Too Many Bones

Un GDR "Dice-Building"

FAQ & AGGIORNAMENTI - Versione 1.1

Domande Frequenti

Ehi, incredibile! Ancora ci sono pochissime domande! Significa che è tutto chiaro, giusto? D'altronde, è anche grazie alle mie spiegazioni che stai giocando alla perfezione, quindi nient'altro da aggiungere: sono la migliore!

O forse perché la maggior parte dei dubbi che potrebbero venire a un giocatore sono già risolti nel Regolamento, non credi, Scintilla? Se non sei d'accordo, vai a controllare nella sezione Domande Tecniche, a pagina 28!

- **Razzia: I nemici di tipo orco con l'abilità Razzia considerano anche loro stessi ai fini di ottenere dadi attacco extra?**
  No. Meglio per voi!

Aggiornamenti ed Errata

REGOLAMENTO V2.2

Pag. 12, Dadi Abilità: *"I dadi abilità vengono esauriti dopo il tiro"* diventa *"I dadi abilità vengono esauriti dopo l'uso"*.

Pag. 18, Punti Nemico: *"BQ: Punti Nemico"* diventa *"CB: Punti Nemico"*.

Pag. 20, Risoluzione del Tiro: *"Vedi a seguire"* diventa *"Collocare gli ⛊ ottenuti sul chip del nemico, poi applicare i 🗡# tirati al bersaglio e infine risolvere ogni abilità ⚒ innescata (se è un tiranno, risolvere per ultimo il suo dado tiranno)"*.

CARTE INCONTRO

Lasciare Obendar: *"pescare 2 bottini preziosi"* diventa *"pescare 2 bottini"*.

Nella Nebbia: *"tipo palude"* diventa *"tipo bestia"*.

Un Incontro Spinoso: *"All'inizio di ogni round"* diventa *"Alla fine di ogni round"*.

CARTE TIRANNO

Drellen il Pallido: La seconda istanza di *"Gruppo di 1-2"* diventa *"Gruppo di 3-4"*.

Mulmesh: Frenesia 2: *"(ottengono ⚒)"* diventa *"(ottengono 🗡)"*.

SCHEDA RIEPILOGO DI CEROTTO

Cura Ripetuta: *"Primo Soccorso"* diventa *"Kit Medico"*.

Batterie Elettriche: *"Scorta Scossa"* diventa *"Zaino Scossa"*.

SCHEDA RIEPILOGO DI FURIO

Attacco Alterato: *"(NA)"* diventa *"(NA/A)"*.

Caratteristiche: *"(con l'eccezione di Esecuzione)"* diventa *"(con l'eccezione di Avanzamento)"*.

SCHEDA RIEPILOGO DI PICCHETTO

Addestramento Difensivo Migliorato: *"(A/AA/C)"* diventa *"(B)"*.

SCHEDA RIEPILOGO DI SCINTILLA

Gigabotto: *"Megabomba"* diventa *"Megabotto"*.

Asmodee Italia è già in contatto con Chip Theory Games per stampare dei componenti sostitutivi! Resta sintonizzato per ulteriori aggiornamenti; nel frattempo, puoi usare le schede riepilogo corrette nelle pagine seguenti per esplorare Daelore equipaggiato di tutto punto!

Difficoltà
Cooperativa
Solitaria

SCINTILLA

○ : Inizia sulla plancia gearloc. ★ : Addestrabile senza altre abilità pregresse.
Dado Iniziativa: 2, 3, 4, 4, 5, 6.

Rovistatrice – La chiave per l'efficienza è racchiusa nella capacità di trovare le parti necessarie per costruire le tue bombe. Combina 1 Elemento, 1 Involucro e 1 Miccia per aumentare di 1 il contatore Bombe.

- Elemento:
- Involucro:
- Miccia:
- Bombe: (vedi dettagli sul retro)

Granatiera – Questa professione fornisce la capacità di infliggere tutti i danni di cui hai bisogno. Quando viene tirata, ciascuna di queste abilità riduce di 1 il contatore Bombe.

- Granata:
- Megabotto:
- Stordibomba:
- Napalm:

Polibombarola – Questa professione fornisce capacità non letali, ma estremamente utili. Quando viene tirata, ciascuna di queste abilità riduce di 1 il contatore Bombe.

- Cortina Fumogena:
- Ripristino Sonico:
- Granata Accecante:

Occhio di Falco – Questa professione fornisce componenti per le bombe, esplosivi migliori e magari anche il leggendario Elemento 325, necessario per creare la bomba definitiva.

- Perquisizione: (vedi dettagli sul retro)
- Gigabotto:
- Ricerca del 325:

Consumabili – Quando si parla di deflagrazioni, mai accontentarsi!

- Scorte Esplosive:
- Granata Sacra: (vedi dettagli sul retro)

Icone dei Dadi

Ossi (PR) - Puoi usarlo nel tuo piano di riserva.
: Devi usarlo nel tuo piano di riserva.

Elemento (I/B/C) - Ottieni # elementi.

Involucro (I/B/C) - Ottieni # involucri.

Miccia (I/B/C) - Ottieni # micce.

Bombe (C) - Hai # bombe.

Minibotto (I) - Infliggi # danni all'unità in questa casella e metà di quei danni *(arrotondando per difetto)* a ogni unità nelle caselle adiacenti.

Scoppio Controllato (I) - Infliggi # danni a ogni nemico.
Contraccolpo di Gruppo (I) - Infliggi # danni a ogni membro del gruppo *(inclusa te)*.

Stordibomba (I) - Se i suoi pN sono pari o inferiori a #, colloca 1 dado status Stordimento su questo nemico.

Napalm (NA/C) - All'inizio del suo turno, questo nemico subisce # danni ✕ # round.
Contraccolpo (I) - Infliggi # danni a te stessa.

Fumogeno (A/AA/C) - Le prossime # volte che un nemico bersaglia quest'unità con un attacco e/o un'abilità, mancherà.

Ripristino (I/A/C) - Mentre questo dado è attivo, rimuovi tutti i dadi status negativi dal gruppo e previeni il collocamento di quei dadi sui membri del gruppo. *(All'inizio del tuo turno, riduci di 1 questo dado.)*

Inabilità (I) - Se i suoi pN sono pari o inferiori a #, colloca 1 dado status Inabilità su questo nemico.

PV Potenziali (A) - Aggiungi # pV potenziati alla tua area di preparazione. Se i tuoi pV potenziati sono ridotti a 0 *(o il dado viene rimosso)*, esaurire questo dado *(e rimuovere i pV potenziali)*.

Bottino (I) - Pesca immediatamente # bottini.

Componenti Multiuso (I/B/C) - Ottieni # componenti a tua scelta *(anche diversi tra loro)*.

Gigabotto (I) - Aumenta di # i danni di **Granata** e **Megabotto**.

Bomba Inesplosa (I) - Aumenta di # il contatore **Bombe**.

Ricerca Sacra (I) - Colloca il dado consumabile **Granata Sacra** nella tua area delle abilità.

Elemento 325 (B) - Puoi applicarlo a **Granata Sacra** subito prima di usarla.

Granata Sacra (I) - Infliggi # danni *(funziona come Minibotto o Scoppio Controllato)*. Se applichi **Elemento 325**, applica i valori azzurri invece di quelli bianchi.

A - Colloca in uno slot attivo.
AA - Colloca nello slot attivo di un alleato.
B - Colloca in uno slot bloccato.
C - Usa come contatore.
I - Usa immediatamente.
NA - Colloca su un nemico (attivo).
PR - Colloca nel piano di riserva.

v2.2

Piano di Riserva

Oh, ma guarda che belle chiappe che si ritrova quello! E quando si arrabbia così, io... Uff!

1 **Lancio Svelto** – Infliggi 1 danno al bersaglio.

2 **Ri-Ricerca** – Puoi ripetere il tiro di ogni dado da Rovistatrice tirato in questo turno.

3 **Finta Bomba** – Seleziona 1 casella occupata. Quell'unità si muove immediatamente in una casella adiacente a tua scelta.

4 **Lancio Brusco** – Infliggi 3 danni al bersaglio.

5 **Furtività** – Colloca 1 dado status Antibersaglio su di te.

6 **Talento +1** – Potenzia il tuo talento naturale!

SCINTILLA

Poche chiacchiere, tante esplosioni. Sei un'incredibile fonte di danno per il tuo gruppo, oltre che dotata di effetti che colpiscono più nemici o che controllano le loro azioni. Gestisci oculatamente le tue bombe e sbaraglierai ogni avversario.

Addestramenti di Base

Attributi: Hai bisogno di Salute, quindi comincia da lì. Hai Destrezza sufficiente per le prime battaglie, quindi prova ad aumentare di 1 l'Attacco e poi valuta in base al gruppo: Salute, Difesa e Destrezza sono tutte ottime opzioni.

Abilità: Le bombe sono il tuo pane quotidiano, ma prima hai bisogno di componenti. Resisti alla tentazione e accontentati di Granata, poi considera **Perquisizione** per setacciare componenti e **Cortina Fumogena** per la pace dei sensi.

Talenti Naturali

Talento: Ricerca – Inizia l'avventura con i dadi abilità **Elemento**, **Involucro**, **Miccia** e **Bombe** *(valore 0)* negli slot corrispondenti della tua area delle abilità.

Talento +1: Ricerca Accurata – Oltre ai benefici di **Ricerca**, puoi aumentare di 1 i risultati di **Elemento**, **Involucro** e **Miccia** prima di bloccare i dadi (se ottieni ⚒, puoi aumentarlo a 1).

Riepilogo degli Status

Antibersaglio – Fino all'inizio del turno successivo di quest'unità, essa non può essere bersagliata dalle unità avversarie *(i nemici senza un bersaglio non si muoveranno)*.

Inabilità – Le abilità di quest'unità sono sospese. Dura per tutta la battaglia.

Stordimento – Quest'unità perde il suo turno successivo *(gli status negativi si applicano comunque)*.

Caratteristiche di Scintilla

Bombe – Prima di tirare, le abilità da Granatiera o Polibombarola ti richiedono di selezionare un nemico, un gearloc o una casella della plancia di battaglia a cui mirare. Dovrai farlo per ogni bomba che lanci, in aggiunta al tuo eventuale bersaglio.

Fabbricare Bombe – Sei sempre alla ricerca di componenti per creare i tuoi esplosivi: elementi, involucri e micce. Puoi tirare *(spendendo Destrezza come di consueto)* e collocare un qualsiasi numero di questi componenti nei tuoi slot bloccati. Quando hai 1 o più componenti per tipo, puoi ridurre di 1 i contatori **Elemento**, **Involucro** e **Miccia** per aumentare di 1 il contatore **Bombe** *(quest'ultimo non viene mai tirato, ma viene solo usato per tracciare le bombe disponibili)*.

Puoi creare una bomba in qualsiasi momento del tuo turno *(anche più bombe simultaneamente)*. Tuttavia, puoi portare con te un massimo di 3 bombe simultaneamente. I valori dei contatori **Elemento**, **Involucro** e **Miccia** bloccati vengono mantenuti da una battaglia all'altra, così come il contatore **Bombe**. Quando usi l'ultimo componente di un tipo, devi esaurire il dado corrispondente fino alla prossima battaglia. Puoi comunque esaurirlo anche se il suo valore non è 0 *(qualora desideri tirarlo nella prossima battaglia sperando in un risultato più alto)*.

Esplosioni Personalizzate – Usare un'abilità da Granatiera o Polibombarola richiede di ridurre di 1 il contatore **Bombe** durante il passo "Bersaglio". A questo punto, seleziona la casella o l'unità alla quale lancerai la tua bomba *(se possibile)*. Puoi usare più bombe in un turno *(spendendo Destrezza come di consueto)*.

Diversamente dalle altre abilità, sei obbligata a usare i risultati tirati e a esaurire il dado dopo averlo usato. Le abilità possono essere efficaci, ma le bombe sono preziose: usale con saggezza!

Granata Sacra – Usare questo dado *(spendendo Destrezza come di consueto)* non diminuisce il contatore **Bombe**. Se hai ottenuto **Elemento 325**, puoi applicarlo a quest'abilità per ottenere effetti devastanti *(applicando i valori azzurri invece di quelli bianchi)*. Sei obbligata a usare i risultati tirati e a rimuovere il dado dopo averlo usato.

Fuoco Amico – Alcune bombe, come **Granata** o **Granata Sacra**, possono infliggere danni a ogni unità adiacente. Fai attenzione tanto a quelle quanto alle bombe con effetti di Contraccolpo e Contraccolpo di Gruppo, perché entrambe possono danneggiare anche i gearloc e i loro alleati.

Perquisizione – Prima di poter tirare **Perquisizione** *(spendendo Destrezza come di consueto)*, devi attendere che siano stati sconfitti 1 o più nemici nella battaglia in corso.

DIFFICOLTÀ

COOPERATIVA

SOLITARIA

Icone dei Dadi

Ossi (PR) - Puoi usarlo nel tuo piano di riserva.

Cura (I) - Cura # pV a un gearloc.

Cura Assistita (I/B) - Puoi moltiplicare per # il risultato di un dado **Kit Medico** o **Scorte Mediche**.

Danno in Mischia (I) - Infliggi # danni al bersaglio.

Negascossa (I) - Infliggi # danni diretti a un nemico.

Posiscossa (I) - Rianima a # pV un gearloc KO.

Cura Ripetuta (I/B) - Puoi ripetere # volte il tiro di un dado **Kit Medico** o **Scorte Mediche**.

Bottino (I) - Pesca immediatamente # bottini.

Fiala Venefica (I) - Colloca 1 dado status Veleno # sul bersaglio.

Mistura Contaminata (I) - Infliggi # danni diretti a te stesso. Devi usare questo risultato ed esaurire questo dado *(a meno che tu non possa ripeterne il tiro)*.

PV Potenziati (A/AA) - Aggiungi # pV potenziati all'area di preparazione di un gearloc. Se i suoi pV potenziati sono ridotti a 0 *(o il dado viene rimosso)*, esaurire questo dado *(e rimuovere i pV potenziati)*.

Attacco Potenziato (A/AA) - Aumenta di # l'Attacco di un gearloc. Dura per tutta la battaglia.

Tiri Ripetuti Potenziati (I/B) - Puoi ripetere # volte il tiro di un dado **Kit Energizzante**, **Kit Chimico**, **Cintura Energizzante** o **Energizzante Letale**.

Recupero (A/AA) - All'inizio del turno del gearloc selezionato, questi si cura # pV. Dura per tutta la battaglia.

Colpo Potenziante (A/AA) - All'inizio del turno del gearloc selezionato, questi si cura # pV potenziati *(fino a un massimo pari al valore totale dei dadi PV Potenziati nei suoi slot attivi)*. Se i suoi pV potenziati sono ridotti a 0 (o il dado viene rimosso), esaurire questo dado.

PV Perma-Potenziati (I) - Aumenta permanentemente di 1 la Salute di un gearloc.

Rianimazione (I/A/AA) - Rianima a # pV un gearloc KO. Se questo dado si trova in uno slot attivo, si innesca automaticamente quando il gearloc sta per diventare KO per ignorare quell'effetto e regolare a # i suoi pV.

Dardo Venefico (I) - Colloca 1 dado status Veleno # su un nemico.

Batterie Elettriche (B/C) - Riduci di 1 il contatore per usare **Sovraccarico** *(abilità PR)* o tirare **Zaino Scossa**.

CEROTTO

★: Addestrabile senza altre abilità pregresse.
Dado Iniziativa: 3, 3, 3, 3, 4, 4

Medico da Battaglia – Essendo la più sicura per mantenere in vita te e il tuo gruppo, a questa professione non manca nulla: fornisce le abilità curative principali, le armi migliori e anche un modo per rianimare gli altri gearloc.

★ Kit Medico:	1	2	2	2	3	3
Mani Svelte:	2	x2	x2	x2	x3	x3
Segaossa:	1	1	2	2	3	3
Scorte Mediche:	3	3	4	4	5	5
Zaino Scossa: (vedi dettagli sul retro)	3	4	3	4	4	5

Erborista – Questa professione ha un po' di tutto, ma è difficile da ignorare a causa dei benefici curativi, dei veleni preziosi e dei bottini occasionali che fornisce!

★ Nutrienti:	5	2	3	1	2	1
★ Tossine:	6	6	1	2	2	3

Energizzatore – Rischi maggiori corrispondono a ricompense maggiori, di solito, e questa professione non fa eccezione! Alcune di queste abilità potrebbero ritorcersi contro il gruppo, ma possono anche aumentare notevolmente vigore ed efficienza. (Avvertimento del Generale Chirurgo di Daelore: L'energizzazione indiscriminata può causare morte prematura.)

★ Kit Energizzante:	9	1	2	3	4	5
Kit Chimico:	10	1	2	2	3	3
Distillatore:	13	1	1	1	2	2
Cintura Energizzante:	14	1	3	4	4	5
Reattore a Catena:	15		1	1	1	2
Energizzante Letale:	16	2	1	1	1	2

Consumabili – Ottieni queste meraviglie tramite scambi e bottini!

Vitalità Liquida: (vedi dettagli sul retro)	4	2	2	2	3	3
Dardo Venefico:	8	2	2	2	3	3
Batterie Elettriche: (vedi dettagli sul retro)	12	2	2	3	3	3

A - Colloca in uno slot attivo.
AA - Colloca nello slot attivo di un alleato.
B - Colloca in uno slot bloccato.
C - Usa come contatore.
I - Usa immediatamente.
PR - Colloca nel piano di riserva.

v2.1

Piano di Riserva

Ho calcolato ogni probabilità, e sono lieto di dirvi che... dovrò strappare dalle grinfie della morte soltanto un paio di voi.

1 –

2 **Cura** – Cura 1 pV a un gearloc.

3 **Puntura** – Infliggi 2 danni al bersaglio.

4 **Scoperta Fortuita** – Ottieni 1 dado consumabile tra quelli a te disponibili.

5 **Sovraccarico** – Riduci di 1 Batterie Elettriche. Infliggi 4 danni diretti a un nemico.

6 **Talento +1** – Potenzia il tuo talento naturale!

CEROTTO

La tua unica preoccupazione è il benessere della tua squadra. Grazie a un'ampia varietà di strumenti, eccelli nella manipolazione della Salute e puoi facilmente sostenere gli altri nelle battaglie più lunghe e difficili. Inoltre, non te la cavi male neanche con il segaossa... Non si sa mai!

Caratteristiche di Cerotto

Cure e Potenziamenti – Le cure e i potenziamenti sono il tuo modo per mantenere i gearloc in battaglia!

Cura – Quest'abilità può aumentare i pV di un gearloc solo fino al loro massimo *(pari al suo valore massimo attuale di Salute)*. È importante per mitigare i danni diretti e resistere alla fatica.

PV Potenziati – Questi potenziamenti concedono ulteriori pV bonus, e più bonus del genere possono essere attivi contemporaneamente *(a patto che ci sia spazio negli slot attivi)*. I pV potenziati sono importanti per sopportare danni ingenti. Eventuali dadi difesa devono essere rimossi prima di poter rimuovere pV potenziati.

Rianimazioni – Hai due modi per riportare un gearloc in battaglia. Puoi ottenere e tirare **Vita Liquida**, oppure puoi addestrarti su **Zaino Scossa** e ottenere **Batterie Elettriche**. Quando un gearloc viene rianimato, regolare i suoi pV al valore specificato dall'abilità usata e farlo rientrare in battaglia dopo la fine del round attuale. Ogni volta che un gearloc entra nella plancia di battaglia dopo il R1, lo farà in una casella di partenza dei gearloc e sarà collocato in cima al tracciato di iniziativa.

Vita Liquida – Quando usi quest'abilità, puoi tirare e applicare **Rianimazione** a un qualsiasi gearloc in gioco o KO. Se il gearloc selezionato è già KO, colloca il dado di quest'abilità nel vassoio portadadi e rimetti in gioco quel gearloc dopo la fine del round. Se invece il gearloc selezionato è ancora in gioco, colloca il dado di quest'abilità in uno slot attivo del gearloc: l'abilità si innescherà quando il gearloc sta per diventare KO, regolando i suoi pV al valore specificato, poi colloca il dado di quest'abilità nel vassoio portadadi.

Batterie Elettriche – Quando ottieni quest'abilità, tira il dado e collocalo in uno slot bloccato. Devi ridurre di 1 **Batterie Elettriche** per usare **Sovraccarico** *(abilità PR)* o tirare **Zaino Scossa**; in quest'ultimo caso, **Negascossa** viene usata sui nemici, mentre **Posiscossa** sui gearloc KO *(funzionando allo stesso modo di Rianimazione)*.

Addestramenti di Base

Attributi: Le priorità sono Destrezza e Attacco. Poi, aumenta Salute prima di far ritorno ad Attacco o passare a Difesa. Un valore di Destrezza di 3-4 è più che sufficiente inizialmente.

Abilità: Prima di tutto, **Kit Medico**. Poi, **Nutrienti** per rendere il gruppo più robusto o **Tossine** per aumentare i danni inflitti e aggirare l'abilità Pelle Dura. Contro i nemici più forti, le abilità da Energizzatore sono le migliori, anche se quelle da Medico da Battaglia sono più sicure.

Talenti Naturali

Talento: Recupero – All'inizio del tuo turno, curati 1 pV.

Talento +1: Recupero Maggiore – All'inizio del tuo turno, cura 1 pV a un gearloc. Una volta per avventura, aumenta immediatamente e permanentemente di 1 la tua Salute.

Riepilogo degli Status

Veleno: All'inizio del suo turno, quest'unità subisce # danni diretti e poi riduce di 1 il valore del dado status.

DIFFICOLTÀ
COOPERATIVA
SOLITARIA

Icone dei Dadi

Ossi (PR) - Puoi usarlo nel tuo piano di riserva.

Ossi Riciclabili (PR) - Puoi usarlo nel tuo piano di riserva. Dopo averlo usato, ricollocalo nel suo slot abilità.

Rigenerazione Continua (B) - All'inizio del tuo turno, curati # pV. Dura per tutta l'avventura.

Difesa Continua (B) - Previeni # danni. *(Considera questo dado come un dado difesa che viene esaurito solo ai fini di Scudo Tonante e Scudo Fulminante).* Dura per tutta l'avventura.

Movimento Continuo (B) - In un qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi muoverti di # caselle *(senza spendere Destrezza).* Dura per tutta l'avventura.

Danno Continuo (B) - Aumenta di # i danni totali applicati al tuo bersaglio. Dura per tutta l'avventura.

Provocazione Continua (B) - Colloca 1 dado status Provocazione su te stesso. Dura per tutta l'avventura.

Difesa Avanzata (A/AA/C) - Previeni # danni. *(Se questo dado è attivo, considerelo come un dado difesa ai fini di Scudo Tonante e Scudo Fulminante.)*

Addestramento Difensivo Migliorato (B) - Durante un tentativo di addestramento su Difesa, puoi ignorare 1 .

Intercettazione (AA/C) - Per le prossime # volte in cui questo gearloc è bersagliato, applica invece i danni e gli effetti a te stesso. *(Ogni volta che si innesca, riduci di 1 questo dado.)*

Scambio (I/A) - In qualsiasi momento durante il tuo turno, scambiati di casella con un'unità adiacente. Se usi un secondo dado in questo turno, infliggi anche 3 danni a quell'unità (se nemico) o curale 3 pV (se alleato).

Carica (I/A) - In qualsiasi momento durante il tuo turno, muoviti di un massimo di 3 caselle. Se usi un secondo dado in questo turno, infliggi anche 3 danni a un nemico adiacente dopo aver caricato.

Contrattacco (A) - Quando un nemico adiacente ti bersaglia, puoi evitare tutti i danni e gli effetti in quel turno. Se hai un secondo dado negli slot attivi, puoi usarlo per infliggere 3 danni a quel nemico.

Birra (I/A/C) - Regola a 1 i tuoi pV per # round. Mentre questo dado è attivo, non puoi perdere né ottenere pV. *(All'inizio del tuo turno, riduci di 1 questo dado.)*

Carne (I) - Curati # pV.

PICCHETTO

★: Addestrabile senza altre abilità pregresse.
Dado Iniziativa: 2, 2, 3, 3, 3, 5

Capitano – Danni, difesa, rigenerazione e controllo! Metti a segno qualche buon tiro all'inizio e sarai soddisfatto per l'intera avventura: approfitta subito di questa professione per massimizzarne i benefici!

- ★ Posizione Salda:
- Scudo Pronto:
- Affondo di Spada:
- Arginamento:

Eroe – Sono bastate poche settimane a Obendar per dar vita alla leggenda della tua abilità con lo scudo. Queste abilità ti permettono di difendere te stesso e i tuoi alleati... e di schiantare il tuo scudo contro i nemici.

- ★ Fiducia:
- Tenacia:
- Spavalderia:
- Fama:

Protettore – Ogni guardia del corpo ha bisogno di proteggere i suoi alleati, e intercettare gli attacchi nemici è il modo migliore per assicurarti che nessun arto venga mozzato via.

- ★ Maglia Rossa:
- Intercettazione:

Guardiano – Grazie ai tuoi passi agili, sai che il posizionamento è fondamentale in qualsiasi battaglia. Sfrutta queste abilità per manipolare la tua casella e quelle di coloro che ti circondano.

- ★ Scambio:
- ★ Carica:
- ★ Contrattacco:
- ★ Posizione Strategica:

Consumabili – Oggetti importanti su cui mettere le mani... più e più volte!

- Birra Orchesca: (vedi dettagli sul retro)
- Carne di Goblin:

A - Colloca in uno slot attivo.
AA - Colloca nello slot attivo di un alleato.
B - Colloca in uno slot bloccato.
C - Usa come contatore.
I - Usa immediatamente.
PR - Colloca nel piano di riserva.

v2.1

PICCHETTO

Sei nato con lo scudo in mano e, sebbene a volte tu sia un po' prepotente, la tua squadra adora la sicurezza e l'affidabilità che ti contraddistinguono. La spada che brandisci è ben nota nelle lande di Daelore ed è facilmente riconoscibile per il topazio azzurro incastonato nell'elsa.

Piano di Riserva

Devo mettere in riga questo branco di scansafatiche... e in fretta!

1 –

2 **Scudo Tonante** – Rimuovi tutti i tuoi dadi difesa, inclusi quelli appena tirati e quelli negli slot attivi e bloccati *(i dadi abilità rimossi in questo modo vengono esauriti)*. Infliggi danni al bersaglio pari valore totale dei dadi rimossi.

3 **Riposizionamento** – Puoi ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi appena tirati (una sola volta).

4 **Benevolenza** – Curati 2 pV e colloca 1 dado difesa 2 in un tuo slot attivo.

5 **Scudo Fulminante** – Risolvi l'abilità PR **Scudo Tonante** e colloca 1 dado status Stordimento sul bersaglio.

6 **Talento +1** – Potenzia il tuo talento naturale!

Caratteristiche di Picchetto

Professioni – Le tue professioni sono molto specifiche e differenti tra loro. Ecco alcuni dettagli degni di nota:

Capitano – Tutti e 4 i dadi di questa professione possono essere bloccati per l'intera avventura! Non si esauriscono quando vengono utilizzati *(tranne che ai fini di Scudo Tonante e Scudo Fulminante)*. Come per le abilità attive, puoi esaurire liberamente quelle bloccate per far spazio ad altre, oppure lanciarle per ottenere qualche osso! Ricorda che, a meno che tu non stia giocando in modalità avventuriero recluta, le tue abilità bloccate *(così come i dadi nei tuoi slot attivi e nel tuo piano di riserva)* verranno esaurite quando diventi KO. Non essere troppo imprudente!

Eroe – Poiché questa è la tua principale fonte di difesa *(e di danni)*, il tempismo con cui usare **Scudo Tonante** e **Scudo Fulminante** è molto importante. Ricorda che i dadi di questa professione vengono esauriti quando usi queste abilità PR.

Protettore – Quando usi **Intercettazione**, devi essere certo di essere in grado di sopportare i danni in arrivo: non puoi scegliere di non subirli dopo aver risolto quest'abilità! Quando intercetti questi attacchi, puoi usare i tuoi dadi attivi e bloccati.

Guardiano – Le abilità di questa professione garantiscono effetti immediati quando vengono tirate. Tuttavia, se riesci ad accoppiare i simboli corrispondenti su 2 dadi di questa professione *(lanciando entrambi i dadi oppure lanciandone 1 e avendone già 1 altro in uno slot attivo)*, l'effetto è ancora più forte. Se usi l'effetto combinato, entrambi i dadi abilità devono essere esauriti. Per massimizzare i benefici di questa professione, prova a lanciare questi dadi prima che tu ne abbia un bisogno immediato; in questo modo, potrai collocarli nei tuoi slot attivi finché non otterrai anche il secondo simbolo richiesto successivamente nella battaglia.

Birra Orchesca – Usa quest'abilità come ultima risorsa per sopravvivere 1 o 2 round in più: neanche la fatica o i danni diretti saranno in grado di farti del male! Quando quest'abilità viene esaurita *(alla fine dei round di invulnerabilità)*, non recupererai i tuoi vecchi pV ma rimarrai con 1 pV soltanto, quindi fa' attenzione!

Addestramenti di Base

Attributi: Aumenta Destrezza per cominciare, poi aumenta di almeno 1 Salute, Attacco, Difesa e Destrezza *(in quest'ordine)*. A seconda delle dimensioni del gruppo potresti dover aumentare ancora Salute, ma i tuoi danni dipendono dai tuoi dadi difesa, quindi la tua priorità dovrebbe essere Difesa.

Abilità: Inizia la tua avventura come Capitano, e dopo aver appreso le sue abilità passa a Eroe per aumentare le tue capacità difensive (e infliggere più danni). Se nel gruppo ci sono "cannoni di vetro", **Maglia Rossa** è d'obbligo!

Talenti Naturali

Talento: Muro di Scudi – All'inizio della battaglia, puoi tirare tutti i tuoi dadi difesa *(quelli bianchi)* e collocare i risultati appropriati nei tuoi slot attivi. Gli ottenuti in questo tiro non possono essere collocati nel piano di riserva.

Talento +1: Muro Gearloc – Oltre ai benefici di **Muro di Scudi**, puoi collocare i tuoi dadi difesa ***(quelli bianchi)*** nei tuoi slot bloccati, anche durante la battaglia. *(I dadi difesa bloccati non riducono i dadi difesa disponibili)*.

Riepilogo degli Status

Provocazione – Fino all'inizio del turno successivo di quest'unità, le unità avversarie adiacenti non possono attaccare unità diverse da quest'unità *(le unità con più bersagli attaccheranno più volte quest'unità)*.

Stordimento – Quest'unità perde il suo turno successivo *(gli status negativi si applicano comunque)*.

DIFFICOLTÀ

COOPERATIVA

SOLITARIA

FURIO

○ : Inizia sulla plancia gearloc. ★ : Addestrabile senza altre abilità pregresse.
Dado Iniziativa: 3, 4, 4, 4, 5, 5.

Berserker – Osserva la tua ira crescere ogni volta che infliggi o subisci danni. Gestisci con oculatezza la tua rabbia per segnare la rovina dei tuoi avversari.

- ◉ IRA!: (vedi dettagli sul retro)
- IRAAA!:
- IRAAAAA!:
- ★ Gestione della Rabbia:

Imitatore – Oltre a essere uno dei combattenti più completi mai visti tra i gearloc, sei anche in grado di apprendere velocemente le abilità degli avversari che incontri sul tuo cammino e a fare tuoi i loro stili di combattimento.

- ★ Stile del Wyrm:
- ★ Stile del Lupo:
- ★ Stile del Coboldo:

Schermagliatore – La giornata di uno schermagliatore non prevede tempi morti. Queste abilità forniscono ogni trucchetto che può servirti modificando la tua iniziativa, migliorando il tuo posizionamento in battaglia e debilitando i tuoi avversari.

- ★ Intimidazione:
- ★ Debilitazione:
- ★ Via delle Lande:
- Stimolante:
- Rafforzamento:
- Via dell'Ebano:

Consumabili – Non c'è niente che ti renda felice più di un bel bottino!

- ◉ Raccolta d'Asce: (vedi dettagli sul retro)
- Corno Berserker:
- ◉ Conta dei Corpi: (vedi dettagli sul retro)

Icone dei Dadi

Ossi (PR) - Puoi usarlo nel tuo piano di riserva.

Contatore di Ira (A/C) - Mostra la tua ira attuale *(vedi dettagli sul retro)*.

Esaurimento (I) - Alla fine del turno, se è mostrato questo simbolo, regolare il contatore di ira attivo a 1.0.

Esecuzione/Avanzamento (I) - Scegli 1 effetto da risolvere:

- **Esecuzione (I)** - Sconfiggi immediatamente 1 nemico adiacente con pN pari o inferiori a 1 *(IRA!)*, a 5 *(IRAAA!)* o a 20 *(IRAAAAA!)*.
- **Avanzamento (I)** - Scambia il tuo contatore di ira attivo con quello successivo (regolandolo su 2.0 o 3.0)

Benefici dell'Ira (I) - Puoi esaurire prematuramente il tuo contatore di ira per ottenere # , curarti # pV oppure infliggere # danni al bersaglio.

Gestione della Rabbia (I) - Aumenta o riduci di # il contatore di ira attivo.

Furto d'Asce (I) - Aumenta di # il contatore **Raccolta d'Asce**.

Armatura Venefica (A) - Quando vieni colpito da un nemico adiacente, puoi collocare 1 dado status Veleno # su di esso.

Ritorsione (A) - Quando vieni colpito da un nemico adiacente, puoi infliggergli # danni.

Robustezza (A/C) - Ottieni Robustezza per # round. Mentre sei robusto, il totale di danni che subisci nel corso di un turno *(inclusi i danni diretti)* viene ridotto a 1. *(All'inizio del tuo turno, riduci di 1 questo dado.)*

Iniziativa Rallentata (I) - Alla fine di questo round, sposta il bersaglio di # posizioni verso il basso sul tracciato di iniziativa.

Attacco Alterato (NA/A) - Aumenta o riduci di # il valore di Attacco tuo o di un nemico adiacente. Dura per tutta la battaglia.
: Puoi effettuare un tentativo di addestramento su Attacco immediatamente.

Inabilità (I) - Se i suoi pN sono pari o inferiori a #, colloca 1 dado status Inabilità su questo nemico.

Salto (I) - Collocati in una casella adiacente a un nemico. Puoi selezionare un nuovo bersaglio.

Provocazione (A) - Colloca 1 dado status Provocazione su te stesso.

Raccolta d'Asce (C) - Una volta per turno, infliggi 2 danni a un nemico non adiacente. *(Ogni volta che usi quest'abilità, riduci di 1 questo dado.)*

Ossi Riciclabili (PR) - Puoi usarlo nel tuo piano di riserva. Dopo averlo usato, ricollocalo nel suo slot abilità.

Ispirazione di gruppo (I) - Alla fine di questo round, sposta tutti i gearloc in cima al tracciato di iniziativa *(mantenendone l'ordine attuale)*.

Disorientamento (I) - Colloca 1 dado status Stordimento su tutti i nemici con pN pari o inferiori a #.

Conta dei Corpi (C) - Aumenta di 1 questo contatore per ogni nemico che sconfiggi personalmente. Puoi consumarlo per curarti # pV e regolare a 0 questo contatore.

A - Colloca in uno slot attivo.
C - Usa come contatore.
I - Usa immediatamente.
NA - Colloca su un nemico (attivo).
PR - Colloca nel piano di riserva.

v2.3

Piano di Riserva

Penzare mi manda in bestia! Scrivere mi aiuta a camlarmi... clamarmi... AARGH!

1 **Rabbia** – Aumenta (di 0.2) il tuo contatore di ira attivo.

2 **Calma** – Riduci (di 0.2) il tuo contatore di ira attivo.

3 –

4 **Raccolta d'Asce** – Regola a 3 il dado Raccolta d'Asce.

5 **Rinvigorimento** – Curati 4 pV.

6 **Talento +1** – Potenzia il tuo talento naturale!

FURIO

Essere tanto irascibili quanto impavidi di solito non è una buona combinazione, ma nel tuo caso è perfetta. I tuoi avversari si lasciano trarre in inganno dalla tua piccola statura, ignorando il fatto che tu sia una polveriera di danni che aspetta solo di essere accesa. Se riesci a controllare la tua ira, sei probabilmente il gearloc più devastante del gruppo.

Addestramenti di Base

Attributi: Raggiungi un valore di Salute di 5 o 6, poi porta la Destrezza ad almeno 4 in modo da poter tirare dadi attacco assieme alle tue abilità (se stai giocando in solitario, aumenta prima di 1 o 2 la tua Difesa). Successivamente, punta tutto su Attacco.

Abilità: Parti con **Stile del Coboldo** per sopravvivere più a lungo, poi passa a **Debilitazione** o **Via delle Lande** per debilitare gli avversari. Appena hai imparato a gestire **IRA!**, dovresti potenziare i suoi effetti con **IRAAA!**.

Talenti Naturali

Talento: Ira Inizia l'avventura con il dado abilità **IRA!** nella tua area delle abilità *(slot #1)*. All'inizio di ogni battaglia, collocalo in uno slot attivo e regolalo a 1.0.

Talento +1: Ira Indomita Oltre ai benefici di **Ira**, ignori gli effetti dei simboli Esaurimento.

Riepilogo degli Status

Inabilità – Le abilità di quest'unità sono sospese. Dura per tutta la battaglia.

Provocazione – Fino all'inizio del turno successivo di quest'unità, le unità avversarie adiacenti non possono attaccare unità diverse da quest'unità *(le unità con più bersagli attaccheranno più volte quest'unità)*.

Stordimento – Quest'unità perde il suo turno successivo *(gli status negativi si applicano comunque)*.

Veleno: All'inizio del suo turno, quest'unità subisce # danni diretti e poi riduce di 1 il valore del dado status.

Caratteristiche di Furio

Ira – Per essere efficace, devi saper gestire la tua rabbia. Il tuo talento ti fornisce il dado abilità **IRA!**, della quale puoi aumentare l'efficacia sbloccando **IRAAA!** e **IRAAAAA!**. All'inizio di ogni battaglia, colloca il dado IRA! in uno slot attivo e regolalo a 1.0. Ogni turno in cui effettui un attacco, devi aumentare il contatore di ira attivo di 0.2. Per ogni pV che perdi, inoltre, aumentalo di un ulteriore 0.2. In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi innescare il tuo contatore di ira attivo *(ottenendo i benefici mostrati)* ed esaurirlo.

Se scegli di passare al contatore di ira successivo *(quando arrivi a 1.8, a 2.8 o usando Gestione della Rabbia)*, scambia il tuo contatore di ira attivo con quello successivo, mantenendo sempre 1 solo contatore di ira negli slot attivi.

Attenzione, però: se un contatore di ira raggiunge il valore massimo *(mostrando il simbolo Esaurimento)*, non sarai in grado di risolvere Avanzamento *(né Esecuzione)* finché non ti calmi tornando a un valore minore. Se, alla fine del tuo turno, il contatore di ira attivo mostra il simbolo Esaurimento, devi regolare a 1.0 il tuo contatore di ira attivo e ricominciare da capo.

Quando scegli di utilizzare i benefici di un contatore di ira attivo *(con l'eccezione di Avanzamento)*, devi esaurire quel dado. Se esaurisci **IRAAA!** o **IRAAAA!** in questo modo, ricolloca immediatamente il dado IRA! in uno slot attivo regolandolo su 1.0. Se esaurisci **IRA!**, invece, non potrai più ottenere un contatore di ira nella battaglia in corso.

In un qualsiasi momento durante il tuo turno, se il contatore di ira attivo mostra il simbolo Esecuzione, puoi esaurire quel dado per sconfiggere immediatamente un nemico adiacente con pN pari o inferiori a 1 (se esaurisci **IRA!**), a 5 (se esaurisci **IRAAA!**) o a 20 (se esaurisci **IRAAAAA!**).

Raccolta d'Asce – Il dado di quest'abilità inizia nella tua area delle abilità *(slot #8)* con valore 0, vi rimane per l'intera avventura ed è usato per tracciare le tue asce: in qualsiasi momento durante il tuo turno (ma solo 1 volta per turno), puoi ridurre di 1 questo contatore per infliggere 2 danni a un qualsiasi nemico non adiacente. Il bottino Scoperta Fortuita o l'abilità PR **Raccolta d'Asce** regolano a 3 questo dado, mentre i risultati Furto d'Ascia della professione da Imitatore lo aumentano di 1.

Conta dei Corpi – Il dado di quest'abilità inizia nella tua area delle abilità *(slot #16)* con valore 0, vi rimane per l'intera avventura ed è usato per tracciare le tue uccisioni: ogni volta che sconfiggi personalmente un nemico, aumenta di 1 il suo valore. Se in qualsiasi momento del tuo turno il contatore è maggiore di 0, puoi consumarlo per curarti pV pari al suo valore e regolare a 0 il contatore dopo averlo fatto. Il bottino Scoperta Fortuita non ha alcun effetto su quest'abilità.