



TOO MANY BONES

UN GDR "DICE-BUILDING"

Regolamento
Versione 2.2.1

Una Nota di Josh e Adam

Too Many Bones (TMB) è stata un'impresa incredibilmente gratificante per entrambi. Mai prima d'ora avevamo sperimentato questo livello di supporto e incoraggiamento durante il processo di creazione di un gioco. Il supporto della nostra community di backer non è stato secondo a nessuno e ci ha spinto a rendere questo gioco eccezionale in ogni modo possibile. Tutte le persone coinvolte si sono impegnati più di quanto ci aspettassimo. Vogliamo ringraziare personalmente il nostro artista, Anthony LeTourneau; il nostro scrittore, James Boutillier; il nostro tuttofare nonché social media manager, Josh Wielgus; e un'orda infinita di altre persone che ci hanno donato il loro tempo e il loro talento per testare questo gioco unico basato sulla strategia dei dadi. Ci auguriamo che la cura e l'attenzione per i dettagli investiti siano evidenti a tutti: il nostro obiettivo rimane quello di migliorare costantemente lo standard qualitativo dei giochi da tavolo, e riteniamo che questo gioco rappresenti un buon punto di riferimento. Buon divertimento!

Introduzione

In Too Many Bones vestirete i panni di avventurieri diretti in una terra invasa da ogni sorta di creature ostili. La vostra insolita stirpe ha vissuto nascosta per secoli nelle profondità di Boscofitto e solo di recente è stata costretta a migrare verso sud e a rifugiarsi tra le mura di Obendar.

A causa del vostro stile di vita solitario, molti in città non avevano mai visto prima quelli della vostra specie. Alcuni credono che siate elfi, per via dei tratti distintivi del viso; altri direbbero che siete goblin, per via delle dimensioni e della corporatura. Altri ancora sostengono che la vostra attitudine per tutto ciò che è tecnologico dimostra che siete gnomi! Solo coloro che hanno già attraversato Boscofitto conoscono la vostra vera stirpe: siete gearloc, creature dalle grandi orecchie e dal corpo snello, profondamente innamorate tanto della natura quanto dei macchinari e dotate di un'insaziabile sete di avventura!

I gearloc anziani sanno fin troppo bene che il crescente pericolo a nord è opera dell'Ebano, un crogiolo di creature senza legge governate da tiranni che tengono saldamente in pugno tutte le regioni settentrionali di Daelore. Poiché queste regioni hanno pochi mezzi per comunicare tra loro, gli anziani ritengono che un ristretto gruppo di avventurieri sia più efficace di un'intera armata per infiltrarsi ed eliminare la minaccia all'origine. Per questo hanno selezionato il vostro gruppo, incaricandolo di dirigersi a nord per mettere a tacere l'Ebano un tiranno alla volta.

Non avreste dovuto affrontare tutto questo da soli, tuttavia, ma molti altri sono stati rapiti! Purtroppo la milizia di Obendar è molto scarsa e tutti i mercenari che valeva la pena ingaggiare sono già stati corrotti dalla promessa di saccheggi e ricompense offerte dal nemico... Ma non importa! Perché voi siete gearloc, creature impavide e intraprendenti, quindi avete accettato volentieri questa sfida! Sarete tra i primi a viaggiare verso nord da decenni: la vostra avventura inizia oggi!





Nota degli Autori	2
Indice	3
Contenuto	4-5
Obiettivo e Preparazione	6-7
Panoramica di Gioco	8-9
Fase di Incontro	8
Fase di Ricompensa	9
Fase di Recupero	9
Plancia Gearloc.....	10-14
Area degli Attributi.....	10-11
Area dei Dadi Esauriti.....	12
Area di Preparazione	12
Area delle Abilità.....	12-13
Piano di Riserva	13
Slot Attivi e Bloccati.....	14
Area del Bottino.....	14
Nemici.....	15
Tiranni.....	16
Plancia di Battaglia.....	16-17
Tracciato di Iniziativa	16-17
Caselle di Partenza dei Nemici.....	17
Caselle di Partenza dei Gearloc.....	17
Movimento Adiacente e Diagonale.....	17
Battaglia	18-20
Preparazione	18
Coda di Battaglia	18
Turno dei Gearloc	19
Turno dei Nemici	20
Fuori Combattimento.....	20
Risultati	20
Bottini e Bottini Preziosi	21
Scassinamento	21
Varie ed Eventuali.....	22
Modalità di Gioco.....	23
Battaglia dal Vivo	24-27
Domande Tecniche.....	28-29
Dettagli delle Unità.....	30
Indice Analitico	31
Riconoscimenti	32

Questo documento è da considerarsi un regolamento in continuo aggiornamento e potrebbe ricevere ulteriori modifiche contestualmente all'arrivo di nuovi contenuti ed espansioni. È sempre possibile scaricare le versioni più aggiornate da www.asmodee.it (in italiano) e chiptheorygames.com (in inglese).

CONTENUTO



1 Plancia di Battaglia



4 Chip Gearloc



4 Indicatori di Corsia



1 Chip Calendario



65 Chip Salute



28 Nemici da 1 pN



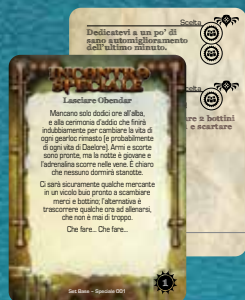
20 Nemici da 5 pN

7 Nemici da 20 pN



4 Plance Gearloc

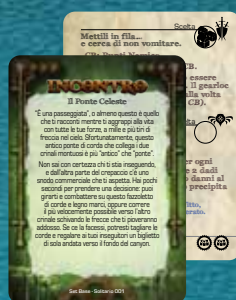




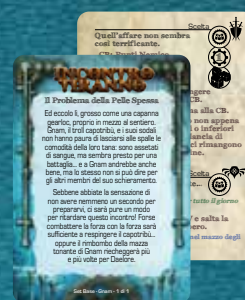
6 Incontri Speciali



30 Incontri Generici



12 Incontri Solitari



12 Incontri Tiranno



40 Bottini



20 Bottini Preziosi



1 Carta Copertura



1 Carta Calendario



64 Dadi Abilità (gearloc)



8 Dadi Status



16 Dadi Attributo



4 Dadi Iniziativa (gearloc)



4 Dadi Iniziativa (nemico)



12 Dadi Attacco



18 Dadi Difesa



4 Dadi Scassinamento

1 Indicatore



2 Vassoi Portachip



4 Vassoi Portadadi

1 Dado Round

1 D6

6 Schede Riepilogo



**Tiranni
7 Carte
7 Chip
7 Dadi**



5

OBIETTIVO

OBIETTIVO

Il compito degli avventurieri è facile... almeno secondo il Concilio dei Gearloc: raggiungere il tiranno selezionato entro il giorno richiesto e sconfiggerlo.

PREPARAZIONE

Per preparare l'avventura, collocare la plancia di battaglia al centro dell'area di gioco.

Tiranno e Calendario

Selezionare 1 tiranno o pescarne 1 casualmente (è possibile guardare entrambi i lati e familiarizzare con le sue abilità e i suoi effetti del dado tiranno). Una partita può durare da 1 a 4 ore, a seconda del numero di giorni a disposizione per sfidare il tiranno e dal numero di gearloc nel gruppo. Collocare la carta, il chip e il dado del tiranno selezionato a sinistra della plancia di battaglia.

Collocare la carta calendario e il chip calendario (regolandolo a 1) al di sotto della carta tiranno.



Incontri

Mettere da parte tutte le carte incontro tiranno associate al tiranno scelto (1-3 carte blu con il nome del tiranno in basso). Riporre le altre carte tiranno nella scatola del gioco.

Mescolare le carte incontro generico (verdi e con la scritta "Generico" in basso); in caso di giocatore singolo, mescolare invece le carte incontro solitario (verdi e con la scritta "Solitario" in basso). Pescare un ammontare di carte incontro pari al numero di giorni (☼) indicato sulla carta tiranno meno 3 e mescolarle assieme alle carte incontro tiranno messe da parte a formare il mazzo degli incontri. Collocare quel mazzo a sinistra della plancia di battaglia con il lato storia a faccia in su. Riporre le carte incontro generico e solitario non utilizzate nella scatola del gioco. Nella rara eventualità che il mazzo degli incontri termini, è possibile aggiungervi carte dalla scatola del gioco. Infine, collocare le carte incontro speciale 001-003 (con le icone ❶, ❷ e ❸) in cima al mazzo degli incontri appena creato in ordine numerico (in modo che la 001 sia più in alto). Riporre le altre carte incontro speciale nella scatola del gioco. Se si desidera rendere gli incontri ancora più sorprendenti, collocare la carta copertura in cima al mazzo degli incontri.

Bottini e Bottini Preziosi

Mescolare separatamente tutte le carte bottino e bottino prezioso e collocare entrambi i mazzi (con il lato forziere a faccia in su) a destra della plancia di battaglia. Collocare i 4 dadi scassinamento vicino a quei mazzi.

Nemici

Trovare tutti i chip nemico che possiedono le icone nemico mostrate sulla carta tiranno scelta tra le seguenti: troll (👹), orco (👹), squame (🐉), goblin (👹), palude (👹) e bestia (🐾). Girarle a faccia in giù, mescolarle e creare delle "pile attive" separate da 1, 5 e 20 pN. Collocare queste pile al di sopra della plancia di battaglia e riporre gli altri chip nemico nella scatola del gioco. Nell'eventualità che una pila attiva termini, rimescolare i chip nemico sconfitti di quella pila a riformarne una.

Gearloc

Ogni giocatore sceglie 1 gearloc e posiziona la sua plancia gearloc, il chip gearloc (con i suoi chip salute iniziali sotto di esso), il dado iniziativa e i dadi attributo come mostrato, poi colloca la scheda riepilogo del suo gearloc nelle vicinanze.

Ogni giocatore colloca i 16 dadi abilità del suo gearloc in un vassoio a fianco della plancia gearloc (può usare i vassoi anche per contenere i dadi attacco e i dadi difesa a fianco della plancia gearloc).

Nella colonna di destra della propria scheda riepilogo, ogni giocatore cerca le abilità con il punto cerchiato (🕒) a sinistra del nome: quelle sono le abilità iniziali del suo gearloc. Poi ogni giocatore colloca i dadi abilità con i numeri corrispondenti negli slot di quelle abilità nella sua plancia gearloc.

I giocatori scelgono collettivamente un capogruppo, che avrà il compito di dirimere le parità. Poi viene scelta una modalità di gioco, come indicato a pagina 23. Per la prima partita si consiglia la modalità avventuriero recluta.

Altri Componenti

Creare delle riserve di dadi attacco, dadi difesa e dadi status al di sotto della plancia di battaglia. Collocare anche il D6 in quest'area.

Collocare i 4 indicatori di corsia, i 4 dadi iniziativa dei nemici e le pile di chip salute al di sopra della plancia di battaglia come mostrato.

Infine, collocare il dado round in cima al tracciato di iniziativa della plancia di battaglia e regolarlo su "R1".

Dopo essersi assicurati di avere a portata di mano il Compendio Avventuroso dei Gearloc e il Compendio delle Abilità dei Nemici, i giocatori sono pronti per l'avventura!

PANORAMICA

Nonostante l'obiettivo principale di Too Many Bones sia quello di abbattere il tiranno selezionato, prima è necessario ottenere abbastanza punti progresso (pP) per farlo. È inoltre importante potenziare il proprio gearloc, migliorando attributi e abilità con i punti addestramento (pA) in vista della battaglia finale.

Sia i punti progresso che i punti addestramento possono essere ottenuti attraverso gli incontri giornalieri. Ciascuno di essi pone il gruppo davanti a una scelta che può portare a esiti pacifici... o battaglie.

Scopriamo come e quando si verifica tutto questo.

FASI DI GIOCO

Ogni giorno di avventura è suddiviso in 4 fasi di gioco. Una volta completate, ha inizio un nuovo giorno e si ricomincia con la prima fase.

1. Fase di Calendario

- Ruotare il chip calendario di 1 giorno (saltare questa fase nel Giorno 1).

2. Fase di Incontro

- Pescare 1 carta incontro e leggerla al gruppo. Se il gruppo ha già ottenuto punti progresso a sufficienza, può invece sfidare il tiranno.
- Effettuare una scelta (se possibile) e cercare di superarla.
- In caso di superamento, proseguire con la Fase di Ricompensa.
- In caso di fallimento, saltare la Fase di Ricompensa e proseguire con la Fase di Recupero.

3. Fase di Ricompensa

- Ottenere tutte le ricompense generiche dell'incontro e quelle corrispondenti alla scelta effettuata.
- Se una ricompensa include bottini o bottini preziosi, pescarli ora.
- Se le ricompense includono punti addestramento, usarli ora.
- Se le ricompense includono punti progresso, collocare la carta sotto il tiranno in modo che mostri i suoi pP.

4. Fase di Recupero

- Scambiare bottini e bottini preziosi tra i membri del gruppo. Qualsiasi oggetto, qualsiasi quantità, a chiunque! Oppure... scartarli e lasciarseli alle spalle.
- Effettuare un tentativo di scassinamento sul proprio bottino prezioso o su un bottino prezioso altrui.
- Scegliere un'opzione individuale (1 per gearloc):
 - **Riposo:** Torna ai tuoi pV massimi (pari al tuo valore massimo attuale di Salute).
 - **Bottino Migliore:** Scarta 1 bottino o 1 bottino prezioso, poi tira 6 dadi ATT. Per ogni  ottenuto, rivela 1 carta bottino. Puoi conservarne 1.
 - **Perlustrazione:** Tira un D6, poi rivela 1 nemico da 1 pN (se ottieni 1-3), 5 o meno pN (se ottieni 4-5) o 20 o meno pN (se ottieni 6). Una volta rivelato, puoi lasciarlo a faccia in su nella stessa posizione oppure spostarlo in fondo alla pila rimettendolo a faccia in giù (non c'è limite al numero di nemici rivelati per ogni pila).

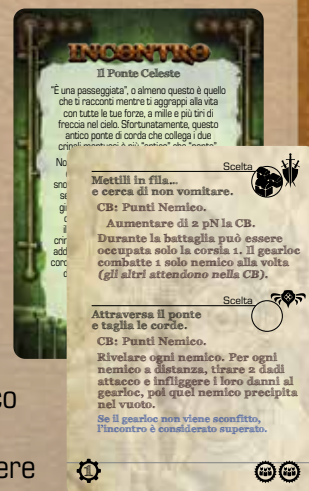
Questo segna la fine del giorno. All'inizio del giorno successivo, ricominciare con una nuova Fase di Calendario.

FASE DI INCONTRO

Gli incontri sono eventi quotidiani che il gruppo deve affrontare mentre si dirige verso il tiranno. Ogni giorno, il gruppo pesca 1 carta incontro e la legge ad alta voce.

Il fronte della carta descrive la scena, mentre il retro elenca le scelte e gli effetti che avranno sull'incontro (è possibile leggere l'intera carta e discutere assieme prima di decidere).

Il gruppo deve scegliere 1 delle opzioni offerte. Queste scelte possono condurre a un esito pacifico () o a una battaglia (). In entrambi i casi, l'incontro deve essere superato per poter ottenere le sue ricompense (generalmente punti progresso, punti addestramento e/o bottini).



Alcune scelte possono elencare delle ricompense. Le ricompense generiche ottenute per aver superato una qualsiasi scelta sono invece elencate in fondo alla carta (vedi la legenda a seguire). A meno che non sia specificato diversamente, una scelta pacifica è automaticamente superata.

Icone sulle Carte Incontro

-  Questa scelta conduce a una battaglia (superarla per ottenere ricompense).
-  Questa scelta non conduce a una battaglia (potrebbe comunque dover essere superata).
-  Ottenere # punti progresso.
-  Ogni gearloc pesca 1 bottino.
-  Pescare # bottini (il gruppo sceglie come distribuirli).
-  Ogni gearloc ottiene 1 punto addestramento.
-  Ogni gearloc pesca 1 bottino prezioso.
-  Pescare # bottini preziosi (il gruppo sceglie come distribuirli).

Colori del Testo degli Incontri

Scelta, Risultato della Scelta, Modificatori alla Battaglia, Testo Narrativo, Istruzioni Speciali.

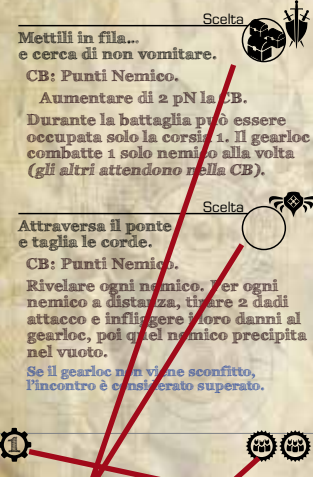
Una scelta di battaglia è invece superata se, dopo che i nemici sono stati sconfitti, ci sono ancora gearloc sulla plancia di battaglia. Se un incontro è stato superato, passare alla Fase di Ricompensa.

Se un incontro viene fallito, il gruppo non ottiene alcuna ricompensa. Scartare la carta incontro e passare alla Fase di Recupero.

Tipi di Incontro

Esistono 3 tipi di carta incontro. Gli incontri speciali vengono aggiunti al mazzo degli incontri solo quando viene richiesto dalla preparazione o da un altro incontro, mentre gli incontri tiranno vengono aggiunti al mazzo degli incontri in base al tiranno selezionato.

Gli incontri standard sono suddivisi in due set, il cui nome compare in basso sul fronte della carta: incontri solitari (nelle partite a giocatore singolo) e incontri generici (nelle partite a più giocatori).



Ricompense della Scelta Ricompense Generiche

FASE DI RICOMPENSA

Dopo aver superato un incontro, controllare la carta in tre punti diversi per verificare se il gruppo ha ottenuto delle ricompense. Per prima cosa, controllare a destra della scelta effettuata per vedere se ci sono ricompense specifiche di quella scelta. Poi, guardare in basso a sinistra (punti progresso) e a destra (punti addestramento, bottini e bottini preziosi) per vedere se ci sono ricompense generiche di quell'incontro. Raccogliere quelle ricompense, poi proseguire con la Fase di Recupero.

FASE DI RECUPERO

Durante la Fase di Recupero, ogni gearloc può scambiare (dare e/o ricevere) bottini e bottini preziosi, effettuare un tentativo di scassinamento (vedi a pagina 21 e nel Compendio Avventuroso dei Gearloc) e scegliere 1 opzione individuale (vedi alla pagina precedente).

Una volta completata la Fase di Recupero, il giorno termina. All'inizio del giorno successivo, ricominciare con una nuova Fase di Calendario.

IMPORTANTE

Prima di approfondire queste fasi, è fondamentale possedere una solida conoscenza del proprio gearloc e di come la sua plancia gearloc interagisca con tutto il resto. Per avventurarsi nella prossima sezione, è consigliato tenere a portata di mano una plancia gearloc e la scheda riepilogo corrispondente.

PLANCIA GEARLOC

Una plancia gearloc rappresenta tutto ciò che rende quel gearloc unico ed efficace in battaglia. Può essere strutturato in modo diverso in ogni avventura!

1. Area degli Attributi

- Ogni gearloc ha 4 attributi: Salute (SAL), Destrezza (DES), Attacco (ATT) e Difesa (DIF).
- Ogni attributo possiede un valore iniziale (stampato sulla plancia) che può essere aumentato durante la partita posizionando un dado attributo nello slot dado dell'attributo corrispondente. La somma del valore iniziale e di quello del dado attributo costituisce il suo valore massimo attuale.
- Gli attributi possono essere aumentati utilizzando i punti addestramento (🎯) ottenuti superando gli incontri. 1 punto addestramento fornisce 1 tentativo di addestramento su un qualsiasi attributo (o abilità).
- Se un tentativo di addestramento ha successo, collocare 1 dado attributo nello slot dado a fianco del valore iniziale dell'attributo corrispondente per riflettere il valore massimo attuale. Se c'era già un dado, aumentare invece il suo valore di 1 (massimo 6).
- I dadi attributo forniti dall'addestramento rimangono per tutta l'avventura.

Salute (SAL)

- L'attributo Salute determina il numero massimo di chip salute che il gearloc può impilare sotto il suo chip gearloc: quei chip salute rappresentano i suoi punti vita (pV).
- Con l'eccezione dei pV potenziati (vedi a pagina 22), i pV di un gearloc non possono mai superare il suo valore massimo attuale di Salute: ogni cura oltre quel valore viene ignorata.
- Quando un gearloc perde il suo ultimo pV, diventa KO (vedi a pagina 20).
- Un tentativo di addestramento su Salute avrà sempre successo. Quando la Salute di un gearloc aumenta, quel gearloc si cura anche un pari ammontare di pV.

Destrezza (DES)

- L'attributo Destrezza rappresenta il numero massimo di dadi tirabile **ogni turno** (in qualsiasi combinazione di dadi attacco, difesa e abilità).
- La Destrezza può anche essere usata per muovere il proprio gearloc sulla plancia di battaglia (spendendo 1 DES per ogni casella di movimento). Ogni punto speso in questo modo riduce di 1 il numero massimo di dadi tirabile ogni turno.
- Un tentativo di addestramento su Destrezza avrà sempre successo.

Attacco (ATT)

- L'attributo Attacco rappresenta il numero di dadi attacco (🎲) a disposizione **ogni turno** (non vengono esauriti una volta tirati).
- Con "attacco" si intende l'atto di tirare dadi attacco per infliggere danni al bersaglio. Tirare dadi abilità non è considerato un "attacco", anche se l'abilità in questione infligge danni.
- Tirare 1 dado attacco in battaglia richiede la spesa di 1 DES.
- Il bersaglio di ogni attacco deve essere dichiarato prima di tirare i dadi.
- Il totale di 🎯 ottenuti rappresenta l'ammontare di danni inflitto al bersaglio.
- Se il bersaglio subisce un qualsiasi ammontare di danni a causa dei risultati dei dadi attacco, allora l'attacco "colpisce".



- Ogni ✂ ottenuto può essere usato nel piano di riserva (senza ridurre il numero di dadi attacco a disposizione nei turni successivi).
- Un tentativo di addestramento su Attacco richiede un tiro di Attacco (valore iniziale + dado attributo). Se non vengono ottenuti ✂, il tentativo ha successo. In caso contrario, l'Attacco non viene aumentato ma il punto addestramento potrà essere speso altrove.

Difesa (DIF)

- L'attributo Difesa rappresenta il numero di dadi difesa (🛡) a disposizione **ogni turno** (non vengono esauriti una volta tirati).
- Tirare 1 dado difesa in battaglia richiede la spesa di 1 DES.
- Ogni dado difesa tirato può essere inserito in uno slot attivo (non è possibile combinare 2 risultati in un singolo dado).
- Il valore totale dei dadi difesa negli slot attivi corrisponde al numero di danni che viene prevenuto, riducendo quel valore di un pari ammontare: per esempio, se Scintilla ha un dado difesa 1 e un dado difesa 2 nei suoi slot attivi e un nemico le infligge 1 danno, può rimuovere il dado difesa 1 o regolare il dado difesa 2 su 1. I dadi difesa devono essere obbligatoriamente usati prima di perdere pV (con l'eccezione dei danni diretti, che ignorano qualsiasi difesa).
- Ogni dado difesa negli slot attivi riduce il numero di dadi difesa a disposizione nel turno attuale: per esempio, se Scintilla ha uno dei suoi due dadi difesa nei suoi slot attivi, potrà tirare solo 1 dado difesa nel suo turno.
- Ogni ✂ ottenuto può essere usato nel piano di riserva (senza ridurre il numero di dadi difesa a disposizione nei turni successivi).
- Un tentativo di addestramento su Difesa richiede un tiro di Difesa (valore iniziale + dado attributo). I dadi che ottengono un ✂ vengono tirati una seconda volta. Se non vengono ottenuti ✂, il tentativo ha successo. In caso contrario, la Difesa non viene aumentata ma il punto addestramento potrà essere speso altrove.

Talento e Talento +1

- Ogni gearloc possiede un talento naturale innato (descritto nella sua scheda riepilogo) che può usare per tutta la durata della sua avventura.
- Il talento di un gearloc può essere potenziato spendendo 6 ✂ nel piano di riserva. Anche il talento naturale potenziato (descritto nella scheda riepilogo del gearloc) può essere usato per tutta l'avventura.
- Per tenere traccia del livello del talento di un gearloc, giocare con il lato senza stelle del chip gearloc finché il talento non viene potenziato, e poi girarlo sul lato con le stelle quando viene potenziato.

Stile di Attacco (Mischia / Distanza / Versatile)

- Lo stile di attacco determina il modo in cui il tuo gearloc può bersagliare e attaccare un avversario: i gearloc in mischia possono bersagliare solo le unità adiacenti, quelli a distanza possono bersagliare qualsiasi unità e quelli versatili hanno le proprie istruzioni per bersagliare e attaccare un avversario (vedi le schede riepilogo dei gearloc).
- Lo stile di attacco determina anche le caselle di partenza di un gearloc sulla plancia di battaglia (vedi a pagina 17).



A differenza dei dadi abilità, i dadi attacco e difesa non si esauriscono mai e sono disponibili ogni turno... a meno che, ovviamente, non si avvicini un golem o un wyrm di palude. In quel caso ci penso io: voi altri, restate dietro di me! Quello che intendo dire, però, è che gli attributi di Attacco e Difesa sono importanti: tirate quei dadi e usateli spesso!

2. Area dei Dadi Esauriti

- A meno che non sia specificato diversamente, i dadi abilità devono essere esauriti quando vengono usati.
- I dadi esauriti vengono conservati a sinistra della plancia gearloc e non saranno più disponibili fino alla fine della battaglia in corso. Al suo termine, tutti i dadi esauriti tornano non esauriti.
- Alcune abilità dei nemici (come Corrosione o Rottura) possono esaurire dadi attacco o difesa. Ogni dado esaurito in questo modo riduce di 1 l'attributo di Attacco o Difesa del gearloc fino alla fine della battaglia in corso.

3. Area di Preparazione

L'immagine del gearloc funge anche da area di preparazione per alcuni componenti nel corso della partita.

- Qui si trova il chip gearloc con i suoi pV attuali mentre non è in battaglia.
- Anche i pV potenziati del gearloc vengono collocati in quest'area.
- Alcuni gearloc utilizzano quest'area anche per preparare alcune abilità prima di usarle in battaglia.

4. Area delle Abilità

Dadi Abilità

- Ogni gearloc inizia la propria avventura con tutti i dadi abilità nel vassoio portadadi (fuori dal gioco), con l'eccezione di quelli corrispondenti alle abilità iniziali, rintracciabili nella scheda riepilogo grazie al punto cerchiato (●) a sinistra del nome.
- Le abilità vengono apprese attraverso i punti addestramento. Quando un'abilità viene addestrata o sbloccata, trovare il dado numerato nel vassoio portadadi corrispondente all'abilità in cui ci si sta addestrando e collocarlo nello slot corrispondente della plancia gearloc.
- La faccia mostrata dai dadi nell'area delle abilità non ha alcuna importanza (i contatori sono spesso un'eccezione).
- A meno che non sia specificato diversamente, ogni abilità è utilizzabile una sola volta per battaglia. Tuttavia, tranne alcune eccezioni (come le bombe di Scintilla), tirare i dadi non significa essere obbligati a usare l'abilità corrispondente: se viene ottenuto un risultato indesiderato, è possibile scegliere di non usarla. I dadi abilità vengono esauriti dopo l'uso.
- Una volta addestrati/sbloccati, i dadi abilità sono utilizzabili per tutta l'avventura.
- Tirare dadi abilità non è considerato un "attacco", anche se l'abilità in questione infligge danni.
- Ogni faccia di un dado abilità ha un'icona che può essere rintracciata nella scheda riepilogo del gearloc corrispondente per scoprire il funzionamento dell'abilità e dove deve essere collocato il dado una volta tirato (per esempio, slot attivo [A] o slot bloccato [B]).
- Un tentativo di addestramento su un'abilità avrà sempre successo.



Il funzionamento dei dadi abilità può variare notevolmente. Alcuni vengono risolti immediatamente, mentre altri vengono collocati nei tuoi slot attivi, in attesa di essere innescati. Alcuni dadi abilità finiscono addirittura negli slot bloccati, dove possono rimanere per tutta l'avventura o finché non decidi di usarli! Per saperne di più su come funzionano le abilità di ogni gearloc, consulta le loro schede riepilogo!

Professioni

- Una professione rappresenta un set di abilità esclusive di un certo gearloc. Le professioni sono elencate nell'angolo in alto a destra dell'area degli attributi e le abilità corrispondenti sono collegate da linee colorate nell'area delle abilità.
- Le abilità con una stella (★) visibile accanto a determinati slot nell'area delle abilità sono sempre disponibili per l'addestramento.
- Alcune abilità sono prive di stella e indicate da una freccia. Queste abilità devono essere apprese in ordine, iniziando da un'abilità con una ★ e seguendo le frecce (se 2 frecce indicano la stessa abilità, basta soddisfarne una per sbloccarla).
- Non è necessario sbloccare tutte le abilità di una professione prima di intraprendere un'altra professione.

Dadi Consumabili

- I dadi consumabili sono abilità speciali che non possono essere ottenute tramite i punti addestramento ma solo tramite bottini o alcuni piani di riserva. Alcuni gearloc iniziano l'avventura con dei dadi consumabili già sulle loro plance.
- Quando viene acquisito un dado consumabile, prenderlo dal proprio vassoio portadadi e collocarlo nella propria area delle abilità (a meno che non sia specificato diversamente).
- Dopo essere stato usato, un dado consumabile deve essere rimesso nel vassoio portadadi e deve essere acquisito nuovamente per poter essere usato ancora. L'unica eccezione sono i dadi consumabili che fungono da contatori, che rimangono nell'area delle abilità per tutta la durata dell'avventura.
- Quando un dado consumabile deve essere esaurito o rimosso da uno slot attivo o bloccato, rimetterlo nel proprio vassoio portadadi.

5. Piano di Riserva (PR)

Abilità PR

- È possibile usare 1 sola abilità PR per turno.
- Il costo di un'abilità PR varia da 1 a 6 ⌘, come indicato sulla plancia e sulla scheda riepilogo di ogni gearloc.
- Per usare un'abilità PR, spendere un ammontare di ⌘ pari al suo costo. Quelli forniti dai dadi attacco o difesa vengono semplicemente rimossi, mentre i dadi abilità usati in questo modo devono essere esauriti.

Gestione degli Ossi

- Durante una battaglia, ogni ⌘ ottenuto da un gearloc può essere collocato nel suo piano di riserva. A meno che non sia specificato diversamente, questo include anche i tiri effettuati al di fuori del suo turno.
- Il numero massimo di ⌘ conservabili in un piano di riserva è 5.
- Gli ⌘ vengono collocati in fila da sinistra a destra nell'ordine in cui sono stati ottenuti e vengono usati sempre da sinistra a destra, spostando gli ⌘ rimanenti verso sinistra.
- Gli ⌘ rimangono nel piano di riserva finché non vengono usati, fino alla fine della battaglia o finché il gearloc non viene sconfitto.

Dadi Multi-Osso

- Questi dadi occupano più slot del PR (per tracciarlo, saltare alcuni slot).
- Se l'abilità PR richiede la spesa parziale di un dado multi-osso, l'intero dado viene utilizzato e gli ⌘ non spesi vengono persi.

Gli ossi rappresentano i colpi mancati, più o meno. Scoprirai che la maggior parte dei dadi che tiri avrà una o più facce con quell'icona, e spesso si tratta di risultati indesiderati. Tuttavia, svolgono un ruolo fondamentale nella tua strategia: hai sempre la possibilità di inserire qualche osso nel tuo piano di riserva!



Talenti Potenziati

- Il talento di un gearloc può essere potenziato spendendo 6 ⚙ (considerare il sesto ⚙ appena tirato come se fosse nel piano di riserva e usare immediatamente questo effetto).
- Quando il talento di un gearloc viene potenziato, girare il chip gearloc sul lato con le stelle.

6. Slot Attivi

- Qui vengono collocati i dadi difesa e i dadi abilità attivi (A) tirati. Gli altri membri del gruppo possono collocare qui i dadi abilità alleata attivi (AA). Gli effetti specifici dei dadi abilità attivi e abilità alleata attivi sono descritti nelle schede riepilogo dei gearloc.
- I dadi attivi rimangono qui finché non vengono utilizzati, fino alla fine della battaglia o finché il gearloc non viene sconfitto.
- A meno che non sia specificato diversamente, i dadi abilità in questi slot devono essere esauriti quando vengono utilizzati.



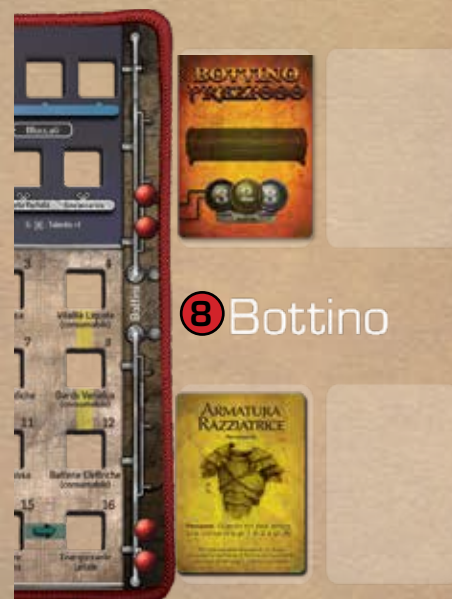
7. Slot Bloccati

- Qui vengono collocati i dadi abilità bloccati (B) tirati.
- I dadi bloccati rimangono qui di battaglia in battaglia finché non vengono utilizzati o, a meno che non si stia giocando in modalità avventuriero recluta (vedi a pagina 23), finché il gearloc non viene sconfitto.
- A meno che non sia specificato diversamente, i dadi abilità in questi slot devono essere esauriti quando vengono utilizzati.

NOTA: In qualsiasi momento durante il proprio turno o alla fine della battaglia, un giocatore può rimuovere i dadi dagli slot attivi o bloccati per liberare spazio. Anche alcune abilità potrebbero rimuovere i dadi da questi slot. I dadi abilità vengono sempre esauriti quando vengono rimossi, mentre i dadi difesa vengono semplicemente rimessi nella riserva.

8. Area del Bottino

- Quando un gearloc ottiene un bottino o un bottino prezioso (vedi a pagina 21), può conservarlo a destra della sua plancia.
- Ogni gearloc può possedere un massimo di 4 bottini (preziosi o meno). Quando ne vengono ottenuti altri, sceglierne 4 e scartare i rimanenti.
- Un bottino prezioso ancora chiuso occupa comunque 1 posto.



IMPORTANTE

Una volta apprese le complessità dei gearloc, è il momento di conoscere gli avversari: i nemici (tiranni inclusi) che dovranno essere combattuti nel corso dell'avventura.

Per avventurarsi nella prossima sezione, è consigliato tenere a portata di mano 3 nemici (rispettivamente da 1 pN, 5 pN e 20 pN), 1 chip tiranno e il Compendio delle Abilità dei Nemici.



NEMICI

I nemici rappresentano gli avversari che dovranno essere fronteggiati nel corso dell'avventura. Ogni nemico possiede il proprio chip e i propri attributi.

1. Salute

Il numero massimo di pV (chip salute) che può avere un nemico. Quando entra nella plancia di battaglia, collocare un pari ammontare di chip salute sotto di esso.

2. Iniziativa

Determina il punto di partenza di un nemico nel tracciato di iniziativa. Viene indicato con il dado iniziativa corrispondente.

3. Stile di Attacco

I nemici in mischia (⊗) possono bersagliare solo unità avversarie adiacenti (non in diagonale). Se non ce ne sono, non possono attaccare né tirare per abilità che richiedono un bersaglio. I nemici a distanza (⊗) possono bersagliare qualsiasi unità avversaria, indipendentemente dalla posizione sulla plancia di battaglia.

4. Tipo di Creatura



Troll



Squame



Palude



Orco



Goblin



Bestia

5. Difesa

Il numero di dadi difesa che un nemico tira nel proprio turno (meno eventuali dadi difesa già attivi). Gli  ottenuti vengono applicati al di sopra del chip nemico (rendendo il dado attivo). Un nemico non ha bisogno di un bersaglio entro gittata per tirare i suoi dadi difesa.

6. Attacco

Il numero di dadi attacco che un nemico tira contro il suo bersaglio nel proprio turno. Il totale di  ottenuti rappresenta l'ammontare di danni inflitto al bersaglio. Se un nemico ha più bersagli, questi dadi vengono lanciati separatamente per ognuno di essi.

7. Abilità

Queste abilità (in nero) sono sempre attive (vedi i dettagli di ogni abilità nel Compendio delle Abilità dei Nemici). Se un nemico ha più bersagli, le abilità che bersagliano si innescheranno una volta per ognuno di essi.

8. Abilità PR del Nemico

Queste abilità PR (in blu e con l'icona ) si innescano se un nemico ottiene un numero di  pari o superiore al numero mostrato nel chip nemico considerando i tiri di tutti i dadi attacco e difesa del turno attuale. Gli  ottenuti non vengono conservati nei turni successivi.

Se un'abilità PR innescata richiede un bersaglio e il nemico ha più bersagli a disposizione, sarà il gruppo a scegliere il bersaglio.

Ogni abilità PR (descritte nel Compendio delle Abilità dei Nemici) può innescarsi 1 sola volta per turno dopo aver risolto i dadi attacco e difesa tirati (anche se il testo dell'abilità specifica una tempistica diversa).

9. Bersagli

I nemici in mischia inseguono sempre l'unità avversaria più vicina (seguendo il percorso con meno caselle). In caso di pareggio, inseguiranno il bersaglio presente nell'icona bersaglio () sul proprio chip: l'unità più debole (con meno pV, ) o l'unità più forte (con più pV, ). In caso di ulteriore pareggio, sarà il gruppo a scegliere il bersaglio.

I nemici a distanza bersagliano sempre l'unità presente nella loro icona bersaglio. Alcuni prendono di mira più unità (indicate dal numero di figure all'interno dell'icona bersaglio), ma non possono attaccare lo stesso bersaglio più di una volta. Se un nemico ha più bersagli, i dadi attacco vengono lanciati separatamente per ognuno di essi.

10. Nemici Extra

Quando viene collocato sulla plancia di battaglia, un nemico con le icone  o  aggiunge immediatamente 1 o 2 nemici da 5 pN in cima alla coda di battaglia.

11. Movimento Diagonale

Solo i nemici con l'icona  possono muoversi in diagonale.

Punti Nemico (pN)

Ci sono 4 tipi di nemici, identificati dalla loro immagine o dall'ammontare di pN sul retro del chip nemico: il tiranno, i nemici da 1 pN, quelli da 5 pN e quelli da 20 pN.



TIRANNI

Raggiungere e sconfiggere il tiranno è l'obiettivo principale dei gearloc.

Carta Tiranno

Il fronte di ogni carta tiranno fornisce informazioni su quel tiranno e mostra i tipi di creatura che verranno usati nell'avventura. Inoltre, specifica i punti progresso (🔧) necessari per sfidare il tiranno. Anche se non è obbligatorio sfidarlo il giorno successivo all'aver ottenuto pP sufficienti, il tiranno deve essere sconfitto entro il numero massimo di giorni stabilito dall'avventura (🔧) affinché i gearloc possano trionfare.

La carta tiranno funge da carta incontro per il giorno attuale. Il retro della carta tiranno illustra come preparare la plancia di battaglia e descrive le abilità del tiranno, compreso il suo dado tiranno.

Se la battaglia finale viene fallita, viene gestita come qualsiasi altra battaglia non superata e può essere ritentata qualora ci siano ancora giorni a disposizione.



Chip Tiranno

Ogni tiranno ha un chip che viene usato come chip nemico nella battaglia finale.

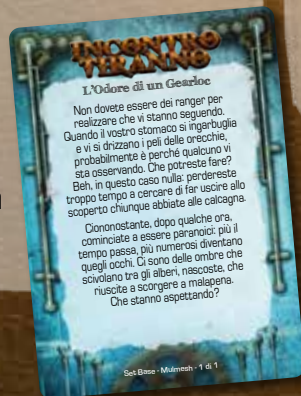
Dado Tiranno

Ogni tiranno con l'icona 🍀 sul suo chip possiede un dado tiranno unico che viene tirato una volta per turno assieme ai suoi dadi attacco e difesa.



Incontri Tiranno

Ogni tiranno possiede delle carte incontro tiranno specifiche, che vengono mescolate nel mazzo degli incontri durante la preparazione della partita.



IMPORTANTE

Una volta appresi i dettagli sui nemici e le loro abilità, è il momento di scoprire come gestire le battaglie con cui poterli sconfiggere!

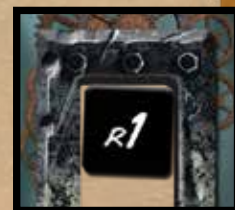
Per avventurarsi nella prossima sezione, è consigliato tenere a portata di mano la plancia di battaglia e il dado round (da collocare sul tracciato di iniziativa), nonché qualche nemico, un chip gearloc e il dado corrispondente.

PLANCIA DI BATTAGLIA

La plancia di battaglia è un luogo di mosse rischiose e di combattimenti spietati. È qui che si svolge tutta l'azione, quindi è meglio prendere molta confidenza con essa!

1. Tracciato di Iniziativa

In ogni round di battaglia, ciascuna unità effettuerà 1 turno. Il tracciato di iniziativa tiene traccia del round in corso e del turno attuale, segnalando anche l'ordine dei turni successivi; è strutturato in modo discendente, partendo dall'unità col valore maggiore (che effettuerà il proprio turno per prima) a quella col valore minore (che lo effettuerà per ultima).



- Collocare il dado round in cima al tracciato di iniziativa, partendo dal Round 1 (R1).
- All'inizio di ogni round successivo, aumentare di 1 il valore del dado round.
- Dopo il R5, si susseguono round di fatica 🔥 fino alla fine della battaglia. All'inizio di ogni round di fatica, ogni unità sulla plancia di battaglia perde 1 PV. Questo effetto non è considerato uno specifico tipo di danno: a meno che non sia diversamente specificato, non è possibile bloccarlo né difendersi da esso.

Dadi Iniziativa nella Preparazione

- Ogni chip nemico indica il valore di Iniziativa () di quel nemico. Per rappresentare questo valore sul tracciato di iniziativa viene utilizzato il dado iniziativa corrispondente (per esempio, se un nemico con Iniziativa 3 si trova nella corsia 1, collocare sul tracciato il dado iniziativa blu della corsia 1 e regolarlo su 3). Collocare il dado iniziativa di ogni nemico sul tracciato di iniziativa in ordine decrescente partendo dalla cima: in caso di parità di Iniziativa, considerare la priorità di corsia (un nemico nella corsia 1 andrà prima/sopra un nemico nella corsia 2).
- Ogni giocatore tira il dado iniziativa del proprio gearloc determinare la sua posizione sul tracciato di iniziativa: in caso di parità di Iniziativa, i giocatori scelgono insieme chi andrà prima.

Dadi Iniziativa in Battaglia

- Dopo aver collocato tutti i dadi sul tracciato di iniziativa, ignorare il valore di Iniziativa sui chip nemico e sui dadi iniziativa. Durante la battaglia, alcune abilità potrebbero modificare il tracciato di iniziativa, ma sempre in relazione alle "posizioni" attuali delle altre unità (per esempio, Furio può spostare un nemico di 3 posizioni verso il basso sul tracciato di iniziativa).
- Le unità che entrano in battaglia dopo il R1 saranno sempre collocate in cima o in fondo al tracciato di iniziativa. Tutti i gearloc, i tiranni e i nemici da 20 pN saranno collocati nella prima posizione del tracciato di iniziativa (anche in questo caso, ignorare il loro valore di Iniziativa), mentre i nemici da 1 e 5 pN saranno collocati in fondo.

2. Caselle di Partenza dei Nemici

Collocare i nemici nelle caselle colorate: quelli in mischia nelle caselle X, quelli a distanza nelle caselle . Il primo nemico che entra nella plancia di battaglia viene collocato nella corsia 1 (), il secondo nella corsia 2 e così via. Quando i nemici si muovono, possono cambiare corsia: per questo, quando un nemico entra in battaglia, collocare un indicatore di corsia (corrispondente al colore della sua corsia di partenza) sotto di esso.

3. Caselle di Partenza dei Gearloc

Collocare i gearloc nelle caselle grigie: quelli in mischia nelle caselle X, quelli a distanza nelle caselle .; quelli versatili possono essere collocati in entrambe. I gearloc possono entrare nella plancia di battaglia in qualsiasi corsia e più di un gearloc può scegliere la stessa corsia.

4. Movimento Adiacente e Diagonale

Quando si muovono durante i R1-5, le unità possono farlo solo in posizioni ortogonalmente adiacenti. Durante i round , invece, tutte le unità possono muoversi in diagonale. I nemici con possono muoversi in diagonale in qualsiasi round. Un'unità non può occupare né attraversare la posizione di un'altra unità.



PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA

La maggior parte degli incontri include una battaglia (🗡️) di qualche tipo. A volte i nemici da affrontare sono definiti dalla carta incontro, ma più spesso l'incontro includerà "CB: Punti Nemico" come parte della preparazione della battaglia.

Coda di Battaglia (CB)

Ogni battaglia inizia con la creazione di una CB che include i nemici da affrontare. Fare riferimento alla carta incontro e assemblare una pila di chip nemico usando le pile attive: con l'eccezione dei nemici perlustrati, tali chip devono essere a faccia in giù in modo che i nemici siano sconosciuti prima dell'inizio della battaglia. Inoltre, i nemici con un valore di pN maggiore devono essere collocati al di sopra di quelli con meno pN. Se la CB richiede un nemico o un tipo di nemici specifico, cercarlo prima nelle pile attive (mescolandole dopo la ricerca), poi tra i nemici sconfitti e infine tra quelli fuori dal gioco.

Punti Nemico (pN)

"CB: Punti Nemico" è la frase con cui si richiede la creazione di una coda di battaglia calcolando i punti nemico.

Passo 1: Moltiplicare il giorno attuale per il numero di gearloc nel gruppo (per esempio, 3 gearloc al giorno 4 corrispondono a 12 pN).

Passo 2: Pescare i nemici corrispondenti ai pN richiesti usando quelli con il valore di pN più alto, se possibile (per esempio, 12 pN corrispondono a 2 nemici da 5 pN e 2 nemici da 1 pN).

Passo 3: Impilare i chip nemico (per esempio, i 4 nemici di cui sopra saranno impilati dall'alto verso il basso in quest'ordine: 5, 5, 1, 1).

Tutto qui! Non dimenticare di tenere conto di qualsiasi altro requisito dell'incontro (descritto nella carta stessa) o modificatore alle abilità che potrebbe influenzare questo numero: a volte potrebbe avvenire prima di pescare i nemici (per esempio, passare da 18 a 20 pN ha un effetto enorme sui nemici da affrontare), mentre altre i nemici vengono aggiunti alla CB dopo la sua creazione (sempre rispettando le regole di collocazione, quindi i nemici da 20 pN in cima alla pila e quelli da 5 e 1 pN in fondo).

Sequenza della Preparazione

Una volta comprese le basi della CB, ecco come prepararsi alla battaglia in tutto e per tutto:

1. Attivare gli effetti e le abilità "prima della battaglia" (come Ira, il talento naturale di Furio).
2. Seguire le istruzioni della carta incontro per costruire la CB.
3. Collocare il primo nemico della CB nella corsia e nella casella appropriate della plancia di battaglia (assieme ai suoi chip salute, il suo indicatore di corsia e il suo dado iniziativa). Continuare a collocare i nemici (vedi a pagina 17) fino a quando non ce ne sono 4 sulla plancia di battaglia o la CB è vuota.
4. Tirare i dadi iniziativa del gruppo e aggiungerli al tracciato di iniziativa.
5. Collocare i membri del gruppo nella corsia e nella casella appropriate della plancia di battaglia (assieme ai loro chip salute attuali).
6. Regolare il dado round su "R1".
7. Attivare gli effetti e le abilità "all'inizio della battaglia" (come Muro di Scudi, il talento naturale di Picchetto).

Adesso la battaglia può avere inizio! Ogni unità effettuerà il proprio turno, a partire da quella in cima al tracciato di iniziativa!

CB IN BATTAGLIA

Durante la battaglia, potrebbero ancora esserci dei nemici nella CB (a causa di più di 4 nemici all'inizio o a causa di abilità come Segnale, che richiama più nemici nella CB): questi si uniranno alla battaglia solo quando ci saranno 3 o meno nemici sulla plancia di battaglia e solo dopo la fine del round in corso (e gli eventuali effetti di fine round che potrebbero innescarsi), a partire dalla cima della CB e andando a occupare le prime corsie disponibili (vedi "Dadi Iniziativa in Battaglia" a pagina 17).

Collocare il nemico nella corsia corrispondente al suo indicatore di corsia e nella casella corrispondente al suo stile di attacco. Se quella casella è occupata, il nemico occuperà la prima casella disponibile che corrisponde al suo stile di attacco (a partire dalla corsia 1 e in ordine ascendente); se non ce ne sono di disponibili, tenterà di occupare una casella degli altri stili di attacco (sempre a partire dalla corsia 1).

TURNO DEI GEARLOC

Movimento e Bersagli dei Gearloc

Ogni turno, i gearloc possono spendere un certo ammontare di Destrezza per muoversi di un pari ammontare di caselle adiacenti libere (nei round , possono muoversi anche in diagonale).

I gearloc in mischia possono bersagliare solo un nemico adiacente, mentre quelli a distanza possono bersagliare un qualsiasi nemico sulla plancia di battaglia (non è richiesta "linea di vista"). Generalmente i gearloc versatili possono bersagliare solo un nemico adiacente, ma le loro schede riepilogo includono istruzioni per bersagliare nemici non adiacenti; alcune loro abilità permettono anche loro di selezionare nemici non bersaglio, caselle della plancia di battaglia e persino più nemici simultaneamente!

Sequenza del Turno di un Gearloc

Bottino: A meno che non sia specificato diversamente, i bottini possono essere usati in qualsiasi momento durante il proprio turno (anche prima di innescare gli status).

- 1. Inizio del Turno:** Innescare ogni dado status sul proprio chip gearloc.
- 2. Movimento:** È possibile spendere # Destrezza per muoversi di # caselle adiacenti libere (nei round , è possibile muoversi anche in diagonale).
- 3. Selezione del Bersaglio:** Selezionare un bersaglio per i propri dadi attacco, dadi abilità e/o dadi PR secondo quanto necessario.
- 4. Selezione e Tiro dei Dadi:** Il numero di dadi tirabili è pari all'ammontare di Destrezza rimanente, mentre la tipologia dei dadi tirabili è determinato dai valori attuali di Attacco e Difesa e dai dadi abilità disponibili. Per esempio, se un gearloc ha Attacco 2, Difesa 1 e 3 dadi abilità disponibili, può selezionare fino a 6 dadi da tirare; tuttavia, avendo Destrezza 3 ed essendosi mosso di 1 casella, potrà tirare solo 2 di quei 6 dadi. Tutti i dadi selezionati devono essere tirati simultaneamente.
- 5. Risoluzione del Tiro:** Vedi a seguire.
- 6. Reazione dei Nemici:** Alcuni nemici hanno delle abilità che si innescano quando vengono attaccati.
- 7. Fine del Turno**

Risoluzione del Tiro

A meno che non sia specificato diversamente dalla sua professione o dalle regole specifiche delle icone, un gearloc non è obbligato a usare il risultato dei dadi tirati. Per esempio, se un gearloc attacca un Lupo Feroce e dopo aver tirato i dadi con successo sceglie comunque di non colpirlo per evitare di subire gli effetti della sua abilità Ritorsione, non è obbligato a usare il proprio risultato; allo stesso modo, se Cerotto tira 1 dado abilità di Kit Medico e ottiene una cura di 1 pV invece che di 3 pV, può scegliere di non usare quel risultato e ricollocare quel dado abilità nel suo slot dell'area delle abilità. In entrambi i casi, tuttavia, la Destrezza spesa per effettuare i tiri non sarà comunque recuperata.

Dopo aver tirato i dadi, è possibile risolvere qualsiasi effetto seguente, in ordine sparso:

- **Risoluzione Danni ed Effetti (bersaglio):** Applicare danni  e qualsiasi altro risultato di danni o effetti delle abilità al bersaglio.
- **Risoluzione Danni ed Effetti (non bersaglio):** Risolvere eventuali abilità che influenzano unità non bersaglio, o altre abilità istantanee che non influenzano alcuna unità.
- **Allocazione dei Dadi:** Collocare eventuali  ottenuti nei propri slot attivi. Collocare eventuali dadi abilità nei propri slot attivi o bloccati (o eventuali dadi abilità alleata negli slot abilità degli altri gearloc). Collocare eventuali  nel proprio piano di riserva.
- **Piano di Riserva:** Il piano di riserva può essere usato 1 sola volta per turno. Spendere #  per usare un'abilità PR che costa #.

TURNO DEI NEMICI

Abilità dei Nemici

Tutte le abilità dei nemici sono uniche e si innescano in specifici momenti della battaglia. È sempre meglio controllare le abilità di ogni nemico che entra nella plancia di battaglia, in modo da sapere con esattezza quando applicarle. Se l'abilità di un nemico richiede un bersaglio (come Veleno o Corrosione), quest'ultimo deve trovarsi entro la gittata di attacco per poter essere applicata.

Movimento e Bersagli dei Nemici

I nemici  non si muovono e possono bersagliare qualsiasi unità avversaria sulla plancia di battaglia. Ogni turno, i nemici  possono muoversi di un massimo di 2 caselle adiacenti libere (nei round , possono muoversi anche in diagonale). Inseguono sempre l'unità avversaria più vicina. In caso di pareggio tra più unità, inseguiranno il bersaglio presente nell'icona bersaglio (vedi a pagina 15); in caso di ulteriore pareggio, sarà il gruppo a scegliere il bersaglio. In caso di pareggio tra più percorsi verso una casella libera adiacente al bersaglio, sarà il gruppo a scegliere il percorso. Se un nemico non ha percorsi disponibili (o se si trova già in una casella adiacente a un'unità avversaria), quel nemico non si muove.

Sequenza del Turno di un Nemico

- 1. Inizio del Turno:** Innescare ogni dado status sul proprio chip nemico.
- 2. Selezione del Bersaglio:** Determinare il bersaglio del proprio attacco.
- 3. Movimento:** Se il nemico  non è adiacente a un'unità avversaria, muoversi (vedi "Movimento e Bersagli dei Nemici").
- 4. Abilità:** Risolvere ogni abilità del nemico che non specifica una tempistica di risoluzione differente (se possibile).
- 5. Tiro dei Dadi:** Tirare tutti i dadi difesa inattivi e, se il bersaglio è entro gittata di attacco, anche tutti i dadi attacco. Se può bersagliare più unità (, i dadi attacco vengono lanciati separatamente per ognuna di esse.
- 6. Risoluzione del Tiro:** 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).
- 7. Reazione dei Gearlock:** Alcuni gearloc hanno delle abilità che si innescano quando vengono attaccati.
- 8. Fine del Turno**

FUORI COMBATTIMENTO

Gearloc KO

Essere messi KO durante la battaglia è una cosa che può capitare. Non è insolito, soprattutto se i tiri di dado sono sfortunati, quindi non serve a niente scoraggiarsi: i KO sono un requisito inevitabile per diventare un gearloc senza paura!

Quando un gearloc perde il suo ultimo pV, diventa KO: rimuovere immediatamente il suo chip gearloc e il suo dado iniziativa dalla plancia di battaglia e collocarli nell'area di preparazione della sua plancia gearloc. Inoltre, tutti i dadi attivi, bloccati e nel piano di riserva vengono rimossi dalla sua plancia gearloc (i dadi abilità vengono esauriti). Nessun bottino viene perso, ma non può essere usato da un gearloc KO.

Alcuni gearloc possiedono abilità in grado di rianimare i gearloc KO: queste abilità sono descritte nel dettaglio nelle loro schede riepilogo.

Gruppo Sconfitto

Se tutti i gearloc del gruppo sono così sfortunati da essere KO, la battaglia termina immediatamente, ma l'avventura continua! Saltare la Fase di Ricompensa e proseguire direttamente con la Fase di Recupero del giorno attuale, dove ogni gearloc dovrà probabilmente scegliere l'opzione individuale di "Riposo" (a meno che, una volta riposato, non possieda un bottino in grado di curare un altro gearloc).

RISULTATI DELLA BATTAGLIA

Battaglia Superata

Rimuovere ogni dado dagli slot attivi e dai piani di riserva di ogni gearloc (quelli negli slot bloccati possono rimanere) e ricollocare tutti i dadi abilità esauriti nei loro slot dell'area delle abilità. Rimuovere ogni pV potenziato dall'area di preparazione. Ricollocare ogni membro del gruppo (con i suoi pV rimanenti) nell'area di preparazione della sua plancia gearloc. Procedere con la Fase di Ricompensa (vedi alle pagine 8-9).

Battaglia Fallita

Rimuovere ogni dado dagli slot attivi, bloccati e dai piani di riserva di ogni gearloc e ricollocare tutti i dadi abilità esauriti nei loro slot dell'area delle abilità. Rimuovere ogni pV potenziato dall'area di preparazione.

BOTTINI E BOTTINI PREZIOSI

Ricollocare ogni membro del gruppo KO nell'area di preparazione della propria sua gearloc (se non fatto precedentemente). Collocare a faccia in giù in fondo alla pila corrispondente ogni nemico non sconfitto. Procedere direttamente con la Fase di Recupero.

IMPORTANTE

Ora che sono state trattate le basi di una battaglia, non deve certo essere tralasciata la parte migliore: il bottino!

Per avventurarsi nella prossima sezione, breve ma ricca di dettagli importanti che nessuno dovrebbe perdersi, è consigliato tenere a portata di mano 1 carta bottino, 1 carta bottino prezioso, 4 dadi scassinamento e il Compendio Avventuroso dei Gearloc.

Una volta terminata questa sezione, non rimane che la partita vera e propria. Ci siamo quasi!

Per avere la possibilità di sconfiggere un tiranno, i gearloc dovranno recuperare dei bottini lungo la strada e, se sono fortunati, anche dei bottini preziosi.

- Esistono due tipi di bottino: bottino e bottino prezioso.
- Ogni gearloc può avere simultaneamente un massimo di 4 bottini. Se l'ammontare di bottini in suo possesso è superiore, ne sceglie 4 da conservare e scarta gli altri.
- Se una carta bottino può essere usata più volte, ruotarla iniziando dal numero più alto per mostrare gli usi rimanenti. Quando non ha più usi rimanenti, scartarla.
- Al di fuori di una battaglia, a meno che non sia specificato diversamente, i bottini possono essere usati o scartati in qualsiasi momento.
- Durante una battaglia, a meno che non sia specificato diversamente, i bottini devono essere usati nel turno di chi li possiede.
- Le carte bottino prezioso rimangono con il lato forziere a faccia in su finché non vengono completamente scassinate (sono comunque considerate bottini).
- Un bottino **Pesante** è considerato occupare lo spazio di 3 bottini.
- Un bottino **Permanente** non viene scartato quando viene usato.
- Un bottino con **Piano di Riserva Extra** fornisce ulteriori abilità PR che seguono le normali regole delle altre abilità PR dei gearloc.



Mentre cerchi di forzare i tuoi bottini preziosi, puoi tenere traccia delle serrature scassinate collegando i tubi alla tua plancia gearloc: un tubo collegato significa una serratura scassinata, e così via. Quando le scassini tutte e tre, bingo! Puoi girare la carta bottino!



SCASSINAMENTO

Uno scassinamento può essere necessario in seguito a un incontro casuale o al recupero di un qualsiasi bottino prezioso. I dadi scassinamento sono 4: 1 dado Intuizione e 3 dadi azione (vedi Compendio Avventuroso dei Gearloc).

Ogni gearloc può effettuare 1 solo tentativo di scassinamento al giorno, durante la Fase di Recupero, su un qualsiasi bottino prezioso recuperato (anche se posseduto da un altro gearloc). Anche se un bottino prezioso contiene ancora delle serrature da scassinare, quelle già scassinate rimangono tali, fornendo un vantaggio al tentativo di scassinamento successivo.



VARIE ED EVENTUALI

Calendario

All'inizio di ogni giorno, ruotare il chip calendario di 1 giorno, indipendentemente dal fatto che l'ultimo incontro sia stato superato o fallito. Il compito dei gearloc è raggiungere il tiranno e sconfiggerlo prima che il chip calendario superi il numero massimo di giorni stabilito dalla carta tiranno (☼).

D6

Il dado arancione marmorizzato a sei facce viene usato per qualsiasi situazione che richieda l'uso di un D6.

Dadi Status

Ci sono 2 diversi dadi status che coprono molti status diversi. Per ricordare quando uno specifico status è in uso o applicato a un'unità sulla plancia di battaglia, collocare il dado corrispondente sul chip del nemico o del gearloc in questione.

Ogni unità può avere 1 solo status per tipo simultaneamente. Se a un'unità viene applicato uno status che già possiede, il nuovo status sostituisce quello attuale. Alcuni testi possono far riferimento a "status negativi": quelli considerati tali sono Inabilità, Indebolimento, Sanguinamento, Stordimento, Terrore e Veleno.

Dardi Letali

Dardi letali è un minigioco che può essere effettuato come parte della scelta di alcuni incontri. Ogni partecipante inizia con 10 pV. Il partecipante che mette KO il suo avversario vince la partita!

I giocatori devono scegliere 3 dadi tra dadi attacco, dadi difesa e dadi status, ma non possono sceglierne più di 2 dello stesso tipo; gli avversari non gearloc scelgono sempre 2 dadi attacco e 1 dado status Veleno. Ogni partecipante tira sempre gli stessi dadi a ogni turno.

Dopo aver scelto i dadi, è l'avversario a iniziare la partita (i gearloc iniziano sempre per secondi). Durante il suo turno, ogni partecipante tira i suoi 3 dadi: applica i dadi difesa a sé stesso, mentre i dadi attacco e status all'avversario.

Gli ☼ possono essere usati per il piano di riserva dei dardi letali, ma solo dai gearloc e solo nello stesso turno in cui vengono ottenuti: non possono essere accumulati!

☼ - Rimuovi 1 dado status o difesa applicato a un partecipante.

☼☼ - L'avversario perde il suo turno successivo.

☼☼☼ - KO istantaneo: hai vinto!

Punti Addestramento (pA)

I punti addestramento (☼) possono essere ottenuti superando gli incontri. Quando un incontro fa ottenere 1 pA, ogni gearloc ottiene 1 pA che può essere usato per un tentativo di addestramento su un attributo o un'abilità. Un tentativo di addestramento su Salute, Destrezza o un'abilità avrà sempre successo. Un tentativo di addestramento su Attacco o Difesa richiede un tiro in quell'attributo; se il tentativo non ha successo, l'attributo non viene aumentato ma il punto addestramento potrà essere speso altrove (vedi alle pagine 10-12 e nel Compendio Avventuroso dei Gearloc).

Punti Progresso (pP)

I punti progresso (☼) rappresentano l'avanzamento del gruppo verso il tiranno. Per tracciare facilmente i pP del gruppo, impilare tutti gli incontri superati in una fila ordinata, in modo che mostrino il loro valore di pP.

Una volta ottenuto un ammontare di punti progresso pari o superiore al numero mostrato sulla carta tiranno (☼), il gruppo può scegliere di affrontare il tiranno invece di pescare un incontro durante la prossima Fase di Incontro.

Punti Vita Potenziati

I pV potenziati vengono collocati nell'area di preparazione di una plancia gearloc: quando quel gearloc subisce danni, deve rimuovere quei pV potenziati prima di poter rimuovere pV (ma dopo aver usato eventuali dadi difesa). I pV potenziati non vengono considerati nella scelta del bersaglio (più forte/più debole) di un nemico né vengono rimossi quando un gearloc subisce danni diretti. È possibile avere pV potenziati da diverse fonti simultaneamente.

Rianimare un Gearloc

Un gearloc KO può essere rianimato con un'abilità. Quando ciò accade, regolare i suoi pV al valore specificato da quell'abilità 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.

Tipi di Danno

I danni rappresentano la quantità di pV che devono essere rimossi dal bersaglio. Il valore di danni può essere mitigato dai dadi difesa o dalle abilità (come Pelle Dura o Robustezza).

I danni diretti sono un sottotipo di danni che non può essere mitigato dai dadi difesa, ma solo da alcune capacità che lo specificano chiaramente (come Birra o Robustezza).

MODALITÀ DI GIOCO

Avere a che fare con l'Ebano non è un compito facile. Alcuni Gearloc potrebbero trovarsi in difficoltà già a partire dal secondo giorno, ma non dovrebbero scoraggiarsi! Questo gioco è stato progettato per risultare piuttosto impegnativo, quindi quando agli avventurieri alle prime armi viene suggerito di chiedere aiuto alle guardie è davvero così!

Può essere necessario un po' di tempo per comprendere appieno le complessità delle regole del gioco e di ciascun gearloc. Per questo motivo, esistono 3 modalità di gioco: i giocatori dovrebbero iniziare l'avventura in modalità avventuriero recluta, finché non si sentiranno eventualmente pronti a passare a un livello superiore.

Questo gioco richiede di imparare e adattarsi, ma spesso questo apprendimento avviene attraverso brutali battaglie e interi gruppi di gearloc KO. Se questo non è lo stile di gioco dei giocatori o ostacola il loro divertimento in qualsiasi altro modo, nessuno impedisce loro di continuare a giocare alla modalità più semplice né di renderla ancora più facile: l'importante è godersi l'avventura e divertirsi!

Avventuriero Recluta: Per i giocatori alle prime armi e alle prime avventure.

- Prima dell'inizio del Giorno 1, aumentare di 2 la Salute di ogni gearloc.
- Prima dell'inizio del Giorno 1, ogni gearloc ottiene 1 pA.
- Quando un gearloc viene messo KO durante l'avventura, può mantenere i dadi negli slot bloccati.

Avventuriero Eroico: Per i giocatori con una conoscenza base del gioco e delle sue regole.

- Prima dell'inizio del Giorno 1, aumentare di 1 la Salute di ogni gearloc.
- Prima dell'inizio del Giorno 1, ogni gearloc ottiene 1 pA.

Avventuriero Leggendaro: Per i giocatori in cerca di una vera sfida.

- La prova definitiva di strategia e sopravvivenza.
- Nessun bonus iniziale di Salute o pA. Ahia!
- Too Many Bones... a livello hardcore!



Hai superato la parte più difficile! Ora è il momento di imparare il resto lanciandoti direttamente in una partita di Too Many Bones! Nell'esempio successivo, avrai l'onore di giocare con me e Picchetto mentre ti guideremo verso una vera battaglia! Prendi le nostre due plance gearloc e segui la preparazione della partita alle pagine 6-7. Stiamo per sconfiggere Drellen, quindi sarà lui il tiranno da preparare! La prossima sarà una battaglia in diretta, quindi segui in tempo reale le nostre azioni mentre ci diamo dentro!

BATTAGLIA DAL VIVO



Beh, ciao di nuovo! Hai già preparato l'area di gioco, tutto è pronto? Normalmente, prima di scegliere un gearloc, dovresti leggere la sua scheda riepilogo per capire come giocare al meglio: siamo tutti così diversi! Per adesso, tuttavia, dovrai fidarti di me e del fatto che io sia la scelta migliore. Ahah! Ma ora basta parlare di me; iniziamo!

Potrebbe far comodo scegliere qualcuno che funga da “capogruppo” e che aiuti a prendere quelle decisioni difficili sulle quali il gruppo non riesce ad accordarsi. In questo esempio, nominerò me stesso come capogruppo!



Hai preparato Drellen come tiranno, giusto? È lui che dovremo sconfiggere! Se hai preparato correttamente il mazzo degli incontri, dovresti avere le carte incontro speciale 001-003 e altre 8 carte incontro mescolate, tra le quali la carta incontro tiranno Drellen il Pallido. Torna tutto? Fantastico!

In questa avventura affronteremo nemici di tipo palude (☁), goblin (👉) e bestia (🐾). Mescoliamo questi tipi di nemici a formare le pile attive e regoliamo il chip calendario su 1. Dato che stiamo giocando a difficoltà avventuriero recluta, ognuno di noi può collocare 1 dado attributo nel suo slot Salute e regolarlo su 2. Inoltre, ognuno di noi riceve 1 punto addestramento (🎯) da spendere. Io aumento di nuovo la mia Salute (i pV non sono mai troppi!), mentre Scintilla vuole effettuare un tentativo di addestramento su Attacco: dato che il suo valore di Attacco attuale è 1, tira 1 dado attacco e non ottiene alcun ✂, quindi il suo tentativo ha successo!



Giorno 1

È ora di dare il via a questa avventura. Picchetto pesca il primo incontro speciale: Lasciare Obendar. Dopo aver letto la carta, il gruppo sceglie di “spennare qualche losco mercante”. Si tratta di un incontro pacifico senza requisiti aggiuntivi per il suo superamento, quindi si passa direttamente alla Fase di Ricompensa: Picchetto e Scintilla pescano 2 carte bottino ciascuno e ne conservano 1 a testa (Picchetto sceglie Incenso Alterato e Scintilla il Martello di Pietra), scartando le altre.

Inoltre, ogni gearloc ottiene 1 punto addestramento. Picchetto sceglie di addestrare la propria Destrezza: i tentativi di addestramento su Destrezza hanno sempre successo, quindi colloca 1 dado attributo nel suo slot Destrezza e lo regola su 1. Scintilla inizia l'avventura con le abilità Elemento, Involucro, Miccia e Bombe (vedi il suo talento), ma non ha ancora delle bombe particolari; decide quindi che vuole avere la possibilità di lanciare una granata nella sua prima battaglia, quindi si addestra nell'abilità Granata e colloca il dado abilità corrispondente nell'area delle abilità della sua plancia (slot #5). Infine, il gruppo ottiene anche 1 punto progresso, che traccia collocando la carta incontro al di sotto della carta tiranno in modo che il pP rimanga visibile: mancano altri 5 punti progresso (entro 9 giorni) per raggiungere Drellen!



Ehi, siamo quasi alla fine del Giorno 1. Ottimo lavoro! Non ci resta che la Fase di Recupero! Io e Picchetto non abbiamo bottini che vogliamo scambiarsi e non c'è nulla da scassinare, quindi non ci rimangono che le nostre opzioni individuali. Dato che siamo entrambi al massimo dei pV e ci piace il nostro bottino, credo che opteremo entrambi per l'opzione di perlustrazione... Ahah! Ho battuto Picchetto! Con il mio risultato di 3 ho scovato un Rospo di Palude da 1 pN, mentre Picchetto ha scovato un Verme di Palude da 1 pN con il suo risultato di 1. Sono piuttosto facili da sconfiggere, quindi non c'è bisogno di evitarli! È ora di riposare e poi di rimettersi in marcia: regola il chip calendario sul Giorno 2!

Giorno 2

Dopo aver pescato e letto il secondo incontro speciale, Chi Ben Comincia..., il gruppo decide di “chiedere l'aiuto delle guardie”. Questa scelta comporterà una battaglia, sebbene con alcune condizioni vantaggiose.

Nota: La difficoltà di una battaglia dipende molto dalle dimensioni del gruppo e dai nemici affrontati! Alcune combinazioni di giorni e nemici possono dar vita a battaglie molto difficili e i gearloc possono finire fuori combattimento (KO). Se alla

fine di una battaglia tutti i gearloc sono KO, la carta incontro viene scartata e non fornisce alcun progresso o ricompensa, poi il giorno successivo ha inizio pescando 1 nuova carta Incontro.
Non arrenderti mai, però: non superare una battaglia (o persino un incontro pacifico) fa parte dell'avventura!



Sì! Stiamo per affrontare una battaglia! Ogni battaglia è strutturata in base alle dimensioni del gruppo, ai giorni di avventura alle spalle e alle modifiche apportate all'incontro. Poiché su questa carta non ci sono regole specifiche riguardo alla coda di battaglia (CB), dovremo prepararla calcolando i punti nemico. Ti ricordi come si fa? Semplice: (giorno attuale) x (dimensione del gruppo). È il Giorno 2 e siamo solo io e Picchetto, quindi $2 \times 2 = 4$. Sì, l'ho fatto a mente. Ho la matematica nel sangue.

Grazie, Scintilla. *Sigh!* Ora che sappiamo che il totale di punti nemico è 4, dobbiamo preparare la nostra CB! Dobbiamo pescare i nemici iniziando dalla pila con il valore di pN maggiore. Se il nostro totale di pN fosse stato 6, avremmo pescato 1 nemico da 5 pN e 1 nemico da 1 pN. Visto che è 4, però siamo obbligati a pescare 4 nemici da 1 pN. Ricorda che la CB va preparata collocando in cima i nemici che valgono più pN e gli altri in ordine decrescente. Dato che i nostri hanno tutti lo stesso valore, metteremo il Rospo di Palude, il Verme di Palude e poi altri 2 nemici che non abbiamo ancora visto.



Vediamo chi altri dovremo sfidare! Normalmente questa parte è casuale, ma per questo esempio prepara la CB in questo modo partendo dal fondo: 1 Goblin Intimidatore, 1 Golem d'Argilla, 1 Verme di Palude e per finire il caro vecchio Rospo di Palude! Prima di ascoltare qualsiasi altra cosa Picchetto abbia da dire, vedi se riesci a collocare correttamente questi nemici sulla plancia di battaglia (compresi pV, indicatori di corsia e dadi iniziativa).

No, davvero, smetti di leggere e prova a preparare la plancia di battaglia senza il nostro aiuto. Picchetto avrà comunque qualcosa da dire quando avrai finito, te lo prometto.

Scintilla, datti una calmata: è importante che sia tutto chiaro! Ricorda che il gruppo può combattere fino a 4 nemici alla volta. Il primo nemico in cima alla CB deve essere collocato nella casella in mischia o a distanza (in base al suo stile di attacco) della corsia 1, il secondo nemico nella corsia 2, e così via. Quando un nemico viene collocato sulla plancia di battaglia, collocare prima la sua pila di pV, poi l'indicatore di corsia corrispondente alla corsia in cui si trova e infine il chip nemico vero e proprio. Inoltre, regola l'iniziativa del nemico utilizzando il suo dado iniziativa corrispondente alla corsia in cui si trova.



D'accordo, d'accordo! Visto che stai ancora parlando, aggiungo questo: se in battaglia ci sono più di 4 nemici, gli altri rimangono a faccia in giù nella CB, al di fuori della plancia di battaglia. Se uno dei 4 nemici attuali viene sconfitto, alla fine del round sbucherà fuori il prossimo nemico nella CB, usando il primo indicatore di corsia e il primo dado iniziativa disponibile. Ora, Picchetto, basta con le chiacchiere! E tu, che stai sfogliando questo regolamento, prova a preparare la plancia di battaglia e vediamo come te la cavi.

Riepilogo: Battaglia con 4+ Nemici

Durante la battaglia, se un nemico non può entrare nella plancia di battaglia perché la sua casella è occupata, collocarlo sulla prima casella disponibile (a partire dalla corsia 1) che corrisponde al suo stile di attacco. Se sono tutte occupate, considerare anche l'altro stile d'attacco.

Riepilogo: Iniziativa dei Nemici

Durante la preparazione della battaglia, ogni volta che un nemico entra nella plancia di battaglia, regolare il dado iniziativa corrispondente per tracciare il suo valore di Iniziativa (🎲) e collocarlo sul tracciato di iniziativa. In caso di parità tra nemici e/o gearloc, sarà il gruppo a decidere. Un'unità che entra in battaglia dopo il Round 1 ignora il suo valore di Iniziativa e viene invece collocata in cima (se è un nemico da 20 pN o un tiranno) o in fondo (se è un nemico da 1 o 5 pN) al tracciato.



Com'è andata? Adesso è il momento di aggiungere me e Picchetto! Come puoi vedere dall'immagine, Picchetto ha scelto la corsia 4, e io voglio stare al sicuro proprio dietro di lui! Abbiamo fatto dei tiri di Iniziativa sfortunati... Tutta colpa del nostro capogruppo. Sistema chip e dadi iniziativa in modo che corrisponda tutto all'immagine a fianco!

Riepilogo: Collocamento e Iniziativa

I gearloc vengono sempre collocati sulla plancia di battaglia dopo i nemici. Tutti i gearloc tirano i propri dadi iniziativa e li collocano nel tracciato di iniziativa assieme ai nemici, in ordine decrescente. Poi, ogni gearloc viene collocato assieme ai suoi pV in una casella dei gearloc che corrisponde al suo stile di attacco.



Ottimo lavoro! Un'ultima cosa prima di iniziare la battaglia: Picchetto ha un talento naturale che gli permette di usare l'abilità Muro di Scudi prima dell'inizio della battaglia. Vediamo come se la cava!



Picchetto lancia i suoi 2 dadi e ottiene 1 e 1 . Blocca la difesa in uno dei suoi slot attivi, ma Muro di Scudi non permette di usare abilità PR quindi il secondo dado viene rimesso nella riserva.

Marciame di oggi! Di solito tiro meglio di così. Ah beh, fortunatamente abbiamo un aiuto perché, giusto all'inizio del Round 1, si attivano gli effetti della scelta dell'incontro e ogni nemico subisce 1 danno diretto grazie alle guardie di Obendar: rimuovi 1 pV da ogni nemico e prosegui con la battaglia. Tocca al Goblin Intimidatore!



Questo nemico ha lo stile di attacco a distanza, quindi non si muove e bersaglia Scintilla. Il Goblin Intimidatore tira 1 dado (ottenendo 1) e 1 dado (ottenendo 1). innesca Malizia 1 (vedi Compendio delle Abilità dei Nemici) che costringe Scintilla a rimuovere 1 dado dai suoi slot attivi... ma lei non ne ha, quindi non succede niente. Inoltre, poiché il goblin non ha tirato alcun danno, non danneggia Scintilla. Colloca il ottenuto dal goblin sul suo chip, poi il turno del goblin termina.

Riepilogo: Movimento e Bersaglio dei Nemici

I nemici in mischia possono muoversi di un massimo di 2 caselle adiacenti per turno. Si muovono sempre verso l'unità avversaria più vicina (a meno caselle di distanza) e la attaccano. In caso di parità, si muovono verso il bersaglio presente nell'icona bersaglio () sul proprio chip. Se un nemico in mischia è già adiacente a un'unità avversaria, non si muove. I nemici a distanza non si muovono e possono bersagliare qualsiasi unità avversaria sulla plancia di battaglia (sempre usando l'icona bersaglio).



Il prossimo turno è il mio! Yu-uh! Non voglio muovermi, quindi posso usare tutti i miei punti di Destrezza per tirare i dadi! Ho 7 opzioni tra cui scegliere: 1 dado Elemento, 1 dado Involucro, 1 dado Miccia, 2 dadi e 2 dadi . Per poter usare l'abilità Granata devo portare il mio contatore Bombe a 1 recuperando i componenti necessari, quindi penso che bersaglierò il Verme di Palude e tirerò 1 dado attacco, 1 dado difesa e il mio dado Elemento. All'attacco!

Scintilla ottiene 2 elementi, 1  e 1 . Sceglie di applicare il danno del dado attacco al Verme di Palude e di usare  per innescare l'abilità PR Lancio Svelto, che le permette di infliggere 1 danno aggiuntivo al suo bersaglio. Questo significa che il Verme della Palude è sconfitto: rimuovilo dalla plancia di battaglia (assieme al suo indicatore di corsia e al suo dado iniziativa) e collocalo nella pila dei nemici sconfitti. Infine, Scintilla posiziona il suo risultato di 2 elementi in uno dei suoi slot bloccati. Ora ha 1 dei 3 componenti necessari per creare una bomba.



Picchetto! Hai visto? So che l'hai visto! Ho colpito in pieno quel vermaccio con il bullone che volevo usare per le mie granate! Se tu fossi preciso con la tua spada anche solo la metà di quanto lo sono io, eheh! Va bene, mi fermo qui... ma giusto perché siamo nel bel mezzo di una battaglia! Concentriamoci! Il primo nemico è abbattuto, ma non possiamo festeggiare: il rospo è il prossimo!

Il Rospo di Palude si muove di 2 caselle verso il bersaglio più vicino: Picchetto è a 3 caselle di distanza e Scintilla a 4, quindi colloca in una casella adiacente a Picchetto. Il rospo non ha dadi da tirare, ma ha un'abilità che si innesca ogni turno: in questo caso, colloca 1 dado status Veleno, regolato su 2, sul chip di Picchetto.

Il prossimo è Picchetto (avrebbe dovuto essere il Verme di Palude, ma è stato sconfitto prima che potesse svolgere il proprio turno). All'inizio del turno, Picchetto subisce immediatamente 2 danni diretti (ignorando la sua Difesa) a causa dello status Veleno: rimuovi 2 pV da Picchetto e riduci di 1 il dado status Veleno. Poiché Picchetto ha ancora 1 dado  nei suoi slot attivi, quel dado non può essere lanciato. Picchetto sceglie quindi di usare il bottino Incenso Alterato (che aggiunge 2 dadi attacco extra al suo tiro senza alcun costo di Destrezza) e bersaglia il Rospo di Palude a cui è già adiacente tirando 3 dadi  e 1 dado .

Picchetto ottiene un totale di 2 , 1  e 1 . Colloca  nel suo piano di riserva, il dado difesa nei suoi slot attivi e applica i 2  al Rospo di Palude: rimuovi 2 pV da esso.

Non temere, Scintilla, ci penso io! Questa battaglia è praticamente già finita: il rospo si beccherà un'altra freccia dalle guardie e finirà a terra prima del suo prossimo turno. Io, ovviamente, sono ancora in ottima salute e la mia strategia militare è impareggiabile! Manca solo un altro nemico in questo round ed è un misero... Ugh... Golem d'Argilla... Proprio come sospettavo!



Il Golem d'Argilla insegue l'unità avversaria più vicina. Potrebbero esserci 2 caselle in cui potresti muoverlo (a seconda di come hai mosso il Rospo di Palude). Muovi il Golem d'Argilla verso Picchetto.

Nota: Alla fine del round, se c'è un nemico nella CB, entrerà nella plancia di battaglia utilizzando l'indicatore di corsia 2 e il dado iniziativa corrispondente.

Regola il chip round su 2 e rimuovi 1 pV da ogni nemico (grazie alle frecce delle guardie).



Ci siamo! Dopo aver superato il primo round, è arrivato il momento di proseguire con il secondo, e così via! Vediamo come te la cavi a gestire i prossimi turni di nemici e gearloc. Preparati leggendo cosa fa l'abilità Rottura del Golem d'Argilla, perché può essere molto fastidiosa! Per fortuna, sia la sottoscritta che Picchetto svolgeranno il loro turno prima di lui! In bocca al lupo!

Questo gioco è davvero ricco di dettagli, e a volte dire le cose in modo un po' diverso fa la differenza. Abbiamo cercato nei forum e nelle e-mail ricevute alcune delle domande (e delle risposte) più comuni che ci sono state sottoposte. Alcune delle risposte provengono direttamente da altri giocatori che hanno spiegato in modo chiaro le regole corrispondenti, quindi grazie a tutti per l'aiuto!

- **Attacco: Cosa significa "attaccare" (per gearloc e nemici)?**

Attaccare è l'atto di tirare dadi attacco su un bersaglio. Tirare dadi abilità non è considerato attaccare, neanche se quelle abilità infliggono danni.

- **Dadi Attacco: Un'unità in mischia può comunque tirare dadi attacco (sperando di ottenere) anche se non è adiacente a un'unità avversaria?**

No. Per poter attaccare (ovvero tirare dadi attacco), gearloc e nemici devono avere un bersaglio entro gittata.

- **Dadi Attacco e Difesa: I dadi attacco e difesa nel Piano di Riserva Contano ai fini di determinare i valori di Attacco e Difesa?**

No.

- **Dadi Attacco e Difesa: Cos'è una riserva di dadi attacco o difesa? E se tutti i dadi difesa sono in uso?**

Il gruppo condivide gli stessi dadi attacco e difesa usati dai nemici. Raramente, i dadi difesa potrebbero terminare (poiché su gearloc, nemici o nei piani di riserva). In quel caso, qualora si debbano tirare dadi difesa, sostituire i dadi difesa  nei piani di riserva con dadi attacco .

- **Bersaglio: Posso scegliere un bersaglio per i miei dadi attacco, un bersaglio diverso per i miei dadi abilità e un bersaglio ancora diverso per il mio le mie abilità PR che infliggono danni?**

No. Se un'abilità, un'abilità PR o un attacco hanno la parola "bersaglio" nella descrizione, devono essere usati sullo stesso bersaglio. Ogni unità ha a disposizione 1 solo bersaglio per turno, che viene dichiarato prima di scegliere quali dadi lanciare. Detto questo, se un'abilità o un'abilità PR non utilizza il termine "bersaglio" (come l'abilità Granata di Scintilla), allora quell'abilità non deve essere necessariamente utilizzata sull'unità dichiarata come bersaglio.

- **Bersaglio: Cosa succede se un nemico in mischia bersaglia un gearloc completamente circondato?**

Questo non dovrebbe mai accadere. I nemici in mischia non bersagliano unità avversarie che non sono in grado di raggiungere. Se l'unità avversaria più vicina non ha una casella libera adiacente, il nemico bersaglierà l'unità avversaria con una casella libera più vicina.

- **Bersagli Multipli: Se un nemico ha bersagli multipli (o) , chi bersaglia per primo?**

Questo nemico bersaglia prima l'unità avversaria più debole, poi la seconda più debole. In caso di parità, è il gruppo a decidere.

- **Bersagli Multipli: Un nemico in mischia con bersagli multipli si muove in modo da essere adiacente a più unità avversarie possibili?**

No, segue le normali regole di movimento dei nemici in mischia. Se dopo essersi mosso sarà adiacente a più unità avversarie le attaccherà tutte, ma non è un aspetto che considera quando si muove.

- **Rimozione dalla Plancia di Battaglia: Cosa succede quando un nemico viene rimosso dalla plancia di battaglia per qualsiasi motivo?**

I nemici possono essere rimossi dalla plancia di battaglia e rimessi nella CB per molti motivi diversi. Quando ciò accade, quel nemico perde tutti gli status e si cura tutti i pV, il suo dado iniziativa viene rimosso e regolato di conseguenza (vedi a pagina 17) e rientrerà nella plancia di battaglia secondo le normali regole della CB (vedi a pagina 18).

- **KO: Un gearloc KO non può fare niente?**

Un gearloc KO non può fare niente durante la battaglia finché non viene rianimato (cosa che alcuni gruppi potrebbero non essere in grado di fare). Generalmente, quando il gearloc di un giocatore diventa KO, quel giocatore velocizza il gioco muovendo i nemici e tirando i loro dadi... oppure va a farsi dei popcorn.

- **Pila dei Nemici: Cosa succede dopo aver cercato un nemico nelle pile attive?**

Alcuni incontri richiedono di cercare uno specifico nemico o tipo di nemico. Una volta trovato, rimescolare le pile attive (con l'eccezione dei nemici perlustrati) e collocare i nemici perlustrati in cima a quelle pile.

- **Mazzo degli Incontri: Il retro è visibile, quindi posso vedere il colore e il titolo della prossima carta. È voluto?**

Sì. La maggior parte degli incontri sarà comunque una sorpresa, ma se si desidera la sorpresa totale è possibile collocare la carta copertura in cima al mazzo degli incontri.

- **Bottino: Un bottino con più usi ma parzialmente usato può essere scartato per cercare bottino migliore durante la Fase di Recupero?**

Sì. Finché il bottino o bottino prezioso sta occupando 1 spazio nell'area del bottino può essere usato per risolvere l'opzione individuale di bottino migliore.

- **Piano di Riserva Extra: Come funziona questo effetto che si trova in alcuni bottini?**

Un bottino con Piano di Riserva Extra è un oggetto che fornisce un'ulteriore abilità PR che segue le normali regole delle altre abilità PR dei gearloc. Usarla ha un costo, indicato sulla carta.

- **Tempistiche delle Abilità: Qual è la tempistica delle diverse abilità che si verificano all'inizio del turno dei nemici (per esempio, un nemico con 1 pV, Recupero 1 e Veleno 1)?**

Tutto ciò che accade nello stesso momento (come gli effetti che si innescano all'inizio del turno) avviene nell'ordine scelto dei giocatori, che quindi possono scegliere che Veleno si inneschi prima di Recupero! Anche questo fattore deve essere considerato nella strategia per sconfiggere l'avversario; Mulmesh è un ottimo esempio di tiranno in cui questa regola può influenzare notevolmente l'esito della battaglia.

- **Antibersaglio: Un'unità con Antibersaglio può essere danneggiata?**

Sì. Le unità con antibersaglio non possono essere bersagliate, ma possono comunque essere danneggiate in altri modi.

- **Rottura e Corrosione: Come funzionano esattamente?**

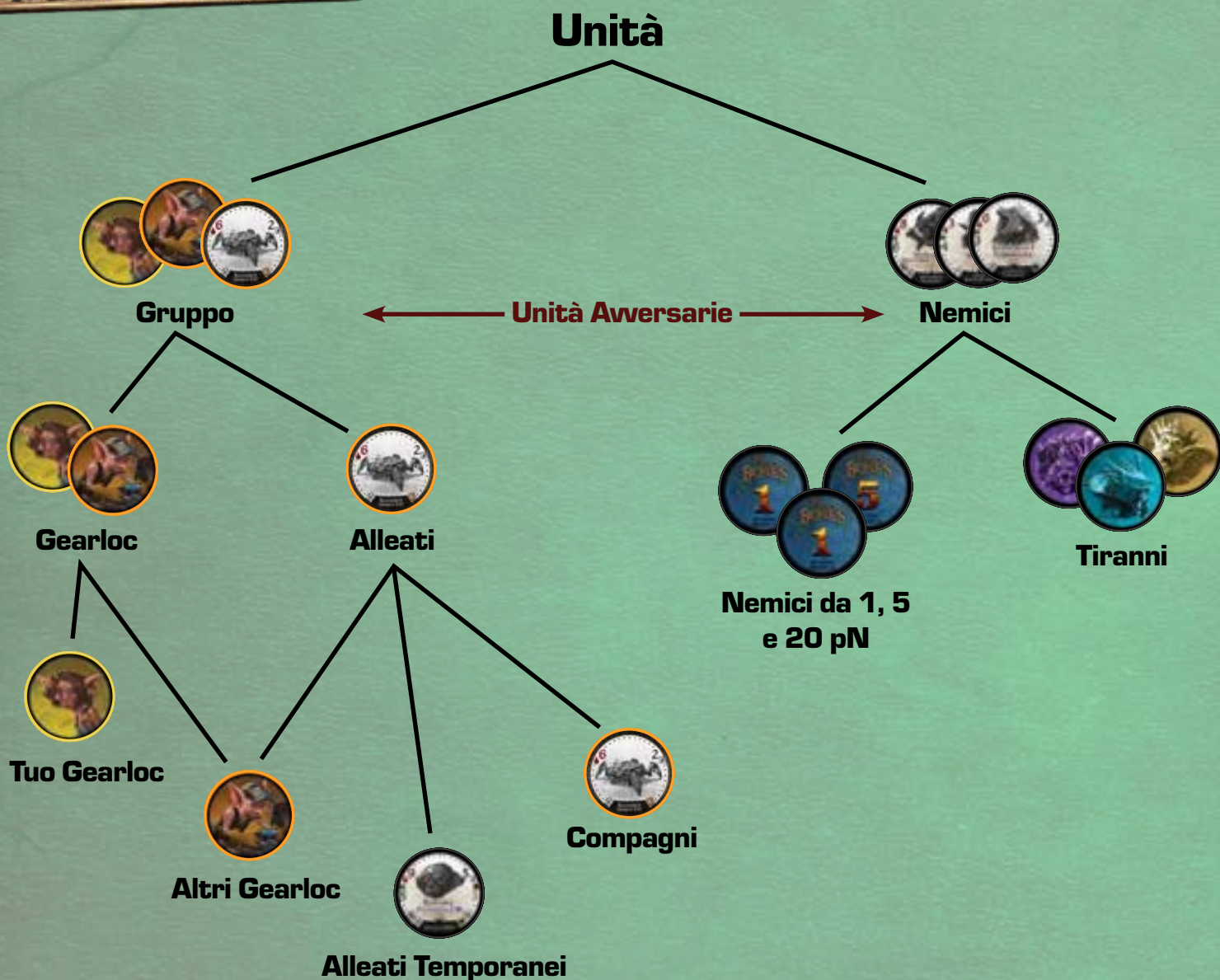
L'abilità Rottura obbliga a esaurire un dado attacco che ha rimosso pV da quell'unità: farlo riduce di 1 il valore di Attacco dell'attaccante per l'intera battaglia (il dado attacco esaurito funge da promemoria per questo effetto). L'abilità Corrosione si innesca quando il nemico attacca; dopo aver applicato i danni, tutti i dadi difesa rimasti negli slot attivi del bersaglio devono essere esauriti.

- **Veleno: Come funziona se vengo colpito più volte da questo status?**

Veleno non è cumulativo, ma il contatore viene sempre impostato sul valore dello status Veleno applicato più di recente. Per esempio, se un gearloc ha un dado status Veleno 2 su di sé e un nemico con Veleno 1 lo bersaglia, il suo dado status viene regolato su 1 (e viceversa). Come regola generale, un'unità può avere 1 solo dado status per ogni status simultaneamente.

È possibile consultare ulteriori domande ricorrenti sul sito ufficiale: chiptheorygames.com/support

Inoltre, **BoardGameGeek.com** è un'ottima fonte di informazione anche sulle regole più complesse!



Unità

Con unità si intende un qualsiasi chip giocabile (non include gli indicatori di corsia, il chip calendario o i chip salute). Tutte le unità rientrano in due categorie: **gruppo** e **nemici**. Queste due categorie, in relazione tra loro, sono definite **unità avversarie**.

Nella categoria dei **nemici** sono inclusi tutti i nemici da 1 pN, 5 pN e 20 pN, oltre a tutti i tiranni.

La categoria del **gruppo** è a sua volta suddivisa in due sottocategorie: **gearloc** e **alleati**. Con **gearloc** si intende qualsiasi gearloc (sia il tuo che quelli degli altri giocatori), mentre con **alleati** si intendono i gearloc degli altri giocatori nonché tutti i compagni e gli alleati temporanei.

Nell'esempio precedente, se stai giocando nei panni di Scintilla, lei sarà il tuo gearloc. Tutto il testo che si riferisce al tuo gearloc o ai gearloc si riferisce a lei. Stagnino (disponibile come personaggio aggiuntivo) è un altro membro del tuo gruppo, oltre che un gearloc. Il Golem d'Oro è un alleato, ma solo quando la carta Tra l'Incudine e il Martello ti permette di prenderne il controllo. I bot di Stagnino sono sia compagni che alleati.

INDICE ANALITICO

Abilità (gearloc).....	12, 19, 28	KO	20, 29
Abilità (nemico).....	15, 20	Mischia.....	11, 15
Area degli Attributi.....	10-11	Modalità di Gioco.....	23
Area del Bottino	14	Movimento (gearloc).....	17, 19
Area delle Abilità.....	12-13	Movimento (nemico).....	17, 20, 28
Area di Preparazione	12	Nemico.....	7, 15
Attacco.....	15, 19-20, 29	Obiettivo	6
Battaglia.....	18-20	Panoramica di Gioco.....	8-9
Battaglia dal Vivo.....	24-27	Piano di Riserva (gearloc).....	13
Bersagli Multipli.....	20, 29	Piano di Riserva (nemico).....	15
Bersaglio (gearloc).....	11, 19, 28	Piano di Riserva Extra	21, 28
Bersaglio (nemico).....	15, 20	Pila Attiva.....	7, 18, 29
Bottino / Bottino Prezioso.....	7, 14, 21, 28	Plancia (battaglia).....	16-17
Calendario	6, 22	Plancia (gearloc)	10-14
Casella di Partenza	17-18	Preparazione (battaglia).....	18
Coda di Battaglia	18	Preparazione (partita)	6-7
Colpire.....	10	Professione	13
Contenuto	4-5	Punti Addestramento	10, 12, 22
Dado Attacco.....	10, 15, 28, 29	Punti Nemico	15, 18
Dado Consumabile.....	13	Punti Progresso	16, 22
Dado Difesa	11, 15, 29	Punti Vita	10, 11
Dado Esaurito.....	12	Punti Vita Potenziati.....	10, 22
Dado Iniziativa	15-17	Rianimare un Gearloc	22
Dado Status.....	22	Risultati della Battaglia.....	20
Danno	11, 15, 19, 22	Salute.....	10, 15
Danno Diretto	22	Scassinamento	21, 29
Dardi Letali	22	Slot Attivo.....	14
Destrezza	10, 19	Slot Bloccato	14
Difesa	11, 15	Stile di Attacco	11, 15
Distanza	11, 15	Talento	11
Domande Tecniche.....	28-29	Tipo di Creatura	15
Fase di Incontro.....	8-9	Tiranno.....	6, 16
Fase di Recupero.....	8-9, 20	Tracciato di Iniziativa	16-17
Fase di Ricompensa	8, 9, 20	Turno (gearloc).....	19
Fatica	16	Turno (nemico).....	20
Gruppo Sconfitto	20	Versatile	11
Incontro.....	7-9	Yeti	Nessuna Traccia



Raramente un progresso significativo può essere ottenuto senza creare nuovi mali, che a loro volta richiedono nuovi rimedi: questo è il ciclo del progresso. Le nuove idee, cieche nei confronti del passato, alimentano un'evoluzione perpetua finché ciò che rimane è solo un residuo sbiadito di ciò che è stato.

Daelore conosce bene questo schema: le sue terre e la sua storia sono state ferite più volte dalle innovazioni tecnologiche dei suoi abitanti. Sarà possibile ripararla di nuovo? La risposta non è ancora scritta, ma forse lo sarà presto.

E tu, avventuriero?
Sarai un male, o il suo rimedio?



Game Design: Adam Carlson
e Josh Carlson

Illustrazioni: Anthony LeTourneau

Testi: James Boutillier

Grafica: Josh Carlson

Illustrazioni dei Dadi: T. Eshelman,
Project Khopesh e Lorc

Editore: Chip Theory Games

Edizione italiana
a cura di Asmodee Italia

Traduzione: Lorenzo Fanelli
con Bertrand Furas

Revisione: Fabio Severino
con Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Vuoi saperne di più sul mondo di Daelore?
Scarica il Registro della Liberazione su
chiptheorygames.com/support.



chiptheorygames.com