogni ♣ nemico rimanente, se presente. Se l'ammontare bloccato è superiore ai ♣, la ☉ in eccesso viene ignorata.

**X ☹** - Perdere X ☹ per attivare un effetto. Se l'eroe possiede meno ☹ di quanto richiesto, l'effetto non può essere attivato.

**Annulla** - Ignorare l'effetto elencato.

**X ♠** - Infliggere un ammontare di ♠ pari a X. Sottrarre la ☉ totale del nemico dal ♠ dell'eroe. Il nemico subisce 1 ♥ per ogni ♠ rimanente.

**Infliggi +X ♠** - Aumentare di X il valore di un attacco attivo. Un attacco che infligge ♠ più volte è influenzato ogni volta.

**Infliggi -X ♠** - Ridurre di X il valore di un attacco attivo. Un attacco che infligge ♠ più volte è influenzato ogni volta.

**Infliggi X ♠ due volte** - Infliggere X ♠ in due occasioni separate, potendo bersagliare lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso ogni volta.

**Infliggi X ♠ tre volte** - Infliggere X ♠ in tre occasioni separate, potendo bersagliare lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso ogni volta.

**Infliggi ♠ doppi** - Infliggere il doppio del valore di ♠.

**Infliggi ♠ tripli** - Infliggere il triplo del valore di ♠.

**Sconfiggi X nemici** - Rimuovere dalla mappa X miniature o segnalini nemico che soddisfano il requisito specificato (se presente).

**Scarta** - Scartare il segnalino o la carta specificato. Se l'eroe non possiede il componente in questione, ignorare questo effetto.

**Esaurisciti** - Girare la carta eroe sul suo lato esaurito (il retro). Se l'eroe è già esaurito, ignorare questo effetto. Se un effetto richiede che l'eroe esaurisca la sua carta ma la carta è già esaurita, quell'effetto non viene innescato.

**Veloce** - Attivare questo effetto all'inizio del passo "Risoluzione" del combattimento.

**Prevedi X** - Rivelare X carte dalla cima del mazzo specificato. Per ogni carta rivelata, scegliere se collocarla in cima o in fondo a quel mazzo.

**Ottieni X** - Ottenere un ammontare pari a X dell'elemento specificato, rispettando i valori di ♥, ☹ e i limiti ai segnalini. Le quantità in eccesso vengono ignorate.

**Istantaneo** - Carte talento che devono essere usate non appena a tutti i loro slot runa sono state assegnate delle rune, oppure carte oggetto o compagno che vengono attivate durante il passo "Pianificazione" del combattimento, fintanto che i loro requisiti (se presenti) sono soddisfatti.

**Perdi X** - Perdere un ammontare pari a X dell'elemento elencato, rispettando i valori di ♥, ☹ e i limiti ai segnalini. Le quantità in eccesso vanno ignorate. L'effetto non può essere prevenuto dall'uso di blocchi.

**Mancato** - L'attacco di un nemico o di un eroe manca il bersaglio e non infligge alcun danno.

**Obbligo** - L'effetto deve essere attivato, se possibile. Sulle carte titolo, indica i titoli che devono essere selezionati dai giocatori.

**Ripristinati** - Girare la carta eroe sul suo lato non esaurito (il fronte). Se l'eroe non è esaurito, ignorare questo effetto.

**Subisci X** - Il nemico infligge X danni all'eroe difensore come se fosse un attacco separato. A meno che non sia specificato diversamente, è possibile difendersi con i blocchi come di consueto.

**Subisci +X** - Aumentare di X i ♠ di un nemico.

**Subisci X ♠ due volte** - Subire X ♠ in due occasioni separate.

**Subisci X ♠ tre volte** - Subire X ♠ in tre occasioni separate.

**Subisci ♠ doppi** - Subire il doppio del valore di ♠.

**Subisci ♠ tripli** - Subire il triplo del valore di ♠.

★ - Nemico elite. I suoi attributi sono definiti da un punto d'interesse.

☉ - Segnalino nemico. I suoi attributi sono definiti da un punto d'interesse.

☐ - Innescare gli effetti degli status negativi dell'eroe e l'effetto di fato della sua carta eroe, se esaurita.

⬢ - Un qualsiasi segnalino status positivo.

⬢ - Un qualsiasi segnalino status negativo.

⬢ - Un qualsiasi segnalino status, positivo o negativo.



# RIASSUNTO

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. All'inizio di un'avventura, leggere la sua sezione Introduzione nel Tomo delle Saghe e proseguire seguendone le istruzioni e le diramazioni finché non viene rivelato un punto d'Interesse e non ci sono altre istruzioni.
2. Mettere da parte il Tomo delle Saghe e proseguire con le fasi di gioco.
3. Continuare a seguire le fasi di gioco finché un eroe o un gruppo non interagisce con un punto d'interesse.
4. Leggere la sezione indicata dal punto d'interesse e proseguire seguendone le istruzioni e le diramazioni finché non viene rivelato un nuovo punto d'interesse e/o non ci sono altre istruzioni e ci sono altri punti d'interesse già rivelati.
5. Mettere da parte il Tomo delle Saghe e proseguire con le fasi di gioco.

## FASI DI GIOCO

- ✦ Risolvere le fasi di gioco nell'ordine in cui compaiono nell'area delle fasi del tabellone dell'avventura.
- ✦ I giocatori sono liberi di scegliere l'ordine in cui ogni eroe o gruppo svolge ogni fase. Una volta che tutti gli eroi hanno risolto la fase attuale, la partita prosegue con quella successiva.

La partita inizia con 3 Fasi: Viaggio, Ingaggio ed Esplorazione.

## COMBATTIMENTO

Tutti gli eroi coinvolti nel combattimento risolvono gli effetti seguenti in ordine:

### PASSO "PIANIFICAZIONE"

1. Scegliere se attivare oggetti e compagni con effetti istantanei, se presenti.
2. Pescare 4 carte dal proprio mazzo dei talenti.
3. Pescare 3 rune dal proprio sacchetto e assegnarle agli slot runa dei propri talenti. Se non è possibile assegnare una runa, collocarla nello slot disponibile più a sinistra del proprio tracciato del fato.
4. Continuare a pescare 3 rune alla volta finché non si decide di fermarsi oppure finché gli slot del proprio tracciato del fato non sono pieni. Usare i talenti istantanei.
5. Dopo che ogni giocatore ha completato il punto precedente, procedere con il passo "Risoluzione".

### PASSO "RISOLUZIONE"

1. Risolvere gli effetti innescati dal proprio tracciato del fato in base al numero di rune assegnate agli slot.
2. Risolvere gli effetti dei talenti di abilità e di attacco veloci, se presenti.
3. Risolvere gli attacchi dei nemici rivelando le carte attacco nemico.
  - ✦ Scegliere 1 eroe che difenda dall'attacco nemico.
  - ✦ Rivelare 1 carta dalla cima del mazzo degli attacchi nemici e applicarne modificatori e capacità.
  - ✦ L'eroe che difende dall'attacco può usare i talenti di blocco per prevenire la perdita di ♥.
4. Risolvere gli effetti dei propri talenti di abilità e di attacco inutilizzati.
5. Usare il proprio oggetto attivo.

## PROVE

Esistono quattro tipi diversi di prove, ciascuna associata al colore di una runa.

**CARISMA:** Runa 

**AGILITÀ:** Runa 

**INTELLIGENZA:** Runa 

**FORZA:** Runa 

Ogni giocatore che effettua una prova deve pescare 7 rune dal suo sacchetto: ogni runa il cui tipo corrisponde al tipo richiesto conta come 1 successo. Per superare la prova, un giocatore deve pescare un ammontare di rune del tipo specificato pari o superiore alla difficoltà della prova.

## RICONOSCIMENTI

**DESIGN DEL GIOCO:** Jordy Adan, Umberto Pignatelli, Marco Maggi e Francesco Nepitello.

Basato sul sistema di gioco Legends Game System ideato da Fel Barros, Guilherme Goulart ed Eric M. Lang e sviluppato da Fabio Tola.

**CAPO PRODUZIONE:** Isadora Leite.

**PRODUZIONE:** Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan e Gregory Varghese.

**DIREZIONE ARTISTICA:** Mathieu Harlaut.

**ILLUSTRAZIONI:** Paul Bonner, Giovanna Guimarães, Mohsen Malakooti, Henning Ludvigsen, Filipe Pagliuso, Aria Safarzaghan, John Stevenson, Alvaro Tapia, Prosper Tiplaldi e Thomas Wievegg.

**PROGETTO GRAFICO:** Fabio de Castro.

**FOTOGRAFIA MINIATURE:** Jean-Baptiste Guiton.

**SCULTURE:** Arnaud Boudoir, Aragorn Marks, Juan Navarro ed Edgar Ramos.

**PROGETTAZIONE SCULTURE:** Vincent Fontaine e Raphael Guiton.

**TESTI E REVISIONE:** Eric Kelley.

**CORREZIONE BOZZE:** Jason Koepp e Robert Fulkerson.

**CONSULENZA AMBIENTAZIONE:** Claudio Muraro.

**ILLUSTRAZIONI ORIGINALI E DESIGN CONCETTUALE:** Theodore Bergquist e Alvaro Tapia.

**EDITORE:** David Preti.

**PLAYTESTER:** Elson Bemfeito, Henrique Borges, William Clos, David Coelho, Fernando Costa, Euclides C. Ribeiro, Rafael Fagundes, Fabricio Ferreira, Felipe Galeno, Sergio Halaban, Thiago Leite, Pedro Luiz, Renato Martins, José V.G. Martins, Flavio Oota, Dan Paskin, Bruno Pinduca, Luis Porto, Renato Sasdelli ed Eduardo Vilela.

*Basato sull'ambientazione originale di Trudvang Chronicles creata da Theodore Bergquist e Magnus Malmberg.*

**EDIZIONE ITALIANA**

**TRADUZIONE:** Fiorenzo Delle Rupi

**REVISIONE:** Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

**ADATTAMENTO GRAFICO:** Mario Brunelli

**DIREZIONE EDITORIALE:** Massimo Bianchini

