

# Prophecy

## Regolamento standard

**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.**

*C'era una volta un'antica dinastia di re saggi e potenti che governava. Proteggevano il regno dai briganti e dalle rivolte interne e si prendevano cura della vita pacifica dei propri sudditi. Alla base di questa pace c'erano cinque antichi e potenti Artefatti. Si dice che tali artefatti fossero stati creati dagli Dei all'inizio del Tempo.*

*Ma niente dura in eterno. La pace e la quiete furono interrotte, alla fine, quando uno dei re lasciò tre figli come eredi. La loro sete di potere mise i due figli più grandi l'uno contro l'altro ed ebbe inizio una sanguinosa guerra per la successione. L'aria era riempita dal fumo degli incendi e la terra era intrisa del sangue degli innocenti. Infine il figlio maggiore riuscì ad aprire le porte del mondo ed invocò i demoni in suo soccorso. Vana fu la sua speranza di poter controllare queste creature infernali. I demoni scorrazzaron per il regno completando la distruzione iniziata dalla guerra. Uccisero entrambi i principi e rubarono i preziosi Artefatti portandoli in mondi inaccessibili. Il minore degli eredi scomparve senza lasciare traccia.*

*Così la gente perse il favore e la benevolenza degli dei e cominciarono secoli di anarchia e caos. Bande di briganti infestavano le strade, demoni popolavano l'oscurità e correva voce che persino i morti fossero ritornati in vita e vagassero per la terra. Esisteva una leggenda antica come il tempo che prediceva tutto ciò. Narrava della caduta della dinastia dei re e della comparsa dei demoni. Ma dava anche speranza alla gente:*

***tre volte tre secoli la gente e la terra soffrirà per i peccati dei potenti  
prima che un eroe di nobili natali appaia, ammantato di antica nobiltà  
e venga a reclamare il trono ed a sconfiggere l'anarchia e il caos***

*Novemcento anni sono passati e nessun eroe di nobile stirpe è comparso. I vecchi manoscritti sono andati perduti e la gente non crede più alle vecchie storie. Alcuni nobili hanno tentato di reclamare il trono, ma nessuno di loro possedeva gli antichi artefatti, l'unica vera prova della loro origine.*



*Cosa succedrebbe se l'ultimo dei principi si fosse nascosto e avesse mischiato il suo sangue con la gente comune? Cosa succedrebbe se uno dei tanti avventurieri che vagano per il regno fosse predestinato a diventare re? Cosa succedrebbe se il predestinato fossi TU?*

Prophecy è un gioco per 2-5 giocatori. Ogni giocatore impersona un eroe che vaga per la terra compiendo atti valorosi, potenziando le proprie capacità fisiche e mentali, ricercando potenti armi ed oggetti magici, perfezionandosi nell'arte del combattimento e della magia. Quando si sentirà preparato potrà sfidare i guardiani demoniaci nei Piani Astrali per recuperare gli antichi artefatti.

Un eroe è rappresentato da una scheda posizionata di fronte al giocatore e da un segnalino sulla plancia. La scheda riporta le caratteristiche dell'eroe (Forza e Volontà). Si useranno dei cubetti rossi e blu per rappresentare i punti ferita ed il mana dell'eroe.

La Forza di un eroe è pari al numero di punti ferita. Se il personaggio viene ferito perde un punto ferita e quindi diventa più debole fino a quando non viene curato. La stessa regola si applica alla Volontà, che determina il Mana. Ad esempio se il personaggio lancia un incantesimo che necessita di due punti mana la sua Volontà è meno forte fino a che non viene ripristinato il suo ammontare di mana.

Un personaggio guadagna anche oro (gettoni gialli) ed esperienza (gettoni verdi). L'oro può essere utilizzato per comprare diversi oggetti rari o comuni. L'esperienza permette ad un personaggio di usare nuove Abilità ed Incantesimi. All'inizio della partita i personaggi non hanno nessuna abilità speciale e non conoscono nessun incantesimo, ma possono evolvere durante il gioco. Quando un eroe riceve un oggetto o un'abilità la corrispondente carta viene posizionata vicino la scheda personaggio.

Il segnalino del giocatore è sempre posizionato su di una casella nella plancia di gioco. Durante il proprio turno il giocatore può spostare il proprio personaggio, anche se il movimento non è casuale. Il giocatore dovrà scegliere dove andare e come viaggiare: a piedi, a cavallo, in barca o attraverso un Valico Magico. Un giocatore può anche utilizzare un incantesimo per muoversi o non muoversi affatto per compiere altre azioni.

Spesso ci si muove per attaccare una Creatura o per raggiungere una particolare Opportunità che il giocatore intende utilizzare, ad esempio la Città dove poter acquistare l'equipaggiamento, il Monastero, dove curarsi, la Torre Magica dove ripristinare l'energia magica o la Miniera dove accumulare ricchezze. Un giocatore non decide dove e quando si presenta un'opportunità. All'inizio di ogni round un giocatore pesca carte Possibilità (*Chance*) che descrivono cosa succede nel mondo, ad esempio dove compaia una nuova Opportunità od una Creatura. Sta al giocatore decidere come utilizzare Abilità, Oggetti ed Oro per raggiungere nuove Opportunità e Creature prima di affrontare gli altri giocatori.

L'obiettivo principale del viaggio di un personaggio è quello di potenziarsi per la battaglia. Ciò vuol dire trovare le armi migliori e gli oggetti più potenti, ma anche allenare il corpo e la mente ad



esempio utilizzando Opportunità che permettono di aumentare in maniera permanente la Forza e la Volontà del personaggio. Normalmente per combattere una Creatura si userà la Forza, ma alcune creature intelligenti sono in grado di sostenere un Combattimento Mentale. Il Combattimento Mentale è sempre prioritario rispetto ad un Combattimento Fisico quando almeno un contendente vuole utilizzare la propria mente. Ma stabilire un contatto mentale non è un'impresa semplice, così l'attaccante dovrà sacrificare alcuni punti Mana ricucendo così la sua Volontà e di conseguenza le proprie possibilità di vittoria. Questo approccio è vantaggioso se la propria Volontà è molto superiore a quella dell'avversario.

Quando un personaggio sarà abbastanza potente potrà entrare in uno dei cinque Piani Astrali. Là dovrà fronteggiare i Guardiani – le creature più potenti del gioco – e recuperare i cinque Artefatti. Il giocatore che riuscirà a recuperare quattro dei cinque artefatti sarà il vincitore.

Capita spesso che tutti e cinque gli artefatti vengano recuperati, ma che siano divisi tra i vari giocatori. In questo caso comincia lo Scontro Finale – gli eroi si affrontano l'un l'altro ed il perdente cede un artefatto al vincitore. Un giocatore che non possiede artefatti viene immediatamente eliminato. Il più forte, conquistando quattro artefatti, guadagnerà il diritto di sedere sul trono come legittimo erede del re!

## Setup

Il regolamento di Prophecy non è complicato. A prima vista può sembrare lungo, perché cerca di descrivere ogni situazione, ma si può cominciare a giocare immediatamente.

Puoi cominciare a giocare anche adesso. Mentre leggi questo paragrafo sistema la plancia di gioco, separa i vari mazzi di carte e posizionali negli spazi corrispondenti.

Dividi le schede eroe, prepara i tuoi personaggi e prova a giocare seguendo i paragrafi **Iniziare a giocare** e **Turno di gioco**. Quando dovrai combattere leggi il paragrafo **Combattimenti**. Una volta che il tuo personaggio sarà abbastanza potente potrai leggere i paragrafi **Attaccare i Piani Astrali** e **Scontro Finale**.

Le ultime pagine del regolamento sono dedicate ad alcune varianti e descrivono dettagliatamente le carte, quindi non ne avrai bisogno da subito. Potrai consultarle quando avrai bisogno di chiarimenti. Le carte sommario sono molto utili per apprendere le meccaniche, perché riportano le regole più importanti.

## Numero di giocatori

Anche se il gioco è progettato per 2 – 5 giocatori è meglio giocare in 2 – 4. Una partita con cinque giocatori può durare molto. Non cominciare una partita a cinque giocatori se non conoscete tutti le



regole e non avete abbastanza tempo. Per la prima partita o per introdurre un nuovo giocatore una partita in tre è la scelta migliore.

## *Plancia*

Prima di iniziare a leggere il regolamento dai un'occhiata alla plancia. Il mondo in cui vivono i tuoi personaggi è suddiviso in 20 caselle. La maggior parte di queste sono terre inabitate: **Pianure** [Plains], **Foreste** [Forest] e **Montagne** [Mountains]. Le caselle più interne sono chiamate Gilde (in dettaglio la **Fortezza** [Fortress], la **Gilda dei Ladri** [Thieves' Guild], l'**Accampamento nella Foresta** [Forest Camp], la **Torre Magica** [Magic Tower] ed il **Monastero** [Monastery]). Le Gilde insieme alla **Città** [City] ed al **Villaggio** [Village] costituiscono le aree **Civilizzate** (queste caselle hanno uno sfondo azzurro). L'ultima casella è la **Radura Incantata** [Magic Wilderness].

Durante la partita incontrerai diverse **Opportunità** che ti offriranno diverse avventure e pericoli nelle zone inabitate. Le altre caselle offriranno vantaggi diversi (spiegati nel seguito). Nelle Gilde potrai apprendere diverse **Abilità** mentre nella Città e nel Villaggio, di tanto in tanto, sarà possibile comprare diversi **Oggetti Comuni e Rari**.

In alcune caselle sono presenti dei **Porti** o dei **Valichi Magici**; nella Città sono presenti entrambi. Ai bordi della plancia sono presenti cinque vortici scuri che rappresentano i **Piani Astrali**.

## *Personaggi*

Ci sono dieci personaggi nel gioco. Ognuno ha la sua scheda personaggio ed il suo segnalino. Nella scatola sono presenti anche cinque supporti. In seguito è spiegato come scegliere il proprio personaggio.

## *Cubi e gettoni*

Nel gioco si useranno cubetti e gettoni di diversi colori e dimensioni. Sistemali in modo da poterli prendere agevolmente durante la partita.

## *Dadi*

Sono presenti due d6: il dado scuro per le creature ed il dado chiaro per i personaggi.

## *Carte*

Sono presenti diversi tipi di carte, riconoscibili dal dorso. Separa le carte per tipo e mischia separatamente ciascun mazzo.



## *Guardiani ed Artefatti*

Ci sono cinque artefatti nel gioco (dorso arancione con una corona), cinque Guardiani Maggiori (dorso viola con due spade incrociate) e cinque Guardiani Minori (dorso rosa con due pugnali incrociati). Prima di iniziare la partita disponi casualmente in ciascun piano astrale una carta Artefatto, una carta Guardiano Maggiore ed una carta Guardiano Minore. Tutte le carte devono essere posizionate coperte.

## *Carte Possibilità (Chance)*

Queste carte hanno il dorso verde con un punto interrogativo. Durante la partita queste carte determinano eventi casuali che avvengono nel mondo. Mescola il mazzo e posizionalo coperto nello spazio corrispondente sulla plancia.

## *Carte Avventura*

Queste carte hanno il dorso giallo con una pergamena ed un pugnale. Rappresentano le Creature e le Opportunità che i tuoi personaggi incontreranno. Mescola il mazzo e posizionalo coperto nello spazio corrispondente sulla plancia.

## *Oggetti Rari e Oggetti Comuni*

Ci sono due tipi di Carta Oggetto – Rari e Comuni. Le carte Oggetto Comune hanno un dorso marrone con il simbolo di un'ascia mentre le carte Oggetto Raro hanno il dorso dorato con il simbolo di una spada. Mescola separatamente i due mazzi e posizionali coperti negli appositi spazi sulla plancia.

## *Carte Abilità*

Ci sono altri cinque tipi di carte – le carte Abilità. Hanno il dorso nero con il simbolo di una delle differenti gilde. Mescola separatamente i mazzi e posizionali coperti negli appositi spazi sulla plancia.

## *Scarti*

Accanto gli spazi per le carte Oggetto, Avventura e Possibilità ci sono degli spazi per gli scarti. Quando uno dei suddetti mazzi si esaurisce mescola gli scarti e riposizionalo nell'apposito spazio. Le carte abilità non hanno una pila degli scarti: quando una carta Abilità viene scartata questa viene posizionata in fondo al relativo mazzo.



## *Iniziare a giocare*

Ora che la plancia e le carte sono posizionate puoi cominciare a giocare. Devi scegliere il tuo personaggio e prepararlo per le avventure che lo attendono.

### *Scegliere il personaggio*

Distribuisce casualmente due schede personaggio ad ogni giocatore. Ogni giocatore sceglie un personaggio e passa l'altra scheda al giocatore alla sua sinistra. I giocatori ripetono nuovamente la stessa azione (scelgono un personaggio e passano l'altro al giocatore a sinistra). A questo punto i giocatori scelgono il personaggio con cui giocare, scartando la seconda scheda. Quando tutti hanno scelto ognuno rivela il proprio personaggio.

Posiziona il personaggio di fronte a te lasciando abbastanza spazio intorno. Gli eroi cominciano la partita senza alcuna abilità speciale, ma ogni scheda riporta due gilde – le gilde a cui appartiene il personaggio e determinano la sua specializzazione. I giocatori possono acquisire Abilità da ciascuna gilda, ma sarà più dispendioso apprendere abilità da Gilde a cui non si appartiene. Anche un druido può imparare a borseggiare o a maneggiare armi affilate: deve solo pagare di più per ottenere queste abilità.

La scheda riporta anche la Forza e la Volontà iniziali di ciascun personaggio. Prendi il relativo numero di cubetti rossi (Forza) e blu (Volontà) e posizionali sulla parte destra della scheda personaggio.

#### ***Forza e Salute***

I cubetti rossi rappresentano la Forza di un personaggio ed anche la sua Salute. I cubetti sul lato destro rappresentano il valore effettivo di Forza e Salute di un personaggio. Quando il tuo personaggio viene ferito sposta un cubetto rosso dal lato destro della scheda e posizionalo sul lato sinistro. Da questo momento in poi la Forza del personaggio è ridotta di un punto fino alla successiva guarigione. Durante il gioco, se un personaggio esaurisce tutti i ferita non succede nulla: il personaggio ha semplicemente un valore di Forza zero. Ma se viene ulteriormente ferito il personaggio muore ed è rimosso dal gioco.

I cubi rossi sul lato sinistro indicano quanti punti ferita devono essere curati. Curare un personaggio comporta lo spostamento di un cubetto rosso dal lato sinistro al lato destro della sua scheda.

Un personaggio aumenta il proprio valore di Forza solamente quando viene espressamente indicato in una carta (una delle azioni più importanti nel gioco). In questo caso prendi un ulteriore cubetto rosso dalla riserva e posizionalo sul lato destro della scheda personaggio. Il numero massimo di cubetti rossi che un personaggio può avere è 8. Se un personaggio ottiene un ulteriore incremento di Forza quando ha già ottenuto il numero massimo di cubetti rossi può curare un punto ferita.

#### ***Volontà e Mana***

Volontà e Mana sono rappresentati da cubetti blu. Il sistema è identico a quello descritto nel paragrafo precedente. In questo caso la quantità di cubetti blu nel lato destro della scheda



personaggio rappresenta il valore attuale di Volontà e di Mana. Il Mana è utilizzato per lanciare incantesimi, iniziare un Combattimento Mentale e per attivare alcuni oggetti magici.

Spendere punti Mana viene rappresentato spostando cubetti blu dal lato destro al lato sinistro della scheda (riducendo così anche la Volontà) del personaggio. Puoi ripristinare i punti Mana (spostando cubetti da sinistra a destra) recuperando energia magica durante il corso del gioco. Un personaggio aumenta il proprio valore di Volontà solamente quando viene espressamente indicato in una carta. Il numero massimo di cubetti blu che un personaggio può ottenere è 10. Se un personaggio ottiene un ulteriore incremento di Volontà quando ha già ottenuto il numero massimo di cubetti blu può ripristinare un punto mana.

Un personaggio non può spendere più punti Mana di quelli che ha sul lato destro della scheda. Se non ha abbastanza Mana per lanciare un incantesimo questo non viene lanciato. Se un personaggio non ha alcun punto Mana la sua Volontà è zero, ma non subisce nessun altro effetto. Se dovesse perdere un ulteriore punto Mana in un Combattimento Mentale la sua Volontà resta a zero.

## **Carte Possibilità**

### **Montagne, Foreste e pianure**

Quando viene pescata una di queste carte devono essere piazzate delle carte Avventura su ogni casella Montagna, Foresta o Pianura. Il giocatore che ha pescato la carta Possibilità pesca anche le carte Avventura e le posiziona (**senza guardarle**) sulle caselle corrispondenti, partendo dalla casella su cui si trova il proprio personaggio e proseguendo in senso orario. Se non c'è nessuna carta sulla casella la carta viene posizionata scoperta. Se c'è già una carta nella casella la nuova carta viene posizionata a coperta sotto di essa. Se ci sono già due carte in una casella non vengono posizionate altre carte. In ogni casella ci sarà una carta scoperta oppure una carta scoperta ed una coperta (durante il corso della partita qualcuno potrebbe rivelare la seconda carta; è quindi possibile che in una casella ci siano due carte scoperte). Se non è possibile posizionare carte già pescate queste vengono scartate.

### **Fortezza, Gilda dei Ladri, Accampamento nella Foresta, Torre Magica e Monastero**

Queste carte stabiliscono in quale Gilda deve essere posizionata una nuova Abilità. Il giocatore che ha pescato la carta Possibilità pesca la carta Abilità e la posiziona sull'apposita casella gilda. Se nella gilda è già presente una carta abilità posiziona la seconda sopra quest'ultima in modo che siano visibili entrambe. Se sono già presenti due carte abilità nella gilda, quella più in basso viene riposizionata in fondo al mazzo delle abilità coperte e quella appena pescata viene posta in cima alle abilità scoperte. In questo caso la nuova abilità sostituisce l'abilità più vecchia e quindi non saranno mai disponibili più di due carte per gilda.

La carta **Addestramento Libero** [*Free training*] permette al giocatore che la pesca di decidere in che gilda pescare una nuova abilità. Il giocatore può decidere di pescare una nuova abilità anche per scartare intenzionalmente un'Abilità già rivelata.



### ***Mercante cittadino [City Merchant], Commerciante [Tradesman]***

Queste carte descrivono dove piazzare nuovi oggetti, in Città o nel Villaggio. Il giocatore scarta tutti i beni che sono ancora in vendita nella relativa casella e pesa tre oggetti Comuni (Commerciante) o due oggetti Rari (Mercante cittadino) e li piazza nelle caselle corrispondenti.

### ***Tempi di pace***

Il giocatore che pesca questa carta può effettuare un turno aggiuntivo. Il turno aggiuntivo fa parte del round corrente e quindi **non** viene pescata una ulteriore carta Possibilità.

### ***Sogno Profetico***

Questo evento rivela una carta in un Piano Astrale. Le carte devono essere rivelate in ordine. Inizialmente può essere rivelato un Guardiano Minore da un qualsiasi Piano Astrale. Se la carta viene pescata nuovamente può essere rivelato il Guardiano Maggiore dello stesso Piano Astrale o il Guardiano Minore di un altro Piano Astrale. Una volta rivelato il Guardiano Maggiore è possibile rivelare anche l'artefatto. Un giocatore non può non rivelare una carta.

### ***Brezza rinfocillante [Refreshing Wind], Vento leggero [Kindly Wind], Brezza magica [Magical Breeze], Tempi buoni [Good Times]***

Queste carte curano punti ferita, ripristinano Mana, danno Oro od Esperienza a tutti i giocatori, con un bonus per chi ha pescato la carta.

### ***Carità [Charity]***

Questa carta fornisce Oro, Salute o Mana al giocatore o ai giocatori con il minor punteggio in ciascuna categoria

**Esempio:** Il Druido ed il Mercenario hanno due monete d'oro mentre il Paladino ne ha tre. Il Paladino ha anche un punto salute e tre punti Mana. Il druido ha 3 punti salute e due punti Mana ed il mercenario ha due punti Salute e 3 punti Mana. La carta Carità dà tre monete d'oro al Druido ed al Mercenario, cura un punto Salute al Paladino e ricarica il Mana del Druido di due punti.

### ***Crisi economica***

Questa è l'unica carta Possibilità negativa. Non accumulare oro perché questa carta ne elimina la metà. Approssima per difetto, così se hai solo una moneta d'oro questa carta non ha effetti.

### ***Oro ed esperienza***

I gettoni gialli rappresentano l'oro – i gettoni piccoli valgono 1 e i gettoni grandi 5. L'esperienza è rappresentata dai gettoni verdi – i gettoni piccoli valgono 1 e quelli grandi 5.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve tre monete d'oro e tre punti esperienza dalla riserva e li aggiunge alla propria disponibilità. Quando un giocatore guadagna altro oro o esperienza prende i



relativi gettoni dalla riserva. Quando un giocatore spende oro o esperienza i relativi gettoni vengono riposti nella riserva.

### ***Nota importante***

Quando il testo di una carta dice che il personaggio deve perdere (sacrificare, pagare, essere derubato ecc.) o guadagnare (curare, ricaricare ecc.) Salute o Mana vuol dire spostare uno o più cubetti dalla destra alla sinistra della scheda personaggio o viceversa. Invece, quando una carta dice che il personaggio guadagna o perde Forza o Volontà vuol dire che i cubetti devono essere presi dalla riserva e posizionati sul lato destro della scheda personaggio o viceversa. Per chiarezza tutti i cambiamenti permanenti sono scritti in grassetto sulla carta.

Alcuni oggetti aumentano la Forza o la Volontà di un personaggio temporaneamente (quando sono equipaggiati o fino alla fine del turno). In questo caso non devi prendere nessun cubetto dalla banca.

## ***Situazione iniziale***

Per velocizzare il gioco posiziona alcune carte sulla plancia:

- 1) Scopri la prima carta Abilità in ciascuna gilda.
- 2) Cerca la prima carta Foresta, Montagna o Pianura dal mazzo Possibilità e piazza una carta avventura scoperta su ciascuna casella. Mischia nuovamente il mazzo Possibilità scartando la carta appena pescata.

## ***Inizio***

Adesso la plancia, le carte ed i personaggi sono sistemati. Sei pronto per cominciare.

Ogni giocatore prende il rispettivo segnalino, lo sistema sul supporto e lo posiziona sulla gilda di partenza, la prima gilda elencata nella scheda personaggio. Ad esempio il Paladino comincia il gioco dalla Fortezza. Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto comincia a giocare.

Dopo il primo giocatore il turno continua in senso orario. I giocatori continuano ad alternarsi fino a quando un giocatore non riesce a recuperare almeno quattro Artefatti dai cinque Piani Astrali.

## ***Round di gioco***

Il round di gioco è riassunto in una scheda riepilogo. Un round di gioco è suddiviso in tre fasi:

- 1) **Pesca una carta Possibilità (cosa succede nel mondo)**
- 2) **Il giocatore effettua il suo turno (in alcuni casi un giocatore ha a disposizione più turni di gioco)**
- 3) **Fine round**



## *Pescare una carta possibilità*

Un giocatore per prima cosa pesca una carta Possibilità, la legge ad alta voce, segue le istruzioni ed infine la pone nel mazzo degli scarti. La maggior parte di queste carte comporta il piazzamento di altre carte sulla plancia o fornisce dei bonus ai giocatori.

La spiegazione nelle pagine precedenti chiarifica quali effetti specifici hanno le carte (per ora è meglio leggere solo le spiegazioni delle carte effettivamente pescate, lasciando stare gli altri paragrafi).

## *Turno del giocatore*

Dopo aver pescato una carta Possibilità comincia il turno del giocatore: movimento e quindi combattimento con una creatura o sfruttamento una carta Opportunità presente nella casella dove termina il movimento. Non è possibile utilizzare una carta opportunità presente nella casella di partenza e successivamente muoversi.

In certe occasioni un giocatore può avere a disposizione più di un turno (tramite un incantesimo o pescando la carta Possibilità Tempi di Pace). In questo caso il turno aggiuntivo fa sempre parte del medesimo round e quindi non viene pescata una ulteriore carta Possibilità. In aggiunta, alcune Abilità od Oggetti possono essere utilizzati solo una volta per round – questi Oggetti o Abilità possono essere utilizzati solo una volta durante i vari turni.

## *Fine round*

Alla fine del proprio round un giocatore deve scartare le carte o i gettoni in eccesso. Un giocatore può avere un massimo di 15 gettoni d'oro, 15 punti esperienza, 7 carte abilità e 7 Oggetti. Se un giocatore supera questi limiti deve scartare i gettoni e/o le carte in eccesso (un giocatore può scegliere quali carte tenere e quali scartare). Il round termina ed il gioco continua in senso orario.

Un giocatore deve scartare gettoni ed oggetti solamente alla fine del proprio round di gioco; se ottiene questi oggetti in eccedenza durante il turno in corso (o anche durante il turno di un altro giocatore) ha la possibilità di utilizzarli prima di scartarli, ad esempio può rivendere un oggetto, bere una pozione, spendere monete d'oro ecc. In ogni caso non è mai consentito avere più di otto cubetti rossi o 10 cubetti blu.

## *Turno di gioco*

Il turno di un giocatore segue il seguente ordine

- 1) **Movimento**
- 2) **Combattimento obbligatorio con una Creatura**



### 3) Combattimento non obbligatorio con una Creatura

### 4) Uso delle possibilità offerte dalla casella

## Movimento

Un giocatore può compiere una delle seguenti azioni durante la propria fase di movimento:

- a) Non muoversi affatto, rimanendo nella casella di partenza.
- b) Spostarsi a piedi, muovendosi di una casella a destra o a sinistra.
- c) Muoversi a cavallo pagando una moneta d'oro e spostandosi di due caselle a destra o a sinistra ignorando la casella attraversata.
- d) Muoversi in barca pagando una moneta d'oro – se ti trovi in una casella con un porto (icona blu con un'ancora) puoi muoverti nel porto più vicino a destra o a sinistra.
- e) Utilizzare un Valico Magico pagando due monete d'oro – se ti trovi in una casella con un Valico magico puoi spostarti in un qualunque altro valico magico.
- f) Utilizzare una qualunque Abilità di movimento od Oggetto come il Tappeto volante o l'incantesimo Teletrasporto.
- g) Utilizzare una qualunque abilità con il testo “al posto del movimento” – sia un'Abilità o una Possibilità offerta da alcune caselle:
  1. Città – Manodopera specializzata: spendi un punto mana e guadagni due monete d'oro
  2. Gilda dei Ladri – manodopera non qualificata: spendi un punto ferita e guadagni tre monete d'oro
  3. Fortezza – addestramento: spendi un punto ferita e guadagni 2 punti esperienza
- h) Attaccare un piano astrale (vedi più avanti).

Un giocatore può utilizzare un solo tipo di movimento per turno e per una sola volta. Non è consentito pagare due monete d'oro per spostarsi due volte a cavallo, oppure spostarsi su di un porto e poi utilizzare una nave o teletrasportarsi e poi muoversi. Allo stesso modo non è consentito utilizzare più volte le abilità al posto del movimento, come la manodopera in città.

***Esempio:** se il personaggio si trova nella casella Villaggio il giocatore ha diverse opzioni. Può restare nel Villaggio. Può muoversi di una casella spostandosi sulle Montagne o sulla Pianura. Se ha delle monete d'oro può utilizzarne una per noleggiare un cavallo e muoversi di due caselle arrivando alla Torre Magica o alla Gilda dei Ladri. Sempre per una moneta d'oro può utilizzare una barca per raggiungere le Pianure vicino la Foresta tra il Monastero e la Torre Magica o le Montagne vicino l'accampamento nella foresta.*

## Combattere con le creature

Se termini il movimento in una casella con una carta Avventura coperta, per prima cosa devi scoprire la carta (se la carta Avventura coperta si trova nella tua casella di partenza scoprila solo se decidi di non muovere).



Le carte Avventura possono essere Creature oppure Opportunità. Se si tratta di una Creatura il personaggio deve combatterla. È anche possibile che una stessa casella sia occupata da più di una Creatura. In questo caso un personaggio può decidere quale Creatura affrontare per prima. I combattimenti saranno descritti più avanti – per ora l'unica cosa da tenere a mente è che un combattimento può essere vinto, perso oppure può finire in pareggio.

Se un personaggio perde o pareggia un combattimento il proprio turno termina immediatamente. Non è possibile combattere un'altra creatura o un personaggio né utilizzare un'altra opportunità presente nella stessa casella.

Se un personaggio vince una battaglia guadagna esperienza (vedi più avanti). Se è presente un'altra creatura nella stessa casella il giocatore è obbligato a combattere anche questa.

### ***Combattimento con un altro personaggio***

Se non ci sono Creature nella casella di arrivo oppure sono state tutte sconfitte e nella stessa casella è presente un altro personaggio puoi attaccarlo. Durante ogni turno puoi attaccare un solo personaggio – se ci sono più personaggi nella stessa casella puoi scegliere chi attaccare. Non sei obbligato ad attaccare un altro personaggio.

I combattimenti sono spiegati in seguito. A differenza delle battaglie con le creature, se un combattimento viene perso o pareggiato il giocatore non termina il proprio turno – può usare una Possibilità offerta dalla casella a prescindere dal risultato della battaglia.

Nel Monastero, Accampamento nella Foresta o nel Villaggio, se hai pagato per alloggiare nella locanda, il tuo personaggio è al sicuro – non è consentito agli altri personaggi di attaccarti (sulla plancia queste zone sono indicate da una colomba bianca). Queste zone franche non valgono per i personaggi che hanno con sé un Artefatto – un personaggio che ha un artefatto non è mai al sicuro.

### ***Usare le Possibilità***

Quando non ci sono creature in una casella (o sono state sconfitte) il personaggio può usare le possibilità presenti nella casella. Un personaggio può usare più di una Possibilità se disponibili ed in qualsiasi ordine. Ogni Possibilità può essere utilizzata più volte, se non specificato diversamente. Le Possibilità offerte dalle varie tipologie di caselle sono descritte in seguito.

### ***Possibilità***

#### ***Foreste, Montagne e Pianure – Opportunità***

Alcune carte Avventura rappresentano delle Opportunità. Ci sono molte opportunità utilizzabili dal tuo personaggio – alcune sono gratis, altre richiedono un pagamento. Un giocatore può decidere se usare o meno una Opportunità (se ce ne sono più di una può scegliere in che ordine usarle). Una



Opportunità può essere usata una sola volta e poi viene scartata. Un giocatore non può usare una Opportunità solo per scartare la carta, ad esempio usare un'Opportunità per curarsi quando il personaggio ha già il massimo dei punti ferita.

### ***Gilde – Addestramento***

Nelle caselle gilda puoi trovare diverse Abilità. Visitando una gilda un personaggio può apprendere una Abilità disponibile. Ogni Abilità ha un costo indicato nell'angolo in alto a destra della carta: questo è l'ammontare di punti esperienza che deve essere pagato per ottenere l'abilità. Se una gilda non è indicata sulla scheda del tuo personaggio non appartieni a quella gilda e per ottenere un'abilità, oltre ai punti esperienza dovrai pagare anche un egual numero di monete d'oro. Quando apprendi un'abilità posiziona la carta vicino la scheda del personaggio e tienila per il resto della partita

### ***Zone civilizzate – Riparare un oggetto***

Alcuni oggetti, principalmente armi da lancio e scudi, possono danneggiarsi durante la partita. Gli oggetti danneggiati vengono girati a faccia in giù e non possono essere utilizzati né venduti. In un'area civilizzata (una casella con sfondo blu: tutte le gilde, la Città o il Villaggio) è possibile riparare un oggetto. Il costo per riparare ogni oggetto è di una moneta d'oro.

### ***La Città ed il Villaggio – Vedere e acquistare oggetti***

Nella Città o nel Villaggio possono essere presenti degli oggetti che possono essere comprati. Un personaggio deve pagare il prezzo indicato sulla carta Oggetto per acquistarlo. È anche possibile vendere Oggetti – il prezzo di vendita è la metà del costo, arrotondata per eccesso, ad esempio vendendo un oggetto che costa 5 monete d'oro ricavi 3 monete d'oro. Non puoi vendere oggetti danneggiati. Gli oggetti venduti vengono messi nel mazzo degli scarti e non nella casella.

### ***Monastero e Accampamento nella Foresta – Guarigione***

Nel monastero un personaggio può curare un punto ferita gratuitamente, ma solo una volta per turno. Nell'accampamento nella foresta un personaggio può curare quanti punti ferita vuole, ma al costo di una moneta d'oro per punto ferita.

### ***Radura incantata e Torre Magica – Recupero mana***

Nella radura incantata un giocatore può recuperare 3 punti mana gratuitamente, ma solo una volta per turno. Nella torre magica un personaggio può recuperare quanti punti mana vuole, ma al costo di una moneta d'oro per ogni 2 punti mana.

### ***Villaggio – Alloggio***

È possibile passare la notte nella locanda. Un personaggio può pagare una moneta d'oro per affittare una stanza. Recupera un punto mana ed un punto ferita e non può essere attaccato da un altro personaggio fino al suo prossimo turno (a meno che non abbia con sé un Artefatto).



**Esempio:** Lama incantata si trova nella Città. È disponibile una Spada Grande che vorrebbe acquistare per sostituire la sua Spada Comune. Ha solamente 5 monete d'oro ed il prezzo della Spada Grande è di 13 monete. Decide di rimanere in Città e usa una Possibilità al posto del Movimento (paga un punto mana e riceve 2 monete d'oro). Adesso ha 7 monete d'oro. Il turno successivo si trova nuovamente in Città e guadagna altre 2 monete d'oro spendendo un altro punto mana. Vende anche la sua Spada Comune che costa 7 monete e quindi guadagna altre 4 monete d'oro dalla vendita. Adesso ha 13 monete d'oro in totale e quindi può acquistare la Spada Grande. Adesso non ha più monete d'oro e ha speso 2 punti mana (adesso ha 2 cubetti blu sul lato sinistro della sua scheda personaggio). Decide di restare in città per un altro turno e di spendere un terzo punto mana per ottenere altre due monete d'oro. Nel quarto turno usa il Valico Magico (spendendo 2 monete d'oro) per spostarsi nella Radura Incantata, dove recupera gratuitamente i 3 punti mana spesi (spostandoli nuovamente sul lato destro della sua scheda personaggio).

## Combattimenti Fisici e Mentali

Nel gioco sono possibili due tipi di combattimento – Combattimento fisico, dove i contendenti combattono fisicamente con armi, pugni, artigli ecc. e combattimento mentale dove i contendenti instaurano un contatto mentale e usano la propria mente per sconfiggere l'avversario. Un combattimento mentale ha sempre la precedenza, ma creare un contatto mentale non è semplice – chi sceglie di iniziare questo tipo di combattimento deve spendere due punti mana prima della battaglia.

### Combattimenti con le creature

Ogni Creatura ha la propria Forza, Volontà o entrambe. Questo numero comprende anche le varie armi, magia o abilità particolari possedute dalla creatura.

- Se una Creatura ha riportata solo la Forza vuol dire che non è intelligente e perciò non è possibile ingaggiare un combattimento mentale. La creatura attacca il personaggio ed il giocatore deve accettare la sfida – ha luogo un combattimento fisico.
- Se una carta Creatura indicata prima la Forza e poi la Volontà vuol dire che ingaggerà un combattimento fisico, ma è anche in grado di sostenere un combattimento mentale. Il giocatore può decidere di accettare il combattimento fisico oppure può spendere 2 punti mana (spostando i cubetti da destra a sinistra nella scheda personaggio) ed ingaggiare un combattimento mentale. Nota che ingaggiare un combattimento mentale diminuisce la Volontà effettiva del personaggio di 2 punti. Un combattimento mentale offre un vantaggio al personaggio solo se la sua Volontà è molto più alta di quella della Creatura.
- Se la creatura ha indicata solo la Volontà allora ingaggerà un combattimento mentale con il personaggio. Dato che il combattimento mentale ha la precedenza sul combattimento fisico il giocatore non ha altra scelta che accettare la sfida. Poiché è la creatura che ha ingaggiato il combattimento il giocatore non deve spendere nessun punto mana per il combattimento. I punti che la creatura ha speso per ingaggiare il combattimento non sono importanti in questo



caso (sono già conteggiati nelle statistiche della Creatura).

- d) Se si presentano altri casi, ad esempio una creatura ha la Volontà indicata prima della Forza si applicano regole di combattimento speciali descritte sulla carta della Creatura. Se tali regole non sono chiare leggi l'appendice in fondo al regolamento.

A questo punto il giocatore decide quali Oggetti, Incantesimi o Abilità utilizzare durante il combattimento, conteggia i relativi bonus e li somma al proprio punteggio di Forza o Volontà. Ricorda che devono essere conteggiati solo i cubetti sul lato destro della scheda, così se il personaggio ha subito ferite o ha speso punti mana è indebolito durante la battaglia.

Il giocatore lancia contemporaneamente entrambi i dadi. Il dado chiaro rappresenta il giocatore e quello scuro la creatura. Somma il risultato del tuo dado ai tuoi bonus e somma il valore della Forza o Volontà della creatura al suo dado. Chi ha totalizzato il punteggio più alto vince il combattimento. Se i risultati sono uguali lo scontro termina in parità.

***Esempio:** il Druido ha attualmente Forza 3 e Volontà 6. Entra in una casella occupata dal vecchio pirata. Fortunatamente non ci sono porti così il Pirata ha Forza 3 e Volontà 3. Il Vecchio Pirata attacca il Druido con la forza. Il Druido potrebbe accettare il combattimento (entrambi avrebbero un valore di partenza di 3), ma decide di iniziare un combattimento mentale. Paga due punti mana (sposta due cubetti blu da destra a sinistra) così adesso ha un valore di Volontà pari a 4, un punto in più di quella del Vecchio Pirata. Lancia entrambi i dadi ottenendo un "4" con il dado chiaro ed un "6" con il dado scuro. Questo vuol dire che ha perso la battaglia (ha totalizzato 8 mentre il vecchio pirata ha totalizzato 9). Dato che non c'è alcun testo indicato da una X sulla carta del Vecchio Pirata il Druido perde un punto ferita (sposta un cubetto rosso da destra a sinistra). Il turno successivo decide di non muoversi e combattere nuovamente contro il Vecchio Pirata. Adesso ha Forza 2 e Volontà 4. In ambo i tipi di combattimento avrebbe un valore iniziale di un punto più basso rispetto a quello del Vecchio Pirata, ma decide di ingaggiare nuovamente un combattimento mentale perché è interessato ad ottenere il tesoro del Vecchio Pirata, come indicato dal check mark verde sulla carta Creatura. Paga altri due punti mana e lancia i dadi. Stavolta ottiene un "3" col dado chiaro ed un "2" col dado scuro. Questo vuol dire che la battaglia termina in parità – non ci sono altre conseguenze ed il turno del Druido termina.*

### **Vincere una battaglia con una Creatura**

Quando una creatura viene sconfitta scarta la relativa carta. Il giocatore guadagna l'ammontare di punti esperienza indicato nell'angolo in alto a destra della carta. Molte creature hanno anche un tesoro, indicato da un check mark verde. Il tesoro può essere dell'oro (da prendere dalla riserva), un oggetto comune o raro (da pescare dal relativo mazzo), o in alcuni casi un incremento di Forza o Volontà (da prendere dalla riserva). Se una creatura molto forte non ha un tesoro tipicamente fornisce un numero maggiore di punti esperienza.

### **Perdere una battaglia con una Creatura**

Se un personaggio perde una battaglia la Creatura resta nella casella ed il turno del giocatore termina immediatamente. Inoltre il personaggio perde anche un punto ferita (sposta un cubetto rosso



da destra a sinistra). Alcune creature causano anche ulteriori danni – possono infliggere un numero di ferite maggiore, risucchiare punti mana o rubare oro od oggetti. Questi effetti sono indicati da una X rossa. Se una creatura risucchia più punti mana di quelli posseduti dal personaggio non succede nulla, ma se infligge più punti ferita di quanti un personaggio ne possa sopportare questi viene eliminato dal gioco (vedi oltre).

### ***Pareggiare una battaglia con una creatura***

Se un combattimento finisce in pareggio non succede nulla. Il personaggio resta illeso e la creatura rimane nella casella. Così come dopo una sconfitta, il turno del giocatore termina.

### ***Bande di creature – tre vite***

Alcune creature hanno tre vite (indicate da un simbolo 3 sulla carta). Combattendo queste creature il giocatore ingaggia un singolo combattimento in cui deve lanciare i dadi tre volte. Per sconfiggere la creatura il giocatore deve vincere tutti e tre i lanci. Se un lancio è pareggiato o perso allora l'intera battaglia è pareggiata o persa. Nel prossimo combattimento la Creatura avrà nuovamente tre vite.

Durante il combattimento non è possibile cambiare il tipo di battaglia o sostituire un'arma. È possibile, tuttavia, influenzare il lancio dei dadi, ad esempio lanciando un'arma o un incantesimo come Concentrazione, Preghiera, Indietro nel Tempo ecc, ma questi effetti si applicano ad un solo lancio. Se il giocatore ha speso punti mana per ingaggiare un combattimento mentale, il pagamento è fatto solamente una volta, all'inizio della battaglia e la Volontà residua è usata per tutti e tre i lanci.

### ***Regole speciali per le creature***

Alcune creature hanno regole speciali indicate sulla carta. Queste regole sono indicate da un punto esclamativo (se sono regole obbligatorie) o da un punto interrogativo (se sono regole opzionali).

## ***Combattimento con altri personaggi***

Un combattimento con un altro personaggio è simile ad un combattimento con una creatura. L'attaccante deve dichiarare chi intende attaccare e deve specificare il tipo di combattimento che intende sostenere. Se l'attaccante ha pagato punti mana per ingaggiare un combattimento mentale il difensore è obbligato ad accettare la sfida. Se invece l'attaccante ha annunciato di voler combattere con la Forza allora il difensore può accettare la sfida oppure può decidere di ingaggiare un combattimento mentale (pagando punti mana per questo). Una volta stabilito il tipo il combattimento comincia.

Per ingaggiare un combattimento mentale il giocatore (attaccante o difensore) che ha iniziato il combattimento deve pagare due punti mana più un punto mana per ciascun Artefatto posseduto dall'avversario (gli Artefatti proteggono i loro possessori dall'essere attaccati mentalmente).

L'attaccante annuncia che armi ed oggetti utilizzerà durante la battaglia e quali incantesimi lanciare. Successivamente anche il difensore fa lo stesso. Entrambi i giocatori sommano la caratteristica



utilizzata nel combattimento (Forza o Volontà) a tutti i bonus forniti da oggetti, armi o incantesimi. Entrambi lanciano un dado e aggiungono il risultato al totale. Chi ottiene il punteggio più alto vince la battaglia. Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso punteggio la battaglia termina in parità e non succede niente. (Per evitare conflitti l'attaccante lancia il dado chiaro mentre il difensore lancia il dado scuro).

### ***Vincere una battaglia con un Personaggio***

Indipendentemente dal tipo di combattimento il risultato è identico. Il giocatore che perde la battaglia può decidere cosa succede al suo personaggio: può perdere un punto ferita o può offrire uno dei suoi oggetti al vincitore che sceglierà tra gli oggetti dell'avversario (anche un Artefatto). Se il perdente decide di offrire un oggetto non può cambiare idea quando vede quale oggetto perde. Se un giocatore non ha oggetti allora deve perdere un punto ferita.

In genere non è molto vantaggioso attaccare un altro personaggio perché quasi sempre il perdente decide di perdere un punto ferita piuttosto che perdere un oggetto. Può essere vantaggioso attaccare un personaggio seriamente ferito che non può permettersi di perdere altri punti ferita oppure utilizzando alcune abilità della gilda dei ladri. Altrimenti non è molto utile attaccare un altro personaggio nelle prime fasi di gioco. I combattimenti tra personaggi sono molto più importanti durante lo **Scontro Finale** (vedi più avanti).

### ***Morte di un personaggio***

Quando un personaggio perde più punti ferita di quanti ne ha è eliminato dal gioco. Se questo avviene in seguito ad un combattimento con un altro personaggio il vincitore prende l'oro e gli oggetti (anche Artefatti) posseduti dal personaggio sconfitto (anche se tipicamente dovrà scartare alcune carte alla fine del suo round per rientrare nei limiti consentiti).

Se, invece, un personaggio viene sconfitto da una Creatura o per qualche altra ragione, l'oro e gli oggetti vengono razziati dagli indigeni – dividi le varie carte nei rispettivi mazzi degli scarti e rimetti i gettoni (oro ed esperienza) nella riserva. Le abilità sono rimesse in fondo al relativo mazzo.

Se un personaggio eliminato aveva degli Artefatti (ed il personaggio non è sconfitto da un altro personaggio) questi ultimi restano nella casella dove il personaggio è stato sconfitto. Gli altri personaggi hanno la possibilità di raccogliarli, anche se per farlo devono prima sconfiggere le Creature che si trovano sulla casella. Questa regola vale anche se il personaggio viene eliminato durante l'attacco ad un Piano Astrale. In questo caso tutti gli Artefatti persi vengono aggiunti a quelli custoditi nel Piano attaccato ed il giocatore che riesce a sconfiggere il Guardiano Maggiore ottiene tutti gli artefatti.

### ***Nuovo personaggio***

Se un personaggio muore durante le prime fasi di gioco il giocatore può scegliere un altro



personaggio. Mescola tutti i personaggi non utilizzati (ad eccezione di quelli che sono già stati sconfitti durante il gioco) e pescane uno a caso. All'inizio del round il nuovo personaggio è posizionato normalmente sulla sua gilda di partenza (la prima gilda elencata nella scheda) e quindi 1 punto ferita e 2 punti mana sono spostati alla sua sinistra – punti che il personaggio ha perso durante il viaggio. Adesso il giocatore gioca normalmente.

Se lo Scontro Finale è già cominciato, non è possibile creare un nuovo personaggio. Inoltre, quando il gioco è già in una fase avanzata e solo alcuni artefatti devono ancora essere recuperati dai Piani Astrali, potrebbe non avere senso creare un nuovo personaggio perché sarebbe molto difficile farlo evolvere velocemente ad un livello competitivo.

## *Oggetti ed abilità*

Le regole che descrivono l'uso di Oggetti ed Abilità possedute dal personaggio sono indicate sulla relativa carta. Dovrebbe essere abbastanza ovvio che non puoi usare una Spada Grande ed uno scudo contemporaneamente o una Pozione di guarigione che riporta “da usare in qualunque momento eccetto durante il combattimento” durante un combattimento. Naturalmente, se il tuo personaggio non ha Oggetti o Abilità puoi saltare il paragrafo e rileggerlo quando ne avrai bisogno.

### *Pozioni e pergamene*

Tutte le pozioni (elisir ecc.) e pergamene sono utilizzabili una sola volta. Una volta usati, questi oggetti vanno scartati.

### *Armi e scudi*

Un personaggio può avere molti oggetti, ma durante il combattimento deve seguire determinate regole. Un personaggio ha solo due mani ed una testa, il che restringe il numero di oggetti che può utilizzare.

Un personaggio può avere un massimo di due oggetti in mano, inclusi un'arma ed uno scudo o altri oggetti indicati chiaramente come oggetti ad una mano ad esempio una bacchetta. Solo uno di questi oggetti può essere utilizzato come arma e solo uno di questi oggetti può essere utilizzato come scudo. Se un'arma è a due mani allora non è possibile utilizzare un altro oggetto ad una mano o uno scudo.

Per esempio è possibile usare contemporaneamente lo Coltellaccio [*Cutlass*] e la Mantellina [*Cape*], una bacchetta ed uno scudo o anche due bacchette, ma non è possibile usare contemporaneamente uno Spadino ed un Giavelotto [*Javelin*], una Spada Grande [*Great Sword*] ed uno scudo o una Spada Grande ed una bacchetta.

Un giocatore conta, ovviamente, i bonus degli oggetti che sta effettivamente utilizzando. Durante un



combattimento non è possibile cambiare gli oggetti utilizzati (anche se si tratta di una battaglia con una creatura a tre vite). Ma è consentito cambiare equipaggiamenti tra due battaglie (prima che inizi una seconda battaglia con una Creatura o Guardiano o un personaggio differente). Ricorda che i bonus per le armi da lancio sono validi per un singolo lancio di dado. Se ad esempio stai combattendo contro uno Stormo di Arpie [*Flock of Harpies*] con tre vite e lanci la tua Ascia [*Axe*] al primo lancio durante i lanci successivi combatterai disarmato (solitamente è meglio lanciare le armi durante l'ultimo lancio piuttosto che durante il primo).

## Corone e collane

In ogni momento un giocatore può utilizzare un solo oggetto che si indossa in testa.

**Esempio:** il Mercenario ha guadagnato alcuni punti Forza e Volontà durante il gioco e adesso ha una Forza di 6 ed una Volontà di 4. In più possiede alcuni oggetti utili: il Bastone di Cedro [*Cedar Staff*], la Bacchetta d'Avorio [*Ivory Wand*], la Collana di Rubini [*Ruby Circet*], l'Ascia [*Axe*] e lo Scudo Chiodato [*Spiked Shield*]. Decide di attaccare la Folla Inferocita [*Angry Mob*] e sceglie di usare la Volontà. Il bastone di Cedro è un'arma a due mani e non può essere usata insieme alla Bacchetta d'Avorio. Indifferentemente da ciò che usa (Bastone o Bacchetta) ottiene un +1. Ottiene un altro +1 per la Collana di Rubini. Per poter cominciare la battaglia mentale deve pagare due punti mana e quindi avrà un punteggio di  $4(2+1+1)$ , due punti in più della Folla. Con il primo tiro ottiene un "3" su entrambi i dadi e quindi vince. Lancia una seconda volta senza pagare ulteriori punti mana e quindi ha sempre due punti di vantaggio. Stavolta ottiene un "4" con il dado chiaro ed un "6" con il dado scuro. La folla inferocita ha ottenuto un lancio di due punti superiore a quello del mercenario e quindi la battaglia termina in parità. Il turno successivo il mercenario decide di attaccare nuovamente, ma stavolta utilizzando la Forza. Potrebbe utilizzare il Bastone di Cedro che da un bonus +1, ma decide di utilizzare l'ascia e lo scudo, che danno sempre un bonus di +1 ma l'ascia può essere lanciata per avere un'ulteriore bonus. È di un punto più forte rispetto alla Creatura. Lancia un "5" ed un "2" e vince. Poi lancia due "1" e vince nuovamente. Adesso decide di lanciare l'ascia così adesso ha due punti di vantaggio. Lancia un "5" ed un "6". L'ascia viene danneggiata (la carta viene girata a faccia in giù e non potrà essere utilizzata) ma ne è valsa la pena perché è riuscito a vincere la battaglia e guadagna 7 punti esperienza.

## Modificatore dadi

Alcuni oggetti e incantesimi possono cambiare il modo di lanciare i dadi – lanciando un dado più volte e scegliendo il lancio migliore o peggiore. Nota che un giocatore lancia sempre entrambi i dadi in una battaglia. Se una parte (attaccante o difensore) necessita di lanci multipli il relativo dado è lanciato nuovamente, per esempio, l'incantesimo Preghiera [*Prayer*] (usato prima di lanciare – lancia il dado due volte e mantieni il risultato che decidi) si applica solo al dado chiaro; il giocatore lancia entrambi i dadi e poi rilancia solo il dado chiaro scegliendo il risultato migliore tra i due lanci.

Questi effetti possono essere combinati, specialmente in una battaglia tra due personaggi.



## *Abilità*

Le abilità possono essere usate da subito (anche nello stesso turno in cui vengono acquistate). Alcune abilità sono sempre attive e non c'è bisogno di dichiarare esplicitamente il loro utilizzo ad esempio il bonus contro le creature demoniache dato dall'abilità Esorcismo [*Exorcism*], mentre altre devono essere attivate (dichiarando “Sto usando quest'abilità”). Le Abilità devono essere dichiarate prima di lanciare i dadi o prima di iniziare la battaglia. Non puoi dire, dopo un combattimento “Ops, ho perso per un punto: utilizzo Arma Benedetta [*Blessed Weapon*] e quindi pareggio!”.

Le abilità restano al personaggio fino alla fine del gioco. L'unico caso in cui alcune abilità vengono scartate è quando il personaggio ne possiede più di 7. In questo caso quelle in eccesso (scelte dal giocatore) devono essere scartate e poste in fondo al mazzo abilità della gilda corrispondente.

## *Incantesimi*

Alcune abilità sono chiamate Incantesimi (principalmente quelle della Torre Magica, ma anche ladri e guerrieri hanno accesso ad alcuni incantesimi). Incantesimi ed abilità vengono attivati spendendo 1 o 2 punti mana (il costo è indicato sulla carta, sotto il nome dell'abilità). L'effetto di un incantesimo sul gioco è trattato alla stregua di ogni altra abilità. Gli incantesimi solitamente possono essere usati più di una volta durante un turno ma non possono essere usati nello stesso momento e per lo stesso motivo. Non è possibile, ad esempio, usare Arma Benedetta due volte sulla stessa arma o Berserk due volte nella stessa battaglia.

L'uso di un oggetto magico non è considerato un incantesimo anche se è necessario pagare dei punti mana.

## *Effetti validi per un round*

Alcuni incantesimi possono essere usati solo una volta per round (**Sequenza temporale** [*Time Loop*] una volta ogni due round). Questo vale a prescindere del numero di turni che hai a disposizione in un round, ad esempio pescando la carta Possibilità Tempi di Pace puoi utilizzare **Contraffazione** [*Counterfeiting*] solo una volta o puoi lanciare solo un incantesimo con meno risorse utilizzando l'**Anello del Potere Magico** [*Ring of Magic Forces*].

## *Effetti utilizzabili durante il turno*

Molti oggetti (principalmente pozioni e pergamene) possono essere utilizzabili soltanto durante il tuo turno. Questo è molto importante specie verso la fine, quando chi attacca è avvantaggiato perché può utilizzare questi oggetti mentre il suo avversario no.

## *Effetti non da combattimento*

Un certo numero di oggetti (alcune pergamene e tutte le pozioni) ed alcune Abilità ed Incantesimi



non possono essere utilizzati in combattimento. Questo vuol dire che non possono essere utilizzati una volta stabilito il tipo di battaglia. Quando una creatura (specialmente i guardiani) fa qualcosa al tuo personaggio prima del combattimento, non puoi utilizzare pergamene o altro per annullare questi effetti.

Per esempio non puoi curare punti ferita o recuperare punti mana che ti sono stati sottratti dal Signore del Dolore [*Master Pain*] prima che la battaglia sia conclusa. Non è neanche consentito pagare punti mana per ingaggiare un combattimento mentale e recuperarli quando la battaglia è già cominciata utilizzando una pozione o un incantesimo. Questi oggetti o incantesimi non possono essere utilizzati nemmeno in battaglie che consistono in più lanci (ad esempio contro i Vampiri o contro creature che hanno tre vite).

Tuttavia, è possibile utilizzare queste abilità tra un combattimento ed un altro differente (anche se il nemico è già stato rivelato). Per esempio quando un personaggio entra in una casella e rivela una creatura prima nascosta può bere una pozione per curarsi e in seguito combattere. Se vince il combattimento e c'è un'altra creatura da combattere può utilizzare ancora queste abilità. Questo si applica anche ai combattimenti con i Guardiani Minori e i Guardiani Maggiori nei Piani Astrali.

## *Attaccare un Piano Astrale*

Un attacco ad un Piano Astrale può essere condotto da una delle due caselle adiacenti a quel Piano; ad esempio il Piano Astrale vicino il Monastero può essere attaccato dalla Foresta adiacente o dalla Città. Se ti trovi in una di queste caselle, invece di muovere, puoi attaccare il Piano. Non incontri nessuna delle carte nella casella in cui ti trovi perché la prossima battaglia avverrà nel Piano Astrale stesso.

### *Battaglie nei Piani Astrali*

La differenza tra una casella normale, dove puoi scegliere di attaccare per primo ed un Piano è che in questo caso i Guardiani devono essere combattuti in ordine. Prima rivela il Guardiano Minore (se non ancora rivelato) e quindi affrontalo nello stesso modo in cui combatti una creatura normale. Se perdi o pareggi il combattimento ritorni nella casella da cui sei partito ed il turno termina. Il Guardiano resta rivelato. Se invece vinci la battaglia prima ricevi la ricompensa (tutti i Guardiani Minori custodiscono un tesoro) e poi devi continuare ad avanzare. Rivela il Guardiano Maggiore e combatti con lui. Se perdi o pareggi il tuo turno termina come con un Guardiano Minore, ma se riesci a sconfiggerlo riuscirai a recuperare il tesoro più importante – l'Artefatto che il Guardiano custodiva.

Se un personaggio sconfigge solamente il Guardiano Minore, il Guardiano Maggiore, rivelato, resta da solo. D'ora in poi, per ottenere l'Artefatto è necessario sconfiggere solamente il Guardiano Maggiore. Una volta che un Artefatto viene recuperato il Piano Astrale viene sigillato e nessun altro giocatore può accedervi.



## *Artefatti*

Gli Artefatti sono gli oggetti più potenti in gioco. Vengono conteggiati per il limite di oggetti che un personaggio può possedere così è necessario scartare un oggetto uscendo da un Piano Astrale (non puoi avere più di 7 oggetti).

Gli Artefatti non possono essere scartati, venduti, danneggiati o distrutti né una Creatura può derubarti. Gli unici altri interessati agli Artefatti sono gli altri giocatori. Fino a che ci sono Artefatti ancora custoditi nei Piani Astrali il loro potere non è del tutto risvegliato, quindi in un combattimento con gli altri personaggi sono trattati come tutti gli altri oggetti – il perdente scegliere se perdere un punto ferita o un artefatto e se sceglie di perdere un oggetto probabilmente perderà l'Artefatto. Una volta che l'ultimo artefatto viene recuperato dai Piani Astrali allora queste regole cambiano (vedi avanti).

Non dimenticare che è più difficile stabilire un contatto mentale con il possessore di un Artefatto perché per ogni Artefatto che un giocatore possiede l'avversario dovrà pagare un punto mana in più per ingaggiare un combattimento mentale.

## *Scontro finale*

Il gioco termina non appena un personaggio possiede quattro dei cinque Artefatti. Il loro potere è così grande che il possessore del quinto artefatto si sottomette al nuovo signore del mondo (anche se il possessore è un Guardiano Maggiore) e riconosce la sua superiorità. Ma spesso avviene che quando l'ultimo Artefatto viene recuperato dai Piani Astrali, gli Artefatti sono divisi tra i vari personaggi e nessuno ne possiede 4. In questo caso ogni personaggio che possiede un Artefatto è un Campione e si riunisce con gli altri Campioni per l'ultima sfida, una battaglia finale per determinare chi sarà incoronato re.

## *Campioni*

Solo quando tutti gli Artefatti sono in possesso dei giocatori comincia lo Scontro Finale. Allo Scontro Finale partecipano solamente i giocatori che sono in possesso di almeno un artefatto. Per gli altri giocatori la partita termina – rimuovere i loro segnalini dal gioco. Questa regola vale per tutta la durata dello Scontro Finale: chiunque perda il proprio ultimo artefatto viene eliminato dal gioco.

## *Il campo di battaglia*

Il Campione che possiede il **Mantello Reale** [*Royal Cape*] decide dove avverrà lo Scontro Finale. Può scegliere una qualsiasi delle 25 caselle sulla plancia (non i Piani Astrali). Questa scelta è molto importante perché i Campioni non possono muoversi da quella casella. Ogni Campione può beneficiare del terreno o delle possibilità offerte intrinsecamente dalla casella; una volta che lo Scontro Finale ha inizio tutte le carte vengono rimosse dal gioco. Tutti i Campioni si spostano nel



campo di battaglia scelto e si preparano per la battaglia. Tutti i Campioni curano tutte le ferite e ricaricano i loro punti Mana e riparano i loro oggetti.

### **Lo Scontro Finale comincia**

Il Campione alla sinistra del giocatore che ha raccolto il quinto Artefatto comincia la battaglia ed il turno prosegue in senso orario fino a quando un Campione possiede quattro Artefatti.

Un round dello Scontro Finale è simile ad un round normale con queste eccezioni:

- non vengono pescate carte Possibilità. Il giocatore può tuttavia utilizzare lo Stendardo della Speranza [*Banner of Hope*] se lo possiede.
- I Campioni non possono muovere o lasciare la casella scelta come Campo di Battaglia per lo Scontro Finale. Possono utilizzare abilità, oggetti o le possibilità offerte dalla casella che sono indicate come “anziché muovere”.
- Un Campione deve attaccare un altro Campione durante il proprio turno. Si seguono le usuali regole di combattimento. In caso di pareggio non succede nulla. Se, invece, un Campione perde uno scontro ha una sola possibilità: cedere un Artefatto al vincitore. Se era l'ultimo Artefatto posseduto il personaggio viene eliminato dallo Scontro Finale (e dal gioco).

Le azioni si svolgono seguendo l'ordine usuale. Così lo Stendardo della Speranza viene prima, poi è possibile utilizzare una possibilità offerta dalla casella al posto del movimento e quindi una azione non di battaglia (come bere una pozione) e infine il combattimento obbligatorio con un altro Campione e quindi la possibilità di usare le possibilità offerte dalla casella.

***Esempio:** Ci sono tre personaggi in gioco nel seguente ordine: Ranger, Illusionista ed Esploratore. Il Ranger ha appena recuperato il quinto artefatto. Adesso il Ranger ne ha 2, l'Illusionista 2 e l'Esploratore solo 1 – lo Stendardo della Speranza. L'Illusionista ha il Mantello Reale e quindi decide il luogo della battaglia. Sceglie la Torre Magica perché ha più oro dei suoi avversari e nella Torre Magica può utilizzarlo per ricaricare il suo Mana e riparare gli oggetti. Inoltre il Ranger non beneficia della sua Saggezza delle Foreste.*

*Poiché l'Illusionista gioca dopo il Ranger, è lui a cominciare la battaglia. Non può muovere e non è possibile usare nessuna abilità al posto del movimento, così attacca l'Esploratore. L'Esploratore è più forte, così l'Illusionista decide di iniziare una Battaglia Mentale e quindi paga 3 mana (2 + numero di Artefatti posseduti dall'avversario). Entrambi lanciano i dadi e l'Illusionista vince la battaglia utilizzando il Bastone Fiammeggiante [*Flaming Staff*]. L'avversario deve cedere un Artefatto: l'Esploratore non ha altra scelta che cedere il suo Stendardo della Speranza e poiché non ha altri Artefatti viene eliminato dallo Scontro Finale. L'illusionista può quindi usare le possibilità offerte dalla casella – ricarica i suoi punti mana per due monete d'oro e ripara il Bastone Fiammeggiante.*

*Poiché l'Esploratore non è più in gioco è il turno del Ranger. Non usa nessuna possibilità al posto*



*del movimento e attacca l'Illusionista. Il Ranger attacca con la Forza. L'Illusionista dovrebbe pagare 4 punti mana per ingaggiare una battaglia mentale perché il Ranger possiede 2 artefatti. Decide di non farlo, ma invece utilizza alcuni Incantesimi per aumentare le proprie possibilità di vittoria e lancia il suo Martello di Thor [Thor's Hammer] contro l'avversario. Dopo il lancio dei dadi la battaglia si risolve in pareggio.*

*Adesso è nuovamente il turno dell'Illusionista. Utilizza lo Stendardo della Speranza vinto nel precedente scontro. Lancia un "1" e quindi ha un bonus di +1 per tutta la durata del turno. Ad ogni modo il suo Martello di Thor è danneggiato e non può ripararlo ora (le possibilità delle caselle possono essere utilizzate dopo il combattimento obbligatorio). Decide di utilizzare la sua abilità "Sacrificio di Sangue" – invece del movimento, perde un punto ferita e recupera il mana speso nel turno precedente. Beve una Pozione di Concentrazione che da un bonus di +3 alla Volontà per il turno corrente (non poteva farlo quando è stato attaccato dal Ranger perché, come la maggior parte delle pozioni e pergamene, possono essere usate solo durante il proprio turno). Infine paga 4 punti mana e ingaggiare una Battaglia Mentale con il Ranger. Se riesce a batterlo il Ranger dovrà cedere un artefatto all'Illusionista che vincerebbe il gioco.*

## **Varianti di gioco**

### **Niente scontro finale**

Prophecy può essere giocato più velocemente quando l'obiettivo del gioco è possedere 2 Artefatti. Il primo giocatore a possedere 2 Artefatti in qualsiasi momento del gioco vince. Non c'è Scontro Finale in questa variante.

### **Variante apocalisse**

Questa variante è una versione più lunga del gioco standard. Come nel gioco standard, il gioco termina quando un giocatore possiede 4 dei 5 Artefatti. Lo Scontro Finale comincia quando il quinto Artefatto viene recuperato e nessuno ne possiede 4. Un giocatore che a questo punto del gioco non è in possesso di un artefatto viene rimosso dal gioco.

All'inizio dello Scontro Finale il mondo diventa instabile. Il potere degli Artefatti che tentano di riunirsi è enorme. Accetta la loro volontà o l'intero mondo ne subirà le conseguenze.

Quando il quinto artefatto viene recuperato dal Piano Astrale, mescola l'intero mazzo delle carte possibilità. Il gioco continua seguendo le regole standard (ad esempio i personaggi si muovono sulla plancia combattendo le Creature e usando le carte Opportunità ed il possessore del Mantello Reale non sceglie un campo di battaglia), con la variante che adesso il mazzo Possibilità conta il tempo che manca all'Apocalisse. Bisogna concludere il gioco prima che l'Apocalisse cominci altrimenti accadranno terribili cose.



Se il mazzo Possibilità è esaurito e la partita è ancora in corso il mazzo non viene rimescolato e comincia l'Apocalisse. Durante l'Apocalisse non vengono pescate carte Possibilità. Invece, all'inizio di ogni round tutti i giocatori perdono un punto ferita e un punto mana (in una partita a 5 giocatori ogni giocatore perderà un totale di 5 punti ferita e 5 punti mana all'inizio del suo prossimo round). L'Apocalisse si interrompe quando un giocatore ottiene 4 Artefatti o quando l'ultimo giocatore viene ucciso. In quest'ultimo caso il gioco termina senza un vincitore.

### ***Variante gioco di squadra***

In questa variante per quattro giocatori, due giocano insieme come squadra. Rappresentano una coppia unita da profonda amicizia – ciascuno aiuta l'altro e ognuno rischierebbe la propria vita per salvare il compagno. Ci sono numerosi esempi di simili legami nei libri o nei film. I giocatori nella stessa squadra dovrebbero sedersi l'uno di fronte all'altro così le squadre giocano alternativamente.

Il gioco è giocato come un gioco Standard con le seguenti varianti. L'obiettivo di ciascuna squadra è che uno dei due giocatori venga incoronato re. Non importa chi, se un giocatore viene incoronato la squadra vince.

È importante decidere se ognuno andrà per la propria strada e successivamente trasferire gli Artefatti alla fine o se un giocatore ceda i propri oggetti all'altro per rendere più semplice attaccare i Piani Astrali (ma non dimenticare che puoi cedere solo Oggetti e Oro – vedi oltre)

Ovviamente è possibile utilizzare “*Races*” e “*Dragon Realm*” giocando in team (vedi espansioni future)

### ***Commercio tra giocatori***

Se vuoi puoi consentire il commercio tra i giocatori. È possibile commerciare solamente oro e oggetti, non Abilità, Esperienza o altri vantaggi.

Un giocatore può commerciare con un altro giocatore solo se entrambi si trovano nella stessa casella. I giocatori si accordano sullo scambio e un giocatore non può obbligare l'altro ad accettare l'offerta.

In ogni turno un giocatore può commerciare con un solo altro giocatore e compie quest'azione al posto del movimento. Il movimento viene perso solo nel caso in cui la trattativa venga portata a termine.

Entrambi i giocatori dovrebbero tentare di commerciare in maniera da guadagnare entrambi dallo scambio, ad esempio “Mi serve oro per pagare il Mercante e ho sia la Spada che lo Spadino. Poiché non posso usare due armi contemporaneamente posso vendere lo spadino ad un personaggio con l'abilità Armi Appuntite che sta cercando quest'arma”. Non contrattare troppo perché rallenta il



gioco.

È anche proibito commerciare solo per avvantaggiare un altro giocatore (“Visto che non posso vincere prendi tutto quello che ho, così vinci tu”). È scorretto e rovina la partita agli altri giocatori.



## Appendice

Non c'è bisogno che tu legga quest'appendice prima di iniziare a giocare. L'appendice aiuta a risolvere problemi di interpretazione di alcune carte. Se incontri una particolare carta la cui interpretazione non è chiara allora dai un'occhiata a questa sezione. Le carte sono elencate per tipo: Oggetti, Abilità, Creature, Guardiani e Opportunità.

## Oggetti

### Armi

**Armi poco costose – Spadino [Rapier], Ascia [Axe], Martello [Hammer] e Giavelotto [Javelin].**

- Queste armi danno un bonus in battaglia contro specifiche creature.
- Anche se l'arma non da alcun bonus può essere utilizzata e quindi sei in grado di usare abilità come Arma Appuntita [Edged Weapon], Arma Contudente [Crushing Weapon] e Arma Lunga [Long Weapon].
- È possibile lanciare un incantesimo come Arma Infuocata [Flaming Weapon] o Arma Benedetta (Blessed Weapon) su di un arma che non da alcun bonus.
- Se lanci un'ascia contro un demone o un giavelotto contro un animale ottieni un bonus di +2.

### Armi da lancio

- Devi annunciare il lancio di un'arma prima di lanciare i dadi.
- Contro Creature con più vite il lancio di un'arma da un bonus solo per un lancio.
- Tutti i bonus vanno sommati ad esempio il Martello di Thor lanciato contro un non-morto da un bonus di +4.
- Le armi lanciate sono sempre armi di una determinata categoria, ad esempio se possiedi l'abilità Armi Contudenti hai un bonus di +1 sul Boomerang anche se non lo lanci.

**Daga [Sword of Smiting], Pugnale rituale [Ritual dagger]**

- Devi dichiarare e pagare per i bonus extra prima di lanciare i dadi. I bonus extra si applicano ad un solo lancio

**Ascia del Berserker [Berserker's Axe]**

- Quando perdi una battaglia perdi un punto ferita extra. Fa attenzione quindi ad usarla se hai solo un punto ferita.

### Scudi

- Gli scudi funzionano solo se vengono usati in battaglia, ad esempio non danno bonus se stai combattendo utilizzando un'arma a due mani.
- L'artefatto Scudo Specchiato (Mirrored Shield) funziona anche in un combattimento mentale (ma non puoi usarlo se stai adoperando un bastone, ad esempio).

**Pergamene e pozioni**



Tutte le pergamene e le pozioni sono ad uso singolo. Una volta usate devono essere scartate.

### ***Pozioni di guarigione e magiche***

- Puoi utilizzarle solamente durante il tuo turno. Quindi se ti aspetti di essere attaccato è meglio curarsi e ricaricare l'energia magica durante il proprio turno.
- Se una pozione cura più punti ferita o ricarica più mana dei valori consentiti dal personaggio i punti in più vengono persi.
- Non puoi utilizzare una pozione durante una battaglia.

### ***Pergamena della preghiera profonda [Scroll of Deep Prayer] e Pergamena della Volontà Divina [Scroll of Divine Will]***

- Se i giocatori usano queste pergamene in una battaglia tra di loro l'attaccante usa per primo la sua e poi ne usa una il difensore. In questo caso la pergamena del difensore annullerà (parzialmente) gli effetti della pergamena dell'attaccante.

### ***Pergamena della Realtà Alterata [Scroll of Altered Reality]***

- Se devi lanciare i dadi più di una volta e scegliere il risultato migliore/peggiore, l'uso di questa pergamena ti farà rilanciare un solo dado (l'utilizzatore sceglie che dado rilanciare).
- È anche possibile rilanciare anche un dado che non è stato tirato affatto, ma il cui valore è stato determinato dall'uso di un'altra pergamena.

### ***Pozioni di forza e concentrazione***

- Ottieni un bonus solamente per un turno, non per l'intero round, ad esempio pescando la carta Tempi di Pace.

### ***Pergamena del Ladro [Scroll of stealing] e Pergamena del Decadimento [Scroll of Decay]***

- Puoi utilizzare queste battaglie prima di una battaglia, dopo una battaglia o anche quando non hai intenzione di combattere con un altro personaggio.

### ***Altri Oggetti***

#### ***Corona del potere [Crown of Power], Corona degli antichi Re [Crown of the Ancient Kings] e Guanti della Forza [Gauntlets of Strength]***

- Questi oggetti hanno i loro propri bonus – non prendere cubetti addizionali dalla banca. Tuttavia è comodo posizionare queste carte vicino alla rispettiva caratteristica, così da non dimenticare il bonus.
- Questi Oggetti non forniscono punti ferita o mana addizionali!
- È possibile superare con queste carte il valore massimo di 8 per la Forza e di 10 per la Volontà (il limite si applica solo ai cubetti posseduti dal personaggio).

#### ***Anello della forza magica [Ring of Magic Forces]***

- Quest'anello funziona esattamente come l'abilità Incantatore Efficacie [Effective Spellcasting] vedi più avanti.

#### ***Anello della concentrazione***

- Quest'anello ricarica l'energia magica una volta per round (anche se hai a disposizione più turni) e solo se non lanci incantesimi.
- Ricarica l'energia magica anche se hai iniziato un combattimento mentale o se hai speso



# **La Tana dei Goblin**

punti mana per attivare un oggetto.

## **Abilità**

### **Abilità relative alle armi**

La specializzazione in un particolare tipo di armi funziona quando usi quel determinato tipo di arma. Le abilità sono cumulative. Ad esempio, se stai usando il Bastone di Cedro in battaglia puoi sommare i bonus per le Abilità Combattimento a due mani [*Two-Handed Combat*] dalla Fortezza, Arma Lunga [*Long Weapon*] dall'Accampamento nella Foresta o Abilità con i bastoni [*Staff Skill*] dalla Torre Magica. Se hai l'abilità Ambidestria [*Ambidexterity*] e Armi appuntite [*Edged Weapons*] dalla Fortezza e Armi da Lancio [*Thrown Weapons*] dalla Gilda dei Ladri e se usi il Coltellaccio e il Pugnale lanciandoli entrambi conti i bonus per Armi da lancio ed Armi appuntite due volte.

### **Fortezza**

#### **Ambidestria [*Ambidexterity*]**

- Puoi lanciare incantesimi come Arma Benedetta o Arma infuocata due volte, una per ciascuna arma.
- Se una creatura danneggia o distrugge un'arma che stai utilizzando vengono danneggiate o distrutte entrambe le armi.

#### **Rabbia Berserker [*Berserker rage*]**

- Se perdi un combattimento perdi anche un punto ferita aggiungere quindi fai attenzione ad usarla quando hai solo un punto ferita.

#### **Combattimento a due mani [*Two-Handed Combat*]**

- Se combatti senza armi ricevi solo +1 di bonus anche se hai entrambe le mani libere.

### **Gilda dei Ladri**

#### **Borseggio [*Pickpocketing*]**

- Rubi sempre due monete d'oro, anche se la tua vittima ha più vite. Se sconfiggi un avversario che ha una moneta d'oro o niente lo derubi completamente.

#### **Muoversi furtivamente [*Stealth*]**

- Puoi usare più Possibilità sia prima che dopo la battaglia, ad esempio nella Torre Magica puoi ricaricare il tuo Mana e comprare un'Abilità, quindi attaccare un altro personaggio (e dopo comprare un'altra abilità e ricaricare il mana nuovamente).

#### **Ratto del molo [*Wharf Rat*]**

- In combinazione con Riti Nautici [*Nautical Rites*] dal Monastero, puoi nuotare verso qualsiasi porto e guadagnare una moneta d'oro.

#### **Mercanteggiare [*Haggling*]**

- Quest'abilità è valida solo quando compri o vendi oggetti in Città o nel Villaggio (o al Mercato Nero)

#### **Contraffazione [*Counterfeiting*]**

- È possibile utilizzare questa abilità soltanto una volta quando paghi per qualcosa. Ad



esempio se ripari un oggetto nel villaggio e compri il Pugnale [*Dagger*] ed il Martello [*Hammer*] puoi utilizzare questa abilità soltanto per una di queste compravendite.

- Riparare più oggetti o pagare per curare più punti ferita o ricaricare mana come un unico pagamento, ad esempio se curi 5 punti ferita nell'Accampamento nella Foresta devi pagare solamente 2 monete d'oro.
- L'eccedenza del pagamento è persa, ad esempio non paghi nulla per affittare un cavallo, ma le 2 monete d'oro addizionali sono perse.

### **Rapidità [*Fleet of foot*]**

- Puoi combinare diversi tipi di movimento anche se devi sempre pagare per il servizio, ad esempio con l'incantesimo Spiriti dei sentieri di foresta [*Spirits of Forest Trails*] puoi spostarti su di una foresta e quindi con il Tappeto Volante [*Flying Carpet*] puoi spostarti di altre tre caselle.
- Il secondo movimento può essere un attacco ad un Piano Astrale, ad esempio puoi arrivare in Città con una barca e quindi attaccare il Piano.
- Puoi combinare solamente azioni movimento – non puoi usare un'azione “invece del movimento”, ad esempio utilizzare due volte Guarigione Miracolosa [*Miracle Healing*] o muoverti sulla Gilda dei Ladri e lavorare là.
- Non è possibile usare quest'abilità più volte nella stessa fase movimento, ad esempio pagare due punti mana per muoversi tre volte.

### **Furto [*Thievery*]**

- Puoi utilizzare questa abilità solo quando sei tu l'attaccante (indifferentemente dal fatto che stia attaccando con la Forza o con la Volontà).

### **Accampamento nella foresta**

#### **Arti di guarigione [*Healing Arts*]**

- Cura solamente i punti ferita persi in battaglia, ad esempio non cura i punti ferita persi per utilizzare l'abilità Berserk.
- Quando perdi più punti ferita nello stesso momento è possibile utilizzare e Arti di guarigione una sola volta e per curare un solo punto ferita

#### **Conoscenza delle montagne [*Mountain Lore*], Saggia delle Foreste [*Forest Wisdom*]**

- Ottieni un bonus quando attacchi un Piano Astrale, ma solo per il primo lancio di dadi nel primo combattimento (se sconfiggi il Guardiano Minore non avrai alcun bonus contro il Guardiano Maggiore a meno che tu non sconfigga il Guardiano Maggiore e decida di attaccare nuovamente in un turno successivo).

### **Torre Magica**

#### **Decadimento di massa [*Mass Decay*]**

- Quest'incantesimo è utile per distruggere gli oggetti oltre il limite consentito di 7 al termine del tuo turno.

#### **Indietro nel tempo [*Turn back time*]**

- Non conta come una nuova battaglia e quindi tutti i bonus, incantesimi e pergamene (con



l'eccezione della Pergamena della Realtà Aumentata, che non determina le condizioni della battaglia, ma piuttosto le altera) si applicano di nuovo. Quello che succede è che il tempo torna indietro al momento in cui hai lanciato i dadi.

- Tieni conto che se stai combattendo una battaglia mentale sarai indebolito perché devi pagare un punto mana per attivare l'incantesimo.

#### ***Arma infuocata [Flaming Weapon]***

- È possibile utilizzarla in combinazione con le armi da lancio, che in ogni caso saranno danneggiate.
- È anche possibile utilizzare quest'abilità con il Bastone Infuocato [*Flaming Staff*].

#### ***Risucchio di energia [Power Drain]***

- La battaglia comincia con questo incantesimo e quindi non potrai utilizzare delle pozioni dopo averlo lanciato
- Puoi utilizzare questo incantesimo una sola volta per ciascun Combattimento Mentale.
- Quando un avversario ha un solo punto mana o nessuno allora lo indebolisci di un punto o non lo indebolisci affatto, rispettivamente.
- Non puoi ridurre la Volontà di una creatura al di sotto dello zero.

#### ***Incantatore Efficace [Effective Spellcasting]***

- Non funziona con il mana necessario per attivare gli oggetti (come il Tappeto Magico).
- Gli incantesimi che costano un punto mana si attivano gratis, ma solo una volta per l'intero round, anche se hai a disposizione più turni.
- Non devi necessariamente usare l'abilità sul primo incantesimo che lanci, ad esempio puoi lanciare un incantesimo, quindi ricaricare i punti mana ed infine lanciare un incantesimo usando l'abilità Incantatore Efficace.
- Se hai anche l'Anello delle Forze Magiche [*Ring of Magic Forces*] puoi scontare gli incantesimi due volte per round, ma non puoi utilizzare queste abilità contemporaneamente, ad esempio lanciare gratis un incantesimo che costa 2 punti mana.

#### ***Sequenza temporale [Time Loop]***

- È possibile combinare questa abilità con altre carte, ad esempio se hai pescato la carta Tempi di Pace puoi lanciare questo incantesimo in un turno per avere a disposizione un totale di tre turni. Non puoi utilizzare questa abilità due volte in un singolo round o in due round consecutivi.

### ***Monastero***

#### ***Riti nautici [Nautical Rites]***

- In combinazione con il Ratto del molo [*Wharf Rat*] (dalla Gilda dei Ladri) puoi nuotare in un qualsiasi porto e guadagnare una moneta d'oro.

#### ***Fanatismo [Fanaticism]***

- Vale come un nuovo combattimento, quindi tutti gli incantesimi ed i bonus della battaglia precedente non si applicano. Se hai subito malus dalla creatura durante la battaglia precedente li subirai nuovamente.



# La Tana dei Goblin

- Puoi utilizzare questa abilità anche se la battaglia si conclude con un pareggio.

### ***Preghiera [Prayer]***

- In una battaglia con più lanci di dadi questa abilità si applica ad un solo lancio, anche se puoi lanciarla nuovamente prima di ritirare i dadi.

## ***Creature***

### ***Umanoidi***

#### ***Uomo della collina [Highwayman]***

- Essere appena rivelata vuol dire che questa carta è stata messa in gioco in questo round o che è stata scoperta questo round.
- Devi consegnargli un oggetto a tua scelta (eccetto un Artefatto). Se non hai alcun Oggetto perdi un punto ferita.

#### ***Banda di briganti [Bands of Brigands]***

- Se hai meno di 5 monete d'oro vieni completamente derubato e perdi un punto ferita.
- L'oro rubato dalla banda viene posto sulla carta: chiunque riesca a sconfiggerli guadagna anche il loro oro.

### ***Animali***

#### ***Serpente Velenoso [Poisonous Snake], Scorpione Gigante [Giant Scorpion]***

- Questa è una ragione per cui non dovresti rivelare carte coperte quando hai un solo punto ferita

#### ***Nobile Leone [Noble Lion]***

- Il “maestro delle bestie” è solo un titolo – non da alcun vantaggio.

#### ***Orda di pipistrelli [Horde of Bats]***

- Puoi usare una qualunque abilità non magica o un oggetto incantato, ma non puoi lanciare incantesimi.

### ***Non morti***

#### ***Vampiro***

- Devi prima combattere una battaglia mentale e poi un combattimento fisico. Se perdi o pareggi la battaglia mentale il combattimento termina immediatamente.
- È considerato come un unico combattimento e quindi non puoi cambiare oggetti. Se usi la Bacchetta d'Avorio durante il combattimento mentale non puoi utilizzare un'arma a due mani o un'arma e uno scudo durante il combattimento fisico.
- Se vuoi lanciare un incantesimo durante la battaglia fisica, ad esempio Arma Benedetta, puoi aspettare che si concluda il combattimento mentale.

### ***Mummia***

- La maledizione non cambia nessuna regola del gioco ma ciononostante è valida. Lancerai dadi bassi e pescherai carte pessime. Con questa sfortuna addosso dovrai giocare eccezionalmente bene per vincere.



- Se non vuoi i suoi oggetti puoi scartarli. Se li prendi cadrai sotto l'influsso della maledizione, anche se li scarti in seguito.
- Quando termina la partita la maledizione svanisce.

### ***Demoni***

#### ***Succube, Incubo***

- Si considera il sesso del personaggio, non del giocatore

#### ***Imp***

- Se hai più oggetti con lo stesso valore più alto puoi scegliere quale scartare.

#### ***Alter ego***

- Più sei forte più è difficile sconfiggerlo. Hanno maggiori possibilità i personaggi più deboli e feriti, ma la ricompensa è commisurata alla sfida.
- Hai le maggiori possibilità di batterlo quando hai zero punti ferita, ma rischioso perché se perdi il combattimento il tuo personaggio morirà.

## ***Guardiani dei Piani Astrali***

### ***Guardiani Minori***

#### ***Signore dei Vampiri [Vampire Lord]***

- Si applicano le stesse regole che valgono per il Vampiro, ma questa creatura è più forte.

#### ***Sfinge [Sphinx]***

- Perdi metà dei punti ferita subito dopo la battaglia (prima di pagare per l'Ascia del Berserker, per il Berserk ecc ecc).

#### ***Drago sputa fuoco [Fire-Breathing Dragon]***

- Puoi utilizzare tutte le abilità non magiche e gli oggetti incantati, ma non puoi lanciare incantesimi.
- Scegli un oggetto prima di scoprire quale Guardiano ti attende oltre.

### ***Guardiani Maggiori***

#### ***Mostro in scala [Scaled Monster]***

- Distrugge la tua arma. A prescindere dal risultato della battaglia devi scartare l'arma che hai usato.

#### ***Cosa Informe [Shapeless Thing]***

- Se hai meno di 4 punti mana non puoi iniziare un combattimento fisico.
- Se hai meno di due punti ferita non puoi iniziare un combattimento ferita. Se hai esattamente due punti ferita è preferibile non combattere, perché se perdi il tuo personaggio muore.

#### ***Ombra della Morte [Shadow of Death]***

- Combatti una normale battaglia fisica, ma utilizzi la Volontà al posto della Forza, ad esempio la Corona del Potere [Crown of Power], la Pozione di Concentrazione [Potion of Concentration] o la Spada Grande [Great Sword] ti saranno d'aiuto, ma i Guanti della Forza [Gauntlet of Strength] la Pozione di Forza [Potion of Strength], la Collana di Rubini [Ruby Circlet] o il Teschio di Cristallo [Crystal Skull] non ti saranno d'aiuto.



# **La Tana dei Goblin**

### ***Signore del Dolore [Master of Pain]***

- Scegli l'arma e gli oggetti da usare, quindi somma la tua Forza, la tua Volontà e tutti gli altri bonus per entrambi i tipi di combattimento che possiedi (gli oggetti che danno bonus per entrambi i tipi di battaglie come il Bastone di Cedro danno entrambi i bonus). Lancia i dadi e spera che vada bene.
- Tieni conto che i bonus per Esorcismo o Abilità con il Bastone sono contati una sola volta.

## **Opportunità**

### ***Alchimista [Alchemist]***

- Scarta nella riserva un cubetto blu o uno rosso (dal lato destro della scheda personaggio) e ricevi un nuovo cubetto rosso o tre cubetti blu, rispettivamente.
- Non puoi usare questa abilità se non hai un cubetto blu o uno rosso sul lato destro della scheda personaggio.
- Ricorda che è più facile ottenere Volontà che Forza quindi entrambe le opzioni sono utili.

### ***Antica pergamena [Ancient Scroll]***

- Viene scartata dopo l'uso, sia che tu abbia ricevuto un beneficio sia che tu non ne abbia ricevuto, esattamente come tutte le altre carte opportunità.

### ***Fuoco Purificatore [Cleansing Fire]***

- Viene scartata dopo l'uso, sia che tu abbia ricevuto un beneficio sia che tu non ne abbia ricevuto, esattamente come tutte le altre carte opportunità.

### ***Rovina [Ruin]***

- Mescola il mazzo Avventura dopo aver cercato una creatura.
- Se trovi una creatura e non riesci a sconfiggerla lascia la creatura al posto della Rovina.

### ***Maestro Incantatore [Master Wizard]***

- È come se ricevesti un altro turno in questo round – puoi immediatamente combattere e utilizzare le Opportunità nella casella dove ti muovi.

### ***Cappella Abbandonata [Forgotten Chapel]***

- Si applica solo al tuo prossimo combattimento e solo al primo lancio di dadi. Se dimentichi di utilizzarla non puoi mantenerla e quindi devi scartarla.

### ***Eremita***

- Un Artefatto non ha prezzo – consideralo come se avesse costo zero. Un oggetto danneggiato è contato normalmente.
- Puoi scartare liberamente tutti gli oggetti che vuoi e ritornare alla riserva qualsiasi somma di denaro così da essere il più povero.
- Se non vuoi scartare abbastanza non lamentarti con l'Eremita.

### ***Pesce rosso [Golden Fish]***

- Guadagni un punto Forza o Volontà solo se ne hai meno di tutti gli altri giocatori (contando il numero totale di cubetti su entrambi i lati della scheda).



- Puoi prendere un Oggetto Raro solo se ne hai meno di tutti gli altri giocatori. Conta gli Artefatti come Oggetti Rari.
- È solo un pesciolino, quindi può accordarti un solo desiderio, non tre.

#### ***Quadrifoglio [Clover Meadow]***

- Questa è probabilmente la miglior carta del gioco. Non cambia le regole, ma comincerai ad avere buoni lanci ai dadi e pescherai le migliori carte. Non chiedere perché ma credi al suo potere.
- Anche se adesso hai la buona fortuna dalla tua parte non rischiare alla cieca. È solo un quadrifoglio con un pizzico di fortuna.
- Se non riesci a vincere nonostante questa carta non essere troppo triste. Magari ti porterà fortuna nella vita reale.



## Un turno di esempio

Questo è un esempio di un turno tra il Monaco Errante e l'Incantatrice. Il Monaco Errante indossa la Corona del Potere che da un bonus di +1 alla Volontà e permette di ingaggiare una battaglia mentale spendendo un punto mana in meno. Ha anche un incantesimo Preghiera e un'Ascia da Guerra danneggiata e l'incantesimo Arma Incantata. L'Incantatrice possiede il Bastone di Quercia, una Pozione di Guarigione, l'Abilità con il Bastone e l'incantesimo Stamina. Entrambi i personaggi hanno il loro massimo di Forza/Salute e Volontà/Magia.

L'Incantatrice si trova nella Radura Incantata e pesca una carta Possibilità per il turno: pesca la carta Montagne e quindi ogni casella Montagna con meno di due carte riceve una carta Avventura. Nelle Montagne vicino l'Accampamento nella Foresta viene posizionata una carta coperta perché nella casella c'è già rivelata la carta Opportunità Maestro Incantatore. L'Incantatrice paga un punto mana (muovendo un cubetto blu da destra a sinistra nella sua scheda personaggio) per attivare l'incantesimo Stamina e muoversi a piedi di tre caselle (ignorando le carte nelle caselle intermedie) attraverso la Foresta e l'Accampamento nella Foresta e fermandosi nelle Montagne. La carta coperta viene scoperta ed è un Fantasma (Ghost).

L'Incantatrice deve combattere contro il Fantasma prima di poter utilizzare la carta Opportunità. Dato che il Fantasma ha solo la Volontà l'Incantatrice deve affrontare una battaglia mentale (non pagando punti mana). La Volontà/Magia dell'Incantatrice è 5 e anche se il Bastone di Quercia è più utile in un combattimento fisico la sua Abilità con il Bastone da un bonus di +1 in un combattimento mentale, portando la sua volontà a 6 in questa battaglia.

L'Incantatrice lancia i dadi ed ottiene un "4" con il dado bianco ed un "2" con il dado nero: vince la battaglia 10-6 (4+6 di Volontà). Guadagna 2 punti esperienza e 3 monete d'oro per aver sconfitto il fantasma.

Adesso può utilizzare il Maestro Incantatore e lo fa, spendendo due monete d'oro per teletrasportarsi nella casella Montagne vicino al Villaggio. Poiché la carta Maestro Incantatore riporta che la casella in cui il personaggio si teletrasporta deve essere trattata come una casella in cui ha terminato il suo movimento, l'Incantatrice deve combattere le eventuali creature che si trovano nella casella – in questo caso un Guerriero Non Morto (Undead Warrior). Combattendo una battaglia fisica, con l'Incantatrice che ha una Forza di 5 (3+1+1 sommando i bonus dati dal Bastone di Quercia e dall'Abilità con il Bastone) ed il Guerriero Non Morto che ha una Forza 4. L'Incantatrice lancia i dadi e ottiene un "1" per sé ed un "5" per il mostro: il Guerriero vince. L'Incantatrice perde un punto ferita ed il suo turno termina immediatamente. Il prossimo turno può utilizzare la pozione di guarigione per curare il punto ferita perso.

Adesso è il turno del Monaco, che si trova nel monastero dove ha appena acquistato l'Abilità Arma Incantata per 5 punti esperienza (se il Monastero non fosse stato indicato tra le sue Gilde avrebbe



dovuto pagare anche 5 monete d'oro).

Il Monaco pesca la carta Possibilità Tempi di Pace, che gli da un turno aggiuntivo. Durante il primo turno cammina verso la Città, dove ad attenderlo ci sono due oggetti Rari. Il Monaco ne acquista uno per 9 monete d'oro – il Pugnale Rituale (in un combattimento fisico da un bonus di +1. In un combattimento mentale puoi spendere un punto ferita per avere un bonus di +2 su di un lancio o puoi spendere 2 punti ferita per un bonus di +4). Infine spende una moneta d'oro per riparare la sua Ascia da Guerra. Termina il primo turno e comincia il nuovo turno ottenuto con la carta Tempi di Pace.

Per il secondo turno non viene pescata una nuova carta Possibilità. Il Monaco paga una moneta d'oro ed una una barca e viaggia fino alle Pianure vicino la Radura Incantata. Sulle Pianure ci sono due Creature: un Guardiano Golem ed un Gigante di Roccia. Poiché ci sono due creature può decidere quale combattere per prima. Il Monaco sceglie il Golem.

È un combattimento fisico ed il Monaco decide di usare l'Ascia di Guerra per avere un bonus di +2 sul prossimo lancio. Decide anche di utilizzare l'incantesimo Arma Incantata pagando un punto mana per consolidare il suo vantaggio (adesso ha 7 contro 4 prima del lancio). Lancia entrambi i dadi e ottiene un “3” per sé ed un “1” per il Golem: una vittoria facile. Anche se l'Ascia da Guerra è danneggiata ottiene 3 punti Esperienza e la ricompensa speciale indicata dal check mark. Prima di lanciare spende un punto mana per usare l'incantesimo Preghiera per lanciare un dado due volte. Lancia un “3” la prima volta e quindi un “5” – tiene il “5” e riceve un Oggetto Raro. Pesca l'Anello della Concentrazione.

Adesso è il turno del Gigante Roccioso. Il Monaco decide di iniziare una battaglia mentale (il Gigante Roccioso ha entrambe le caratteristiche quindi è una mossa consentita) spendendo un punto mana (ricorda il bonus dato dalla Corona del Potere) portando la sua Volontà a 1 (nonostante abbia speso 4 punti mana fino ad ora la Corona da un bonus di +1 alla sua Volontà – davvero un oggetto utile questa Corona).

Prima di lanciare i dadi il Monaco attiva il Pugnale Rituale, spendendo due punti ferita per un bonus di +4. Il monaco adesso ha una Volontà di 5 mentre il Gigante ha un valore di 4. Il Monaco lancia i dadi e ottiene un “2” per sé ed un “3” per il mostro. È un pareggio. Non succede nulla ed il turno del Monaco termina.

