

DARKEST NIGHT



GAME DESIGN
Jeremy Lennert

DEVELOPMENT
Noelle Le Bienvenu

ART
Clark Miller and
Daniel Taylor

FICTION
Jeremy Lennert

© 2012 Jeremy Lennert and Victory Point Games (VPG)
"Darkest Night" is VPG's name for its multiplayer co-op fantasy game of a guerilla war in a small kingdom.
<http://victorypointgames.com>; info@victorypointgames.com; (714) 957-4066

 **ITALIANO**

DARKEST NIGHT

INDICE DEI CONTENUTI

[0.0] USARE QUESTE REGOLE	2
[1.0] INTRODUZIONE	2
[2.0] COMPONENTI DI GIOCO	2
[3.0] PREPARAZIONE	3
[4.0] SEQUENZA DI GIOCO	4
I. Lanciare i Dadi	4
[5.0] GRAZIE E SEGRETEZZA	5
II. Incrementi e Decrementi	6
[6.0] POTERI	6
[7.0] OGGETTI	7
[8.0] COMBATTIMENTO	8
[9.0] TENEBRE	10
[10.0] PIAGHE	10
[11.0] VITTORIA E SCONFITTA	10
[12.0] ALTRE REGOLE	11
[13.0] SUGGERIMENTI	11
[14.0] REGOLE OPZIONALI	12
[15.0] CHIARIMENTI SULLE CARTE	13
CREDITI	13
Esempio di Gioco	14

[0.0] USARE IL REGOLAMENTO

I nuovi termini del gioco, quando sono definiti per la prima volta, sono scritti in rosso scuro.

Le istruzioni per questo gioco sono organizzate in sezioni di **Regole** principali come indicato dal **FONT MAIUSCOLO**, e con a fianco un numero che indica il numero della regola (es: la Regola 4.0 è la quarta regola). Queste regole di solito spiegano i componenti di gioco, le varie procedure di gioco, le meccaniche principali, la preparazione e come vincere o perdere.

Con ogni regola, ci possono essere dei **Casi** che spiegano ulteriormente il concetto della regola principale. I Casi possono anche restringere l'applicazione di una regola ponendo delle eccezioni. I Casi (e **Sottocasi**) sono estensioni alle regole principali e sono numerati di conseguenza. Ad esempio la Regola 4.1 è il primo Caso della quarta Regola, e la Regola 4.1.2 è il secondo Sottocaso del primo Caso della quarta Regola.

Le informazioni importanti sono scritte in grassetto.

Riferimenti agli esempi di una Regola o Caso sono indicati in un box celeste come questo.

Il testo nei box di colore grigio, come questo, forniscono indicazioni dati dal designer del gioco, che approfondisce un'idea o concetto che non è di per se una Regola o un Caso.

[1.0] INTRODUZIONE

Un'ombra è caduta sul Regno e i non-morti continuano a moltiplicarsi sotto il controllo di uno spaventoso Negromante. Le armate del Regno sono state disperse, le terre invase e adesso è caduto anche il Castello. Le ultime forze residue si sono rifugiate sul terreno sacro del Monastero, dove le forze del male del Negromante non hanno potere, ancora ...

Mentre la morsa del male si stringe sulla terra, fortifica il suo potere in vista di un assalto finale anche a questo ultimo rifugio. Poche anime coraggiose cercano un modo di reagire ...

Darkest Night è un gioco cooperativo dove quattro eroi combattono un guerriglia per riprendersi le terre infestate dal malvagio Negromante. Tutti i giocatori condividono la vittoria o vengono sconfitti e devono cooperare come una squadra per arrivare alla vittoria.

[2.0] COMPONENTI DI GIOCO

ELENCO DEI COMPONENTI

- 1 Tabellone di gioco di 11"x17"
- 10 Segnalini dei Personaggi
- 5 dadi standard a sei facce
- 9 Schede degli Eroi
- 90 carte Potere (10 per Eroe)
- 6 carte Artefatto
- 34 carte Evento
- 20 carte Mappa
- 42 segnalini quadrati Piaga di 1"
- 29 segnalini Oggetto vari
- 4 segnalini quadrati Reliquia di 1"
- 5 gettoni rotondi Segnaturno di 1"
- 5 gettoni indicatori Grazia
- 5 gettoni indicatori Segretezza
- 1 gettone indicatore Tenebre
- 1 Regolamento

Se alcune di questi parti fossero mancanti o danneggiate, scrivete a: info@victorypointgames.com

Il Tabellone: Il tabellone di 11"x17" raffigura il regno dove il gioco ha luogo. La mappa raffigura sette luoghi che i giocatori possono visitare (*Il Castello, il Villaggio, la Montagna, la Foresta, le Rovine, la Palude e il Monastero*), le linee attraverso le quali muoversi, e dei numeri che sono utilizzati per determinare il movimento del Negromante.

Lungo il bordo inferiore della mappa è raffigurato il Tracciato delle Tenebre, che rappresenta il potere crescente del Negromante e la sua influenza.



Segnalini dei Personaggi: Questi segnalini vengono utilizzati per tenere traccia del luogo dove si trovano gli **Eroi** e il **Negromante**. Ogni segnalino è fornito con una basetta in cui deve essere inserito.

Schede degli Eroi: Queste schede descrivono l'eroe, e hanno due tracciati raffigurati in basso per tenere traccia del valore corrente di **Grazia** e **Segretezza** dell'eroe. Sul lato opposto c'è la guida di riferimento.



Le Carte: Ci sono diversi tipi differenti di carte nel gioco.

Carte Potere: Rappresentano le abilità uniche o l'equipaggiamento di ogni eroe; ogni eroe ha un set diverso di 10 carte Potere. Le carte Potere hanno un nome riportato in alto sulla carta, un testo con l'effetto riportato in basso sulla carta, e un simbolo  nell'angolo che indica se è possibile iniziare il gioco con tale carta (vedi 3.2). L'uso di queste carte è spiegato nella sezione 6.0.



Carte Artefatto: Sono speciali carte Potere con raffigurato nell'angolo il simbolo  per meglio identificarle.



Carte Evento: Rappresentano le forze del male che vagano nel Regno. Esse hanno un nome in alto sulla carta, del testo con le relative regole in basso e un numero Fato nell'angolo che indica quanto pericoloso è l'evento (più alto è il numero è maggiore è il pericolo rappresentato).



Carte Mappa: Sono usate per rendere casuale la creazione delle Piaghe e dei risultati delle azioni Cercare. Ogni carta indica un tipo di Piaga e un risultato della ricerca per ogni Luogo del Tabellone; eccetto che durante la preparazione (vedi 3.3), solo uno di questi risultati è utilizzato ogni volta che viene pescata una di queste carte.



Segnalini Piaga: Questi segnalini rappresentano il centro del potere del Negromante; ognuno di essi produce un effetto negativo (vedi 10.0). Sul fronte è indicata nell'angolo in alto a destra la potenza, sul retro la potenza è indicata nell'angolo in basso a sinistra, il valore di difesa in basso a destra, e un riepilogo sintetico degli effetti al centro (vedi la Guida di Riferimento per la descrizione completa di ogni effetto dei segnalini Piaga).



Segnalini Oggetto Magico: Questi segnalini rappresentano degli utili oggetti magici utilizzabili una volta solamente, che gli eroi possono trovare durante il gioco (vedi 7.0).



Segnalini Reliquia Sacra: Questi segnalini rappresentano potenti oggetti che sono la chiave per vincere il gioco (vedi 7.2).



Segnalini Indicatori: Sono usate per tenere traccia dello stato del gioco incluso chi ha effettuato il proprio turno, le statistiche degli eroi e il livello corrente delle Tenebre.



[3.0] PREPARAZIONE DEL GIOCO

[3.1] Area di Gioco: Piazza il **Tabellone** al centro dell'area di gioco.

Piazza i **4 segnalini Reliquia Sacra** sul tabellone nei seguenti Luoghi: **Montagne, Foresta, Rovine e Palude**, con il lato "forziere" a faccia in su.



Mescola tutte le **carte Evento** per formare il **mazzo degli Eventi**, mescola tutte le **carte Mappa** per formare il **mazzo delle Mappe**, mescola tutte le **carte Artefatto** per formare il **mazzo degli Artefatti**. Metti ogni mazzo coperto a fianco del tabellone di gioco.

Metti i segnalini **Piaga** e **Oggetto** in due mucchi a fianco del tabellone per formare le **Riserve**. Ne avrai bisogno in seguito.

[3.2] Scelta degli Eroi: Ogni partita viene giocata sempre con 4 eroi, scelti fra i nove disponibili inclusi nel gioco. Se ci sono quattro giocatori, ogni giocatore sceglie un eroe con cui giocare. Se ci sono meno di quattro giocatori, dividetevi i quattro eroi come meglio preferite.

Poi effettua i seguenti passi per ogni eroe:

1. Prendi il **segnalino dell'eroe** appropriato e piazzalo sul tabellone sul **Monastero**.
2. Prendi la **Scheda Eroe** appropriata e piazzala davanti al giocatore che controlla tale eroe.
3. Prendi un **segnalino Turno** e ponilo a fianco della **Scheda Eroe**.
4. Prendi un segnalino indicatore **Grazia** () e **Segretezza** () e piazzali sulla **Scheda Eroe** sul corrispondente tracciato nello spazio con il valore cerchiato.
5. Prendi le **carte Potere** corrispondenti all'eroe scelto. Trova le quattro carte Potere con il simbolo  nell'angolo

in alto a destra, leggile, e scegli **tre** di queste carte con cui inizierai il gioco. Piazza queste tre carte scoperte a fianco della **Scheda Eroe**.

6. Mescola le rimanenti sette **carte Potere** (inclusa quella con il simbolo  non scelta) per formare il **mazzo dei Poteri** dell'eroe, e piazza questo mazzo coperto a fianco della **Scheda Eroe**.

Volta le **Schede Eroe** degli eroi non scelti sul lato opposto per usarle come Guida di Riferimento. Metti da parte le **carte Potere** degli eroi non utilizzati; non ne avrai bisogno a meno che uno degli eroi in gioco venga ucciso.

[3.3] Forze del Negromante: Piazza il segnalino del **Negromante** sulle **Rovine**.

Piazza il segnalino **indicatore delle Tenebre** sul **tracciato delle Tenebre** (raffigurato in basso sul tabellone) sullo spazio con il simbolo  alla sinistra dello spazio 1.

Pesca la prima carta del mazzo delle **carte Mappa**. Per ogni Luogo elencato sulla carta **eccetto che per il Monastero**, prendi il segnalino Piaga indicato dalla **riserva** e piazzalo sul tabellone nel corrispondente Luogo. Al termine dovrai avere sei segnalini Piaga sul tabellone (ignora i risultati delle ricerche indicati sulla carta).

Infine, piazza scoperta la **carta Mappa** pescata accanto al relativo mazzo, formando così la pila degli scarti.



[4.0] SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è composto da una serie di **Round**. Durante ogni round, ogni eroe effettua un **Turno**, e poi anche il Negromante effettuerà il suo turno.

- Nell'ordine preferito dai giocatori ogni eroe effettua nel suo turno le seguenti Fasi:
 - Inizio:** Segui le istruzioni speciali relative all'inizio turno.
 - Evento:** Pesca una carta Evento.
 - Azione:** Scegli qualcosa da fare.
 - Fine:** Difenditi dalle Piaghe.
- Il Negromante effettua il suo turno:
 - Tenebre:** Avanza il segnalino Tenebre
 - Movimento:** Lancia un dado (d6) e muovi il Negromante.
 - Piaga:** Crea una nuova Piaga sul Luogo raggiunto dal Negromante.

All'inizio di un round, volta il **segnalino Turno** di ogni eroe sul lato con il sole. I giocatori scelgono l'eroe che inizierà per primo; tale eroe effettua il suo turno e poi volta il suo segnalino Turno sul lato con la Luna per indicare che ha svolto il proprio turno. I giocatori poi scelgono il successivo giocatore che effettuerà il suo turno ripetendo il processo appena descritto, e così via finché tutti gli eroi avranno effettuato il proprio turno.



Nota che gli eroi possono scegliere di effettuare il proprio turno in un ordine diverso ogni round.

Qualche volta l'ordine di turno è una cosa importante, altre invece è ininfluente. Se non siete sicuri di chi deve effettuare il turno successivo vi consigliamo di procedere con il giocatore successivo in senso orario secondo l'ordine di posto.



Una volta che tutti gli eroi avranno effettuato il proprio turno, il Negromante effettua il proprio turno. Poi inizia un nuovo round. Il gioco procede così finché non saranno soddisfatte le condizioni di vittoria o sconfitta (vedi Vittoria o Sconfitta 11.0).

I. LANCIARE I DADI

Generalmente, quando viene richiesto un lancio di dadi, lancerai diversi dadi (d6) e li confronterai **singolarmente** (e non sommando il totale dei risultati ottenuti) con un **valore obiettivo**. Qualsiasi risultato che sia uguale o maggiore del valore obiettivo rappresenta un successo. Alcune volte più successi conferiranno delle ricompense extra, ma generalmente quello che conta è ottenere o meno un successo.

Vari effetti possono incrementare o diminuire il numero di dadi che lancerai. Non c'è limite al numero massimo di dadi che potresti lanciare; se non hai abbastanza dadi a disposizione, lancia quelli che possiedi, annotati i risultati e poi lancia il numero mancante di dadi, quindi accumula tutti i risultati ottenuti. Viceversa, indipendentemente dalle penalità accumulate, ti sarà sempre consentito di lanciare almeno 1 dado.

[4.1] Dettaglio del Turno degli Eroi

Effettua le seguenti Fasi in ogni turno di un eroe, nell'ordine indicato:

INIZIO:

Effettua i seguenti punti nell'ordine dato:

- Risolvi ogni **effetto** delle **carte Potere** (vedi 6.0) che deve avere luogo ad inizio turno.
- Se l'eroe si trova nello stesso Luogo assieme al Negromante, perdi 1 ☹ (vedi 5.0)
- Se l'eroe trasporta una **Reliquia Sacra** perdi 1 ☹ (vedi 7.2).

EVENTO:

(Salta questo punto se l'eroe è nel Monastero)

Se l'eroe ha zero ☹ e si trova nello stesso Luogo con il Negromante, il Negromante attacca l'eroe (vedi 8.2).

Altrimenti, pesca una **carta Evento**, risolvi il relativo effetto, e poi scarta la carta.

Molte **carte Evento** hanno un effetto variabile in base alla situazione presente quando viene pescata la carta. Questa è indicata sulla carta stessa.

Esempio: Quando peschi la carta **Dead Servant** raffigurata a fianco, devi incontrare uno dei tre differenti nemici in base al tuo valore di ☹. Se il tuo valore di ☹ è 5 o più, incontrerai uno **Scout**; se il tuo valore di ☹ è 3 o 4 incontrerai un **Archer**, se il tuo valore di ☹ è 2 o meno incontrerai un **Dread**. Ognuno di questi avversari ha delle statistiche differenti (indicate sulla carta).



Il mazzo delle **carte Evento** include una carta speciale chiamata **Renewal**. Quando tale carta viene pescata, rimescolare subito il mazzo delle **carte Evento** (inclusa la carta **Renewal** e tutti gli scarti) e pescare una nuova carta Evento.



La carta **Renewal** rappresenta un effetto speciale e deve essere risolto immediatamente (anche durante la pesca di diverse carte, o anche se hai un potere che ti permette di scartare una carta Evento senza applicarne l'effetto).

AZIONE:

Scegli una fra le seguenti azioni:

- Viaggiare:** Muovi su un Luogo adiacente, e ricevi 1 ☹ (max fino a 5).
- Nascondersi:** Riabiliti le tue carte Potere (vedi 6.2) e ricevi 1 ☹ (max fino a 5).
- Attaccare:** Scegli una Piaga (vedi 10.0) presente sul Luogo dove ti trovi e **attaccala** seguendo le regole del combattimento (vedi 8.0). Se vinci la Piaga è eliminata e viene rimessa nella **Riserva**; altrimenti, subisci la difesa della Piaga.
 - Che tu vinca o perda il combattimento, perdi 1 ☹ per esserti rivelato.**
 - Puoi anche attaccare il Negromante allo stesso modo delle Piaghe (vedi 8.2).
- Cercare:** Lancia un dado e compara il risultato ottenuto con il valore di **Difficoltà della Ricerca** indicato sul tabellone nel Luogo dove ti trovi. Se il tuo risultato è uguale o superiore al valore di Difficoltà della Ricerca, pesca una **carta Mappa** (vedi 12.1) e controlla il risultato della ricerca per il Luogo dove ti trovi come indicato sulla carta.

Se lanci più dadi (es., usando un Potere), pesca una carta per ogni dado il cui risultato è uguale o maggiore del

valore di Difficoltà della Ricerca, poi scegli una carta da risolvere e ignora le altre.

Sul **Monastero** non è possibile fare una azione **Cercare**.

- **Pregare (solo sul Monastero):** Lancia 2  e ricevi 1  (max fino al default - vedi 5.0) per ogni dado con cui hai ottenuto un risultato di  o più. Inoltre **Riabilita** le tue carte **Potere** (vedi 6.2).
- **Recuperare una Reliquia Sacra:** Scarta 3 segnalini **Chiave** per reclamare sul Luogo dove ti trovi una **Reliquia Sacra** non ancora scoperta. Scopri il relativo segnalino sul lato "croce"; adesso è trattato come un **Oggetto** (vedi 7.0).
- **Poteri:** Usa l'effetto di una delle tue **carte Potere** Azione (vedi 6.0).

Alcuni poteri ti permettono di effettuare un'**Azione Gratuita**. Questo significa che puoi effettuare un'azione **aggiuntiva** rispetto ad un'azione per turno come di solito.

Non sei obbligato ad effettuare una Azione durante il tuo turno (anche se probabilmente vorrai effettuarla).

FINE:

Risolvi gli effetti di ogni segnalino **Piaga** presente nel Luogo dove ti trovi che si attiva alla fine del turno (vedi 10.0). Se ce n'è più di uno, puoi scegliere l'ordine con cui risolverli.

Se spendi l'intero turno sul **Monastero**, ricevi 1  (max fino al default).

[4.2] Dettaglio del Turno del Negromante

Effettua i seguenti passi in ogni turno del Negromante nell'ordine indicato:

INCREMENTA LE TENEBRE:

Avanza il segnalino **Tenebre**  di uno spazio sul tracciato delle **Tenebre**. Il Negromante riceve nuove abilità al raggiungimento di determinati livelli delle **Tenebre** come indicato sotto tracciato (vedi 9.0).

Nota che ogni segnalino **Piaga** **Desecration** sul tabellone causa l'avanzamento del segnalino **Tenebre**  di uno spazio **aggiuntivo**.



Di solito vorrai distruggere i segnalini **Piaga Desecrations** il più rapidamente possibile.

Le **Tenebre**  non possono mai oltrepassare il valore di 30. Quando qualche effetto dovrebbe portare il segnalino **Tenebre**  oltre il valore 30, aggiungi un segnalino **Piaga** sul **Monastero** anziché avanzare il segnalino **Tenebre**  (vedi **Piaghe**, 10.1).

MOVIMENTO DEL NEGROMANTE:

Lancia un dado per il Negromante, e compara il risultato con il valore  corrente di ogni eroe. Se il risultato del dado è maggiore del valore  dell'eroe, il Negromante **individua** quell'eroe, **a meno che l'eroe non si trovi sul Monastero**. Se il risultato del dado è **uguale o minore** al valore  dell'eroe, il Negromante non individua l'eroe.

Nota che gli Eroi ottengono un successo se il risultato del dado è **uguale o superiore** al valore con cui confrontare il risultato, ma il Negromante individua un eroe se il risultato del suo lancio supera il valore di segretezza dell'eroe. Puoi ricordarti questa situazione con la frase "Gli Eroi vincono i pareggi".

Se il **Negromante individua un eroe qualsiasi**, egli muove di un Luogo verso l'eroe più vicino che ha individuato seguendo il percorso più breve (o resta nel Luogo su cui si trova se individua un'eroe che si trova sul Luogo stesso). Se c'è un pareggio circa il percorso più breve verso l'eroe più vicino, rompi il pareggio in modo casuale.

Altrimenti, il Negromante segue le frecce indicate sul tabellone nel Luogo dove si trova e che corrispondono al risultato ottenuto con il dado (le frecce circolari fanno restare il Negromante nello spazio dove si trova).

Il **Negromante non può mai entrare sul Monastero per nessun motivo**. Egli ignora gli eroi situati sul **Monastero**, e deve sempre passarci attorno se sta seguendo qualche eroe.

CREARE UNA PIAGA:

Il Negromante crea una **Piaga** sul Luogo che ha raggiunto (vedi **Piaghe**, 10.1).

Alcune abilità indicate sul tracciato delle **Tenebre** permettono al Negromante di creare diverse **Piaghe** a determinate condizioni.

[5.0] GRAZIA E SEGRETEZZA

Ogni Scheda dell'Eroe ha un **tracciato della Grazia**  e un **tracciato della Segretezza**  raffigurati in basso.

La **Grazia** rappresenta il potere misterioso che permette agli eroi di sopravvivere in situazioni che normalmente farebbero perire un uomo.



Se stai per morire, puoi spendere 1  per salvarti (vedi 8.1); tuttavia, **terminare i punti  non è di per sé mortale**, ma ti lascia semplicemente vulnerabile.

La **Segretezza** rappresenta quanto bene un eroe riesce a muoversi nascondendosi dal Negromante e dai suoi seguaci.



Essa influisce sulle possibilità di essere individuato dal Negromante e sul livello di pericolosità di alcune carte Evento. Se raggiungi zero , il Negromante potrà attaccarti durante la tua **Fase Eventi** (vedi 4.1 – Eventi).

Il valore cerchiato su ogni tracciato indica per ogni eroe il valore di **default** di  e , e **sono l'ammontare disponibile di tali punti per l'eroe ad inizio gioco** (non il massimo). Piazza i segnalini rispettivi su questi valori.

Se una carta indica che **ricevi** punti  o , **avanza il segnalino corrispondente sul relativo tracciato**.

Se una carta indica che **perdi** punti  o , **retrocedi il segnalino corrispondente sul relativo tracciato**, ma non oltre lo zero (ogni punto perso oltre lo zero viene ignorato).

Se una carta indica di **spendere** punti  o , **allora non puoi usare il suo effetto a meno che tu non abbia l'ammontare richiesto di punti  o  da poter spendere**.



Esempio 1: Il Cavaliere (*Knight*) ha 1  ed incontra un *Lich*. Sceglie di usare la sua carta Potere Tattica *Reckless Abandon*, che gli permette di combattere con 4 , ma che gli causa la perdita di 1  se non otterrà almeno 2 successi. Sfortunatamente, tutti i dadi danno come risultato , così perde il combattimento; la carta *Reckless Abandon* lo costringe a perdere 1  per non aver ottenuto almeno 2 successi, e il *Lich* gli infligge 1  per aver perso il combattimento. Il Cavaliere sceglie (vedi 6.3.1) di subire prima la  ed evita poi la morte pagando il suo ultimo punto . Dopo deve perdere un altro punto  a causa dell'effetto della carta *Reckless Abandon*, ma dato che si trova ormai già a zero punti  non subisce ulteriori effetti. Se avesse scelto l'ordine opposto pagando prima il punto  causato dall'effetto della carta *Reckless Abandon*, poi avrebbe dovuto subire la  del *Lich* senza avere punti  da offrire in cambio e sarebbe stato ucciso.



Esempio 2: Il Ladro (*Rogue*) ha la carta Potere *Eavesdrop*, che gli permette di spendere 1  per Cercare con 2 . Tuttavia, il suo valore  corrente è zero, quindi egli non può usare tale potere finché non riguadagnerà qualche punto .

Il valore minimo di punti di  e  è zero (rappresentato muovendo il relativo segnalino sul simbolo stampato a sinistra dello spazio "1" del relativo tracciato). Entrambi non hanno neanche un valore massimo assoluto, ma la maggior parte degli effetti che aumentano tali valori, lo fanno solo fino a una certa soglia.



II. INCREMENTI E DECREMENTI

INCREMENTA QUANDO:

- Effettui una Azione *Viaggiare* o *Nascondersi* (max fino a 5).
- Spendì il tuo intero turno sul *Monastero* (max fino al default).
- Usi il potere *Waystone* (nessun limite).



INCREMENTA QUANDO:

- Effettui un Azione *Pregare* (max fino al default).
- Scopri un *Santuario Perduto* durante una Azione *Cercare* (nessun limite).

Tutti i  guadagnati vengono negati se è presente la Piaga *Taint*.

Inoltre, molti eventi e poteri possono influenzare i punti  e  come descritto nelle rispettive carte.

DECREMENTA QUANDO:

- Attacchi una Piaga qualsiasi (indipendentemente dall'esito).
- Attacchi una Piaga *Spies* e fallisci (cumulativo).
- Termini il tuo turno su un Luogo con una Piaga *Spies*.
- Inizi il tuo turno sul Luogo dove si trova il Negromante.
- Inizi il tuo turno trasportando una *Reliquia Sacra*.
- Ricevi una *Reliquia Sacra* da un altro Eroe.

DECREMENTA QUANDO:

- Ne spendi 1 per sopravvivere a 1  (di solito se perdi un combattimento).
- Entri su un Luogo con una Piaga presente.
- Attacchi una Piaga *Curse*, *Taint Unholy Aura* e fallisci.

Esempio 1: Il Cavaliere (*Knight*) ha 6  e Viaggia dal *Monastero* verso il *Villaggio*. Gli eroi guadagnano 1  (max fino a 5) quando viaggiano, ma dato che il Cavaliere ha già più di 5 punti , rimane a 6 .

Esempio 2: Il Cavaliere (*Knight*) ha 4  e Prega, lancia i dadi ed ottiene  e . Tale risultato gli permetterebbe di guadagnare 2  (max fino al default), ma il suo valore di default è 5, quindi guadagna solo 1  arrivando a 5 punti  e non 6.

Esempio 3: Il Cavaliere (*Knight*) ha 4  e Cerca, trovando un *Santuario Perduto*, che gli permette di guadagnare immediatamente 2 . Dato che in questo caso non è specificata una soglia massima, incrementa i suoi punti  fino a 6.

[6.0] POTERI

Ogni eroe ha diverse carte che rappresentano le **abilità uniche dell'eroe**, che sono chiamati **Poteri**.

Tenere le **carte Potere** correnti dell'eroe scoperte a fianco della relativa Scheda Eroe. I poteri sono permanenti e possono essere usati tutte le volte che il giocatore lo

desidera (benché soggetti alle condizioni indicate sulla carta stessa).

Ogni eroe inizia il gioco con tre dei suoi quattro poteri di base (le carte marcate con il simbolo , e le rimanenti carte potere vengono mescolate in un unico mazzo formando il **mazzo dei Poteri**, dal quale verranno pescati nuovi poteri durante il gioco, (generalmente come risultato di una azione Cercare; vedi 4.1 - Azioni).



Su ogni **carta Potere** sono indicati i relativi effetti. Molti effetti ricadono in una di queste quattro categorie:

- **Azione:** che possono essere usate durante la Fase Azioni dell'eroe di turno (anziché usare un'azione standard; vedi 4.1 - Azioni).
- **Tattica:** che possono essere usate durante un combattimento (vedi 8.0).
- **Bonus:** che possono essere usate ogni qualvolta siano applicabili.
- **Attivabile:** che possono essere usate solo dopo che tale carta è stata Attivata (vedi 6.1).

[6.1] Attivazione dei Poteri

Alcuni poteri possono avere un effetto duraturo; quando questo avviene, il potere viene detto **Attivato**. Piazza la **carta Potere Attivata** sopra la Scheda Eroe come promemoria.

Una volta che il potere viene attivato, il suo effetto **Attivo** diviene indisponibile finché la carta non viene **Disattivata**.

Esempio: Il Cavaliere (*Knight*) sceglie di usare il potere della carta **Oath of Purging** durante il suo turno, che può essere attivata con un'azione. Egli piazza la carta Potere sopra la Scheda Eroe come promemoria. Adesso lancia 2  extra nei combattimenti fatti per attaccare le Piaghe, come descritto nell'effetto della carta attivata. Questo effetto continua finché il potere **Oath of Purging** non viene Disattivato, che sulla carta viene indicato avvenire quando si verifica una delle due condizioni indicate in basso sulla carta: adempie al giuramento distruggendo una Piaga (nel qual caso guadagna anche 1 ) , oppure rompe il giuramento entrando nel **Monastero** (nel qual caso perde 1 ) .



Alcuni poteri hanno come **Bersaglio** un particolare Luogo, Eroe o un'altra entità quando vengono attivati; in questo caso, piazza la **carta Potere** su o accanto al bersaglio come promemoria. A meno che non sia specificato diversamente, qualsiasi effetto attivabile si applica solo al bersaglio.

Esempio: Il Principe (*Prince*) sceglie di usare la carta potere **Inspire** durante il suo turno, un Potere Azione che si attiva scegliendo come bersaglio un qualsiasi eroe che si trovi nello stesso luogo. Sceglie come bersaglio il Cavaliere (*Knight*), così piazza la carta Potere sopra la Scheda Eroe del Cavaliere come promemoria. L'effetto attivato permette al Cavaliere di scegliere di lanciare 3  extra nel lancio di dadi successivo al costo di disattivare tale potere.



Gli altri effetti di una **carta Potere** sono ancora disponibili per il suo possessore mentre il potere è attivo (anche se è la carta è stata separata dal bersaglio); non perdi il normale uso del potere. Tuttavia un potere può essere attivo solo su un

bersaglio alla volta; attivarlo nuovamente in effetti "muove" il potere sul nuovo bersaglio.

Esempio: Se il Principe (*Prince*) sceglie di usare il potere **Inspire** ancora nel successivo turno, egli può usarlo su un bersaglio differente presente sul Luogo dove si trova il Principe (incluso se stesso), ma poi il Cavaliere (*Knight*) non sarà più il bersaglio del potere e perde l'opportunità di usare l'effetto del Potere.

Le **carte Potere** di solito si spiegano da sole con il testo riportato su di esse, ma alcune di quelle un pò più complicate sono spiegate in dettaglio nella sezione 15.0.

[6.2] Esaurire una carta Potere

Alcune **carte Potere** indicano che devono essere **Esaurite** quando usate. **Volta una carta esaurita in posizione coperta**.

Le carte Potere esaurite non possono essere usate ancora finché non verranno **Riabilitate**, che di solito avviene quando l'eroe effettua una Azione Nascondersi o Preghiera (vedi 4.1 - Azioni). **Volta una carta Potere Riabilitata in posizione scoperta**; adesso può essere usata normalmente.

Esempio: Il Veggente (*Seer*) si trova nella Foresta, è c'è una Piaga **Dark Fog** presente. Dato che il livello di difficoltà della ricerca è alto, decide di usare il potere **Dowse**, una carta Potere Azione che può essere esaurita per ottenere un successo automatico nella azione Cercare. Il turno successivo, non potrà usare ancora la carta **Dowse**, perché il suo potere è già stato esaurito, così effettua una azione Nascondersi per poterla riabilitare.



Non esaurire una carta Potere se non è indicato di farlo. Molti Poteri non devono essere esauriti e possono essere usati ripetutamente senza sosta. Tuttavia, anche se un Potere non deve essere esaurito, può essere esaurito a causa di altri effetti di gioco.

Nel caso che un Potere venga esaurito mentre è attivo, tale Potere viene detto **Soppresso**. **Conta come esaurito e nessuno dei suoi effetti può essere usato** (inclusi gli effetti attivi), ma quando il Potere viene riabilitato, automaticamente diviene attivo nuovamente (sullo stesso bersaglio, se presente).

[6.3] Tempistiche

[6.3.1] Effetti Simultanei

Ogni qual volta due effetti hanno luogo allo stesso momento, il giocatore che ne subisce l'effetto può scegliere l'ordine con il quale risolvere gli effetti.

[6.3.2.] In qualsiasi momento (Any Time)

Quando un effetto dice "**Any Time**", significa letteralmente in qualsiasi momento. Puoi usare questi poteri anche durante il turno di altri giocatori. Puoi usarli dopo aver lanciato i dadi o pescato una carta, ma prima di risolverne i relativi effetti. Puoi usarli nel mezzo della risoluzione di due effetti "simultanei". In qualsiasi momento tu voglia.

[6.4] Artefatti

Come risultato di una azione Cercare (vedi 4.1 - Azioni), gli eroi alcune volte potranno pescare una carta dal mazzo delle **carte Artefatto**. Gli **Artefatti** contano come **Poteri** e seguono le stesse regole; ogni casa che ha effetto sui **Poteri**, ha effetto anche sugli **Artefatti**. Tuttavia, gli **Artefatti** contano anche come **Oggetti**, e seguono le regole ad essi riservate (vedi 7.0).



[7.0] OGGETTI

Gli Oggetti sono utili strumenti che gli eroi possono trasportare con loro ed usare per produrre vari effetti di cui beneficiare.

Essi sono divisi in tre categorie:

Oggetti Base: Rappresentati da vari segnalini, essi possono essere usati solo una volta, dopo di ciò vengono rimessi nella riserva. I loro effetti sono descritti sulla Guida di Riferimento sul retro del Regolamento.



Artefatti: sono rappresentati dalle carte del **mazzo Artefatti**. Essi funzionano esattamente come le **carte Potere** (vedi 6.0), eccetto che essi non sono associati ad un particolare eroe e possono essere scambiati come gli **Oggetti**.

Reliquie Sacre: sono **Oggetti** molto speciali e potenti; necessiterai di almeno una di queste per vincere il gioco.



Esse possono essere ottenute solamente usando l'Azione **Recuperare una Reliquia Sacra** (vedi 4.1 - Azioni), che richiede la spesa di 3 Chiavi (che possono essere ottenute attraverso l'azione **Cercare**).

[7.1.] Gestione degli Oggetti

Ogni eroe può trasportare un numero illimitato di **Oggetti**.

Un eroe può dare un **Oggetto** ad un altro eroe che si trovi nello stesso Luogo. Un eroe sul **Monastero** può inoltre lasciare al sicuro un **Oggetto** in questo Luogo, o recuperare un oggetto lasciato al **Monastero** da qualche altro giocatore. Queste azioni sono gratuite e possono essere effettuate **in qualsiasi momento** - anche durante il turno di un avversario, o nel mezzo di un combattimento.

Generalmente, non devi preoccuparti di chi stia trasportando un **Oggetto** finché non decidi di usarlo o gli eroi si dividono. Si assume che ogni eroe sul medesimo Luogo ha accesso a tutti gli **Oggetti** degli altri eroi presenti, finché qualcuno non decide di usarlo.

Tuttavia, ogni volta che un eroe usa un **Oggetto**, tale **Oggetto** diviene bloccato e non potrà essere dato via o messo al sicuro nel **Monastero** fino al successivo turno dell'eroe che lo sta trasportando.

Un eroe può sempre scegliere di rifiutare i benefici dati da un **Oggetto** per poter essere in grado in seguito di scambiarlo.

Generalmente, non puoi far girare un **Oggetto** fra i vari eroi usandolo nello stesso round, a meno che l'**Oggetto** abbia effetto esplicitamente su tutti gli eroi presenti nel Luogo. Una volta che qualcuno usa l'**Oggetto**, nessun'altro può prenderlo finché il possessore non ha terminato di usarlo.

Se un eroe muore mentre trasporta un **Oggetto**, questo **Oggetto** deve essere consegnato immediatamente ad un altro eroe presente sullo stesso Luogo (anche se l'**Oggetto** è bloccato in quanto utilizzato e non potrebbe quindi essere scambiato). Se non ci sono eroi sul Luogo, l'**Oggetto** viene raccolto dal successivo eroe che entra sul Luogo.

[7.2.] Reliquie Sacre

Le **Reliquie Sacre** hanno diverse regole speciali:

Ogni eroe ne può trasportare solamente una alla volta. Se hai già una **Reliquia Sacra**, non puoi prenderne un'altra finché non ti liberi di quella già in tua possesso o la lasci al sicuro nel **Monastero**.

Le **Reliquie Sacre** aggiungono 1 al risultato del dado con cui hai ottenuto il risultato più alto durante un combattimento. Nota che questo è differente da altri bonus sul combattimento, che forniscono dadi addizionali - le **Reliquie Sacre** invece incrementano il risultato di un singolo dado dopo che è stato lanciato. Puoi rifiutare tale bonus se prevedi di dare ad un altro giocatore la **Reliquia Sacra**, ma dovrai dichiararlo prima di lanciare i dadi.

Nota che questo è l'unico modo per molti eroi di ottenere un 7 con un dado, che è il risultato necessario per vincere un combattimento contro il Negromante.

Perdi 1 ☹ all'inizio del tuo turno quando trasporti una **Reliquia Sacra**. Questo indipendentemente dal fatto di usarla o meno - non è opzionale, ma non impedisce che tu possa poi darla ad un altro eroe nel turno stesso.

Perdi 1 ☹ se un altro eroe ti consegna la **Reliquia Sacra**. Questo si applica solo quando ricevi la **Reliquia Sacra** direttamente da un altro eroe, non quando scoperta o raccolta dopo che è stata lasciata al sicuro nel **Monastero**.

[8.0.] COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene quando un eroe effettua una Azione **Attaccare** (vedi 4.1 -

Azioni), quando il Negromante attacca un eroe durante la sua **Fase Eventi**, o come effetto di una Piaga o **Evento**.

Normalmente, l'eroe può scegliere di **combattere** il nemico oppure di **eludere** l'incontro; tuttavia, alcuni mostri offrono una sola di queste opzioni. Inoltre, un eroe che effettua una azione **Attaccare**, può solo combattere e non eludere l'incontro. Indipendentemente da ciò, l'eroe può scegliere di usare una carta **Potere Tattica** appropriata (vedi 6.0). **Solo una carta Potere Tattica può essere usata in ogni combattimento.**

Se usi un **Potere Tattica**, lancia i 🎲 come indicato dalla carta, altrimenti lancia 1 🎲.

Se è l'eroe che **Attacca** una Piaga, il risultato minimo da ottenere è uguale al valore della **Potenza** della Piaga.

Altrimenti, se l'eroe deve **Difendersi** dall'Attacco di una Piaga, il risultato minimo da ottenere è uguale al valore di **Forza** (👊) dell'avversario se decide di affrontare l'incontro combattendo o il valore di **Presenza** (👁) se tenta di eludere l'incontro. Se il mostro ha un valore (-) su una di queste caratteristiche, non è possibile combattere o eludere (a seconda di quale caratteristica è sprovvista di valore) quel mostro.

Esempio: Uno **Scout** ha questi valori, (-) 🎲 e 5 👁 quindi non può essere affrontato in combattimento (questo rappresenta il fatto che lo **Scout** fuggerà appena vi avvista. Ucciderne uno significa che si è esposto troppo per riuscire ad avvistarvi). Lo **Scout** può essere eluso normalmente.

Indipendentemente da ciò, compara il risultato ottenuto con ogni dado (separatamente, senza sommare i vari risultati) al valore di riferimento del bersaglio; ogni dado che ha dato un risultato maggiore o uguale a tale valore è considerato un successo. Se l'eroe ottiene **almeno un successo**, egli vince il combattimento o elude l'incontro; altrimenti fallisce.

Esempio: Il Cavaliere (Knight) pesca una carta **Evento** ed incontra un **Ghoul** (4 🎲 3 👁). Dato che il valore 👁 del **Ghoul** è inferiore a quello di 🎲, eluderlo sarebbe più facile che combatterlo, ma il Cavaliere ha una carta **Potere Tattica** che si chiama **Charge** che gli permette di combatterlo lanciando 2 🎲, così sceglie di attaccarlo. Lancia i due dadi ed ottiene come risultato 🎲 e 🎲. Dato che nessuno dei due risultati raggiunge il valore di 🎲 del **Ghoul**, il Cavaliere perde il combattimento.



[8.1] Conseguenze del Combattimento

Differenti incontri specificheranno differenti effetti in seguito alla vittoria o sconfitta di un eroe. L'effetto più comune in seguito ad una sconfitta è subire una **ferita** ☠️, che significa che l'eroe muore (vedi 8.1.2) a meno che non spenda 1 🌿 per evitare di subire la ☠️. Vincere spesso non provoca effetti ulteriori (eccetto che l'eroe evita l'effetto della sconfitta).

Alcune carte Potere Tattica hanno effetti addizionali in base al numero di successi ottenuti. Questi sono cumulativi con altri imposti dal combattimento stesso.

Esempio: Il Ladro (Rogue)

incontra un **Lich** (5 🛡️, 5 🌀) e usa la carta Potere Tattica **Vanish**, che gli permette di tentare di eludere lanciando 2 🎲 e ricevendo 1 🌀 (fino a 7) se ottiene due successi. Egli ottiene come risultati 🎲 e 🎲. Dato che entrambi i risultati sono uguali o maggiori del valore 🌀 del **Lich**, il Ladro ottiene due successi. Egli vince il combattimento, e guadagna anche 1 🌀.



[8.1.1] Perdere un Turno

Alcuni combattimenti causano la **perdita di un turno** da parte dell'eroe in caso venga sconfitto.

Quando avviene ciò, stendi su un fianco il **segnalino dell'eroe**, ma termina il turno corrente normalmente. Nel successivo turno di questo eroe, rimetti in piedi il segnalino dell'eroe e termina il turno. Niente altro (nel bene e nel male) avviene in quel turno. Se un eroe perde un turno mentre il suo segnalino è già steso su un fianco, non subisce ulteriori effetti.

[8.1.2.] Morte di un Eroe

Quando un eroe riceve 1 ☠️, e non può spendere 1 punto 🌿 per negare la ☠️, l'eroe muore.

Tecnicamente, puoi scegliere di subire la ferita anche se hai punti 🌿 rimanenti da poter spendere, ma generalmente non è raccomandato lasciar morire un eroe.

Non sei morto automaticamente quando resti con zero punti 🌿. Semplicemente non avrai più punti 🌿 da poter spendere (vedi 5.9), che significa che la prossima ☠️ che subisci ti ucciderà. Puoi sopravvivere all'infinito con 0 punti 🌿 finché non subisci 1 ☠️.

Un eroe che muore non provoca la fine del gioco, ma provoca pesanti sanzioni. Quando un eroe muore, il suo turno termina immediatamente. Rimuovi il relativo segnalino dal gioco e tutte le sue carte Potere. Gli Oggetti che trasportava l'eroe vengono dati ad un altro eroe presente nello stesso Luogo (vedi 7.1).

Inoltre, avanza di 1 spazio il segnalino 🌀 sul relativo tracciato (vedi 9.0).

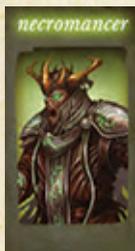
Questo può far terminare indirettamente anche il gioco (vedi 11.3).

Nel successivo turno del giocatore che controllava l'eroe ucciso, egli sceglie un nuovo eroe con cui giocare (uno che non è stato mai scelto durante la partita in corso). Effettua la preparazione per l'eroe scelto come di solito (vedi 3.2), **eccetto che il nuovo eroe inizia solo con 2 carte Potere anziché 3, e i suoi valori di default 🌀 e 🌿 sono ridotti di 1 per l'intera durata del gioco** (piazza un gettone Eroe Morto sulla Scheda Personaggio del nuovo eroe come promemoria).

Il nuovo eroe non effettua azioni nel turno in cui entra in gioco, ma può agire normalmente nel turno successivo a quello in cui è entrato in gioco (che corrisponde a 2 round dopo la morte dell'eroe precedente).

[8.2] Combattere il Negromante

Un eroe può combattere il Negromante direttamente in due circostanze: l'eroe può iniziare un combattimento con un **Azione Attaccare**, o il Negromante può attaccare iniziando un combattimento durante la **Fase Eventi** dell'eroe se questo è rimasto con zero punti 🌀 (vedi 4.1. - Eventi). Entrambe queste situazioni sono possibili quando l'eroe e il Negromante sono sullo stesso Luogo.



Il Negromante ha un valore 7 🛡️ e 6 🌀.

Ottenere un 7 con un dado a sei facce, è ovviamente impossibile. Vincere un combattimento contro un Negromante è possibile solo possedendo una **Reliquia Sacra** (7.2) o alcuni Poteri (6.0).

Perdere un combattimento contro il Negromante comporta dover subire 1 ☠️ (vedi 8.1). Eludere l'incontro con successo non comporta ulteriori effetti.

Se ci sono Piaghe sul Luogo, un vittoria in combattimento contro il Negromante obbliga quest'ultimo a sacrificare una Piaga per riuscire a fuggire; distruggi una Piaga a tuo piacere.

Una vittoria in combattimento contro il Negromante mentre non ci sono Piaghe sul Luogo, comporta la sua eliminazione e la vittoria del gioco - **ma solo se possiedi una Reliquia Sacra mentre combatti il Negromante** (vedi 11.1). Altrimenti non ci sono effetti.

[8.3] Arrendersi

In rari casi, un eroe potrebbe preferire di non resistere ad un nemico. In questo caso, egli può scegliere di accettare il risultato di una sconfitta senza lanciare alcun dado.

Esempio: L'effetto di una carta Evento obbliga il Cavaliere (Knight) ad incontrare uno Scout. Egli vede che l'effetto di essere sconfitto in combattimento comporterebbe la perdita di 1 🌀. In questo momento, il cavaliere vuole che il Negromante lo individui (vedi 4.2) per poter ingaggiarlo in combattimento, così la perdita di 1 🌀 gli porterebbe un vantaggio. Quindi, il Cavaliere sceglie di essere avvistato dallo Scout e non lancia alcun dado, e perde automaticamente il combattimento.

[9.0] TENEBRE

C'è il **Tracciato delle Tenebre** stampato in basso sul tabellone. Le **Tenebre** rappresentano **l'ammontare di potere che il Negromante ha guadagnato**, e incrementa gradualmente durante l'intera durata del gioco. A specifiche soglie, il Negromante guadagna alcuni vantaggi, come indicato lungo il tracciato.

10+☠️: Quando il Negromante si trova in un Luogo senza segnalini Piaga, ne creerà due anziché una.



20+ : Quando il Negromante ottiene un risultato di  o  durante la sua Fase Movimento, egli crea una Piaga extra nel turno.

25+ : Tutti i segnalini Piaga hanno un bonus di +1 sulla Potenza.

30 : Ogni effetto che porti il valore Tenebre oltre 30 causa la creazione di una Piaga sul **Monastero**.

Tutti questi vantaggi sono cumulativi, es: a 20 , quando il negromante ottiene un risultato di  o  e muove su un Luogo dove non ci sono Piaghe, egli ne creerà tre.

Le Tenebre  inoltre possono cambiare anche il livello di difficoltà di alcune carte Evento.

[10.0] PIAGHE

Le **Piaghe** rappresentano le forze del male del Negromante su tutto il regno. Ogni Piaga ha degli effetti negativi che produce mentre è in gioco (descritte sulla Guida di Riferimento sul retro di questo Regolamento, e ricapitolate sul retro del segnalino Piaga).

[10.1] Creazione delle Piaghe

Il Negromante crea una nuova Piaga ogni turno (alcune volte più di una) sul luogo da lui raggiunto.

Ogni volta che una nuova Piaga è creata, pesca una carta dal mazzo delle **carte Mappa** (vedi 12.1). Prendi dalla riserva il segnalino Piaga appropriato come indicato sulla carta per il Luogo di pertinenza, e piazzalo sul Luogo.

Non ci possono mai essere più di 4 Piaghe su un singolo Luogo. Se avviene qualcosa che causerebbe la creazione di una Piaga su un Luogo che ne contiene già 4, piazza la nuova Piaga sul **Monastero** anziché sul Luogo di pertinenza. Se ci sono già 4 Piaghe anche sul **Monastero** (e si deve piazzare una quinta Piaga sul **Monastero**) gli eroi perdono immediatamente la partita (vedi 11.3).

[10.2] Distruggere le Piaghe

Gli eroi possono distruggere le Piaghe effettuando una **Azione Attaccare** e sconfiggendo la Piaga ottenendo un successo in combattimento contro il valore di Potenza della Piaga (vedi 4.1 - Azioni).



Quando una Piaga viene distrutta, rimuovi il corrispondente segnalino dal gioco e rimettilo nella **riserva**.

[10.3] Piaghe di tipo Mostro

Le Piaghe di tipo Mostro hanno molti differenti effetti, ma un effetto comune è costringere l'eroe che ha terminato il turno nel Luogo dove si trova tale Piaga di a difendersi in combattimento (vedi 8.0) contro il Mostro che ha dei valori di  e  come indicati sul segnalino. Se l'eroe perde questo combattimento subisce gli effetti del fallimento relativi alla sconfitta in combattimento contro il Mostro; se vince il combattimento, non ci sono altri effetti.

Difendersi con successo contro un Mostro in un combattimento non distrugge la Piaga. Distruggere una Piaga tipicamente richiede che un eroe effettui una **Azione Attaccare** (vedi 4.1 - Azioni), che comporta ottenere un successo contro il valore di Potenza della Piaga, non contro il valore  del Mostro, e in caso di sconfitta viene inflitta la difesa della Piaga (non l'effetto per il fallimento ottenuto difendendosi dall'attacco di un Mostro).

Esempio: Il Principe (*Prince*) muove sulle **Montagne**, dove il Negromante ha creato in precedenza una Piaga **Shades**. Dato che il Principe termina il suo movimento su quel Luogo, egli viene attaccato da uno **Shade** (3, 5) e deve combatterla o eluderla. Egli combatte e vince il combattimento, ma la Piaga non subisce effetti. Il turno successivo, egli può spendere la sua azione per attaccare e distruggere la Piaga, ma deve ottenere un risultato di  o più per distruggerla (il valore di Potenza della Piaga).

[11.0] VITTORIA E SCONFITTA

Ci sono due possibili modi per gli eroi di vincere il gioco, e un solo modo per perdere.

11.1] Distruggere il Negromante

Se riesci a distruggere il Negromante, molte delle sue magie divengono inefficaci,

e i non-morti rimanenti una volta rimasti senza guida sono facilmente eliminabili.

Per distruggere il Negromante, un Eroe che possiede una **Reliquia Sacra** può combatterlo e vincere. Tuttavia, il Negromante si protegge sacrificando i suoi seguaci al posto suo. Se c'è qualche Piaga presente sul Luogo quando sconfiggi il Negromante, distruggi al suo posto una Piaga di tua scelta, e il Negromante riesce a fuggire.

Il Negromante può essere ucciso realmente solo se in un combattimento, un eroe con una **Reliquia Sacra**, lo sconfigge mentre non ci sono segnalini Piaga presenti sul Luogo. Se ciò avviene gli eroi vincono il gioco.

Questo generalmente richiede uno sforzo concertato di diversi eroi per ripulire l'area in modo da poter infliggere il colpo mortale al Negromante.

[11.2] Rituale Sacro

Se raccogli abbastanza **Reliquie Sacre**, puoi combinarle per fare un rituale che rilasci un grande potere che ripulisce le terre dai non-morti. Il potere del Negromante è stato infranto.

Per effettuare il rituale, gli eroi devono trovare **3 Reliquie Sacre** e portarle al **Monastero**. Non appena ci sono contemporaneamente **3 Reliquie Sacre** sul **Monastero**, gli eroi hanno vinto il gioco.

[11.3] Infestazione del Monastero

Il **Monastero** è un santuario che respinge il male, ma niente dura per sempre. Se in qualsiasi momento ci sono 5 Piaghe sul **Monastero**, le sue difese collassano e il regno sprofonda nelle tenebre. Tutti gli eroi hanno perso il gioco.

Ricorda che qualsiasi effetto che crei una nuova Piaga in un Luogo che contiene già quattro segnalini Piaga comporta il piazzamento della nuova Piaga sul **Monastero**. Quindi le Piaghe sul **Monastero** cresceranno rapidamente se il resto del regno è infestato.

Inoltre, qualsiasi effetto che incrementi il valore delle Tenebre  oltre 30, creerà una Piaga sul **Monastero**. Così le Piaghe si accumuleranno rapidamente sul **Monastero** se il gioco tende a durare troppo.



[12.0] ALTRE REGOLE

[12.1] Mazzo delle carte Mappa

Ogni volta che un eroe effettua una azione Cercare con successo o una Piaga viene creata, pesca una **carta Mappa** e verifica sul Luogo di pertinenza il risultato della ricerca o la Piaga da creare.

Se il mazzo delle **carte Mappa** è terminato quando devi pescare una di queste carte, rimescola gli scarti.

Se non ti è possibile risolvere una **carta Mappa** perché sono terminati i segnalini o le carte richieste, pesca un'altra **carta Mappa**. Nello sfortunato evento in cui tu abbia pescato 3 carte di fila senza trovarne una da poter risolvere, allora prendi una Piaga qualsiasi disponibile (se doveva essere creata una Piaga) o un **Oggetto** con il retro verde (se dovevi stabilire il risultato di una ricerca).

[12.2] Monastero

- Il **Monastero** ha diverse regole speciali. Queste sono tutte menzionate nel regolamento, me per riepilogare:
- Gli eroi sul **Monastero** non pescano carte Evento (vedi 4.1 - Eventi).
- Il **Monastero** è il solo Luogo dove gli Eroi possono effettuare una Azione Preghiera (vedi 4.1 - Azioni).
- Sul **Monastero** non è possibile effettuare ricerche, infatti non ha un livello di difficoltà per le ricerche (vedi 4.1 - Azioni).
- Un Eroe può spendere il suo intero turno sul **Monastero** per ricevere 1  (vedi 4-1 - Fine)
- Il Negromante non può mai entrare sul **Monastero** ed ignora gli eroi li presenti (vedi 4.2 - Movimento)
- È possibile depositare e recuperare **Oggetti** sul **Monastero** (vedi 7.1).
- Quando un effetto dovrebbe incrementare le Tenebre  oltre il valore di 30, anziché incrementare tale valore verrà creata una Piaga sul **Monastero** (vedi 9.0).
- Quando un effetto dovrebbe creare la quinta Piaga in un Luogo, essa verrà creata invece sul **Monastero** (vedi 10.1).
- Se riesci a mettere tre **Reliquie Sacre** sul **Monastero**, gli eroi vincono il gioco (vedi 11.2).
- Se in qualsiasi momento ci fossero 5 Piaghe sul **Monastero**, gli eroi perdono immediatamente il gioco (vedi 11.3).

[13.0] SUGGERIMENTI

Questa sezione non contiene alcuna regola necessaria per giocare, ma contiene informazioni utili per pianificare la vostra strategia.

[13.1] Azione Cercare

Cercare è vitale: è il modo per ottenere nuovi poteri, e anche per trovare le chiavi necessarie a recuperare le **Reliquie Sacre** - e serve almeno una **Reliquia Sacra** per vincere il gioco.



Non assumere che non sia necessario cercare perché il tuo eroe è bravo in qualche altra cosa. Un paio di poteri extra possono fare la differenza, specialmente se trovati rapidamente.

Anche dove Cercare è importante:

- Al **Castello** è più facile trovare nuovi **Poteri**, ma veramente poche **Chiavi**.
- Al **Villaggio** la situazione è simile al Castello ma meno estrema.
- Sulle **Montagne** e nella **Foresta** c'è un buon bilanciamento fra **Poteri** e **Chiavi**.
- Alle **Rovine** ci sono la maggior parte delle **Chiavi**.
- La **Palude** è l'unico Luogo dove puoi trovare un **Epifania**, che ti permette di scegliere dal mazzo delle tue **carte Potere** quella che preferisci. Inoltre qui troverai la maggior parte degli **Artefatti**, qualche **Bottiglia Magica** e poche **Chiavi**.



Le icone stampate sul tabellone sotto il livello di difficoltà della ricerca servono come promemoria dei risultati della ricerca più probabili per ogni Luogo.

[13.2] Piaghe

Le Piaghe possono causare cose davvero spiacevoli per gli eroi, e talvolta provocano la fine del gioco se ne vengono create troppe. Tuttavia, a meno che non si sta attivamente cercando di uccidere il Negromante, è importante ricordare che attaccare le Piaghe limita il potere del Negromante, ma non è quello che vi farà vincere la partita.

Distruggi le Piaghe più pericolose, ma senza dimenticare che è importante effettuare azione Cercare.

[13.3] Segretezza

Oltre a rendere meno probabile che il Negromante riesca ad individuarvi, un

valore più alto riduce l'effetto di molti eventi, quindi non deve essere ignorato anche se il Negromante non rappresenta al momento una preoccupazione.

D'altra parte, alcune volte un valore basso di Segretezza potrebbe agevolare il controllo del movimento del Negromante.

[13.4] Il Monastero

Il **Monastero** rappresenta un paradiso sicuro, dove puoi recuperare al sicuro da eventuali attacchi. Se temi per la vita del tuo eroe, è opportuno che tu lo faccia rifugiare al **Monastero**.

[14.0] REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole possono essere usate separatamente o combinate per aggiustare il livello di difficoltà del gioco.

[14.1] Modalità per Esperti

Se trovi che il gioco per te risulta troppo semplice, prova ad applicare le seguenti modifiche alla preparazione:

- Inizia con il segnalino Tenebre  sullo spazio 5 anziché zero.
- Pesca 2 **carte Mappa** anziché una, e piazza entrambe le Piaghe indicate sulle due carte su ogni Luogo (eccetto che sul **Monastero**).
- Tutti i giocatori determinano l'eroe con cui giocare ed i poteri iniziali a caso, anziché sceglierli.

Anche se questa regola è indicata come opzionale, si raccomandano tali implementazioni per i giocatori esperti. Ovviamente, potete anche inventare delle vostre regole per aggiustare ulteriormente la difficoltà del gioco.

[14.2] Giocare con il Negromante

Con 5 giocatori, assegnate ad un giocatore il controllo del Negromante. Questo giocatore sarà l'avversario degli altri giocatori e proverà a sconfiggerli. Il gioco funziona come di solito eccetto che per le eccezioni elencate di seguito.



[14.2.1] Preparazione

Il Negromante pesca 4 carte Mappa per formare la propria mano iniziale (senza mostrarle agli altri giocatori che controllano gli eroi).

[14.2.2] Movimento del Negromante

Lancia il dado per il movimento come di solito.

Se il Negromante individua qualche eroe, egli ne **sceglie** uno da perseguire, e muove verso tale eroe percorrendo il percorso più breve (in caso di percorsi equidistanti sceglie il Negromante quale seguire). Se il Negromante individua un eroe presente sul luogo dove si trova egli stesso, può scegliere di perseguire tale eroe e rimanere sul luogo dove si trova.

Se il Negromante **non** individua alcun eroe, egli muove su un Luogo adiacente qualsiasi di sua scelta, ma **non** può muovere su un luogo dove è presente un eroe. Se su tutti i Luoghi adiacenti e presente almeno un eroe allora il Negromante non muove (ma deve farlo se è possibile farlo).

Il Negromante non può mai entrare sul **Monastero**, e non individua mai gli eroi li presenti.

I numeri per il movimento stampati sul tabellone non vengono considerati.

[14.2.3] Creare le Piaghe

Ogni volta che una nuova Piaga viene creata, anziché pescare una **carta Mappa**, il Negromante gioca una **carta Mappa** della propria mano per determinare il tipo di Piaga che verrà creata. Quando la sua mano è terminata, egli pesca una nuova mano di quattro **carte Mappa**.



Se gli eroi necessitassero di pescare diverse carte Mappa per sceglierne una, il Negromante deve giocare l'appropriato numero di carte richieste e permettere che gli eroi ne scelgano una.

Il Negromante non può mai giocare una

carta che indica una Piaga di cui non ci sono più segnalini disponibili. Se non ha carte Mappa valide da poter giocare, rivela e scarta la sua mano di carte Mappa, ne pesca quattro nuove e ne gioca una di esse. Se ciò nonostante non avesse carte valide da giocare, saranno gli eroi a scegliere la Piaga da creare.

[14.3] Quinto Eroe

Giocare con 5 eroi anziché 4 (permettendo un giocatore addizionale) comporta le seguenti modifiche:

[14.3.1] Recuperare le Reliquie Sacre

La prima **Reliquia Sacra** che sarà recuperata necessita di 5 Chiavi da scartare. Una volta recuperata la prima **Reliquia Sacra** le successive richiedono solo 3 chiavi come al solito.

[14.3.2] Piaghe Extra

Alla fine di ogni turno del Negromante, lancia 1 dado (il cui risultato non può essere modificato da alcun effetto).

Se il valore di è **14 o meno**, crea una Piaga extra sul luogo dove si trova il Negromante se il risultato è .

Se il valore di è fra **15 e 24**, crea una Piaga extra sul luogo dove si trova il Negromante se il risultato è o .

Se il valore di è fra **25 e 29**, crea una Piaga extra sul luogo dove si trova il Negromante se il risultato è , o .

Se il valore di è **30**, crea una Piaga extra sul luogo dove si trova il Negromante se il risultato è , , o .

Ricorda che il gioco è stato ideato per quattro eroi. Aggiungere un quinto eroe crea degli sbilanciamenti e allunga la partita, quindi lo raccomandiamo solo se strettamente necessario.

[14.4] Mazzo Poteri Personalizzato

Se ti senti creativo, puoi inventare i tuoi eroi combinando le **carte Potere** di diversi eroi per formare un mazzo personalizzato.

Sostituisci il tuo mazzo personalizzato con quello di un altro eroe, poi gioca come di solito, eccetto che pescherai i nuovi poteri dal fondo del tuo mazzo, così che il retro della carta successiva non ti dia un indizio di quale potrebbe essere la successiva carta che pescherai.

È importante notare che gli eroi creati in questo modo **non sono necessariamente ben bilanciati**. Puoi creare eroi molto forti o incredibilmente deboli. Quindi una partita ben bilanciata è garantita solo se giocherai con gli eroi forniti nel gioco.

[15.0] CHIARIMENTI SULLE CARTE

Le carte in Darkest Night sono state create per essere autoesplicative, ma alcune sono spiegate qui più in dettaglio in caso vi sorgessero dei dubbi.

[15.1] Artefatti

La carta **Starry Veil** permette a te e a tutti gli eroi presenti nel luogo dove ti trovi di scartare e ripescare qualsiasi evento che ha un valore Fato di 5 o più (il valore Fato è il numero nell'angolo in alto a destra sulla carta; rappresenta la misura della pericolosità dell'evento stesso).

Se la nuova **carta Evento** ha anch'essa un valore Fato di 5 o più, puoi scartarla e ripescare nuovamente se lo desideri (e così via).

[15.2] Poteri dell'Accolito

Call to Death ti permette di attaccare due Piaghe con una singola azione. Lancia i dadi tutti assieme, scegli la tattica come al solito (ma includi un dado in più rispetto ad un normale attacco). Dopo aver lanciato i dadi, dividili in due gruppi, assegnando un gruppo ad ogni Piaga, e risolvi il risultato dell'attacco come se fossero due attacchi separati.

Esempio: L'Accolito usa il Potere **Call to Death** per attaccare il **Lich** e lo **Spies**. Per la sua tattica sceglie **Final Rest**, che gli permette di combattere con 3



. Lancia un totale di 4 (3 da **Final Rest**, +1 da **Call to Death**) e ottiene come risultati , , e . Egli sceglie di allocare e sul **Lich** e il e sullo **Spies**. Il **Lich** ha una Potenza di 5, così vince il combattimento e lo distrugge. Lo **Spies** ha anche lui una Potenza di 5, ma il risultato più alto che gli può allocare è , così perde il combattimento, e subisce la Difesa del **Lich** (e perde 1). L'Accolito perde anche 1 per ogni attacco (come parte delle regole standard sugli attacchi), e 1 causato dalla carta **Final Rest**, dato che almeno uno dei risultati ottenuti è un . Quindi in totale l'Accolito perde 3 e 1 , ma distrugge il **Lich**.

Se avesse ottenuto 2 risultati , avrebbe distrutto entrambe le Piaghe.



False Life e **Leech Life** hanno una speciale regola che ti proibisce di entrare sul **Monastero**, mentre sono esaurite. Queste sono considerate regole speciali, non effetti, e quindi tali regole sono attive finché la carta è esaurita.

Di solito questo comporta che tu non possa usare **False Life** ogni volta che preghi sul Monastero. Di solito è necessario Pregare per Riabilitare i Poteri, tuttavia ci sono altri modi per Riabilitare i Poteri, come usare il Potere **Calm (Priest)** o **Chapel (Prince)** per Pregare in altri Luoghi.

[15.3] Poteri del Cavaliere

Il Cavaliere ha quattro carte Potere **Oath...** (**Giuramento**) che seguono tutte uno schema simile: puoi attivarne una con una azione, e fornisce un effetto continuo finché non "assolvi" o "rompi" il giuramento, e a quel punto essa fornisce un effetto finale quando si disattiva. Le condizioni per assolvere o rompere un giuramento sono differenti per ogni giuramento.

Non puoi attivare un carta **Oath...** se un'altra è già attiva, e non puoi disattivare un carta **Oath...** eccetto che assolvendo o rompendo il giuramento. Quando assolvi o rompi il giuramento, **devi** disattivare la carta, anche se in alcuni casi puoi usare l'effetto per aver assolto il giuramento per attivare immediatamente lo stesso giuramento ancora una volta. Rompi il giuramento della carta **Oath of Valor** se provi ad eludere un combattimento. Non rompi il giuramento se invece fallisci volontariamente il combattimento.

[15.3] Poteri dello Studioso

Find Weakness è un Potere Tattica per il combattimento che permette di aggiungere 1 al risultato di uno dei dadi lanciati. Diversamente dalla **Reliquia Sacra**, che aggiunge 1 al dado con il risultato più alto, **Find Weakness** aggiunge 1 ad un singolo dado da te scelto prima di lanciare i dadi – così, se lanci diversi dadi (es. +1 dato dalla carta Potere **Ancient Sword**), lancerai il dado scelto separatamente, aggiungendo 1 al risultato con esso ottenuto, poi lancerai il resto dei dadi.

Puoi trovare utile usare un dado di colore differente per questa tattica, così da poter lanciare tutti i dadi assieme senza poi far confusione.



Quattro dei Poteri dello Studioso **si attivano immediatamente sul luogo dove ti trovi** quando ne entri in possesso; questi poteri influiscono su tutti gli eroi presenti sul luogo, ma non possono essere mossi.

Si consiglia di pensare a dove ci si trova quando si apre uno scrigno.

[15.5] Poteri del Veggente

Quando usi **Prediction** come azione, lancia 2 dadi e piazzali sulla carta, mantenendo i loro risultati. Se la userai ancora, mantieni i dadi già presenti sulla carta, e aggiungine altri due.

Esempio: Il Veggente usa la carta **Prediction**, e ottiene come risultati **6** e **3**, quindi metti i dadi con tali risultati sopra la carta. Il turno successivo, il Veggente usa ancora la carta **Prediction**, ottenendo stavolta **6** e **3**. La carta adesso ha sopra quattro dadi che riportano i risultati **6**, **6**, **3** e **3**.



Ogni volta che lanci dei dadi, puoi scegliere di usare tutti i dadi con i risultati salvati sulla carta **Prediction** anziché lanciare i dadi come al solito.

Esempio: Il Veggente Prega, e usa i risultati dei dadi salvati sulla carta **Prediction** **6**, **6**, **3** e **3**. Seguendo le regole per l'azione Pregare, egli guadagna 1 **👁** (massimo fino al default) per ogni dado con cui ha ottenuto almeno un risultato di 3, che gli permetterà di salire da 0 a 4 punti **👁**. Quindi toglie tutti i dadi da sopra la carta **Prediction**.

Quando vuoi usare i dadi salvati sulla carta **Prediction**, vengono usati tutti i dadi presenti sulla carta a prescindere dal numero di dadi che ti sarebbe consentito lanciare (sia che fossero stati di più o di meno). Non puoi usare altri dadi provenienti da fonti diverse. Tuttavia, puoi sempre cambiare il risultato di alcuni dadi, per esempio con l'uso della **Reliquia Sacra**.

Esempio: Il Veggente attacca il negromante, usando i dadi conservati sulla carta **Prediction** che hanno come risultati **6** e **3**. La **Reliquia Sacra** che sta trasportando gli consente di aggiungere 1 al risultato più alto, convertendo il **6** in un 7, che gli permetterà di sconfiggere il Negromante.

CREDITI

Game Design: Jeremy Lennert

Development: Noelle Le Bienvenu

Art: Clark Miller e Daniel Taylor

Graphic Design: Jeremy Gleeson e Barry Pike III

Playtesting: Orion Anderson, Brad Bernstein, Deon Carrico, Devon Chenoweth, Nick Cuneo, Paul Fell, Chris Ferguson, Bill Fisher, Justin Fuhrmann, Catharz Godfoot, Nathan Hansen, Jason Allen Jackson, Barry Pike III, Otmar Schlunk, David Spangler, Sean Young

Proofreading: Bill Barrett, Shane Sather, Ian Wakeham

Orgogliosamente sviluppato, prodotto e assemblato negli USA.



Traduzione in Italiano di
Francesco Neri "ZeroCool"

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.





ESEMPIO DI GIOCO

Le Tenebre ☹️ hanno appena raggiunto 15. Lo **Studioso** e il **Veggente** sono nella foresta, dove lo **Studioso** ha utilizzato la propria carta Potere *Forgotten Sanctuary* per eludere la Piaga **Zombie** mentre sono alla ricerca delle chiavi. Il **Cavaliere** è sulle **Montagne**, dove ha usato la carta Potere *Oath od Vengeance* per battere il Negromante, ma i suoi valori di ♣️ e ♠️ sono entrambi a zero e deve affrontare le Piaghe **Confusion**, **Curse** e **Shades**. Il **Ladro** è sul **Monastero**, dove ha appena finito di **Pregare** per recuperare i punti ♣️ dopo essere scampato per un pelo alla morte in precedenza.

Il **Cavaliere** vorrebbe davvero fare qualcosa per la Piaga **Confusion**, che gli impedisce di utilizzare le sue carte Potere Tattica, e si accorge che il **Ladro** ha la carta Artefatto *Cowl Vanishing*, che consente a chi la possiede di ignorare l'effetto di una Piaga ogni turno. Propone che il **Ladro** faccia il primo turno per potergli consegnare la carta Artefatto *Cowl Vanishing*.



Gli **Oggetti** possono solo essere scambiati fra gli eroi che si trovano nello stesso Luogo, quindi è necessario che il **Ladro** vada sulle **Montagne**; sulle **Montagne** è presente già una Piaga **Curse**, che costringe gli eroi a perdere 1 ♣️ quando entrano nel Luogo dove si trova tale Piaga. Il **Ladro** potrebbe utilizzare la carta *Cowl Vanishing* su se stesso e ignorare

la Piaga **Curse** ed entrare sulle **Montagne** senza perdere 1 ♣️, ma questo bloccherà l'Oggetto e gli sarà così proibito di passarlo fino suo prossimo turno, e il **Cavaliere** avrebbe davvero voluto usarlo nel turno in corso. Così, il **Veggente** sceglie di esaurire la carta *Prophecy of Safety* all'inizio del turno del **Ladro**, che gli permette di ignorare tutte le situazioni che lo obbligano a spendere o perdere punti ♣️ nel turno.



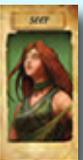
Il **Ladro** salta quindi la sua Fase Evento (perché si trova sul **Monastero**) e come azione sceglie di **Viaggiare** verso le **Montagne**, che gli fa incrementare il suo valore di ♠️ da 4 a 5. La carta *Prophecy of Safety* gli permette di ignorare gli effetti della Piaga **Curse**, e quindi passa la carta *Cowl Vanishing* al **Cavaliere**. Poi, dato che ha terminato il suo turno sul Luogo dove si trova la Piaga **Shades**, è costretto a difendersi dal suo attacco; fortunatamente, la carta *Prophecy of Safety* ha ancora effetto, così anche se fallisce il tiro dei dadi non gli succederà niente. Se avesse potuto usare il suo potere *Vanish*, questo incontro sarebbe stato a suo vantaggio, dato che gli avrebbe dato una piccola possibilità di guadagnare ♠️; tuttavia, la Piaga **Confusion** gli impedisce di usare carte Potere Tattica, quindi non ha nulla da guadagnare, comunque vada.



Solo per divertimento, decide di difendersi senza lanciare i dadi (regola 8.3) e usa *Prophecy of Safety* per ignorare la ☹️ subito.

Si noti che il **Ladro** è ora nello stesso Luogo con il Negromante, ma non subisce alcuna penalizzazione per questo, perché non ha iniziato il suo turno sullo stesso Luogo con il Negromante. Al suo prossimo turno, se il Negromante è ancora lì, perderà 1 ♠️ all'inizio del suo turno.

Al **Veggente** sarebbe piaciuto utilizzare il suo Potere *Prophecy of Safety* sul **Cavaliere** per assicurarsi che non muoia questo turno, ma il potere adesso è esaurito, così decide di **Nascondersi** così da poterlo riabilitare. Dal momento che ha in programma di riabilitare i suoi poteri in ogni caso, decide che potrebbe esaurire anche la carta *Prophecy of Fortune* all'inizio del suo turno per avere 1 ♣️ in più su tutti i tiri in questo turno. Dopo aver esaurito la carta *Prophecy of Fortune*, pesca una carta Evento, che risulta essere la carta **Midnight**; un evento piuttosto brutto. Tuttavia, ha anche la carta *Foreknowledge*, che gli permette di pescare una carta Evento in più e scartare poi quella che vuole. La seconda carta Evento è **Altar**. Sceglie quindi di scartare la carta Evento **Midnight** e risolvere la carta **Altar**. La carta **Indica** di lanciare 1 ♣️ e prendere il più alto; *Prophecy of Fortune* consente di lanciare 1 ♣️ extra in tutti i tiri in questo turno, così lancia in totale 2 ♣️, ed ottiene come risultati ♠️ e ♣️.



Prende il risultato più alto (🎲) e consulta la tabella sulla carta, che indica che ha l'opzione di spendere 1 🎲 per ricevere 1 🎲. Il Veggente ha già 4 🎲, che il suo valore di default, ma la carta Evento non specifica una soglia massima, così spende 1 🎲 (riducendo il suo valore di 🎲 da 6 a 5) ed incrementa il suo valore di 🎲 a 5.

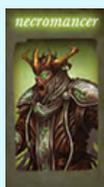


Poi, con la sua azione, decide di Nascondersi. Il suo valore di 🎲 è già 5, così l'azione Nascondersi non fa incrementare tale valore, ma Riabilita comunque le sue carte Potere, quindi volta in posizione scoperta le carte **Prophecy of Fortune** e **Prophecy of Safety**, che adesso sono pronte per essere usate nuovamente.

Alla fine del suo turno, il Veggente si deve difendere contro la Piaga degli **Zombi** presente sul luogo dove si trova. Decide di usare la carta Tattica **Premonition**, che gli consente di eludere l'incontro lanciando 3 🎲. Inoltre riceve +2 🎲 quando elude dato dalla carta Potere **Forgotten Sanctuary** dello Studioso, dato che è attiva sul luogo dove si trova il Veggente. **Prophecy of Fortune** aggiunge un altro dado, arrivando così ad un totale di 6. Ottiene come risultati 🎲, 🎲, 🎲, 🎲, e 🎲. La Potenza dello **Zombi** è solo 3, così il Veggente ottiene 3 successi; dato che ha ottenuto almeno 2 successi, non deve esaurire la carta **Premonition**.



Il **Veggente** poi volta ed esaurisce ancora la carta **Prophecy of Safety**, questa volta all'inizio del turno del Cavaliere. Il **Cavaliere** perde 1 🎲 all'inizio del suo turno perché si trova sullo stesso luogo assieme al Negromante; tuttavia dato che il Cavaliere è già a zero punti 🎲, ciò non ha effetto su di lui. Poi, dato che ha zero punti 🎲, e il Negromante è presente, anziché pescare una **carta Evento**, è costretto a difendersi contro il Negromante.



Il Negromante ha 7 🎲, il che significa che non è possibile combatterlo con successo senza una **Reliquia Sacra**; tuttavia, il Cavaliere ha la carta **Oath of Vengeance** attiva, che gli permette di aggiungere 1 al risultato del dado con cui ha ottenuto il risultato più alto in un combattimento contro il Negromante, così ha una chance di vincere il combattimento. Usa la carta **Vanishing Cowl** che il Ladro gli ha dato in precedenza per ignorare l'effetto della Piaga **Confusion**, così potrà usare le carte Tattica durante questo turno; tuttavia, può usare solo una carta Tattica per combattimento, così deve decidere se utilizzare la carta **Charge** o **Reckless Abandon**. **Reckless Abandon** gli permette di lanciare più dadi, ma gli causa anche la perdita di 🎲 se ottiene meno di due successi - e dato che la carta **Oath of Vengeance** aggiunge solo 1 al dado con il risultato più alto, la chance di ottenere due 7 è nulla. Tuttavia, la carta **Prophecy of Safety** gli permetterà di ignorare la perdita di 🎲 - e



poi è già a zero 🎲, quindi non avrebbe alcun effetto in ogni caso. Non vedendo lati negativi in questo caso decide di usare la carta **Reckless Abandon**.

Ottiene come risultati 🎲, 🎲, 🎲 e 🎲, è l'effetto della carta **Oath of Vengeance** converte uno dei risultati 🎲 in 7. Non è possibile uccidere il Negromante senza una **Reliquia Sacra**, ma il Negromante non è in grado di controllare se sei in grado di finirlo o meno, quindi se lo sconfiggi in combattimento, mentre non possiedi una **Reliquia Sacra**, il Negromante sacrifica comunque una delle Piaghe per scappare. Quindi il Cavaliere può distruggere una Piaga di sua scelta per aver battuto in combattimento il Negromante. La Piaga **Curse** non ha effetti nocivi per gli eroi che si trovano sul luogo, quindi non rappresenta una priorità. Rimangono le Piaghe **Confusion** e **Shades**. Nessuna di esse ha un effetto che influisce sul Cavaliere in questo turno - ha già ignorato la Piaga **Confusion** usando la carta **Vanishing Cowl**, e anche se fallirà la difesa contro lo **Shade**, l'effetto della carta **Prophecy of Safety** lo proteggerà - ma ciascuna di esse potrebbe rivelarsi pericolosa nei turni successivi. Il Cavaliere decide di distruggere la Piaga **Shades**, dato che ha il valore Potenza maggiore, e pensa di attaccare la Piaga **Confusion** con la sua azione. Ma prima, avendo vinto il combattimento contro il Negromante, ha assolto alla condizione della carta **Oath of Vengeance**; la carta potere viene disattivata, ma come ricompensa può effettuare un'azione gratuita. Nei round precedenti ha usato la sua azione gratuita per attivare ancora la carta **Oath of Vengeance**, ma al momento è coscente del suo scarso punteggio di 🎲, così decide di usare l'azione gratuita per attivare la carta **Oath of Purging**.



Poi usa la sua azione regolare per attaccare la Piaga **Confusion**. Decide di usare ancora la carta **Reckless Abandon** (non essendoci ancora nessun aspetto negativo), e la sua carta **Oath of Purging** gli conferisce +2 🎲 quando attacca le Piaghe, così lancia 6 🎲 ed ottiene come risultati 🎲, 🎲, 🎲, 🎲, e 🎲. La Potenza della Piaga **Confusion** è 4 ed avendo ottenuto 3 successi la distrugge. Perde comunque 1 🎲 per aver attaccato, ma anche stavolta non subisce tale perdita essendo già a zero 🎲. Distruggendo la Piaga ha assolto la condizione della carta **Oath of Purging**, così la disattiva e riceve 1 🎲 che gli darà un po' di respiro per il prossimo round.



Questo ha lasciato solo lo Studioso, che inizia il suo turno pescando la carta Evento **Evil Day**, che gli dà la possibilità di esaurire un potere o di pescare due nuove carte Evento. Egli sceglie di esaurire la sua carta **Forgotten Sanctuary**. Dato che questa carta era attiva quando la esaurisce, adesso è soppressa (vedi 6.2); non fornisce più il suo effetto, ma quando verrà riabilitata, si riattiverà automaticamente sulla

Foresta. Egli considera di usare la sua azione per Nascondersi, così può riattivare la sua azione immediatamente, ma decide che potrebbe essere meglio aspettare finché non avrà esaurito anche la carta potere **Preparation**, così potrà riabilitarle entrambe con una singola azione.

Come sua azione quindi sceglie di Cercare. La sua carta **Reserch Materials** gli permette di lanciare +1 🎲 quando Cerca, così lancia 2 🎲 e ottiene come risultati 🎲 e 🎲. Il livello di difficoltà della ricerca è 4, così non trova alcunché. Non soddisfatto del risultato, decide di esaurire la carta **Thoroughness** che gli permette di pescare una carta addizionale, per un totale di 3. Egli pesca 3 carte e verifica il risultato della ricerca su ogni carta, e considerando che si trova sulla **Foresta** trova una cassa del tesoro e due chiavi. Egli decide di prendere una delle chiavi, quindi scarta tutte e tre le carte Mappa.



Poi, alla fine del suo turno, deve difendersi contro la Piaga **Zombies**. Dato che la carta **Forgotten Sanctuary** è esaurita, non gli fornirà dadi extra in questo turno. Può usare la sua carta Tattica **Find Weakness** per combattere con 1 🎲 e aggiungere 1 al risultato ottenuto, ma dato che la Piaga **Zombies** ha 5 🎲 e solo 3 🎲, decide che avrà più possibilità eludendo l'incontro senza usare la carta Tattica. Lancia 1 dado e ottiene come risultato 🎲. Dato che il risultato è inferiore al valore di 🎲 della piaga **Zombies**, subisce 1 🎲, e spende 1 🎲 per evitarla.



Adesso che tutti gli eroi hanno svolto il loro turno, il Negromante effettua il suo. Avanza il segnalino Tenebre 🎲 da 15 a 16, poi lancia 1 🎲 per il suo movimento ed ottiene come risultato 🎲, che è maggiore degli zero 🎲 posseduti dal **Cavaliere**, così rimane sulle **Montagne**. Poi crea una nuova Piaga sulle **Montagne** e pesca una carta Mappa e verifica quale tipo di Piaga verrà creata sulle **Montagne**. Risulta essere una Piaga **Corruption**. Questo round adesso è stato completato. Tutti gli eroi voltano il loro segnalino Turno sul lato con il sole, ed inizia un nuovo round.



PIAGHE



Confusion (Confusione)

Mentre l'eroe si trova sul luogo dove è presente questa Piaga non può utilizzare le carte Potere di tipo Tattica.

Potenza: 4 **Difesa:** Perdi 1 Turno



Corruption (Corruzione)

Mentre l'eroe si trova sul luogo dove è presente questa Piaga non può utilizzare le carte Potere Bonus.

Potenza: 5 **Difesa:** Esaurisci tutti i Poteri



Curse (Maledizione)

Quando l'eroe entra sul luogo dove è presente questa Piaga perde immediatamente 1

Potenza: 5 **Difesa:** Perdi 1



Dark Fog (Nebbia Oscura)

Il livello di difficoltà della Ricerca sul luogo dove è presente questa Piaga è incrementata di 2.

Potenza: 5 **Difesa:** Perdi 1 Turno



Desecration (Profanazione)

Se presente in gioco, il livello delle Tenebre avanza di uno spazio extra all'inizio di ogni turno del Negromante.

Potenza: 4 **Difesa:** Nessun Effetto



Evil Presence (Presenza Maligna)

Mentre l'eroe si trova sul luogo dove è presente questa Piaga lancia 1 dado in meno per eludere l'incontro.

Potenza: 4 **Difesa:** Evento



Lich (Non Morto)

Se l'eroe termina il suo turno sul luogo dove è presente questa Piaga deve difendersi da un attacco di questo Mostro.

Potenza: 5 **Difesa:** 5 5 **Sconfitta:**



Shades (Ombra)

Se l'eroe termina il suo turno sul luogo dove è presente questa Piaga deve difendersi da un attacco di questo Mostro.

Potenza: 5 **Difesa:** 3 5 **Sconfitta:**



Shroud (Protezione Maligna)

Le Piaghe presenti sul luogo dove è presente questa Piaga non possono essere distrutte (Shroud deve essere distrutta prima).

Potenza: 5 **Difesa:**



Skeletons (Scheletri)

Se l'eroe termina il suo turno sul luogo dove è presente questa Piaga deve difendersi da un attacco di questo Mostro.

Potenza: 5 **Difesa:** 4 4 **Sconfitta:**



Spies (Spie)

Alla fine di ogni turno gli eroi presenti sul luogo dove si trova questa piaga perdono 1 .

Potenza: 5 **Difesa:** Perdi 1



Taint (Contaminazione)

Mentre l'eroe si trova sul luogo dove è presente questa Piaga non può guadagnare per nessun motivo.

Potenza: 5 **Difesa:** Perdi 1



Unholy Aura (Aura del Male)

Mentre l'eroe si trova sul luogo dove è presente questa Piaga lancia 1 dado in meno quando combatte (minimo 1 dado).

Potenza: 4 **Difesa:** Perdi 1



Vampire (Vampiro)

Se l'eroe termina il suo turno sul luogo dove è presente questa Piaga deve difendersi da un attacco di questo Mostro.

Potenza: 6 **Difesa:** 4 4 **Sconfitta:**



Zombies (Zombi)

Se l'eroe termina il suo turno sul luogo dove è presente questa Piaga deve difendersi da un attacco di questo Mostro.

Potenza: 5 **Difesa:** 5 3 **Sconfitta:**

NEGROMANTE

7 6

Perdi 1 quando inizi il tuo turno sul luogo dove si trova il Negromante.
Durante il turno del Negromante (vedi 4.2):

TENEBRE:

- Avanza di 1 spazio, più 1 per ogni Piaga *Desecration* in gioco

MOVIMENTO:

- Lancia 1 e compare il risultato con il valore degli eroi
- Gli eroi con un valore minore del risultato ottenuto sono individuati a meno che non si trovino sul *Monastero*.
- Il Negromante muove verso l'eroe individuato più vicino.
- Se non viene individuato alcun Eroe il Negromante muove seguendo la freccia con riportato a fianco il risultato ottenuto con il dado.

PIAGHE:

- Crea una Piaga sul Luogo raggiunto dal Negromante.
- Il livello di raggiunto può causare la creazione di Piaghe extra.
- Se sul Luogo ci sono già 4 Piaghe, la nuova Piaga viene creata sul *Monastero*.

RELIQUIA SACRA



- Nei combattimenti aggiungi 1 al con cui hai ottenuto il risultato più alto.
- Perdi 1 all'inizio del tuo turno.
- Perdi 1 se la ricevi da un altro eroe.
- Ogni eroe ne può trasportare solo una alla volta.

OGGETTI

(Possono essere scambiati fra gli eroi o depositati al Monastero)



Chiave: Tre di queste chiavi possono essere scartate per recuperare una *Reliquia Sacra* (conta come azione).



Scrinio: Scartalo in qualsiasi momento per poter pescare una nuova *carta Potere*.



Bottiglia Magica: Scartala dopo aver lanciato il dado per un combattimento per lanciare altri 3 dadi extra.



Polvere dell'Evanescenza: Scartala dopo aver fallito un tiro per eludere un incontro per trasformarlo in un successo.



Pietra del Teletrasporto: Scartala durante il tuo turno per muovere subito su qualsiasi luogo e ricevere 1 .

ALTRI RISULTATI DELL'AZIONE CERCARE

(Hanno effetto immediatamente una volta scoperti)



Artefatto: Pesca una *carta Artefatto*.



Epifania: Cerca e prendi dal tuo mazzo delle *carte Potere* il potere che preferisci, poi rimescola il mazzo.



Santuario Perduto: Ricevi 2 .



Rifornimenti: Pesca 2 *carte Potere*, prendine una e rimetti l'altra in fondo al tuo mazzo delle carte Potere.