

mantic

Dungeon Gaga



Regolamento

"restate attenzione, tutti quanti. Questa missione vi è stata assegnata dopo un'attenta riflessione, e non va sottovalutata. Vi avventurerete in territori sacri, e lo farete con il rispetto che tali luoghi meritano."

Il venerando Nano gettò un'occhiata a tutti quanti, sfidandoli a contraddirlo. Il Barbaro emise un ostentato sbadiglio. L'Elfa si limitava a fissarlo, nessuno dei suoi muscoli lasciava intendere che stesse realmente ascoltando. Il suo irritante nipote aveva gli occhi offuscati, e Golloch si domandò con amarezza in quale taverna il ragazzo si fosse ficcato quella volta.

Di tutti loro, solo il mago umano sembrava vagamente impressionato, o anche solo interessato, alle sue parole. Gli occhi del giovane uomo erano spalancati sul suo pallido viso; egli stava oscillando in maniera energica da diversi secondi quando sembrò accorgersi che gli altri non reagivano con altrettanto entusiasmo, e decise pertanto di ricomporsi.

Golloch scosse la testa e riprese a parlare, sforzandosi di alzare il tono della propria voce e notando, con una punta di soddisfazione, come il cambiamento fece sussultare Rordin.

"Le rovine di Dolgarth sono state infestate e sembra che chi abbia fatto ciò pratici arti blasfeme. Non posso permettere che i morti vaghino tra i saloni dei miei antenati.

L'eterno riposo di Re Grund non deve essere disturbato. Dovrete recarvi laggiù, trovare la fonte di tale aberrazione, e porvi fine."

Quando si fermò a riprendere fiato, una seconda voce dal timbro arrogante si fece udire. L'Egemone di Basilea, abituato a ricevere totale adorazione ed obbedienza da coloro con cui intratteneva rapporti, stava incontrando difficoltà nel dialogare con il rude Re Nano.

"L'insulto non è solo nei confronti di voi Nani. I nostri alleati di Therennia Aldar hanno prove che le vite di alcuni tra i nostri guerrieri più devoti siano state mietute da un folle mago. Questo è intollerabile. Mi porterete la testa di quell'abbietta creatura, affinché io stesso possa gettarla al rogo."

Una terza voce, stavolta melliflua e misurata, suonò come una melodia alle loro orecchie.

"La Fortezza un tempo, in ere dimenticate, era abitata dal mio stesso popolo. È possibile che vi siano ancora tracce del nostro passato. Vi chiedo di concedere a mia figlia di riportare indietro senza alcuna obbiezione qualsiasi artefatto Elfico, affinché possa essere riconsegnato agli eredi dei legittimi proprietari."

Golloch si mostrò impaziente, mentre lanciava un'occhiata a tutti loro, a turno.

"Non mi importa nulla del vostro insignificante orgoglio umano, o dei vostri dannati giochetti Elfici.

Mio nipote si assicurerà che lo stregone paghi per i suoi crimini, affinché la mia gente possa reclamare nuovamente Dolgarth."

"Un momento", ribattè l'Egemone, "non abbiamo mai sancito un tale accordo. Le pianure di Diffeth rimarranno terreno neutrale, questo lo sai bene. Noi- "

"Non mi interessa affatto la neutralità. Per quanto ne so, questo è solo un subdolo stratagemma per far sì che il vostro mago ed il mercenario saccheggino le mie ancestrali eredità!"

"Miei Signori."

La voce era calma, ma autoritaria. Aveva una tonalità vagamente metallica, che celava l'età e l'apparente fragilità dell'oratore.

"Questo litigio deve cessare. Se Mortibris sta realmente cercando qualcosa a Dolgarth, deve essere per un motivo estremamente valido. È imperativo che venga fermato."

Il rutto fu come un tuono esplosivo in una piccola stanza, rimbombò sonoramente contro le pareti. Tutti gli sguardi volsero verso il barbaro, che li contraccambiò con atteggiamento disinteressato.

"Andiamo, o no?"

Il Re Nano era sul punto di parlare, ma Madriga lo anticipò.

"Il mio burbero compagno ha ragione. Se la cosa non vi dispiace, avremmo una destinazione da raggiungere e lasceremo a voi gentiluomini discutere degli aspetti politici... più critici senza di noi."

Introduzione

Dungeon Saga è un gioco d'avventura in un mondo fantasy di eroi e mostri. Può essere giocato da due fino a cinque giocatori.

Vi imbarcherete in una serie di avventure nelle quali un giocatore assumerà il ruolo del malvagio Lord Supremo, mentre gli altri vestiranno i panni degli impavidi Eroi che si addenteranno nelle profondità sotterranee per affrontarlo.

Ogni personaggio è rappresentato da una miniatura, mentre i sotterranei sono ricreati dalle tessere disposte sul tavolo. I giocatori dovranno sfruttare tutto il proprio ingegno per affrontare perigliose avventure, con il contributo delle carte, dei segnalini e dei dadi inclusi nella confezione.

Primi Passi

Se è la prima volta che giocate a Dungeon Saga, leggete la Guida Rapida inclusa nella confezione prima di passare al resto delle regole. Gli esempi passo dopo passo introdurranno le storie dei vari eroi e faciliteranno l'apprendimento delle regole, rendendole più familiari e comprensibili. Coloro che sanno già cosa li aspetta nei sotterranei proseguano pure nella lettura!



Contenuti

Introduzione.....	3	Tirare.....	16
Componenti.....	4	Danni.....	18
Preparare una Partita.....	6	Magia.....	19
Giocare una Partita.....	8	Arredamenti.....	21
Movimento.....	12	Creature Grosse.....	22
Combattere.....	14	Foglio di Riferimento.....	24

Crediti

DESIGN DEL GIOCO:
Jake Thornton

RACCONTI:
Greg D Smith

**EDITING E CONTENUTI
AGGIUNTIVI:**
Stewart Gibbs, Thomas Pike

COVER ART:
Ralph Horsley

COVER:
Heath Foley, Jonas Springborg,
Luigi Terzi, Stef Kopinski

DESIGN GRAFICO:
Chris Webb, Karen Miksza, Kev
Brett

SCULTURA:
Gregor Adrian, Sylvain Quirion,
Ben Skinner, Rémy Tremblay

PITTURA:
Dave Neild

SCENOGRAFIA:
Dave Neild, Mel Bose

FOTOGRAFIA:
Ben Sandum

EDIZIONE ITALIANA:
Magic Store Srl

TRADUZIONE ITALIANA:
Alex Visentin

RINGRAZIAMENTI SPECIALI:
Adam Palmer, Maria Tabor

PLAYTEST:
Adam Hyder, Adrian Robinson,
Adrian Scully, Alastair Graham,
Aled Lawlor, Alex Lee, Artur
Lewandowski, Boggwoppit,
Brandon Grigg, Callum Hancock,
Charles Armitage, Charlie
Holden, Chris Hutchinson,
Chris Openshaw, Chris Simpson,
Christopher Carr, Dave
Symonds, Eleanor Woolley,
Francois-Xavier Fouchet, Gareth
Evans, Geoff Allan, Glenn Allan,
Harry Dickens, Jack Betts,
James Hales, Jenni Woodward,
Jeremy Barnhill, Jodie Rogers,
John Dowbakin, Jona Littler,
Keith Vasey, Kevin Horseman,
Kjell Moens, Kriss Barton, Kyle
Cherry, Lee Mahon, Logan

Rollins, Luke Watson, Malcolm
Illidge, Manuel Pegamento-
Hombre, Martyn Findley, Matt
Fletcher, Matt Gilbert, Megan
Gilbert, Mike Jarvis, Nicolas
Brennan, Nigel Dickens, Pat
Stainrod, Peter Green, Peter
Harrison, Peter Wright, Reece
Clarke, Richard Sefton, Rob
Boreham, Ronnie Renton,
Samuel Pickance, Sean James,
Simon Day, Stewart Gibbs,
Thomas Terzza

Componenti

LIBRI

- (a) Guida Rapida
- (b) Regolamento (questo volume)
- (c) Libro La Missione del Re dei Nani



MINIATURE EROI E BOSS

- (a) Orlaf, Barbaro Umano
- (b) Rordin, Guerriero Nano
- (c) Madriga, Ranger Elfa
- (d) Danor, Mago Umano
- (e) Mortibris, Necromante
- (f) Grund, Re dei Nani Non-Morto
- (g) Elshara, Banshee
- (h) Hoggar, Sciamano Troll Zombie



MINIATURE SERVI NON-MORTI

- (a) Guerrieri Scheletri
- (b) Arciere Scheletro
- (c) Zombie
- (d) Zombie in Armatura
- (e) Revenant Nano
- (f) Fantasma
- (g) Troll Zombie



ARREDAMENTI DEL SOTTERRANEO

- (a) Cripta dei Nani
- (b) Forzieri
- (c) Barile
- (d) Leggio
- (e) Tavolo
- (f) Rastrelliera delle Armi
- (g) Pozzo
- (h) Trono dei Nani
- (i) Armadio dello Stregone
- (j) Libreria
- (k) Libro
- (l) Porte Singole
- (m) Porta Doppia



CARTE

- (a) Carte del Lord Supremo
- (b) Carte Oggetto
- (c) Carte Incantesimo
- (d) Carte Abilità



SEGNALINI

- (a) Segnalini Ferita
- (b) Mucchi d'Ossa
- (c) Segnalini Eroe
- (d) Segnalini Esperienza
- (e) Segnalini Serratura Mondana
- (f) Segnalini Guardia Magica
- (g) Segnalini Punto Debole
- (h) Segnalino Crollo
- (i) Segnalini Effetto Incantesimi
- (j) Segnalino 'Sei in Mio Potere'
- (k) Frammenti del Cuore della Banshee



SUPPORTI AL GIOCO

- (a) Scheda del Lord Supremo Necromante
- (b) Misuratore a Corto Raggio
- (c) Misuratore a Lungo Raggio
- (d) Dadi Eroe, color Blu
- (e) Dadi Lord Supremo, color Osso
- (f) Schede degli Eroi
- (g) Schede dei Boss

Scheda del Lord Supremo Necromante

	1 colpo	2 colpi	3 colpi	4 colpi
DEVERSO	2	2		
AVVERSO	4	2	1	
DEVERSO	4	4	5	
AVVERSO	4	2	1	
DEVERSO	4	2	5	
AVVERSO	4	4	4	
PANTANNA	5	5	5	



TESSERE DEL SOTTERRANEO

La confezione contiene inoltre 33 tessere per rappresentare i sotterranei di Dolgarth. Queste possono essere unite grazie ai connettori in plastica.

Nota come ci siano grafiche alternative che rappresentano caverne e tunnel di lava sul retro di queste tessere. Queste grafiche saranno utilizzabili con le varie espansioni di Dungeon Saga.



Preparazione

Una partita a *Dungeon Saga* viene chiamata avventura, e rappresenta uno dei capitoli di una storia più ampia. In *La Missione del Re dei Nani*, dove vivremo lo scontro tra Mortibris ed i nostri Eroi, ci sono dieci avventure giocabili in sequenza, descritte nel Libro delle Missioni.

Per preparare una partita a *Dungeon Saga*, seguite i seguenti passaggi:

1. Decidete quante persone parteciperanno, chi giocherà nei panni di ciascun Eroe e chi invece in quelli del Lord Supremo. Gli Eroi possono esser tutti controllati da un giocatore, oppure esser suddivisi tra un massimo di quattro giocatori.
2. Il Lord Supremo prende il Libro delle Missioni, prestando attenzione a non rivelare la mappa o alcun segreto agli altri giocatori. Scegliete quindi quale avventura desiderate giocare.
3. I giocatori Eroi scelgono il proprio Eroe, prendendo la corrispondente miniatura e la rispettiva Scheda Eroe.
4. Il Lord Supremo specifica le regole di oggetti, incantesimi e segnalini necessari, prima di comporre il sotterraneo come mostrato sulla mappa dell'avventura.
5. Il Lord Supremo mischia le carte del proprio mazzo e ne dispone un certo numero a faccia in giù, come specificato dall'avventura. In seguito pesca 3 carte per formare la propria mano iniziale.
6. Quando tutti avranno familiarità con i personaggi e le loro abilità, il Lord Supremo legge l'introduzione dell'avventura, le condizioni di vittoria per ogni fazione e tutte le regole speciali.
7. Il gioco inizia quando un Eroe intraprende il proprio primo turno.

IMPORTANTE!
Disponete solo le tessere a partire dalla posizione iniziale degli eroi fino alle prime porte. Qualsiasi cosa dietro ad esse sarà un mistero.

Mentre il Lord Supremo sistema le tessere, gli altri giocatori potrebbero preparare le carte, i segnalini e i dadi che serviranno loro.



Dipingere le Miniature

Le miniature finemente dettagliate incluse nella confezione sono già ottime così come le riceverete. Le diverse colorazioni rendono chiara la fazione di appartenenza, e non è richiesto alcun montaggio, tant'è che potrete iniziare a giocare da subito. Alcune persone tuttavia amano dipingere le proprie miniature e personalizzare la loro esperienza di gioco; nel regolamento troverete alcuni esempi di modelli dipinti che vi mostreranno cosa sia possibile realizzare con dedizione e pratica.

Per scoprire di più sulla pittura delle miniature, visitate www.manticgames.com



Scegliere gli Eroi

Ciascun Eroe possiede tre caratteristiche elencate sulla propria scheda Eroe. Queste saranno usate spesso, quindi assicuratevi di comprenderne il significato per una rapida consultazione.



Movimento: Di quante caselle il modello può muovere nel suo turno - vedi pag.12.



Dadi Combattimento: Quanti dadi il modello tira in un combattimento - vedi pag.14.



Armatura: Il numero minimo che un nemico deve ottenere per colpire il modello - vedi pag.14-17.

Ogni Eroe ha punti di forza e debolezze. Il possente barbaro può massacrare diversi nemici alla volta, ma è poco protetto e vulnerabile agli attacchi degli avversari più forti. Il Nano, sebbene non altrettanto vigoroso, è il più risoluto in combattimento, e la sua spessa armatura può resistere alla maggior parte degli attacchi. L'Elfa non è addestrata al combattimento quanto i personaggi precedenti, ma predilige tenersi a distanza, dove le sue abilità con l'arco possono rendere al meglio. Infine c'è il mago. Qualcuno potrà ridere delle sue scarse abilità marziali, ma la sua magia si rivelerà spesso risolutiva.



Giocare una Partita

Quando l'avventura sarà stata preparata come descritto dal Libro delle Missioni, si potrà iniziare la partita. Dungeon Saga viene giocato in round, e la partita terminerà quando una fazione soddisferà le condizioni di vittoria specificate dall'avventura.

Ogni round è composto da 3 fasi: Turni degli Eroi, Turno del Lord Supremo, e Fine del Round.

La morte di un qualsiasi Eroe potrebbe determinare la vittoria del Lord Supremo - quindi proteggetevi a vicenda!

Turni degli Eroi

Durante un Turno, un Eroe può, in ordine, Muovere (vedi pag.12) e/o compiere un'Azione. Se non si desidera muovere, l'Azione sarà l'unica cosa fattibile in quel Turno. Un Eroe può scegliere di non fare nulla nel proprio turno, se lo desidera.

Azioni

- ◆ **Combattere:** vedi pag.14
- ◆ **Tirare:** vedi pag.16
- ◆ **Lanciare Incantesimi:** vedi pag.19
- ◆ **Altro:** alcune avventure consentono azioni particolari - specificate nel testo dell'avventura

Le possibili Azioni dipendono dalle abilità e dalle situazioni. Ad esempio, un Eroe non può tirare se non possiede un arco. Potrebbe comunque non poterlo usare, se impegnato in Combattimento.

Prodezze

Anziché un normale Turno, un Eroe può compiere una Prodezza Eroica, descritta sulla sua scheda

dell'Eroe. Ogni Prodezza può essere utilizzata solo una volta per partita. Scegliere quando sfruttarla è molto importante.

Non è possibile Muovere, ruotare o compiere altre Azioni quando si usa una Prodezza, a meno che non sia specificato diversamente.

SEGNALINI EROE



I segnalini Eroe vanno usati per mostrare chi ha già giocato il proprio Turno in un Round. Disponili dove tutti possano vederli e ruotali a faccia in giù dopo che l'Eroe avrà svolto il proprio turno.

EROI O GIOCATORI?

Dungeon Saga può essere giocato da 1-4 persone che controllano quattro Eroi, ciò significa che i giocatori potrebbero dover controllare più miniature. Nota come sia l'Eroe a svolgere un Turno, non il giocatore. Quindi, se tre giocatori controllano quattro Eroi, uno tra loro ne comanderà due, e gli altri uno a testa. Il giocatore che controlla due Eroi potrà sfruttare il primo e l'ultimo Turno degli Eroi, ma anche il secondo e il terzo, o una qualunque altra combinazione. Ciascun Eroe è trattato separatamente, a prescindere dal giocatore che lo controlla.

GIOCO DI SQUADRA

Gli Eroi riusciranno a sconfiggere il Lord Supremo solo collaborando come una squadra. Ogni Eroe necessita del supporto degli altri e si deve adattare alle varie situazioni. Bisogna riflettere con attenzione, pensando non solo ai propri obiettivi, ma anche a far sì che nessuno rimanga ucciso.

Il Nano e il Barbaro spesso dovranno proteggere il Mago e l'Elfa, più deboli, consentendo loro di attaccare i nemici a distanza. Quando invece si dovrà abbattere una guardia magica, il Mago dovrà trovarsi in prima linea, quindi siate dinamici!

Se sei uno dei giocatori che controllano gli Eroi, parla con gli altri! Qualcuno è in pericolo? È il caso di affrettarsi? Qualcuno rimarrebbe esposto? Meglio muoversi a ventaglio o combattere metodicamente in formazione serrata? C'è tempo a sufficienza per esplorare quel passaggio laterale?

Una considerazione molto importante riguarda quale Eroe debba agire per primo. Costui infatti non potrà subire interruzioni da parte del Lord Supremo (vedi pag.10), ma tutti gli altri si...

Turno del Lord Supremo

Dato che il Lord controlla un ampio numero di servi, il suo Turno funziona in maniera differente da quello degli Eroi. Il giocatore durante il proprio Turno può assegnare Comandi ai suoi servi, uno alla volta, consentendo loro di Muovere e compiere Azioni, oppure può Animare dei Mucchi d'Ossa. Ciascuna avventura specifica il numero di modelli che possono essere Comandati in un Turno. Nessuno dei modelli del Lord Supremo può essere attivato più di una volta per Turno, ma questi potrebbero comunque compiere più Azioni in un Round grazie alle Interruzioni - vedi sotto.

Azioni

- ◆ **Combattere:** vedi pag.14
- ◆ **Tirare:** vedi pag.16
- ◆ **Lanciare Incantesimi:** vedi pag.19
- ◆ **Altro:** alcune avventure consentono azioni particolari - specificate nel testo dell'avventura

Le possibili Azioni dipendono dalle abilità e dalle situazioni. Ad esempio, un Servo non può tirare se non possiede un arco. Potrebbe comunque non poterlo usare, se impegnato in Combattimento.

Il Lord Supremo può inoltre giocare una carta dal mazzo Comandi del Lord Supremo (vedi pag.10).

Animare Morti

Anzichè Muovere o compiere Azioni con un modello già in gioco, un Lord Supremo che utilizzi la magia può usare un Comando per lanciare incantesimi - Mortibris il Necromante ad esempio potrebbe usare l'incantesimo Animare Morti. Ogni avventura specifica quali tipi di Non-Morti. Ogni avventura specifica quanti e quali tipi di Non-Morti possono essere animati o controllati.

Quando viene lanciato l'incantesimo Animare Morti, il Lord Supremo sostituisce un singolo segnalino Mucchio d'Ossa con una miniatura a sua scelta tra quelle elencate dall'avventura, orientandola nella direzione desiderata. Se il servo viene animato nell'arco frontale di uno o più nemici, ciascuno di essi otterrà un Attacco Gratuito (vedi pag.13). Risolvi questi attacchi nell'ordine desiderato dai giocatori che ottengono gli Attacchi Gratuiti. Un Servo animato da un Mucchio d'Ossa viene considerato come se avesse già compiuto la sua Azione, quindi non potrà fare altro durante il Turno.

Non è possibile lanciare Animare Morti su un Mucchio d'Ossa se un qualunque modello si trova su di esso. Se ci sono più Mucchi d'Ossa sovrapposti, solo il primo potrà essere sfruttato.

AL SERVIZIO DEL LORD SUPREMO

Ci sono due tipi di seguaci nell'armata del Lord Supremo: Servi e Boss.

I Servi sono la feccia dell'armata. Si tratta di guerrieri minori desiderosi di affrontare gli Eroi, ma in grado di impensierirli e danneggiarli solo agendo in massa e con coordinazione.

Un Boss è un Eroe al servizio del Lord Supremo. Normalmente gli Eroi combattono per il bene, ma individui altrettanto potenti potrebbero servire il Lord Supremo. Un Boss agisce esattamente come un Eroe e possiede una propria scheda. Tutte le regole valide per gli Eroi si applicano anche ai Boss, ad eccezione del momento in cui vengono attivati. I Boss agiscono sempre durante il Turno del Lord Supremo (o di una interruzione). Come gli Eroi, i Boss possono compiere prodezze, usare oggetti magici e così via.



Carte Comandi del Lord Supremo

Il Lord ha un mazzo di carte che gli offrono Azioni aggiuntive ed abilità speciali, oltre ai propri normali Comandi. Prima che il gioco inizi, mischia il mazzo e pesca il numero di carte specificato dall'avventura per formare la pila da cui il Lord Supremo attingerà durante la partita.



Rimetti le restanti carte nella confezione - per ora non saranno utilizzate. Non guardate nessuna di quelle carte.

Il Lord in seguito pesca le prime tre carte dalla propria pila, formando così la sua mano iniziale. Non c'è limite al numero di carte che il Lord può avere in mano.

Ora il Lord Supremo può guardare le proprie carte, tenendole segrete agli Eroi.

Il Lord può giocare una singola carta Comando per Turno. Questo può essere fatto in un qualunque momento prima o dopo aver compiuto Movimenti ed Azioni con un modello, ma non a metà tra queste due opzioni. Queste carte sono monouso, ed i differenti tipi sono specificati sotto.

In aggiunta, alla fine di ogni suo Round, il Lord pesca una nuova carta tra quelle restanti nella propria pila.

Quando questa pila terminerà, il Lord Supremo non potrà pescare altre carte e, nella maggior parte dei casi, questo sancirà la fine dell'avventura.

CARTE COMANDI EXTRA

Queste carte consentono al Lord Supremo di compiere Movimenti ed Azioni con un certo numero di modelli addizionali nel proprio Turno.

CARTE COMANDI DOPPI

Queste carte consentono al Lord Supremo di raddoppiare il numero di Comandi base consentiti dall'avventura per quel Turno. Nota come un modello possa comunque Muovere e compiere un'Azione solo una volta durante un singolo Turno del Lord.

CARTE ANIMARE MORTI

Queste carte sono disponibili solo per un Lord Supremo Necromante come Mortibris, e consentono al Necromante di lanciare la magia Animare Morti un certo numero di volte extra oltre a quelle normalmente consentite. Il Necromante non può comunque mai controllare più servi di quelli specificati dall'avventura - qualsiasi modello oltre tale limite andrà ignorato.

CARTE INTERRUZIONE

Queste carte vanno giocate a metà tra i Turni di due Eroi, dopo che un Eroe ha terminato il proprio Turno e prima che inizi quello dell'Eroe successivo. Il Lord Supremo può Muovere e compiere Azioni con il numero di modelli specificato sulla carta, uno per volta. Questo non fa parte del Turno del Lord e i modelli attivati potrebbero perfino compiere ulteriori azioni all'interno dello stesso Round, sfruttando altre Interruzioni, e agiranno normalmente nel seguente Turno del Lord.

Non è possibile giocare Interruzioni prima del primo Turno degli Eroi, nè dopo il loro ultimo Turno. Inoltre, non è possibile giocare due carte Interruzione di fila senza che un Eroe agisca tra l'una e l'altra.

Fine del Round

Dopo aver concluso il Turno, il Lord pesca una carta Comando dal proprio mazzo.

Se non ci sono carte a disposizione, l'avventura potrebbe essere giunta al termine.

Infine, le carte Incantesimo che si stanno ricaricando vanno ruotate di 90° (vedi pag.19).



Morire per la Causa

Come Lord Supremo, è importante non preoccuparsi troppo del destino dei propri servi. La maggior parte di essi morirà miseramente per mano degli Eroi invasori. Questo è il loro compito.

Ciò che conta è il tuo piano per dominare il mondo. Ogni Lord Supremo ne ha uno. Riflettendo ti renderai conto di come le vite dei tuoi servi, e perfino quelle dei fedeli Boss, non contino nulla al confronto. Fintanto che il loro sacrificio volge a tuo vantaggio, la cosa è accettabile.

Non esitare a scagliare i tuoi servi nella mischia, anche quando le probabilità volgono a loro sfavore. Perfino il più debole scheletro può mettere a segno un colpo fortunato contro un Nano corazzato, e a lungo andare queste ferite si faranno sentire. Indebolisci gli Eroi affinché i Boss possano finirli.

Sfrutta la superiorità numerica per isolare i nemici. Circonda e blocca i migliori guerrieri mentre infierisci sui loro alleati più deboli. Ricorda, pietà ed onore sono debolezze concesse ai buoni. Nulla che abbia a che vedere con te.

Dominare il Mondo

Ogni Lord Supremo ha un certo set di carte che formano il proprio mazzo. Le regole qui descritte sono generiche e si applicano a tutti i Lord, ad eccezione di quelle specifiche per i Necromanti. Nelle future espansioni, nuovi Lord Supremi avranno differenti abilità. Ad esempio, un Capoguerra Orco non sarà in grado di animare i morti, ma l'astuto pellerverde avrà altri assi nella manica. Lo stesso si può dire di Lord quali i Re dei Nani Abissali, gli Elfi corrotti, gli antichi Draghi Maggiori e così via. Il particolare mix di carte incluse nel mazzo del Lord Supremo caratterizza il personaggio e, insieme ai servi a sua disposizione, contribuisce a rendere ogni Lord unico e differente dagli altri.

Annientare i Deboli

Il Lord Supremo deve fare del proprio meglio per ostacolare gli Eroi e sfruttare le loro debolezze. Ricorda, l'approccio diretto potrebbe non essere sempre l'opzione migliore. Ad esempio, il metodo più astuto per fermare l'avanzata di un caparbio Nano consiste nel minacciare il Mago, più debole, che si mantiene a debita distanza, costringendo il Nano stesso a compiere folli azioni eroiche che potrebbero volgere a tuo favore. Sii subdolo e fai in modo di insinuare sempre dubbi...

Movimento

Il movimento è il cardine del gioco tattico, sia per gli Eroi, sia per il Lord Supremo. Una buona comprensione delle regole del movimento non solo vi metterà nella posizione ideale per attaccare, ma servirà anche a contrastare i piani del nemico bloccando le sue mosse migliori.

Adiacente

In questo regolamento, ogniqualvolta si fa riferimento al termine adiacente, si intende in una qualunque casella accanto a un modello. Una miniatura di dimensioni normali ha 8 caselle adiacenti, mostrate in rosso e in blu nell'immagine sotto.

Orientamento

Un modello si troverà sempre su una singola casella e sarà rivolto verso uno dei suoi quattro lati. La direzione in cui il modello è rivolto è detta orientamento.

ARCHI

In generale, sia gli Eroi sia i servi prestano maggior attenzione a ciò che accade di fronte a loro. Per questo motivo, le caselle adiacenti ad un modello si dividono in arco frontale ed arco posteriore, a seconda dell'orientamento del modello.



Le 3 caselle dietro al modello (mostrate in blu) formano il suo arco posteriore. Le restanti 5 (in rosso) sono l'arco frontale.

Gli archi sono importanti e molte regole si riferiscono a eventi che potrebbero verificarsi quando ci si trova o si giunge nell'arco frontale di altri modelli.

Mucchi d'Ossa e Altri Segnalini

Nota come, fintanto che non vengano attivati dall'incantesimo Animare Morti (vedi pag.10), i Mucchi d'Ossa non abbiano archi e non possano Muoversi, attaccare o essere attaccati. Questo vale per qualsiasi altro segnalino.

Muovere i Modelli

- ◆ Nel proprio Turno, un modello può muovere di un numero di caselle pari al proprio valore di Movimento.
- ◆ Il modello va mosso di una casella alla volta. Non è possibile muoversi o terminare il movimento su caselle occupate da altri modelli o arredamenti - queste caselle sono considerate bloccate.
- ◆ Un modello può muovere o terminare il movimento su caselle in cui si trovino Mucchi d'Ossa.
- ◆ Un modello può muovere diagonalmente fintanto che gli sia consentito il movimento in almeno una delle due caselle ai lati della diagonale.

Vedi l'immagine riportata qui sotto.



Il modello sulla casella A vuole muovere verso la casella B. Questo è possibile fintanto che il modello possa legalmente muovere sulle caselle segnate dalla X. Se entrambe le caselle sono bloccate, allora lo sarà anche la casella B.

- ◆ Un modello può cambiare orientamento mentre si muove. Non è possibile cambiare orientamento in altre occasioni.
- ◆ Se un modello entra nell'arco frontale di un nemico, deve terminare immediatamente il movimento, scegliendo il proprio orientamento finale.
- ◆ Se un modello inizia il proprio Turno nell'arco frontale di un nemico non potrà Muovere liberamente. Avrà due opzioni:
- ◆ Restare dove si trova e cambiare orientamento.
- ◆ Allontanarsi dall'arco frontale del nemico, esponendosi però ad un attacco. (vedi pag.13).

Allontanamento

I modelli che iniziano il proprio Turno nell'arco frontale di un nemico non devono necessariamente Combattere. Se lo desiderano, possono provare a sottrarsi al Combattimento Allontanandosi. In questo caso il nemico otterrà una chance di colpire, detta Attacco Gratuito.

È possibile Allontanarsi solo se la prima casella in cui ci si muove non si trova nell'arco frontale di alcun nemico. Se non ci sono caselle che soddisfano questo requisito, non è possibile Allontanarsi e si dovrà restare fermi. Un modello che si Allontana può comunque entrare nell'arco frontale di un nemico in seguito, durante il proprio Movimento.

Se rimane in posizione, un modello può compiere una rotazione durante il Movimento, e in seguito Combattere o lanciare Incantesimi (se possibile). Ruotare sul posto non provoca alcun Attacco Gratuito.

Per Allontanarsi, un modello deve prima sopravvivere agli Attacchi Gratuiti che subisce. Ogni nemico che ha la miniatura che si Allontana nel proprio arco frontale ottiene un Attacco Gratuito. Gli Attacchi Gratuiti vengono risolti nell'ordine scelto dal giocatore che li effettua.

Risolvi tutti gli Attacchi Gratuiti prima di muovere la miniatura. Se il modello che si Allontana non viene eliminato, allora si potrà Muovere.

Attacchi Gratuiti

Un Attacco Gratuito è un Combattimento (vedi pag.14) effettuato con i normali modificatori. Le differenze sono:

- ◆ Non viene risolto nel proprio Turno.
- ◆ Non ha limiti. Si possono fare tanti Attacchi Gratuiti quanti ne vengono concessi.
- ◆ Non fa parte del proprio Turno. Si può effettuare un Attacco Gratuito a prescindere dall'aver giocato o meno l'ultimo Turno.

Un modello ottiene un Attacco Gratuito quando una regola lo specifica chiaramente. Si possono effettuare Attacchi Gratuiti contro qualunque nemico si trovi nel proprio arco frontale. Potrebbe trattarsi di uno Scheletro resuscitato da un Mucchio d'Ossa, un Fantasma evocato dall'incantesimo Spettro Fedele, uno Zombie generato dalla magia Sanguinamento, o qualsiasi altro modello creato da altri incantesimi o effetti.



ESEMPIO - ATTACCO GRATUITO

Nell'esempio Danor, rimasto con un'unica ferita, decide di Allontanarsi dal Revenant Nano. Le tre caselle dietro a Danor (mostrate in blu) sono fuori dagli archi frontali dei nemici, quindi è possibile muoversi verso una di esse. Durante il proprio Turno, il Mago dichiara di volersi Allontanare. Prima di muovere il modello, il Revenant Nano effettuerà il proprio Attacco Gratuito. Questo sarà risolto come un normale Combattimento. Se il Revenant dovesse ferire il Mago, lo incapaciterebbe. Se non si dovesse verificare questa eventualità, il Mago potrebbe Allontanarsi ed agire normalmente.



Combattere

Il Combattimento è estremamente importante, così come lo è imparare a riconoscere le situazioni potenzialmente svantaggiose. Sfruttate queste regole per volgere la battaglia a vostro favore, sopraffacendo i nemici o colpendoli alle spalle.

Se un modello si muove fino a far sì che un nemico entri nel suo arco frontale (oppure questo sia già nell'arco frontale all'inizio del Turno), allora potrà Combattere.



Nell'immagine qui sopra Orlaf il Barbaro non ha alcun nemico nell'arco frontale. Rordin il Nano invece sì, e può combattere lo Scheletro. Se Orlaf muovesse nella casella accanto a Rordin (segnata con la X), lo Scheletro si troverebbe anche nel suo arco frontale e pertanto potrebbe essere attaccato.

Risoluzione

Quando Combattono, entrambi i modelli coinvolti tirano dei dadi. Tuttavia, solo un modello (l'attaccante) potrà provocare danni. L'altro (il difensore) si limiterà a difendersi.

Ad eccezione degli Attachi Gratuiti (vedi pag.13) o delle Interruzioni, un modello sarà sempre l'attaccante nel proprio Turno.

I Combattimenti si risolvono in una serie di passaggi. Quando sarete esperti riuscirete a svolgere questa serie di operazioni e risolvere il combattimento molto rapidamente. Mentre prendete dimistichezza è più semplice concentrarsi su un singolo passaggio alla volta.

FASE 1: TIRARE I DADI

Entrambi i giocatori tirano un numero di dadi pari al loro valore di Dadi Combattimento, con i seguenti modificatori:

- ◆ -1 dado se il modello è Menomato (vedi pag.18).
- ◆ -1 dado se il modello è in inferiorità (nell'arco frontale di più modelli nemici).
- ◆ -1 dado per il difensore se l'attaccante è completamente nel suo arco posteriore.

Nota come sia possibile che entrambe le fazioni siano in inferiorità nello stesso istante, nel caso in cui ogni modello sia nell'arco frontale di diversi nemici.

Nessun modello può tirare meno di 2 dadi, a prescindere dai modificatori. Vedi Valori Minimi nella pagina accanto.

Esempio: Orlaf attacca un Guerriero Scheletro. Orlaf solitamente tira 5 dadi, ma è Menomato e quindi tirerà 4 dadi, ottenendo 1, 2, 4, 6.

Il Guerriero Scheletro non è Ferito, nè in inferiorità e nemmeno attaccato alle spalle, quindi non subisce alcun modificatore. Tira i suoi dadi ed ottiene 2, 5.



FASE 2: SCARTARE GLI ATTACCHI INEFFICACI

L'attaccante scarta qualsiasi risultato pari o inferiore al valore di Armatura del difensore. Questi attacchi son troppo deboli per provocare danni.

Se questo lascia l'attaccante senza dadi, l'attacco sarà respinto, risultando inefficace.

Esempio: La Scheletro ha un valore di Armatura pari a 2. Rimuovendo gli attacchi che non superano tale valore, ad Orlaf rimangono il 4 e il 6.



VALORE MASSIMO DI ARMATURA

Nessuna armatura è perfetta. A prescindere dai modificatori per incantesimi, oggetti o altri elementi, l'Armatura non potrà mai superare il valore 5. In altre parole, un 6 riuscirà sempre a trovare un punto debole tra le parti dell'armatura.

FASE 3: DETERMINARE I COLPI

Se l'attaccante ha ancora dadi a disposizione, confrontali con quelli del difensore abbinandoli a coppie: il più alto dell'attaccante con il più alto del difensore, il secondo più alto dell'attaccante con il secondo più alto del difensore, e così via.

Ogni coppia nella quale il risultato dell'attaccante supera quello del difensore diventa un Colpo a segno contro il difensore. Se i risultati sono uguali oppure prevale il risultato del difensore, allora il colpo fallisce. Se l'attaccante ha più dadi del difensore, ogni dado non accoppiato si tramuta automaticamente in un Colpo a segno.

Esempio : Confrontando i dadi a coppie, il valore più alto dell'Eroe è un 6, quello dello Scheletro un 5. Un colpo a segno. La seconda coppia vede il 4 dell'Eroe contro il 2 dello Scheletro. Un altro colpo. Questo è il meglio che si poteva ottenere, considerando i dadi scartati.



FASE 4: DETERMINARE I DANNI

I modelli reagiscono in maniera differente ai Colpi. Ciò che ferisce un Elfo potrebbe non far nulla ad un Troll. Vedi la sezione Danni a pag.18 per scoprire gli effetti provocati dai colpi.

Esempio: Sulla tabella dei danni si può notare come 2 colpi riducano un Guerriero Scheletro ad un mucchio d'ossa. Rimuovi il modello e sostituiscilo con l'apposito segnalino.



VALORI MINIMI - 2 DADI, ARMATURA 1

Nessun modello può tirare mai meno di due dadi. Se un modello parte da 2 dadi, o qualora i dadi vengano ridotti a 2 dai modificatori, qualsiasi altra penalità andrebbe applicata all'Armatura del modello.

Il valore di Armatura non può mai essere ridotto a meno di 1. Una volta che un modello si ritrovi con 2 dadi ed Armatura

1 non potrà subire alcun altro modificatore e le penalità extra andranno ignorate.

◆ Ad esempio, un Guerriero Scheletro in inferiorità numerica e attaccato alle spalle perderà 2 dadi, ma possedendone solo 2 la penalità andrà applicata all'Armatura. Tuttavia, avendo un valore di Armatura pari a 2, questa verrà ridotta ad 1 e la restante penalità sarà ignorata. I Guerrieri Scheletri

sono piuttosto scarsi e non possono peggiorare molto.

- ◆ Se Madriga, l'Eroina Elfa, si trovasse nella situazione appena descritta, vedrebbe i suoi 3 dadi e l'Armatura 2 ridursi a 2 dadi ed Armatura 1.
- ◆ Se lo stesso capitasse a Rordin, l'Eroe Nano, la sua Armatura non subirebbe penalità poichè i modificatori si limiterebbero a portare a 2 i suoi 4 dadi.

Tirare

I modelli addestrati nel combattimento a distanza possono sfruttare queste regole con effetti devastanti, togliendo di mezzo i nemici prima che possano combattere, o ferendo i bersagli più massicci mentre gli alleati si avvicinano per terminare il lavoro!

Il Tiro funziona analogamente al Combattimento, con l'eccezione che attaccante e difensore non devono essere adiacenti.

I modelli che possono Tirare avranno un valore di Dadi Gittata specificato sulla Scheda dell'Eroe o del Lord Supremo.



Questo è il numero di dadi da tirare attaccando a distanza. Nota come questo valore potrebbe essere differente da quello usato in Combattimento e per difendersi.

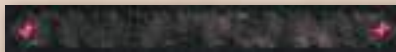
Risoluzione

Come per il Combattimento, il Tiro viene risolto in passaggi. Tuttavia, prima di attaccare, è necessario verificare se sia realmente possibile colpire il bersaglio controllando Gittata e Linea di Vista.

Un modello nell'arco frontale di uno o più nemici non può Tirare.

Gittata

Tutti gli attacchi da Tiro hanno una gittata, verificabile con appositi misuratori. La Ranger Elfa e gli Scheletri Arcieri hanno archi lunghi: tutti gli attacchi a distanza presenti in *La Missione del Re dei Nani* sono a Lunga gittata - il misuratore più lungo. Nota come alcuni incantesimi (vedi pag.19) siano a Corta gittata, e che verranno inoltre introdotti nuovi attacchi a corto raggio nelle future espansioni.



Misuratore - Lunga Gittata



Misuratore - Corta Gittata

La gittata è misurata da un qualsiasi punto della casella del Tiratore verso un qualsiasi punto della casella del bersaglio. Fintanto che il misuratore riesce a congiungere le due caselle, il bersaglio si trova in gittata. Se il bersaglio è fuori gittata non può essere attaccato.



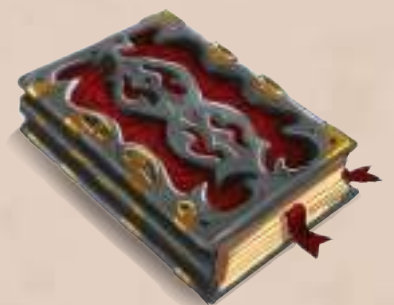
Lo Zombie è nella gittata dell'arco di Madriga.

Linea di Vista

Un modello può tirare solo a nemici davanti a lui. Quando misuri la gittata, usa il misuratore per tracciare una linea e verificare se qualcosa ostacola la retta che congiunge la base del tiratore a quella del bersaglio. La Linea di Vista viene bloccata da qualunque casella contenente una miniatura oppure un muro (uno spazio vuoto non occupato da alcuna tessera). Se la Linea di Vista è bloccata, oppure se il bersaglio si trova alle spalle del tiratore, quel modello non potrà essere bersagliato!



Madriga può tracciare una linea di vista solo verso lo Scheletro Guerriero alla sua destra. La linea verso lo Zombie è bloccata dalla libreria, mentre lo Scheletro Guerriero alle sue spalle è fuori dalla sua vista.



Una volta stabilito se è possibile tirare, segui i seguenti passaggi:

FASE 1: TIRARE I DADI

L'attaccante tira un numero di dadi pari al suo valore di Dadi Gittata, mentre il difensore tira dadi pari al suo valore di Dadi Combattimento. Quando si Tira, si applicano i seguenti modificatori:

- ◆ -1 dado a qualsiasi modello menomato.
- ◆ -1 dado per il difensore se l'attaccante è completamente nel suo arco posteriore.
- ◆ -1 dado per il tiratore se la linea di vista attraversa un componente d'arredamento che non sia adiacente al tiratore.

Nessun modello può tirare mai meno di 2 dadi, a prescindere dai modificatori. Vedi Valori Minimi a pag.15.

FASE 2: SCARTARE GLI ATTACCHI INEFFICACI

L'attaccante scarta qualsiasi risultato pari o inferiore al valore di Armatura del difensore. Questi attacchi son troppo deboli per provocare danni.

Se questo lascia l'attaccante senza dadi, l'attacco sarà respinto, risultando inefficace.

FASE 3: DETERMINARE I COLPI

Se l'attaccante ha ancora dadi a disposizione, confrontali con quelli del difensore abbinandoli a coppie: il più alto dell'attaccante con il più alto del difensore, il secondo più alto dell'attaccante con il secondo più alto del difensore, e così via.

Ogni coppia nella quale il risultato dell'attaccante supera quello del difensore diventa un Colpo a segno contro il difensore. Se i risultati sono uguali oppure prevale il risultato del difensore, allora il colpo fallisce. Se l'attaccante ha più dadi del difensore, ogni dado non accoppiato si tramuta automaticamente in un Colpo a segno.

FASE 4: DETERMINARE I DANNI

I modelli reagiscono in maniera differente ai Colpi. Ciò che ferisce un Elfo potrebbe non far nulla ad un Troll. Confronta il numero di colpi a segno sulla tabella dei danni per scoprire gli effetti dell'attacco.



Danni

Combattere in sotterranei infestati da mostri è una vera prova di resistenza fisica. I membri più coriacei del gruppo possono continuare a combattere anche dopo aver subito ferite che sarebbero state fatali per i loro compagni. Allo stesso modo, gli abitanti del sotterraneo hanno diversi livelli di tolleranza al dolore.

Danni ai Servi

I modelli subiscono danni in modi diversi. Controlla la tabella dei danni sulla Scheda del Lord Necromante per vedere gli effetti dei Colpi subiti.

Gli Scheletri ad esempio ignorano il primo colpo subito - si suppone che questo trapassi in maniera indolore quelle che erano le loro carni. Un secondo colpo sarà però sufficiente a spezzare la magia che li anima, facendoli crollare a terra. Un terzo colpo rappresenterebbe un attacco talmente potente da ridurre gli scheletri in polvere, frantumandoli completamente.



Danni a Eroi e Boss

Eroi e Boss subiscono 1 sola ferita per attacco, a prescindere dal numero di Colpi.

Queste ferite sono cumulative. Gli Eroi tengono traccia delle ferite subite grazie ad appositi segnalini. Partendo dalla sinistra della scheda dell'Eroe, metti un segnalino sul primo spazio disponibile dell'apposita area utilizzata per segnare le ferite.



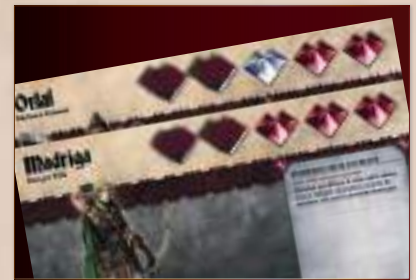
Menomato

Gli Eroi, subendo ferite, possono restare Menomati, perdendo efficacia. Il numero di ferite necessarie a Menomare un Eroe è variabile. Un Eroe è Menomato quando rimangono solo spazi rossi segnare le ferite sulla sua scheda.

I modelli Menomati tirano un dado in meno in combattimento. Vedi pag.14.

A meno che non sia specificato diversamente, i modelli non-Eroi non possono essere Menomati.

Come spiegato in precedenza, rimanere Menomati può ridurre il numero di dadi a disposizione per determinate azioni. Questo, tuttavia, non incide sul risultato dei tiri di dado.



Nell'esempio sopra, Rordin e Madriga hanno entrambi subito due ferite. A Madriga rimangono solo spazi rossi per segnare le ferite, quindi andrà considerata Menomata. Rordin ha invece spazi sia bianchi sia rossi, quindi non è Menomato.

INCAPACITARE UN EROE

Un Eroe o Boss può subire 4 ferite ed essere ancora in grado di combattere. Tuttavia, qualora subisse la quinta ferita, rimarrebbe Incapacitato e non potrebbe proseguire. Nella maggior parte delle avventure gli Eroi vengono sconfitti se qualcuno di loro viene Incapacitato.



Magia

La magia è lo stile di combattimento più complesso, ma anche il più flessibile. Una chiara comprensione delle regole per il Lancio degli incantesimi aggiunge profondità strategica al combattimento, e potrebbe risolvere situazioni nelle quali i metodi tradizionali risulterebbero inefficaci.

I modelli capaci di lanciare magie sono detti *Incantatori*, questo sarà specificato sulle schede degli Eroi o dei Boss. Solo gli *Incantatori* possono usare gli Incantesimi. Il termine *Incantatore* si applica a tutti i diversi tipi di maghi, stregoni, sciamani, preti, necromanti, prestigiatori, paladini e così via, oltre ad alcuni tipi di creature magiche per loro natura.

Gli Incantesimi disponibili saranno specificati nel testo dall'avventura, e ogni personaggio riceverà le opportune carte Incantesimo ad inizio partita. Ogni carta specifica gli effetti di un Incantesimo; alcuni Incantesimi potrebbero sfruttare appositi segnalini per indicare che vi sono effetti attivi. Questi effetti possono essere automatici, oppure richiedere un tiro di dado, come un normale attacco.

Esistono due tipi di incantesimi: Maggiori e Minori.

Come Azione, nel proprio turno, un Incantatore al posto di Combattere o Tirare, può lanciare 1 Incantesimo Maggiore, oppure 2 differenti Incantesimi Minori.

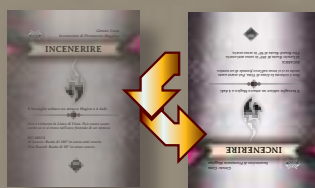
Ricarica

Gli Incantesimi si devono ricaricare dopo il loro utilizzo. Il modo più semplice per tenerne traccia è ruotare la carta in senso anti-orario quando viene utilizzata. Gli Incantesimi Minori vanno ruotati di 90° (si ricaricheranno ogni turno), mentre gli Incantesimi

Maggiori vanno ruotati di 180° (richiederanno un turno in più). Al termine di ogni Round (incluso quello in cui sono stati usati) ruota le carte di 90° in senso orario. In questo modo sarà semplicissimo capire quali Incantesimi si debbano ricaricare e quali invece siano disponibili.

ESEMPIO - RICARICA

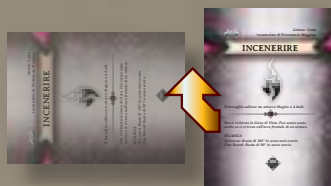
Danor lancia Incenerire. Un Incantesimo Maggiore.



La carta va ruotata di 180° dopo il lancio.



Alla fine del Round in cui è stato effettuato il lancio, la carta va ruotata di 90°.



Al termine del successivo Round la carta andrà ruotata di altri 90°, e l'Incantesimo diventerà quindi nuovamente utilizzabile nel Round seguente.

Gittata

Gli Incantesimi hanno una gittata, e alcuni richiedono Linea di Vista. La gittata può essere:

- ◆ **Lunga**
- ◆ **Corta**
- ◆ **Adiacente** – il bersaglio deve essere adiacente all'Incantatore, come mostrato a pag.12
- ◆ **Lanciatore** – l'Incantatore deve bersagliare se stesso.

Nota: L' Incantatore può bersagliare se stesso anche con incantesimi a gittata Lunga, Corta o Adiacente.

Linea di Vista

Gli Incantesimi con il simbolo:



richiedono linea di vista, e seguono le normali regole del Tiro (vedi pag.16)

Quelli con il simbolo:



non devono soddisfare tale criterio; possono essere lanciati alle spalle dell'Incantatore, attraverso muri, dietro ad angoli, oltre altri modelli, e così via.

A prescindere che serva o meno la Linea di Vista, gli Incantesimi devono sempre essere entro la loro gittata massima consentita.

Attacchi Magici

Gli Incantesimi offensivi provocano Attacchi Magici.

- ◆ Gli Attacchi Magici funzionano analogamente al Tiro ed al Combattimento. L'Incantesimo stesso specifica il numero di dadi con cui attaccare, mentre dadi ed Armatura del difensore vengono determinati normalmente.
- ◆ Gli Attacchi Magici non subiscono mai modificatori. Tuttavia alcuni effetti o oggetti magici potrebbero influenzare i dadi, come i Cristalli Energetici.
- ◆ A meno che non sia specificato diversamente, se un Incantesimo colpisce più bersagli, i dadi andranno tirati separatamente per ogni difensore colpito.

ESEMPIO - CARTA INCANTESIMO



- Icona Linea di Vista
- Gittata, Maggiore/Minore, Scuola di Magia
- Nome Incantesimo
- Icona Scuola di Magia
- Effetti Incantesimo
- Linea di Vista
- Spiegazione Ricarica
- Livello Esperienza (non usato in questo gioco)

Oggetti


Dungeon Saga è ambientato tra bestie mitologiche e bizzarre magie. Le energie magiche possono essere incanalate in armi, corazze, pozioni e amuleti. Alcuni oggetti magici saranno offerti agli Eroi come ricompense, altri invece verranno ritrovati nelle profondità dei sotterranei.

Ogni oggetto è rappresentato da carte che specificano quali regole speciali o limitazioni si applichino nei confronti di chi lo utilizza.



Usare Oggetti


Solo Eroi e Boss possono usare oggetti (incluso bere pozioni). La maggior parte degli oggetti ha effetti sempre attivi. Ad esempio, la Veste Setadiragno aumenta il valore di Armatura di Madriga di 1 mentre viene indossata - l'effetto vale per l'intera partita e Madriga non dovrà fare nulla per attivarlo.

Altri oggetti devono essere attivati, questi avranno il simbolo  sulla rispettiva carta. Esistono oggetti che si attivano automaticamente in risposta a un attacco o un effetto, in questo caso troverete tutti i dettagli sulla carta. Infine, esistono oggetti utilizzabili in qualsiasi momento durante il Turno dell'Eroe o del Boss che li possiede: usare oggetti non conta ai fini del Movimento o delle Azioni disponibili in un Turno.

OGGETTI MONOUSO

Gli oggetti con la dicitura Monouso sulla rispettiva carta si possono utilizzare in una sola occasione, dopodiché andranno scartati. Tutti gli altri oggetti possono invece essere utilizzati più volte.

Scambiare Oggetti

Durante una partita, gli oggetti con il simbolo  sulla propria carta possono essere scambiati tra gli Eroi. Gli altri oggetti magici, invece, devono restare all'Eroe che li possiede all'inizio dell'avventura.

Un Eroe che Muove adiacente ad un altro Eroe durante il proprio Turno può cedere, ricevere o scambiare oggetti scambiabili con quell'Eroe. Entrambi gli Eroi devono concordare la transazione.

Nota come questa operazione possa essere fatta durante il Movimento di un Eroe e non conti come compiere un'Azione.



Nota: Le Carte Oggetto Magico contengono tre simboli non utilizzati in questo gioco. Questi simboli saranno utilizzati e spiegati nel supplemento Manuale dell'Avventuriero (disponibile separatamente).

Arredamenti

I sotterranei sono spesso disseminati dei cimeli dei precedenti occupanti, tra cui figurano i diversi arredamenti. Ci sono anche porte e forzieri che potrebbero essere ancora utilizzabili. Tutti questi elementi compongono l'arredamento.

La maggior parte degli arredamenti si limita a bloccare il Movimento. Ogni componente occupa una o più caselle su cui non sarà possibile muoversi.

Le librerie bloccano anche il Tiro e gli Attacchi Magici che richiedono Linea di Vista (vedi pag.16). La Linea di Vista può invece essere tracciata liberamente sopra ad altri arredamenti. Tuttavia, se il Tiratore non è adiacente ad un componente d'arredamento, subirà un modificatore di -1 dado per il proprio attacco, oltre ad altri modificatori. Gli Attacchi Magici, invece, rimangono immutati.

Porte e Forzieri

Porte e Forzieri ad inizio avventura sono sempre chiusi. Le porte occupano una o due caselle a seconda della loro dimensione, mentre i forzieri occupano sempre una casella. Accanto ad essi ci sarà un segnalino che rappresenterà il tipo di serratura, come specificato nel Libro delle Missioni.

Porte e forzieri possono essere aperti solo dagli Eroi, a meno che non sia specificato diversamente.

Serrature

Esistono due tipi di serrature in Dungeon Saga – serrature mondane e magiche (dette Guardie).

SERRATURE MONDANE

Senza chiavi nè tempo a disposizione, le Serrature Mondane possono essere forzate. Per far ciò, un Eroe deve Combatterle, seguendo le normali regole del Combattimento. Il Lord Supremo userà i Dadi Combattimento e l'Armatura riportati sul segnalino. Un unico Colpo è sufficiente a forzare la serratura. **Nota: le Serrature Mondane non possono essere forzate dal Tiro o da Attacchi Magici.**

Nota: Porte, forzieri del tesoro e altri arredamenti non possono effettuare Attacchi Gratuiti, attaccare o venire considerati ai fini della superiorità numerica.

Sono tuttavia considerati modelli ai fini di abilità o Prodezze come il Vortice di Orlaf.

Guardie

Le guardie non possono essere forzate. Tanto più potente sarà l'incantamento, specificato sul segnalino, tanto più tempo servirà per abatterle. Alcuni Incantesimi riducono il potere di una guardia, come specificato sulla loro carta Incantesimo. Quando il potere sarà ridotto a zero, la porta o forziere protetti dalla guardia verranno aperti.

Aprii Sesamo

Una volta aperta, una porta andrà rimossa del gioco.

Aprire una porta potrebbe rivelare aree del Sotterraneo che ancora non erano state disposte sul tavolo. Il Lord Supremo deve quindi provvedere a piazzare le nuove zone rivelate, fino alle prossime porte chiuse.

Quando un forziere viene forzato, l'Eroe che l'ha aperto ottiene immediatamente ogni oggetto presente al suo interno, come specificato dal Libro delle Missioni. Disponi le carte oggetto ottenute accanto alla scheda dell'Eroe. Rimuovi il coperchio del forziere per ricordare che è già stato aperto.



Creature Grosse

La maggior parte dei modelli ha una base che occupa una singola casella. Tuttavia, alcune creature più massicce, quali i Troll, hanno una base che occupa quattro caselle (2x2) e, in futuro, potremmo vedere creature ancora più grosse!

I modelli che occupano quattro caselle (2x2) sono detti Grossi.

Archi

I modelli grossi seguono lo stesso principio degli altri modelli: hanno un arco frontale e posteriore. La differenza è che i loro archi consistono in più caselle rispetto a quelli dei modelli più piccoli.



Le 4 caselle dietro al modello (in rosso) formano il suo arco posteriore. Le restanti 8 (in blu) formano l'arco frontale.

Nota come questo significhi che un modello Grosso può trovarsi contemporaneamente nell'arco frontale e posteriore di un nemico. Una Creatura Grossa ottiene il bonus per l'attacco alle spalle contro un nemico solo se si trova completamente nel suo arco posteriore.

Movimento

Le Creature Grosse sono meno agili degli altri modelli. Possono muovere solo in avanti,

diagonalmente in avanti, oppure indietro.



La Creatura Grossa muove in avanti, spendendo un punto di movimento.



La Creatura Grossa muove in diagonale, spendendo un punto di movimento.



La Creatura Grossa muove all'indietro, spendendo un punto di movimento.

Per cambiare orientamento, i modelli grossi devono sacrificare un punto di movimento per ogni quarto di rotazione (90°) che desiderano effettuare.

Muovi il modello di una casella per volta - assicurati che l'intera base del modello rimanga sempre sopra le tessere del sotterraneo e su caselle sulle quali sarebbe consentito il movimento anche ai modelli più piccoli (vedi pag.12).

Combattimento

I modelli grossi si considerano sempre in superiorità numerica rispetto ai modelli con base più piccola, perfino quando sono i loro unici nemici adiacenti, e anche qualora si trovino a loro volta a contatto con più di un modello nemico. In quest'ultimo caso, loro stessi saranno considerati in inferiorità numerica.



Continua le avventure a Mantica con
KINGS OF WAR



Nani



Goblin



Non-Morti



Nani Abissali



Orchi



Basilea



Elfi



Ogri



Forze della Natura



PREPARAZIONE

Dopo aver scelto un'avventura....

- ◆ **PREPARAZIONE SOTTERRANEO:** Ricrea il sotterraneo, fino alle prime porte chiuse
- ◆ **PREPARAZIONE EROI:** I giocatori Eroi scelgono il loro Eroe, prendendone la rispettiva scheda
- ◆ **PREPARAZIONE LORD SUPREMO:** Il giocatore Lord Supremo crea il proprio mazzo dei Comandi
- ◆ **ESPONI LE CONDIZIONI DI VITTORIA:** Assicurati che tutti i giocatori conoscano le condizioni di vittoria
- ◆ **CREA L'ATMOSFERA:** Leggi la trama dell'avventura ad alta voce, e che inizi l'avventura!

RIEPILOGO DEL ROUND

TURNI DEGLI EROI

◆ Ogni Eroe può:

- ◆ Muovere, e/o
- ◆ Compiere Azioni

Oppure:

- ◆ Compiere una Prodezza Eroica

TURNO DEL LORD SUPREMO

◆ Assegnare Comandi a Servi e Boss al servizio del Lord: **X**

Ogni avventura specifica il numero di Comandi concessi ogni Turno. Un Comando permette di:

- ◆ Muovere, e/o
- ◆ Compiere Azioni

Oppure:

- ◆ Lanciare Animare Morti

◆ Giocare 1 Carta del Lord Supremo

FINE DEL ROUND

- ◆ Ruotate le carte Incantesimo di 90° in senso orario
- ◆ Verificate ogni abilità "alla fine del round", come Tenace, e risolvete gli effetti
- ◆ Se possibile, il Lord Supremo pesca una carta

MOVIMENTO - UN MODELLO...

- | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ◆ ...può muovere di un numero di caselle pari al proprio valore di Movimento, una alla volta. | ◆ ...può entrare e terminare il proprio Movimento su caselle contenenti segnalini Mucchi d'Ossa. | ◆ ...deve terminare immediatamente il proprio Movimento se entra nell'arco frontale di un nemico. | (vedi pag.13). |
| ◆ ...può cambiare liberamente orientamento mentre si muove. | ◆ ...può Muovere diagonalmente fintanto che gli è consentito muovere in almeno una delle due caselle | ◆ ...può spostarsi da una casella nell'arco frontale di un nemico solo Allontanandosi | ◆ ...non può partire da una casella nell'arco frontale di un nemico, e muoversi verso una casella nell'arco frontale dello stesso nemico o di altri nemici differenti. |
| ◆ ...non può muovere su caselle contenenti altri modelli o arredamenti. | | ai lati della diagonale. | |

COMBATTIMENTO

- ◆ **TIRARE I DADI** – applicando i modificatori
- ◆ **SCARTARE ATTACCHI INEFFICACI** – dadi con risultato non superiore all'armatura del difensore
- ◆ **DETERMINARE I COLPI** – confrontate i dadi a coppie, dai più alti ai più bassi
- ◆ **DETERMINARE I DANNI** – consultate la tabella dei danni se necessario

TIRO

- ◆ **MISURARE LA GITTATA** – usando i misuratori
- ◆ **CONTROLLARE LA LINEA DI VISTA** – bloccata da modelli e muri

Per il resto valgono le stesse regole del Combattimento, a partire da 'Tirare i Dadi'.

MODIFICATORI

- ◆ -1 dado se il modello è menomato
- ◆ -1 dado se il modello è in inferiorità numerica
- ◆ -1 dado al difensore se viene attaccato da un modello interamente nel suo arco posteriore

Solo per il Tiro:

- ◆ -1 dado se ci sono arredamenti sulla linea di vista non adiacenti al tiratore.

INCANTESIMI

- ◆ **MISURARE LA GITTATA** – specificata sulla carta dell'incantesimo
- ◆ **CONTROLLARE LA LINEA DI VISTA** – solo se richiesta
- ◆ **APPLICARE GLI EFFETTI** – specificati dalla carta incantesimo
- ◆ **RUOTARE LE CARTE** – se utilizzate (90° quelle Minori, 180° quelle Maggiori)