

Regole di base (bozza accennata)

PROLOGO E INTRODUZIONE AL BACKGROUND

(La prima lettera di Mentor e la sua continuazione non ancora usata come background)

PRESENTAZIONE

- Spiegare brevemente, in due righe, cos'è HeroQuest, come quando si deve spiegare a qualcuno che non lo conosce)
- Raccomandiamo di usare solo le venti sezioni delle Regole di Base se nella tua partita ci sono giocatori inesperti. E' consigliabile aggiungere le Regole Eroiche quando tutti i giocatori avranno familiarizzato con le Regole di Base. Nel caso in cui in una partita vi siano sia giocatori esperti che novizi, cercate di facilitare il più possibile l'esperienza di gioco ai giocatori con meno esperienza. Se al tavolo di gioco siedono esclusivamente giocatori esperti allora dimenticate qualsiasi prudenza ed aggiungete le Regole Eroiche per un'esperienza più completa del gioco.

- Benvenuto bla, bla, bla...

1. COMPONENTI

1.1 Dadi (di ogni tipo e perché sono così)

I simboli delle facce laterali dei dadi da combattimento hanno questo significato:

Un Teschio indica un impatto in attacco. Lo utilizzano tutte le miniature del gioco.

Uno scudo con il simbolo di un leone rampante indica un blocco in difesa di un impatto. Lo usano gli Eroi.

Uno scudo ovale indica un blocco in difesa di un impatto. Lo usano gli Antagonisti.

Un risultato HQ indica un impatto critico in attacco, che non si potrà bloccare con un risultato di scudo in difesa.

Un risultato di ζ? Indica un fallimento in attacco, che darà un dado gratuito in attacco all'antagonista [forse inteso nel senso di avversario generico ndt]

(devo fare una tabella semplice con tutte le opzioni, con ciò che significano in attacco e in difesa e se ciò comporta qualche effetto o nessun effetto).

1.2 Carte

1.2.a Incantesimi

1.2.b Equipaggiamento

1.2.c Artefatti

1.2.d Tesoro

1.2.e Altre carte

1.3 Mobilia ed elementi scenici

1.4 Miniature

1.5 Libro delle Avventure

1.6 Schermo

1.7 Tabellone

1.8 Foglio Scheda del Personaggio (la hanno chiamata scheda, tessera e carta...tra l'altro, foglio fa molto RPG).

2. INTRODUZIONE AL GIOCO

2.1 Come iniziare a giocare

- Del gruppo di giocatori uno dovrà agire come Stregone Malvagio, farà il narratore quando lo indica la storia, disporrà delle informazioni segrete per ogni avventura e farà da antagonista al resto dei giocatori, che ciameremo Avventurieri. Lo SM gestirà tutte le miniature che non siano dei giocatori [degli Avventurieri ndt], miniature che chiameremo Antagonisti. (Dovrò cambiare con Avventurieri e Antagonisti tutte le altre parole usate lungo il Regolamento, per unificare).

2.2 Collocazione del Tabellone

- Si userà la faccia A o B del Tabellone secondo le indicazioni dell'avventura scelta per giocare, con il simbolo HQ che sta nell'angolo di ogni tabellone alla destra dello Stregone Malvagio e la lettera A o B a sinistra.

2.3 Collocazione dello schermo

- Il giocatore Stregone Malvagio piazzerà lo schermo davanti a sé, frapponendolo al tabellone, con la tabella di aiuto al gioco per SM che guarda verso di lui.

2.4 Scegliere il Personaggio

- Se non si tratta di un gruppo di giocatori che giocano normalmente assieme, allora si deve procedere alla scelta dell'eroe che ognuno di loro muoverà. Ogni giocatore scriverà segretamente in un pezzo di carta (o sul suo cellulare) l'eroe che decide di scegliere per giocare ogni avventura partendo da questa. Lo scritto si svelerà e si condividerà con gli altri simultaneamente. Se qualcosa che è stato scritto non è valido, questa persona sceglierà per ultima, una volta che tutti gli altri giocatori abbiano un eroe a loro assegnato.

- Ci sono due eroi disponibili per ogni archetipo nella scatola, se due giocatori scelgono lo stesso tipo di eroe si divideranno casualmente qui muove il maschio e chi la femmina, se non si mettono d'accordo. Se tre giocatori o più scelgono lo stesso personaggio si sceglierà lo stesso a caso i due giocatori che prenderanno il maschio e la femmina, mentre i giocatori scartati sceglieranno il personaggio da muovere una volta che tutti i rimanenti giocatori siano già in possesso del proprio eroe.
- - Non ci sarà la possibilità di cambiare eroe una volta assegnato.
- - Una volta assegnati gli eroi che ciascun giocatore muoverà, si procederà a stabilire come si collocano i giocatori attorno al tabellone.

2.5 Come disporsi attorno al tabellone

- Si tirerà un dado ciascuno per ogni giocatore ed essi si collocheranno da chi ha ottenuto il punteggio più alto a chi ha ottenuto il più basso, disponendosi alla destra dello Stregone Malvagio. Questo tiro di dadi e la conseguente disposizione aleatoria dei giocatori si ripeterà all'inizio di ogni avventura.

- Lo Stregone Malvagio deve evitare in tutti i modi che i giocatori si dispongano attorno al tavolo secondo le loro preferenze, dato che essi tenderanno a scegliere il posto preferito per motivi tattici. La disposizione attorno al tavolo deve essere casuale, ricorda che tu sei il loro avversario.

- Non vi sarà la possibilità di cambio di posto una volta assegnato.

(Quando i giocatori raggiungeranno una certa esperienza potranno aggiungere sommando al "tiro per la collocazione delle sedie" [manca qqs ndt] per riuscire così ad attivare prima il proprio eroe).

2.6 Divisione degli Incantesimi

- Potranno ricevere Incantesimi unicamente quei personaggi con capacità magica, indicata nella loro scheda di controllo.

- Tutta la disposizione e divisione degli Incantesimi si realizzerà segretamente, con le carte a faccia in giù.
- Gli Incantesimi si raggrupperanno per tipo, separandoli dagli altri a seconda del disegno del retro della carta. Ogni tipo di Incantesimo si mescola e si pone separato sopra il tabellone.
- Gli Incantesimi si sceglieranno con dei Turni Magici. Ogni Turno Magico permette ad ogni giocatore con capacità magiche di prendere 3 carte del medesimo tipo. Le prenderà senza guardare quali sono.
- L'ordine per dividere le carte degli Incantesimi si sceglie seguendo la posizione del giocatore al tavolo di gioco, cosicché sceglierà per primo il mago alla destra dello Stregone Malvagio. Il giocatore sceglierà unicamente un tipo di sapere e, senza vedere, né scegliere né mostrare le carte, prenderà le tre carte che sono disponibili in cima al mini mazzo corrispondente. Successivamente il personaggio con capacità magiche posizionato alla destra del primo farà lo stesso e così di seguito finché ogni giocatore con capacità magiche abbia ottenuto le carte corrispondenti al suo Turno magico.
- In seguito si procederà con un secondo Turno Magico, durante il quale gli eroi definiti come maghi o similare potranno prendere nuovamente un altro giro di carte, con lo stesso procedimento, ma senza poter ripescare dal medesimo sapere del quale tengono già una carta.
- Ci sarà un terzo Turno Magico unicamente per i personaggi che siano maghi o che abbiano questa indicazione nella loro scheda di controllo.
- Ricorda che tutto il procedimento di scelta avviene con le carte disposte a faccia coperta. Non appena non ci sono più carte da dividersi, lo Stregone Malvagio ritirerà le carte restanti senza guardarle né mostrarle. I giocatori possono ora guardare le carte che hanno scelto.
- Nessun giocatore ha l'obbligo di mostrare le proprie carte agli altri, fino al momento in cui decida di utilizzarne una, momento in cui la carta diventerà pubblica.

2.7 Scegliere un'avventura

- Lo Stregone Malvagio sceglierà l'avventura da giocare precedentemente a tutto il procedimento di scelta degli eroi, delle posizioni, delle carte. Lo scriverà a parte e non metterà a parte gli altri giocatori del titolo dell'avventura finché non la si comincerà. Per iniziare l'avventura lo Stregone Malvagio procederà alla lettura dell'introduzione agli altri giocatori: da questo momento l'avventura è ufficialmente iniziata.

3. TURNO DI GIOCO

- 3.1- In ogni turno di gioco ogni giocatore potrà attivare la sua miniatura dell'eroe e lo Stregone Malvagio potrà attivare tutte le miniature antagoniste che possiede, così come gli effetti speciali delle trappole che si attivano nel corso del gioco.
- 3.2 I giocatori si attivano uno a uno, da destra a sinistra, iniziando da quello che siede alla destra dello Stregone Malvagio. Ogni giocatore realizzerà le azioni che vuole con il proprio personaggio, finché non possa compierne più o decida di non compierne più. In questo momento tocca al giocatore seguente e così via.
- 3.3- Una volta che i giocatori hanno terminato toccherà allo Stregone Malvagio realizzare le azioni che può compiere con le miniature a sua disposizione.
- 3.4- Lo Stregone Malvagio attiverà le sue miniature nell'ordine desiderato, compiendo tutte le azioni possibili con ciascuna miniatura prima di passare alla successiva.

3.5 Nessun giocatore potrà conservare azioni per utilizzarle in altri momenti (e nemmeno lo Stregone Malvagio).

3.6 Ogni giocatore ha a disposizione due azioni per turno.

3.7 I tipi di azione a disposizione dei giocatori saranno:

- azione di movimento, limitata ad una per turno.
- Azione di attacco, se ne potranno usare fino a due per turno.
- Azione di Attacco a Distanza, se ne potranno usare fino a due per turno.
- Azione di Magia, se ne potranno usare fino a due per turno.
- Azione di Ricerca, se ne potranno usare fino a due per turno.
- Azione Speciale, limitata ad una per turno.

3.8 Ogni giocatore deciderà che tipo di azione vuole compiere in ogni turno ed in che ordine.

4. AZIONE DI MOVIMENTO

4.1 Per spostare il tuo Personaggio sulle caselle del tabellone devi usare un'azione di Movimento.

4.2 Per muovere si tirano i dadi di movimento, ogni risultato di una delle facce laterali del dado di movimento indicherà il movimento permesso in quel Turno per quella azione di movimento; la somma dei risultati di entrambi i dadi sarà il numero di caselle del quale la miniatura si può muovere in quel turno.

4.3 Il numero di caselle per muovere ottenuto si potrà usare totalmente o parzialmente. Non si possono conservare punti di movimento che non si utilizzano per impiegarli in seguito.

4.4 La azione di Movimento sarà terminata prima di iniziare un'altra azione. Non si può dividere una azione di Movimento, spostando la miniatura, compiendo un'altra azione e poi terminando il movimento lasciato in sospeso.

4.5 Il movimento avverrà dalla casella occupata dalla miniatura ad un'altra casella adiacente, legale e che non sia in diagonale.

4.6 Una casella legale è una casella vuota. Una casella illegale è quella occupata da un'altra miniatura (di un Eroe o di un Antagonista) o da un elemento scenico.

4.7 Si potrà passare su una casella occupata da un altro Eroe se questi dà il permesso di passare. In ogni caso non si potrà terminare il movimento in una casella occupata da un'altra miniatura.

4.8 Una casella non può contenere due miniature contemporaneamente.

4.9 Vi sono elementi che non occupano una casella in quanto sono situati sull'intersezione tra le caselle. Non si possono attraversare porte chiuse per arrivare ad un'altra casella di gioco. Non si può nemmeno attraversare il disegno delle pareti sul tabellone per raggiungere un'altra casella adiacente.

4.10 Non si può occupare una casella che contenga una miniatura di macerie. Non ci si potrà nemmeno passare sopra saltandolo.

4.11 Le basi esagonali dei dadi non contengono alcun risultato numerico, quindi non si possono sommare al movimento. Il loro comportamento è distinto e viene spiegato qui di seguito.

4.12 Un risultato di HQ permette ad una miniatura di ottenere il massimo del proprio movimento permesso. Se il risultato dell'altro dado è una faccia laterale non si sommerà il risultato al movimento totale ottenuto.

4.13 Se il risultato è un doppio HQ allora il giocatore ottiene il massimo del movimento permesso al proprio eroe ed otterrà una "prodezza". La quale, durante questo turno, può significare la possibilità di evitare la prima trappola che si incontra o anche ignorare l'attacco gratuito di un nemico a tua scelta, quando muovi adiacente ad esso.

4.14 Un risultato di ? viene considerato come fallimento o risultato incerto di movimento. Se si ottiene un ? e nell'altro dado un risultato di movimento da 1 a 3, allora egli urterà una volta; se il risultato è da 4 a 6 urterà due volte.

4.15 Urtare significa che se si passa adiacenti ad una miniatura amica lo Stregone Malvagio potrà spostare di una casella questo eroe. Se si passa adiacenti a più miniature amiche nello stesso momento, lo Stregone Malvagio deciderà su quale miniatura si applica l'urto. Se si urta due volte si applica la regola precedente due volte in caselle diverse di movimento, oppure lo Stregone Malvagio potrà applicarla sulla medesima casella se vi sono più miniature amiche adiacenti.

4.16 Un risultato di doppio ?? significherà che la tua miniatura non si muove, però l'azione è considerata fatta. Se ti rimane ancora un'azione da compiere durante questo Turno non potrai utilizzarla per muoverti.

5. AZIONI DI RICERCA

5.1 Quando decidi di utilizzare un'azione di ricerca dovrai scegliere che tipo di ricerca effettuare ed informarne lo Stregone Malvagio. Egli ti risponderà comunicandoti l'esito della tua ricerca.

5.2 Non puoi utilizzare un'unica azione per compiere più di una ricerca simultanea.

5.3 Puoi scegliere di compiere una ricerca di: Trappole, Porte Segrete, Tesori Nascosti.

5.4 Se la risposta dello Stregone Malvagio alla tua ricerca è positiva allora lo Stregone disporrà gli elementi nascosti o segreti riguardanti la tua ricerca nel luogo appropriato del tabellone.

5.5 Una Ricerca interessa un'area effettiva limitata: se il personaggio si trova dentro una stanza i risultati ottenuti dalla ricerca riguarderanno solamente quella stanza. Se l'azione di Ricerca si esplica lungo un corridoio i risultati riguarderanno le caselle lungo la linea di vista comprendendo al massimo 8 caselle di distanza dalla miniatura.

6. AZIONE DI ATTACCO

- 6.1 Per attaccare un'altra miniatura in corpo a corpo devi utilizzare un'azione di attacco. E' necessario stare su una casella adiacente alla casella della miniatura obiettivo dell'attacco, ma non in diagonale.
- 6.2 Per compiere un'azione di attacco si utilizzano i dadi di combattimento.
- 6.3 Lo svolgimento di un'azione di attacco consta di due parti, come prima parte il tuo lancio di dadi di combattimento, che saranno il tuo ATTACCO, e poi il lancio dei dadi da combattimento della miniatura attaccata, che sarà la sua DIFESA.
- 6.4 L'attaccante lancia tanti dadi da combattimento quanti sono indicati dalla sua capacità di attacco nella scheda di controllo della sua miniatura.
- 6.5 L'attaccato, o difensore, lancia tanti dadi da combattimento quanti sono indicati con la sua capacità di difesa.
- 6.6 Sulla scheda di controllo di ogni personaggio sono raffigurati due tipi di dadi da combattimento: neri e bianchi. Come effetto di lancio sono uguali, la differenza di colore indica unicamente da dove vengono ottenuti.
- 6.7 I dadi di colore nero sono dadi da combattimento intrinseci al personaggio, ottenuti grazie alla sua forza o abilità guerriera. Questi dadi si usano in combattimento anche quando il personaggio non impugna alcuna arma.
- 6.8 I dadi da combattimento di colore bianco sono i dadi che si ottengono utilizzando determinate armi. Ogni arma indicherà quale quantità di dadi aggiunge all'attacco/combattimento. Si può usare una sola arma per ogni azione di attacco.
- 6.9 I dadi da combattimento usati in un'azione di attacco saranno la somma dei dadi neri più quelli bianchi dell'arma impiegata in quel momento.
- 6.10 Al compimento di un'azione di attacco contro un obiettivo e una volta lanciati i dadi da combattimento corrispondenti, ogni risultato di Teschio indicherà un possibile impatto contro l'avversario. Questi risultati dei Teschi possono essere bloccati dal difensore con un risultato di Scudo corrispondente. Ogni risultato HQ ottenuto indica un impatto diretto senza difesa possibile da parte del difensore.
- 6.11 Una volta che l'attaccante ha lanciato i propri dadi e visto il risultato, il suo avversario si accingerà ad effettuare un lancio di dadi da combattimento che corrisponde alla propria capacità di difesa della scheda di controllo. Tanto neri come bianchi. I risultati di Scudo che si ottengono bloccheranno ogni risultato Teschio dell'attaccante. Ogni Scudo ottenuto annulla un risultato di Teschio [Eroi ed Antagonisti hanno Scudi specifici ndt].
- 6.12 Ogni impatto non bloccato elimina un Punto di Vita della miniatura attaccata. Se l'attacco ha un numero di impatti non bloccati maggiore dei Punti di Vita che possiede l'obiettivo dell'attacco, gli impatti che avanzano non si potranno né conservare né riassegnare.
- 6.13 Se durante il lancio dei dadi da combattimento compaiono delle facce con simbolo ?, questo attacco è un "fallimento" ed è un colpo mancato. Se si ottiene unicamente un risultato ? l'avversario ha l'opportunità di lanciare a sua volta questo dado, ma stavolta contro il giocatore che lo ha inizialmente gettato. Questo dado extra di contrattacco si può bloccare a sua volta lanciando

ugualmente un solo dado. Se però nel risultato del lancio dei dadi si hanno due o più ? allora l'avversario può utilizzare tutti questi dadi per un "contrattacco" senza che vi possa essere un lancio di dadi in difesa in risposta. (spiegare più semplicemente)

6.14 Sui Punti Vita

6.14.a L'eliminazione di una miniatura può avvenire per effetto di azioni di Attacco, Attacco a Distanza, come anche per effetto di Magia o Trappole.

6.14.b Una figura di servitore gestita dallo SM si ritirerà dal tabellone quando i suoi Punti Vita raggiungono lo 0.

6.14.c Se invece un Eroe o un Avversario raggiungono gli 0 Punti Vita si stenderà la miniatura sul tabellone per indicare che è gravemente malconcia però ancora non eliminata. In questa situazione non potrà compiere alcuna azione. Nel senso proprio di nessuna azione. Potrà riguadagnare Punti di Vita mediante qualche effetto concesso da altre miniature nello stesso Turno di gioco o in quello immediatamente seguente. Se ciò non accadrà si verrà eliminati permanentemente. La miniatura stesa non potrà ripristinarsi da sola in nessun modo.

6.14.d Se la miniatura di un Eroe o di un Antagonista riceve impatti [non parati ndt] che portano i suoi Punti di Vita in negativo/rosso allora verrà direttamente eliminata e non potrà essere soccorsa in nessun modo per farle recuperare Punti Vita. (Se riceve impatti che la pongono con Punti di Vita negativi di ugual quantità che i Punti Vita iniziali allora la miniatura sarà smembrata, fatta a pezzi [forse si riferisce al giro al contrario della rotella dei Punti di Vita ndt]).

7. AZIONE DI ATTACCO A DISTANZA

7.1 Per attaccare a distanza un'altra miniatura si deve compiere un'azione di Attacco a Distanza contro una miniatura che non sia adiacente e che sia in linea di vista. E va sempre fatta con un'arma che permetta questo tipo di attacco a distanza.

7.2 Per attaccare a distanza tira unicamente i dadi da combattimento indicati sulla carta dell'arma da lancio che vuoi utilizzare. Ricorda che non è possibile sommare i dadi neri della scheda del Personaggio.

7.4 [manca il 7.3 ndt] La miniatura obiettivo dell'Attacco a Distanza si difenderà da questo attacco opponendo solo un tiro di dadi di difesa concesso da elementi come scudi, armature e protezioni che lo indichino espressamente.

7.5 I risultati di Teschio sono possibili impatti che possono essere bloccati dalla difesa della miniatura bersaglio dell'Attacco a Distanza. I risultati HQ sono impatti diretti, senza difesa possibile da lancio di dadi, grazie ai quali ognuno di essi comporta la perdita diretta di un Punto di Vita. I risultati ? indicano un "fallimento", se c'è qualche miniatura amica adiacente alla miniatura obiettivo allora l'azione di Attacco a Distanza ed il risultato dei dadi si usano contro di essa come se fosse lei l'obiettivo. Se non vi sono miniature amiche allora questo dado non ha effetto. Se si ottiene più di un risultato ? lo SM sceglie una qualsiasi miniatura in linea di vista del tiratore ed applica il tiro di dadi contro di essa. In entrambi questi casi i risultati ? sono interpretati come Teschi per l'effetto della risoluzione dell'Attacco a Distanza.

7.6 Non si può compiere un'azione di Attacco a Distanza se si ha una miniatura di un nemico adiacente alla casella occupata dalla propria miniatura, la sua presenza ti ostacola e non ti lascia concentrare adeguatamente.

7.7 Linea di vista: Per tenere la linea di vista non si dovrà avere nessuna figura o ostacolo in nessuna casella tra la casella che occupa il tiratore e la casella dell'obiettivo. Una miniatura amica o nemica vale come ostacolo. Una porta serrata, una parete o le macerie valgono come ostacoli. Una miniatura dietro un angolo non potrà essere obiettivo secondo i vari casi (vedi diagramma) [traduco la frase ma credo ci sia un errore di scrittura, ndt]. Un elemento scenico non troppo alto non varrà come ostacolo però toglierà un dado di lancio. Si può tracciare una linea di vista attraverso una porta con sbarre, però ugualmente si toglie un dado di combattimento al lancio.

(Sulla distanza massima di Attacco a Distanza. La Gittata. Ogni 10 caselle si toglie un dado di combattimento ds quelli che verranno utilizzati.) (Coloro i quali non siano molto abili con le armi da lancio potranno usarle se non è specificato il contrario ma useranno la metà dei dadi di attacco dell'arma e ovviamente senza usare alcun dado della loro forza [dadi neri ndt] o alcun modificatore [suppongo positivo ndt].

8. AZIONI DI MAGIA

8.1 Un'azione di Magia ti permette di realizzare unicamente una delle seguenti cose: usare una carta Incantesimo, un'Evocazione o usare l'effetto di un Oggetto Magico.

8.2 Per utilizzarla, si lancia la carta corrispondente a faccia in su sopra il tabellone, dichiarando ad alta voce il suo uso. L'effetto corrispondente verrà descritto nella carta stessa, così come il procedimento da seguire.

8.3 All'interno delle carte Incantesimi Elementali/degli elementi vi sono sia Incantesimi normali che Incantesimi Primordiali. ((Gli Incantesimi normali hanno un costo di lancio indicato dalla loro carta. Gli Incantesimi Primordiali in genere non hanno costi)).

8.4 Una volta utilizzata una carta Incantesimo Primordiale, indipendentemente dal fatto che abbia avuto esito positivo o meno, viene ritirata dall'avventura e non tornerà più disponibile durante lo svolgimento della stessa.

8.5 Le carte Incantesimo che non siano quelle Primordiali possono richiedere un costo di lancio in forma di Punti Mente, indicato sulla carta nell'angolo inferiore destro. Quando usi una carta con costo di lancio elimina i Punti Mente dalla tua scheda di controllo. La carta usata con costo in Punti Mente non va scartata dalla tua mano una volta che la usi. Potrai utilizzarla quante volte vuoi finché ne puoi soddisfare i requisiti che domanda con il costo di lancio.

8.6 Gli effetti e requisiti di ogni carta sono descritti sulla carta stessa.

((Puoi provare ad utilizzare una carta senza pagare il suo costo di lancio, però dopo averla usata si scarcerà immediatamente per il resto della partita. Inoltre, l'Incantesimo avrà meno possibilità di riuscita e più di convertirsi in un "fallimento"))

8.7 _Tutte le carte di Incantesimi torneranno ad essere disponibili all'inizio dell'avventura successiva, in modo da procedere alla loro suddivisione nel modo spiegato all'inizio del regolamento.

8.8 Sui Punti Mente.

8.8.a Se i Punti Mente di un Servitore arrivano a 0, la miniatura è eliminata.

8.8.b Se il contatore dei Punti Mente della scheda di controllo di un Personaggio o di un Antagonista raggiunge lo 0 allora egli entra in stato di Shock.

8.8.c Una miniatura sotto Shock compie tutte le proprie azioni di attacco, difesa, attacco a distanza o magia con la metà dei dadi che normalmente avrebbe disponibile. Non può compiere alcun altro tipo di azione.

8.8.d Se i Punti Mente raggiungono con l'indicatore la zona negativa/rossa allora si stende la miniatura, indicando che è priva di conoscenza. Essa non potrà recuperare da sola la coscienza per il resto dell'avventura.

8.8.e Una miniatura priva di conoscenza è eliminata da una qualsiasi miniatura adiacente che la attacchi e che ottenga un Teschio come risultato, non vi sarà difesa possibile.

(Spiegare le carte, che in modo chiaro indichino che i Primordiali si usano una volta e poi si scartano, si possono ripristinare se l'Incantesimo lo permette spendendo Punti Mente. Gli Incantesimi normali si possono usare varie volte finché se ne paga il costo, se si usano senza pagare il costo di lancio si perdono e le possibilità di "fallimento" sono altissime, si possono ripristinare. Le Evocazioni non si possono ripristinare, il costo di lancio non è necessario, però se si utilizzano si riducono le possibilità di "fallimento". Per esempio, un Incantesimo normale, uno di invocare un famiglia, se si utilizza senza i suoi Punti Mente corrispondenti si potrà invocare un maialino, un kiwi, un gattino...

Spiegare il lancio degli Incantesimi

Punti Mente

Shock

Le altre carte magiche (Rune, Pergamene...) e chi può utilizzarle).

9. AZIONI DI RICERCA

9.1 Per compiere un'azione di ricerca si dichiara ad alta voce e si dice che tipo di Ricerca si è scelta, dato che ve ne sono varie disponibili. Si può compiere un solo tipo di Ricerca per azione impiegata. Le varie Ricerche che si possono fare sono:

- 9.1.a Cercare Trappole: per utilizzare questa azione si dichiara la tua intenzione ad alta voce. Lo SM ti dirà immediatamente se la ricerca ha avuto esito o meno e cosa accade. La ricerca è effettiva unicamente nella stanza che si occupa e se si è in un corridoio fino a 4 caselle di distanza [suppongo in avanti ed all'indietro, per fare le 8 prima menzionate ndt]. Non avrà esito se vi è un qualsiasi antagonista [forse inteso come avversario ndt] nella zona di ricerca. Gli alleati non impediscono la Ricerca.
- 9.1.b Cercare Tesori Nascosti: per usare questa azione dichiara la tua intenzione ad alta voce. Lo SM ti dirà immediatamente se la ricerca ha avuto un esito o meno. E cosa accade. La ricerca è effettiva unicamente se ti trovi su una casella adiacente all'elemento scenico nel quale vuoi effettuare la ricerca. Non avrà esito se vi è un qualsiasi antagonista [forse inteso come avversario ndt] adiacente alla miniatura che effettua la ricerca sull'elemento scenico oggetto della Ricerca. Gli alleati non impediscono la ricerca.
- 9.1.c Ricercare Porte Segrete: per utilizzare questa azione dichiara ad alta voce le tue intenzioni. Lo SM ti dirà immediatamente se la Ricerca ha avuto esito o meno e cosa accade. La Ricerca è effettiva unicamente nella stanza che si occupa e se si è in un corridoio fino a 4 caselle di distanza [vedi sopra ndt]. Non avrà esito se vi è qualche antagonista [vedi sopra, ndt] nella zona di ricerca. Gli alleati non impediscono la Ricerca. Trovare una Porta Segreta equivale anche che essa si apre in seguito a questa Ricerca.

10. AZIONI SPECIALI

10.1 Sono azioni tra quelle permesse che si compiono solamente una volta per Turno. Si possono compiere due Azioni Speciali per Turno, ciò che non si può fare è ripeterne qualcuna due volte nel medesimo Turno.

10.2 Disattivare Trappole: la miniatura che sta per disattivare una Trappola deve già essere adiacente alla Trappola che intende disattivare per poter usare questa azione. Solamente i personaggi che lo hanno indicato espressamente sulla loro scheda di controllo potranno usare questo tipo di azione. Non si potrà usare questa azione se un qualsiasi antagonista [inteso forse come avversario ndt] è adiacente alla miniatura che vuole disattivare la trappola.

10.3 Cercare Trappole Magiche: per utilizzare questa azione dichiara la tua intenzione a voce alta. Lo SM ti dirà immediatamente se la Ricerca ha avuto esito o meno e cosa accade. La Ricerca è effettiva unicamente nella stanza che si occupa e se si è in un corridoio fino a quattro caselle di distanza [vedi sopra ndt]. Non avrà esito se vi sono antagonisti nella zona di ricerca [vedi sopra, ndt]. Gli alleati non impediscono la Ricerca. Questa azione è realizzabile unicamente da personaggi che possiedano capacità magiche o coloro i quali portino un oggetto magico che permetta di realizzarla. Si può compiere una sola volta per turno.

10.4 Scambiare equipaggiamento: per usare questa azione dichiara ad alta voce le tue intenzioni. Con essa potrai dare e prendere oggetti ad un solo compagno, che deve essere adiacente. Non si può utilizzare questa azione se anche una sola delle due miniature implicate nello scambio si trova adiacente ad un antagonista [inteso forse come avversario, ndt]. Si può utilizzare una sola volta per Turno.

10.5 Usare/Prendere una Pozione o un Elisir : per usare questa azione dichiara ad alta voce le tue intenzioni e colloca la carta corrispondente a faccia in su sul tabellone. Gli effetti descritti nella carta saranno immediati. Non si può utilizzare questa azione se qualche antagonista [vedi sopra, ndt] è adiacente alla miniatura che la vuole utilizzare.

10.6 Mirare: si può usare un'azione di mira per migliorare il possibile risultato di un'azione di Attacco a Distanza. Perché funzioni si deve utilizzare l'azione di mira prima di quella di Attacco a Distanza nel medesimo Turno di gioco. Mirare ti consentirà di tornare a tirare fino alla metà dei dadi di combattimento che hai lanciato nell'azione di Attacco a Distanza, sempre che non si ottenga un risultato di ?

10.7 Individuare un'Imboscata (possibile materiale per una versione estesa?)

10.8 Dissotterrare un compagno: con questa azione e stando adiacente ad egli, si può togliere un compagno da sotto una trappola Macerie.

10.9 Rubare (meglio lasciare questa azione speciale per l'espansione)

10.10 Salvare il compagno (espansione).

11. COLLOCAZIONE DEGLI ELEMENTI

11.1 Lo SM colloca gli elementi scenici e gli antagonisti [forse inteso come avversari, ndt] che incontrano i giocatori come risultato delle loro azioni, tanto a seguito dell'apertura di una porta quanto se entrano nella loro linea di vista senza limite di caselle.

11.2 Non si piazzano gli elementi che l'avventura indica che sono segreti o nascosti.

11.3 Lo SM collocherà gli elementi scenici visibili ai giocatori come pure gli antagonisti [vedi sopra, ndt] corrispondenti, secondo il tipo di avventura.

11.4 Le porte si piazzano sempre chiuse. Per aprirle un giocatore deve posizionare la propria miniatura adiacente (non in diagonale) alla porta ed investire almeno un Punto di Movimento. Se per effetto di un'azione di Movimento una miniatura si pone di fronte ad una porta però non le bastano i Punti di Movimento, allora non può aprirla. Una volta che una porta si apre rimarrà aperta, cambiando così l'elemento scenico con l'arco della porta.

11.5 Solo i giocatori possono aprire le porte.

12. TRAPPOLE Ogni avventura indica che tipo di Trappole si incontrano ed in che posizione. Detta informazione è solitamente segreta ed è unicamente a disposizione dello SM. Gli antagonisti [vedi sopra, ndt] potranno muoversi attraverso le caselle che contengono Trappole senza attivarle né interessarle. Gli eroi attivano le trappole nello stesso momento in cui entrano in una casella o attraversando la giuntura tra due caselle che ne contenga una, subendone l'effetto previsto prima di proseguire con il movimento o qualsiasi altra azione nel prosieguo. Una volta che si attiva una Trappola per la prima volta, o se si svela grazie ad una Ricerca, il suo effetto colpirà qualsiasi figura sul tabellone.

12.1 Fosso. La miniatura cade sul fondo e tira un dado da combattimento come impatto, senza difesa possibile. Se cade mentre è impegnata in un'azione di Movimento questa termina immediatamente. Il giocatore può risalire e muovere usando un'Azione di Movimento, ma tirando unicamente un dado di movimento. Questa Trappola non si può disinnescare.

12.2 Fosso Profondo. La miniatura cade sul fondo e si tirano i dadi da combattimento indicati dall'avventura come impatto, senza difesa possibile. Se cade mentre è impegnata in un'azione di Movimento questa termina immediatamente. Il giocatore può risalire e muovere usando un'Azione di Movimento, ma tirando unicamente un dado di movimento e solo se vi è una miniatura alleata adiacente alla trappola. La miniatura alleata che la aiuta a uscire non può avere un antagonista [vedi sopra, ndt] adiacente. Questa Trappola non si può disattivare.

12.3 Rocce. Sulla casella su cui è posizionata questa Trappola cadono rocce dal soffitto fino a ricoprirla. La miniatura posizionata su questa casella riceve un numero variabile (indicato nell'avventura) di dadi da combattimento per rappresentare gli impatti accusati. Non è possibile difendersi lanciando dei dadi da combattimento contro gli impatti ricevuti in questo modo. Comunque si dovranno lanciare due dadi da combattimento per determinare cosa accade per il prosieguo: qualsiasi risultato che non sia un ? ti permetterà di spostarti su una casella vuota (e transitabile) alla Trappola. Ogni risultato di HQ ti permette di bloccare uno dei Teschi ottenuti dalla caduta delle Rocce. Se la miniatura ottiene un qualsiasi numero di ? allora non può schivare la trappola e rimane intrappolata. Potrà liberarsi unicamente se aiutata da un compagno. Per questo si dovrà utilizzare un'Azione Speciale. Questa Trappola è disattivabile (non sono sicuro di questo). La casella dove sono cadute le rocce diventa intransitabile.

12.4 Frana (è una Roccia doppia, però si differenzia meglio così).

12.5 Frece. E' una Trappola che si piazza sulla giuntura tra due caselle. Si attiva e scatta contro la miniatura che attraversa questa intersezione dove è sistemata. La quantità di dadi da combattimento utilizzati da questa Trappola è variabile ed è indicato in ogni avventura. Si applicano le medesime restrizioni valide per un Attacco a Distanza quando ci si deve difendersi dal suo attacco. E' disattivabile.

12.6 Lance... Asce... E' una trappola che si colloca alla giunzione tra due caselle. Si attiva e scatta contro una miniatura che attraversa questa intersezione dove è sistemata. La quantità di dadi da combattimento utilizzati da questa Trappola è variabile ed è indicato in ogni avventura. Se l'attacco è a sorpresa non ci sarà Difesa possibile, se invece era già stata identificata allora si applicano le medesime condizioni di Difesa che per un attacco normale. Sono disattivabili.

12.7 Disattivare Trappola. Solo le Trappole che lo indicano esplicitamente saranno disattivabili. Per disattivare una Trappola occorre essere adiacenti ad essa. Sono abilitati a farlo unicamente gli eroi che possiedono questa abilità nella loro scheda di controllo o che possiedano un oggetto che gli permetta di disattivarle.

13 SALTARE. Si può saltare sopra una casella usando un'azione di movimento, durante la quale è necessario trovarsi adiacenti a questa casella prima di muovere. Si dichiara un'Azione di Movimento ad alta voce e si indica anche cosa si intende saltare. Si tira solo un dado di movimento, se il risultato ottenuto ti permette di arrivare dall'altra parte, contando la casella da saltare, allora hai saltato senza problemi. Se il salto va a buon fine, completa tutto il movimento che vuoi con il risultato ottenuto, contando anche la casella saltata.

Se il risultato ottenuto non ti permette di proseguire oltre o hai ottenuto un ? allora ti posizionerai sopra la casella che cercavi di saltare. Se è una Trappola ci cadi. Se è un abisso... saluta il tuo Personaggio.

Si può cercare di saltare una sola casella alla volta.

Se si impiega un'Azione di Movimento proprio prima di saltare, questo vale come se si fosse presa una rincorsa e perciò si aggiunge un +1 al lancio per il salto che si fa con un dado di movimento.

Non si può saltare una casella occupata da un'altra miniatura, a meno che non sia un Fosso. Non si può nemmeno saltare una casella occupata da un elemento scenico.

14. TRA DUE MISSIONI

14.1 Una missione termina quando si completano i requisiti corrispondenti che sono indicati per essa nel libro delle avventure. Una volta terminata i personaggi recuperano tutti i Punti Vita e Mente perduti durante la partita. Le carte concesse con la suddivisione iniziale prima che cominciasse la partita e che sono rimaste ancora da giocare si scartano e tornano ai loro corrispettivi mazzi.

14.2 L'oro ottenuto dai personaggi in ogni avventura non viene perduto al termine della stessa. Esso si va a sommare ai propri possedimenti.

EQUIPAGGIARSI (e scartare Equipaggiamento o perderlo?)

I personaggi potranno aggiungere Equipaggiamento a loro scelta sia durante un'avventura che tra partita e partita.

Nel corso di una avventura si procede come indicato nell'Azione Speciale. Tra due missioni i personaggi possono cambiare liberamente equipaggiamento, intendendo con ciò le carte che possiedono. Le potranno anche vendere ad altri personaggi incluso lo SM, simulando di averlo venduto in qualche mercato o negozio. Se si vende allo SM si otterrà il valore in monete d'oro indicato dalla carta. Se si vende ad un altro personaggio la quantità dipende dagli avventurieri.

Un personaggio potrà anche comperare Equipaggiamento con l'oro che possiede. Lo SM indicherà cosa ha a disposizione nei mercati tra avventura ed avventura. L'oro utilizzato per comperare si toglierà dal totale dei possedimenti dell'avventuriero.

16. Le SFIDE O MISSIONI

1. Lo SM è colui che decide che avventura si giocherà, mantenendo segreta questa scelta finché si inizierà (o no?). Le informazioni specifiche per ciascuna avventura sono unicamente a disposizione dello SM.
2. Una partita termina quando non restano avventurieri che possano continuarla o anche quando sul tabellone non rimane alcun giocatore utile o sono usciti tutti gli avventurieri dal tabellone.
3. Quando le missioni sono concatenate, esse verranno trattate come se fossero la stessa avventura che non si è terminata, che significa che i Punti Vita e Mente non si recupereranno e non si avrà una nuova suddivisione di carte.

1. IL (spostarlo qui)

[manca il punto 17. O è il precedente che p incompleto, o Dioniso è superstizioso, ndt].

18. LA REGOLA DE "L'ERRORE E' COMUNQUE GIOCO"

18.1 "l'errore è comunque gioco" significa diverse cose. Innanzitutto se dichiari che farai una cosa non puoi tirarti indietro, devi farlo. Se non puoi farlo o ciò non porta a nulla, oh, l'errore è comunque gioco.

18.2 Se muovi la tua miniatura in una casella consentita e transitabile non puoi contraddirti e cambiare il tuo movimento. Non si corregge, l'errore è comunque gioco.

18.3 Se lanci i dadi da combattimento senza dichiarare contro chi, sarà lo SM colui che decide a chi è rivolto l'attacco, l'errore è comunque gioco.

18.4 Se fai qualcosa e riesce male o non puoi farlo, non potrai fare marcia indietro, l'errore è comunque gioco.

18.5 Se dichiari di voler realizzare un'azione che non può compiersi poiché hai un antagonista [vedi sopra, ndt] adiacente in quell'occasione, oh, perdi l'azione, ti sei sbagliato, l'errore è comunque gioco.

18.6 Se all'inizio di un'avventura un eroe porta più oggetti di quelli permessi dalla sua capacità di carico, lo SM può decidere cosa togliere e lasciare a parte (fino alla seguente avventura), finché la capacità di carico arrivi ad essere corretta.

18.7 Prima che qualcuno reclami per tuo conto, lo Stregone Malvagio potrà decidere che "l'errore è comunque gioco" e non si potrà discutere oltre.

18.8 E sì, ovviamente la regola dell'errore è ugualmente applicabile al MB.

18.9 Ogni volta che nel regolamento si fa menzione della metà dei dadi o della metà del movimento o simili, essa si riferisce alla metà esatta e se non si può ottenere si calcola arrotondando per difetto.

19. STREGONE MALVAGIO

19.1 Lo SM non sceglie per se stesso le carte Incantesimo all'inizio dell'avventura. Se durante lo svolgimento della stessa appare la miniatura di un personaggio antagonista con capacità magiche sarà a quel punto che lo SM prenderà le carte corrispondenti allo stesso modo con cui si fa per il Turno Magico, mescolandole, a faccia coperta...

19.2 Deve controllare all'inizio di ogni avventura che gli avventurieri non portino più oggetti di ciò che la loro capacità di carico gli permetta. Se portano di più "l'errore è comunque gioco" e sarà lo SM che decide cosa si abbandona per ridurre l'eccesso.

20 Per ultimo, se durante il gioco si verificherà qualsiasi situazione strana che non potesse essere risolta con le presenti regole, appellatevi al vostro sentire comune e datele una soluzione semplice, logica e il più condivisa possibile. Ricordate: è un gioco ed è fatto per divertirsi.

REGOLE EROICHE

RH1 CAPACITA' DI CARICO

RH1.1 Sia gli oggetti che l'Equipaggiamento che si acquista, concessi dallo SM o ottenuti nel corso dell'avventura, si potranno tenere sempre che si possa fisicamente portarli. Per rappresentare ciò,

ogni personaggio ha una capacità di carico presente sulla sua scheda del personaggio, determinata da un numero dentro il simbolo di uno zaino. A sua volta ogni oggetto ha un costo di carico indicato nella propria carta, che è una cifra dentro uno zaino.

RH1.2 Se si eguaglia la capacità di carico di un avventuriero con i costi di carico degli oggetti che porta, tutte le azioni si compiranno a metà, cioè tutti i dadi necessari si dovranno contare con la metà del loro valore.

RH1.3 Se gli oggetti che porta un avventuriero assommano al doppio della cifra della sua capacità di carico allora esso non si può muovere, né potrà utilizzare alcun dado.

RH2 ARMI A DUE MANI.

Un'arma a due mani non permette l'utilizzo di alcun'altra arma né di alcun tipo di scudo o attrezzo che debba essere impugnato o abbia relazione con le mani in modo attivo.

L'arma a due mani permette di realizzare un attacco a qualsiasi miniatura adiacente, comprese quelle che si trovano in diagonale.

Spazzata. Una volta scelta una miniatura attaccata, se si ottiene un qualche risultato HQ questo può essere scambiato per un nuovo attacco (meno un dado) verso un'altra miniatura adiacente a sua volta sia alla miniatura attaccata che a quella che ha attaccato.

Danno collaterale. Se si ottiene un qualche risultato ? Si otterrà lo stesso effetto della Spazzata, ma in questo caso solo contro una miniatura amica adiacente almeno alla miniatura che ha effettuato la Spazzata. La miniatura è scelta dallo SM.

RH3 SVILUPPO/ESPERIENZA Pro vs Contro, difetti vs virtù (questa dovrebbe essere una regola più opzionale e forse qui si che si dovrebbe organizzare come regola le carte Disgrazie ed Eroiche, come si ottengono, come si giocano e cosa fanno)(occhio, esperienza non è uguale a conoscenza o ad allenamento)(questo paragrafo devo revisionarlo massicciamente)

Le distinte esperienze dei personaggi ed i loro progressi nelle avventure danno l'occasione di ottenere:

-Vantaggi e Svantaggi.

- Dadi Eccezionali (quasi come per allenamento, i dadi saranno fisicamente diversi e di altro colore, non si potrà usarne più di uno per tiro).

- Carte Eroiche, a caso all'inizio di ogni avventura, carte da usare e scartare.

Un giocatore guadagnerà esperienza e conoscenze a seconda delle missioni che porta a compimento e anche per le situazioni che vive man mano. Ciò si tradurrà in risorse disponibili o zavorre per il suo dispiacere.

Ogni volta che un giocatore ottiene un doppio ?? [forse un doppio ?, ndt] o un doppio HQ in un tiro per il Movimento, questo lo obbligherà ad effettuare un tiro sulla tabella dei "PRO VANTAGGI o CONTRO SVANTAGGI" al termine della partita, per ciascun doppio risultato ottenuto, e ad applicare talerisultato alla sua scheda di controllo prima di iniziare la seguente avventura.

(acquisire Vantaggi e Svantaggi, che sono permanenti, in contrapposizione alle carte Eroiche o Disgrazie che si scelgono a caso all'inizio di ogni avventura).

SVANTAGGI DIFETTI

- VIGLIACCHERIA: ricevendo la prima ferita può fuggire o cercare di disingaggiare invece che rimanere a combattere, egli si vede superato ed è obbligato a fuggire benché il giocatore non voglia o non gli sia vantaggioso.
- VERA VIGLIACCHERIA: al ricevimento della seconda ferida può fuggire o cercare il disingaggio invece che continuare a combattere, si vede superato ed obbligato a fuggire benché il giocatore non voglia o non gli sia vantaggioso.
- CHIACCHIERONE: si ferma a raccontare bugie o ad insultare il nemico durante il combattimento o nelle peggiori situazioni, cosa che dovrebbe comportare una perdita di dadi di difesa per noncuranza.
- LITIGIO/ANTIPATIA: (fare una qualche regola per cui non possano stare vicini il Barbaro e la Barbara perché altrimenti combatterebbero? Ed altro, se questo muta in uno svantaggio deve avere qualche tipo di regola per stabilire che cosa o chi, incluso altri Eroi).
- PAURA

VANTAGGI VIRTU'/ABILITA'

- SANGUE FREDDO: non avra PAURA.
- POLSO FERMO: potrà usare un'azione di Attacco a Distanza anche se ha un nemico su una casella adiacente.
- ACCURATO: somma un dado da combattimento all'azione di Attacco a Distanza.
- SCOCCATORE MORTALE [dovrebbe riferirsi alle armi da lancio, ndt]: ogni Punto di Vita che toglie si moltiplica per due.
- SCHIVATA dei proiettili:
- OBIETTIVO DIFFICILE: puoi usare la metà dei tuoi punti [forse dadi, ndt] di difesa naturale (in nero) per la difesa contro i proiettili.
- RIFLESSI: si può difendere con un dado dal primo attacco gratuito che viene concesso quando si ottiene un "fallimento".
- SCHIVATA/FINTA: permette di utilizzare dadi di difesa in risposta al primo dado HQ nemico durante un combattimento corpo a corpo, non a Distanza.
- RESISTENZA: permette di scartare direttamente il primo risultato Teschio avverso (cambiare il nome).
- ATTACCO MULTIPLIO: se impugna due armi può utilizzarle entrambe, una dopo l'altra, in una medesima azione di attacco. Non si possono utilizzare armi a due mani con questo Vantaggio.
- CARICA: durante il movimento, quando si entra in una zona di combattimento di un nemico si può decidere di caricarlo, quindi dopo il movimento si ottiene un combattimento che, indipendentemente dal suo risultato, provocherà lo spostamento della miniatura nemica di una casella in direzione opposta alla miniatura che attacca. La miniatura che attacca occuperà in qualsiasi caso la casella che rimane vuota.
- GUERRIERO: ti permetterà di passare su diverse zone di combattimento senza che tu abbia l'obbligo di disingaggiarti. Anche se si riceverà contro il corrispondente attacco gratuito per uscire da ciascuna zona di combattimento.

VANTAGGI DI MOVIMENTO

- Critico di +1 su un tiro di dadi di movimento.
- Critico di +2 su un tiro di dadi di movimento.
- Puoi scegliere per un Turno di iniziare per primo.

SVANTAGGI DI MOVIMENTO

- Lesione, -1 a tutti i suoi tiri di movimento nella successiva partita
- Lesione grave, -2 a tutti i suoi tiri di movimento nella prossima partita.

Per quel che riguarda i dadi da combattimento, tutte le volte che un giocatore ottiene un doppio o triplo ? dovrà eseguire un tiro sulla tabella delle ZAVORRE/SVANTAGGI. Allo stesso modo un giocatore che ottenga un risultato di doppio o triplo HQ dovrà eseguire un tiro sulla tabella dei VANTAGGI. Tanto gli uni come gli altri potranno essere temporanei o permanenti. (rivedere).

Se un personaggio arriva a 0 Punti di Vita per l'effetto di un attacco, acquisirà una certa avversione per il tipo di creatura che lo ha posto in questa situazione, convertendosi in un impedimento praticamente permanente. Altra opzione possibile è che (rivedere) [paragrafo incompleto, ndt]

RH4 INCANTESIMI PRIMORDIALI

All'inizio dell'avventura un personaggio con capacità magica può decidere di scambiare 2 carte di Incantesimi elementali per una carta Incantesimi Primordiali corrispondente. Le tre carte devono appartenere allo stesso elemento. Questa decisione si prende prima di sottrarre le due carte che si decide di cambiare.

RH5 ZONA DI COMBATTIMENTO

Le caselle adiacenti ad una miniatura in grado di attaccare sono considerate zona di combattimento. Se durante il movimento una miniatura entra in una zona di combattimento di un'altra miniatura nemica allora deve fermarsi, anche se le rimangono altri punti disponibili per la sua azione di movimento.

RH6 DISINGAGGIARE

Se all'inizio del Turno sei già su una zona di combattimento di un nemico, puoi lasciarla con una Azione di Movimento, però al disingaggio riceverai contro un attacco extra di un solo dado di combattimento, senza che tu possa opporgli un tiro di difesa. Questo attacco extra contro di sé si riceverà per ogni miniatura nemica che proietta la sua zona di combattimento contro una casella.

RH7 CARTE EROICHE E DISGRAZIE

Se durante un'avventura un giocatore ottiene con un lancio di dadi un risultato di doppio HQ allora può prendere a caso una Carta Eroica. Ha la possibilità di usarla immediatamente o anche di conservarla per usarla più avanti. Questa carta si potrà conservare unicamente fino alla fine della partita in corso.

In qualsiasi momento di un'avventura un giocatore potrà utilizzare una Carta Eroica già in suo possesso sempre che ottenga durante un lancio di dadi almeno un HQ. Se decide di usare la carta, il dado con il risultato HQ che ha permesso questo utilizzo si scarta, in pratica non avrà effetto dato che già si scambia per l'utilizzo della carta.

Quando i giocatori ottengono in qualsiasi tiro un doppio?? [doppio ? Probabilmente, ndt] allora lo SM prende a caso una Carta Disgrazia. La potrà utilizzare immediatamente o anche conservarla per un uso a posteriori, solo durante la stessa avventura.

Lo SM può giocare una Carta Disgrazia che è già in suo possesso quando in un qualsiasi proprio tiro di dadi ottenga almeno un HQ (si scambia allo stesso modo spiegato prima). Potrà anche giocare immediatamente la Carta Disgrazia quando uno dei giocatori ottiene almeno un risultato di ? In uno dei suoi tiri.

Gli effetti delle carte Eroiche e Disgrazie sono immediati e devono applicarsi quando si giocano, se si produce qualche incongruenza in quanto non si può concretarne l'effetto in quel momento della partita, ci si rimette alla regola 18.

(Se non ci fossero Carte Eroiche nel mazzo allora chiama ad alta voce la carta che vuoi e il giocatore che la possiede è obbligato a dartela)

(L'accesso alle Carte Eroiche lo si dovrebbe ottenere anche in occasione del conseguimento di determinati obiettivi in un'avventura, o vincere combattimenti, una partita senza “fallimenti” o altre cose. ANCHE SE questi sembrano più criteri per ottenere anche Vantaggi o Svantaggi).

CARTE EROICHE

- SALTO PRODIGIOSO
- IL SANGUE TI ACCECA (BERSERK)
- MIRA ECCEZIONALE
- SCHIVATA DISPERATA
- ATTACCO FULMINEO
- ULTRA PERCEZIONE
- STABILITÀ
- VELOCITÀ
- RIFLESSI
- FORTUNA SFACCIATA
- ...
- ...

CARTE DISGRAZIA:

- FALLO ANCORA
- PORTATA [colpo di porta, ndt]
- ABRACAPLUF
- CONTROINCANTESIMO
- DISTRAZIONE
- TIRO INCERTO
- INTENSITÀ/DEDIZIONE [traduzione incerta, ndt]
- SCIVOLONE
- SVALIGIATI!
- SE TI SCAPPA LA MANO...

RH8 STREGONE MALVAGIO

Se in una partita ci sono più di quattro giocatori, lo SM prende a caso una Carta Disgrazia all'inizio della partita per ogni giocatore oltre i quattro.

RH9