

DARKLIGHT

MEMENTO MORI



Traduzione di Massi 'Darthmax' Battisti

Il presente documento ha la sola finalità di supporto ai giocatori italiani, e non costituisce documentazione ufficiale di Dark Ice Games. Il copyright esclusivo di questo documento, dei contenuti e del marchio di DMM sono esclusiva di DIG <https://www.darkicegames.com/darklight/>

ERRATA

Hello, fellow Accursed. It seems a Vile Gobbler has taken a bite out of our Rulebook! But fear not, this Errata will put to rights everything our wonderful community has found which was either missing or unclear.

If you spot any other issues, please contribute by contacting us through our web page at www.darkicegames.com/darklight/contact/ or join the community on the Board Game Geek website.

Entries in **red** show the correct text as it should appear in the manual.

Ciao, amici Accursed. Sembra che un vile Divoratore abbia addentato il nostro regolamento!! Ma niente paura, queste Errata metteranno a posto tutte le criticità evidenziate dalla nostra meravigliosa Community, sia mancanti che poco chiare. Se ne avete trovate altre vi preghiamo di contribuire contattandoci tramite la nostra pagina web www.darkicegames.com/darklight/contact/ oppure unitevi alla community sul sito di Board Game Geek.

Le annotazioni in rosso mostrano il testo corretto come dovrebbe essere nel manuale.

Pg 8.

"All Accursed start at Level 1. Once the starting Skills have been chosen, the rest can go back in the game box for now."

"All Accursed start at Level 1, with 1 Skill card of their choice. Once the starting Skill has been chosen, the rest can go back in the game box for now."

"Ciascun Accursed comincia al Livello 1, con una Carta Abilità (Skill) di sua scelta. Le carte rimanenti possono essere rimesse nella scatola"

Pg 9

"...information needed to play (much like the player Dashboards)."

"...information needed to play (much like the player Dashboards). The character Attribute labels have been abbreviated to a single letter to fit the card (so S is for Strength, P - Perception, M - Mind, C - Charisma, A - Agility and lastly E for Endurance.)"

".. le informazioni necessarie per giocare (proprio come la Scheda del giocatore.) Gli attributi del personaggio sono stati

abbreviati con la lettera iniziale per motivi di spazio (S per Strength [Forza], P - Perception [Percezione], M - Mind [Intelligenza], C - Charisma [Carisma], A - Agility [Agilità ed infine E per Endurance [Resistenza]."

Pg 11.

"12 Special Locations"

"11 Special Locations"

"11 Località Speciali"

Pg 14.

"During the Movement Phase an Accursed may move their miniature by a number of squares up to their Movement value, but may not move through squares occupied by others characters."

"During the Movement Phase an Accursed may move their miniature by a number of squares up to their Movement value, but may not move through squares occupied by others characters."

They may also open an adjacent Door by spending 1 Movement point from their allowance. Doors cannot be closed.“

“Durante la fase di Movimento un Accursed può muovere la propria miniatura di un numero di caselle pari al proprio valore di Movimento ma non può muovere attraverso caselle occupate da altri personaggi.

Può anche aprire una porta adiacente spendendo 1 punto movimento tra quelli disponibili. Le porte non possono essere chiuse.“

Pg 14.

“If an attack is Evaded, subtract half the Accursed’s Evasion value (rounded up) from the Damage rolled. “

“If an attack is Evaded, subtract 1 from the rolled Damage for every 2 points of Evasion.“

“Se un attacco viene Evitato sottrai 1 dal Danno subito ogni 2 punti di Evasione del Personaggio. “

Pg 18.

“as far away as possible from the Accursed’s location making sure they are in LOS”

“as far away as possible from the Accursed’s location making sure they are in LOS of at least one of them”

“più lontano possibile dalla posizione degli Accursed facendo attenzione che almeno uno di essi sia in LOS”

Pg 18.

“When receiving a Critical Hit, Accursed cannot add Equipped items to their Armour value - they must mitigate Damage using their Endurance Attribute value alone.”

“When receiving a Critical Hit, Accursed cannot add Equipped items to their Armour value - they must mitigate Damage using their Endurance Attribute value alone. Critical Hits can be Tumbled from or Evaded.”

“Quando ricevi un Colpo Critico, l’Accursed non può aggiungere i punti di equipaggiamento al suo valore di Armatura (Armour), ovvero deve alleggerire il Danno utilizzando soltanto il valore di Resistenza (Endurance). “

pg 20.

“During the Movement Phase an Accursed may move their miniature by a number of squares up to their Movement value, but may not move through squares occupied by other characters. “

“During the Movement Phase an Accursed may move their miniature by a number of squares up to their Movement value, but may not move through squares occupied by other characters. They can also open an adjacent Door by spending 1 Movement point from their allowance. Doors cannot be closed.“

“Durante la fase di movimento un Accursed muove la propria miniatura di un numero di caselle sino al massimo specificato nel proprio Valore di Movimento, ma non può muoversi su caselle occupate da altri Personaggi. E’ inoltre possibile aprire una porta adiacente scalando 1 punto Movimento da quelli disponibili. Le porte non possono essere chiuse.“

Pg. 20

“If the new location is out of range or out of LoS from the attacker, the attack is avoided and no damage is taken.”

“If the new location is out of range or out of LoS from the attacker, the attack is avoided and no damage is taken. An Accursed may choose to Tumble twice in a row if they are still in range of the Attack after the first Tumble.”

“Se la nuova posizione è fuori tiro o non in LOS dell’attaccante, l’attacco viene evitato e nessun danno viene subito. Un Accursed può scegliere di Rotolare 2 volte consecutive se si trova ancora nel range di attacco dopo la prima Rotolata“

Pg. 20

“This can happen three times. If the Accursed gains a fourth Injury they suffer Permanent Death. “

“If the Accursed gains a fourth Injury they suffer Permanent Death. An Accursed may not gain the same Injury multiple times; if they roll an Injury they already have, they must re-roll until they get a different one.”

“Se l’Accursed giunge al quarto Infortunio subisce la Morte Permanente. Un Accursed non può subire lo Stesso Infortunio Grave più volte; nel caso in cui il lancio del dado assegni un infortunio che il personaggio già ha subito sarà necessario ripetere il tiro di dado sino ad ottenere un valore differente.“

Pg 27.

“The Rarity number can be found to the left of the Settlement Location’s title in the Settlement Book, inside a gold ring.”

“The Rarity number can be found beneath the Settlement Location’s title in the Settlement Book, between two square brackets.”

“Il valore di Rarità si trova sotto la Descrizione della Località del l’insediamento nel libro degli Insediamenti, tra 2 parentesi quadre“

Pg 27.

“If an Accursed tries to discover a Special Location but fails the roll, another Accursed may attempt to find a different Special Location at this space instead.”

“If an Accursed tries to discover a Special Location but fails the roll, another Accursed may attempt to find a different

Special Location at this space instead. An Accursed may try to find the same Special Location during the following days if their roll has failed.”

“Se un Accursed tenta di Scoprire una Località Speciale ma fallisce, un altro Accursed può tentare di ripetere l’azione scoprendo nella stessa posizione una differente Località. Un Accursed può tentare di scoprire la stessa località nei giorni successivi se i tentativi precedenti sono falliti”.

Pg 28.

“Monsters of Level 4 or higher”

“Monsters of Level 2 or higher”

“Mostri di livello 2 o superiore”

Faceless Ones Perk (Potenziamento Faceless Ones) :

“Distorted Memories: Weeping stare will cause 2 Insanity instead.”

“Distorted Memories: Melee and Ranged Attacks against the Faceless Ones suffer -1 To Hit.”

“Memorie Distorte: Attacchi in Mischia e a Distanza contro i Faceless Ones subiscono una penalità -1 nel Colpire”

Inspire Skill Card (Carta Abilità Inspirare):

“Inspired characters gain +1 To Hit on all Attacks...”

“Inspired characters gain +1 To Hit on one Melee or Ranged Attack...”

“Personaggi Ispirati guadagnano +1 per Colpire su un solo Attacco in Mischia o a Distanza”.

Deviants Attack (Attacco dei Deviants):

“Critical Hits will make a character Prone”

“Critical Hits will also make a character Prone.”

“I colpi Critici infliggono al Pg anche lo stato Atterrato”

Event Card – Collapse (Carta evento - Collasso):

“All Accursed within this map tile.”

“All Characters within this map tile.”

“Tutti i personaggi all’interno di questa tessera di Mappa”

Spell - Lust of Libithia (Incantesimo – Lussuria di Libithia):

“they will suffer -1 To Hit for every 2 Source dice used to cast this spell”

“they will suffer -1 To Hit until the end of this round for every 2 Source dice used to cast this spell”

“Avranno una penalità di -1 nel Colpire fino alla fine di questo Round per ogni coppia di dadi usati per lanciare questo incantesimo”.

Skorn Warlord Monster Card (Carta Mostro – Skorn Warlord):

“Endurance value at Level 10 is 14 instead of 11”

“Il valore di Resistenza al livello 10 è 14 invece di 11”

Settlement Booklet EMPORIUM Table:

“The correct Buy value of Armband is c80 and for the Wrist Guards c30”

“Il prezzo corretto di Acquisto per l’ArmBand è di 80 corone e per la Wrist Guard 30 c.”

Q&A

Di seguito un elenco di domande dalla nostra comunità con le risposte evidenziate in blu.

D. Se il mio personaggio apre una porta, posso attraversarla se ho ancora punti movimento disponibili?

R. Puoi arrivare sino alle caselle del portale ma non puoi entrare nella stanza seguente perchè essa verrà rivelata nella fase di Esplorazione del turno successivo.

D. Se abbiamo messo in gioco dei Mostri durante l'ultimo Round ed ora dobbiamo eseguire un'altra Carta Mostro, dobbiamo mettere in gioco altri mostri?

R. Sì. I mostri entrano in gioco ogni volta che le regole lo prevedono. Non c'è alcun limite, ad eccezione delle miniature disponibili.

D. Durante il Dread Roll (Lancio del Terrore) un evento pericoloso può avvenire solo se il segnalino si ferma sullo spazio con il Grim Warden o anche se lo sorpassa?

R. Solo se si ferma lì.

D. Un giocatore può saltare la propria fase di attacco per muovere di nuovo?

R. Sì.

D. Sull'uso del Cuore: se lo usiamo all'inizio del Round, possiamo poi usarlo di nuovo nello stesso Round? O dobbiamo usarlo una sola volta in un Round?

R. Il Cuore può essere usato ogni volta che si vuole in un Round, sia prima che dopo una azione, a patto che non si interrompa una fase di attacco.

Puoi utilizzare tutti gli Hearts Uses in una sola volta, o utilizzarli uno per volta nel round.

D. Perché diversi mostri da mischia hanno valori di attacco a Distanza? Come possono utilizzarli?

R. Alcuni attributi sulle carte mostro sono lì nel caso un giocatore voglia utilizzare una versione alternativa dello stesso Mostro (ad esempio un Grim Cultist con balestra). Questo è possibile nella versione Gioco di Ruolo del regolamento.

D. Se vengo attaccato in mischia da 3 Mostri, ciascun con attacco 1/3+, devo lanciare 3 dadi insieme o tirare ciascun attacco separatamente?

R. Puoi tirare i dadi insieme in alcune situazioni per risparmiare tempo (ad esempio se non puoi schivare o non ci sono altri Accursed nelle vicinanze che possono essere colpiti se tu vieni ucciso). Non puoi tirarli insieme se vuoi Evitare o Schivare uno degli attacchi. Inoltre considera che ciascun attacco che Colpisce deve essere seguito dal tiro per il danno, quindi separatamente ridotto in relazione ai Valori di Armatura e Resistenza.

D. Se schivo rotolando via da un attacco e mi muovo fuori dalla portata di tutti e 3 i miei attaccanti, ho evitato tutti e 3 gli

attacchi?

R. Rotolare può essere usato per evitare 3 attacchi se tu rotoli subito dopo il primo, perché gli altri 2 non hanno più un bersaglio (a meno che essi non possano puntare un altro Accursed o che non abbiano un attacco a distanza).

D. Se sono adiacente ad un nemico durante il mio turno e decido di non rotolare via per muovere, posso recuperare 1 punto di Stamina?

R. Sì. Se non ti muovi per quel turno puoi recuperare Stamina. Per guadagnare Stamina devi sacrificare la fase di Movimento.

Rotolare è solo qualcosa che tu fai per evitare un attacco o uscire dall'area di Minaccia e quindi non è rilevante per il movimento.

D. Gli eventi si attivano comunque nella Fase Eventi anche se si è in combattimento?

R. Sì

D. L'abilità "Unstoppable (Inarrestabile)" del Nephilim sostituisce la sua abilità base di Guarire/recuperare Stamina, oppure può usare entrambi nello stesso turno (a.e. spendendo 5 punti Furia)?

R. Aggiunge un altro modo di spendere i punti Furia, quindi si può usare entrambi nello stesso turno. Questo vale per qualsiasi sua Abilità che utilizza la Furia.

D. Se sacrifici il tuo movimento per rigenerare la Stamina puoi comunque muovere rinunciando alla tua azione di attacco?

R. Sì.

D. Quando viene ucciso l'ultimo nemico, gli altri personaggi devono comunque completare i loro turni? In tal caso devono seguire l'ordine di iniziativa?

R. Sì per entrambi le domande

D. Dopo avere sconfitto l'ultimo nemico si ottiene automaticamente la ricompensa o è necessario eseguire una azione di Ricerca per ottenerla?

R. La ricevi automaticamente e devi annotare il totale anime aggiornato. Se lo dimentichi il Grim Warden le riscuoterà al tuo posto.

D. Si può Evitare o Rotolare via da un Evento? (per ridurre il danno e possibilmente evitare di morire)

R. Solo se l'evento specifica che si tratta di un attacco, non di Danni o Ferite dirette.

D. Lo sciamano può lanciare il suo attacco Magico se minacciato?

R. Sì. Soltanto gli attacchi a distanza non possono essere eseguiti se ci si trova adiacenti al nemico.

D. Cosa accade se il Black Knight fallisce nell'eseguire l'abilità Parata?

Può comunque utilizzare Evitare per ridurre il danno o solo applicare Armour + Endurance (Armatura più Resistenza?)

R. Stai usando Parata invece di Evitare, quindi stai utilizzando una al posto dell'altra. Non puoi fare più schivate per lo stesso attacco, e allo stesso modo non puoi eseguire una Parata e poi Evitare.

D. Ci sono regole specifiche riguardo agli angoli e il movimento?

(i.e. puoi muoverti tra un angolo e un monster/accursed?)

R. Ti puoi muovere attraverso gli angoli senza restrizioni, anche se sono presenti Accursed o Mostri

D. Se il portatore del Cursed Hearth (Cuore Maledetto) viene ucciso si può resuscitarlo subito mediante un uso del Cuore stesso?

R. Sì se non è l'ultimo Accursed ancora vivo, perché in tal caso prima di morire può passare il cuore al giocatore successivo che lo resuscita.

Il giocatore che riceve il Cuore dichiara che lo userà per riportare in vita il portatore, quindi il cuore stesso viene immediatamente restituito al legittimo proprietario non appena risorto. (Ricordate di applicare sempre gli Infortuni legati alla morte, indipendentemente da quando il personaggio viene resuscitato).

D. I mostri in Mischia seguono il loro bersaglio o attaccano l'Accursed più vicino?

Per esempio se la Blood Witch scappa da un mostro e il mio Black Knight è più vicino ma non adiacente chi sarà il prossimo bersaglio del mostro?

R. A meno che il mostro non abbia uno specifico comportamento, devi sempre tenere a mente la regola di "Pari distribuzione per tipo di Mostro". Se ogni Accursed ha già 1 Skorn che lo sta mirando, e il personaggio che si sta allontanando è ancora a tiro, lo Skorn rimanente continuerà a puntare il fuggitivo. Tuttavia se gli Accursed si muovono fuori portata, gli Skorn modificheranno il loro target con uno degli Accursed disponibili (come sempre, in caso di più opzioni decide il leader del gruppo).

D. Un Esorcista può usare soltanto l'opzione Vita se c'è una tale scelta.

La località Chiesa dice: Scegli una delle opzioni. Soltanto una ha un simbolo Vita: Preghiera.

Significa che l'Esorcista nella chiesa può solo pregare e non scegliere alcuna altra opzione?

R. Le regole stabiliscono che se ti sono assegnate opzioni devi sceglierne una. Se hai una lista di 10 possibilità e una di queste ha il simbolo Vita DEVI scegliere quella.

Tuttavia, mentre stai visitando la Chiesa e scegliendo da una lista di attività e il simbolo Vita è all'interno di una di queste attività, significa che questa diverrà attiva solo se la scegli – non sei costretto a scegliere proprio quella attività.

Può sembrare una scelta strana di includere un simbolo Vita visto che c'è solo 1 opzione all'interno di quella Attività; tuttavia, il Negromante non può fare le attività che includono il simbolo vita; se ne sceglie una quell'attività avrà esito disastroso. Il Simbolo è stato incluso per fare questa distinzione.

D. Nel Villaggio, uno di noi voleva acquistare i Grimaldelli ma non .abbiamo trovato dove poterli acquistare

R. I Grimaldelli aprono i forzieri con il bottino raro il che significa oggetti migliori e più soddisfacenti. Per questo motivo sono pochi e reperibili solo nei forzieri normali. Se nelle vostre partite questo è un problema, potete introdurre la variante che rende disponibili in vendita i Grimaldelli presso il Fabbro al prezzo di 50 corone l'uno. Crediamo che l'esperienza di ciascuno sia unica. Non tutte le regole funzionano bene per ogni giocatore; pertanto sentitevi liberi di sperimentare la migliore esperienza di gioco.

D. Ciascun Accursed ha bisogno della propria Casa per utilizzare le strutture disponibili? Al momento sembra che la Camera da Letto possa essere usata anche dai non proprietari, mentre le altre stanze sono riservate al proprietario.. è corretto?

R. E' ingannevole. La regola come norma stabilisce che tu non puoi condividere la tua casa. La ragione di questa scelta è che da un semplice punto di vista ruolistico gli Accursed potrebbero detestarsi a vicenda, e noi non abbiamo voluto impelagarci in pagine di regole sulle relazioni dei Pg nelle case, o creare degli svantaggi in relazione alla scelta del personaggio. Ad ogni modo il nostro gruppo di test spesso ha creato delle house rules (scusate il gioco di parole) che permettono di condividere la casa, e noi riteniamo che sia più importante divertirsi che seguire ogni singola regola alla lettera. In particolare la ragione per cui la stanza da letto ha più letti dipende dalla possibilità per il personaggio di avere adozioni, situazione che rende necessario avere più posti letto.

D. Per essere sicuri: se puoi non eseguire la tua fase di attacco per un ulteriore movimento, puoi rinunciare a uesto secondo movimento guadagnato per ottenere il reintegro di un ulteriore punto Stamina? (ovvero doppio recupero punti Stamina in un turno: 1+1?)

R. No. Puoi rinunciare alla sola fase di Movimento, quindi puoi recuperare un solo punto Stamina.

D. Cosa sta a significare il differente colore dello sfondo sulle carte Oggetto?

R. Il colore diverso mostra la rarità di ciascun oggetto.

Rosso= comune, Verde= raro, Viola= Unico.

Non c'è altro impatto sulle regole del gioco, fattore estetico a parte.

D. Incantesimi di Danno come il “Respiro del Diavolo : mira 2 bersagli adiacenti...” devono essere utilizzati esattamente su 2 bersagli o su un massimo di 2 bersagli? Posso utilizzarli su un solo bersaglio?

R. A tua scelta. A meno che non sia preceduto dalle parole “Devi scegliere N bersagli ...” non esiste alcun requisito che ti obbliga ad usare il massimo numero di bersagli.

D. Utilizzando il miracolo Offensivo “Ali d’oro” posso ignorare l’area di minaccia e muovermi come di consueto?

La carta dice “posizionati” invece di “muovi”...

R. Sì. Nella maggior parte delle situazioni se un incantesimo, un miracolo o una regola ti garantiscono capacità di movimento eccezionali puoi ignorare le aree di minaccia.

D. Non capisco la seconda parte del testo del Cimelio “Fiala di sangue”. Cosa significa “Se tu non sei legato al Cuore Maledetto?”

R. A causa della sua regola speciale il Revenant non è legato al Cuore Maledetto (Cursed Heart). Ci sono anche regole opzionali che consentono ai personaggi di essere giocati senza i favori del Cuore Maledetto (non possono quindi essere guariti o resuscitati da questo).

D. Alcuni attacchi colpiscono in maniera particolare gli Accursed (ad esempio quelli del Dread Worm). Anche gli Invocati (Invoked) sono colpiti da questi attacchi?

R. Sì. Come spiega il loro compendio di regole vengono trattati dai Mostri esattamente come gli Accursed.

D. Gli Invoked umani possono lanciare attacchi a distanza?

R. Sì

D. Gli Invoked possono essere attivati nello stesso turno in cui sono stati Evocati?

R. Sì

D. Gli Invoked possono aprire le porte?

R. Sì

D. Cosa accade se il Negromante muore?

R. Al termine della Quest o se il Negromante muore tutti gli invocati vengono automaticamente rilasciati (non è richiesto nessun test di Intelligenza)

D. Se ho equipaggiate 2 armi ad una mano ed una di queste mi garantisce +1 attacco, posso usare questo attacco extra con l’altra arma o sono costretto ad eseguire l’attacco extra con l’arma che ha il bonus?

R. Non puoi usare l’attacco extra per eseguire attacchi a 2 mani.

Puoi usarlo per attacchi con le armi ad una mano se attacchi con le 2 armi separatamente invece che a 2 mani (purché tu abbia sufficiente valore di attacchi Melee/Range).

D. Se rotoli per evitare un attacco completamente, devi scivolare fuori dal range dell’attaccante o semplicemente fuori dalla casella dove mi trovavo al momento dell’attacco?

R. Devi essere fuori del range dell’attacco per evitarlo. Ossia se sei ancora nel range di attacco dopo aver rotolato subisci il danno. I Lurkers con lancia possono essere abbastanza fastidiosi in questo modo. Ad ogni modo puoi rotolare una seconda volta per portarti fuori Range se hai sufficiente Stamina.

D. Se gioco solo con le regole Base (senza Viaggi ecc.) ci sono delle regole per livellare senza visitare la Gilda degli Accursed? È possibile imparare nuovi incantesimi nelle regole Base?

R. Non puoi livellare solo con le regole base e non puoi imparare nuove Magie.

Le regole Base sono scritte solo per imparare come si gioca ma DarkLight dà il meglio di sé solo utilizzando anche le Regole Avanzate.

D. E’ possibile curare un Accursed morto con le Bende prima della resurrezione?

R. Sì puoi farlo, ma il suo spirito è in attesa fuori dal corpo prima di risorgere. Così funziona attualmente la resurrezione non eseguita con il Cuore Maledetto.

D. Le ustioni provocate dalla Source sono nelle regole Base? E le Ferite Gravi sono usate solo nelle regole avanzate?

R. Le ustioni sì, ma di solito quando si gioca con le regole base la partita finisce alla fine del dungeon, quindi le Ferite Gravi hanno scarse conseguenze a meno che tu non ne subisca diverse. Generalmente puoi ignorarle a meno che tu non utilizzi le Regole Avanzate.

D. Ho una domanda riguardo la fase di combattimento, ovvero quando mostri e Accursed hanno lo stesso valore di iniziativa.. Chi muove prima?

R. In caso di pari valore Iniziativa muovono prima i mostri. Se 2 Accursed hanno pari valore, il leader del Team decide chi muove prima. Stessa cosa per i mostri che hanno stesso valore di Iniziativa.

D. Carta Evento “Sleeping Beast” (Bestia dormiente): la carta dice che un Accursed sveglia la bestia muovendo più di una casella o eseguendo una Ricerca (se fallisce il test di Agilità). Questo accade anche fuori della Stanza? Se fallisco una ricerca in un’altra stanza risveglierò la Bestia?

R. L’evento ha luogo solo nella stanza in cui è posizionato.

D. Sia gli umani non morti che il campione dispongono di attacco Melee e Ranged, e in linea con la guida dell'Invoker vengono trattati come gli Accursed. Possono eseguire sia attacchi Melee che Ranged come gli Accursed fintanto che sono nel range?

R. Sì. Se sono adiacenti ad un mostro e lo uccidono con attacco Melee, possono eseguire attacchi a distanza a patto che non abbiano altri mostri adiacenti.

D. Potete spiegare un po' più in dettaglio la carta Skill "Zombie" del Negromante?

R. Si tratta di un Invocato che ha costo di evocazione e gestione pagato, ma conta comunque nel limite delle Invocazioni totali.

Ad es. se tu hai un limite di 3 invocazioni umane, lo Zombie conta come uno dei 3. La carta consente di rimuovere il costo normalmente richiesto per evocare un Invocato sacrificando un trofeo.

D. LA carta Skill "Gabbia di Ossa" consente al Golem di essere usato come Scudo intorno al Negromante, bloccando la Linea di Vista verso di lui. Questo si applica anche alla linea di vista del Negromante verso gli altri personaggi?

R. No, il Negromante non soffre di questa restrizione imposta dal Golem

Regole Opzionali

Regole extra che se vuoi puoi usare durante le tue partite.

Aiuto per il gioco in solo

Questa regola può essere molto utile se trovi troppo difficile giocare con un solo personaggio. Prima di morire guadagni sempre un Infortunio, ma puoi usare il Cursed Hearth per resuscitare immediatamente te stesso ed evitare tutti i mostri rimanenti sino al prossimo turno.

Grimaldelli!

Se ti sembra frustrante non avere a disposizione Grimaldelli quando trovi un Forziere chiuso, puoi comprare Grimaldelli dal Fabbro come consumabile del costo di 50c ciascuno.

Aiuto nel test Attributi

Questa regola può venirti in aiuto se non hai fortuna con I test sugli Attributi.

Considera un successo per ogni risultato di 5 o 6 nel tiro di dadi per il test (prima valeva solo il 6).

Non lasciatemi solo

I tuoi compagni sono definitivamente morti e vorresti riportarli in gioco?

In ogni momento in un Insegiamento puoi creare dei nuovi Accursed di livello 1. In alternativa puoi ricrearli con lo stesso livello ed equipaggiamento che avevano prima di essere uccisi.

Il mondo è piccolo

Se viaggiare in Intermundis è troppo difficile per te usa questa regola: ogni volta che il regolamento ti chiede di viaggiare, impiega solo la metà dei giorni richiesti, arrotondata per eccesso