

DESCENT:™

VIAGGI NELLE TENEBRE

SECONDA EDIZIONE

ROAD TO LEGEND
REGOLAMENTO

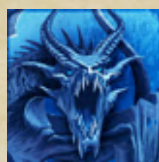
PANORAMICA DEL GIOCO

Road to Legend (o *La Via per la Leggenda in italiano*) arricchisce *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* e le sue espansioni introducendo una nuova modalità di gioco cooperativa. Grazie all'introduzione di *Road to Legend* i giocatori (da uno a quattro) possono ora collaborare insieme per superare le sfide proposte dalla companion app.

Road to Legend usa prevalentemente componenti del gioco base di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione*. In generale, l'app dice ai giocatori come e quando questi componenti vengono usati, come controllare i mostri e nel contempo narra la storia. Dato che l'edizione internazionale dell'app presenta i logo del titolo e delle avventure in lingua inglese, ci riferiremo al titolo dell'app e della avventure utilizzando l'originale inglese e, la prima volta che è citato, anche il titolo italiano.

GIOCARE UNA PARTITA

In *Road to Legend* la vera azione si svolge durante le avventure. Ogni avventura è un gioco di esplorazione e combattimento tattico che sviluppa su una



DOWNLOAD DELL'APP

Per scaricare l'app *Road to Legend* cercate "Road to Legend" sull'iOS AppStore™ di Apple, su Google Play™, sull'Appstore di Amazon o su Steam.

mapa modulare. I giocatori useranno i componenti del gioco base di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* e l'app li istruirà su come preparare la mappa, su quali mostri posizionare, su come si comportano questi mostri e su quali sono gli obiettivi di una determinata avventura.

Tra un'avventura e l'altra, i giocatori potranno viaggiare, visitare città, acquisire nuovo equipaggiamento e abilità e, in generale, diventare più forti prima di cimentarsi nell'avventura successiva.

COMPONENTI



39 MINIATURE DI EROI E MOSTRI



48 TESSERE MAPPA



9 DADI
(1 BLU, 2 ROSSI, 2 GIALLI,
1 MARRONE, 2 GRIGI, 1 NERO)



8 SCHEDE EROE



18 CARTE MOSTRO



12 CARTE LUOGOTENENTE



84 CARTE CLASSE



34 CARTE OGGETTO
(20 DELL'ATTO I E
14 DELL'ATTO II)



12 CARTE ESPLORAZIONE
(2 NON VENGONO USATE)



16 CARTE CONDIZIONE



6 CARTE RELIQUA



7 PORTE
(CON SUPPORTI IN PLASTICA)



6 SEGNALINI
LUOGOTENENTE



1 SEGNALINO
FAMIGLIO



QUANDO SI GIOCA CON *ROAD TO LEGEND*
LE CARTE EVENTO DI VIAGGIO, LE CARTE SIGNORE SUPREMO
E LE CARTE RIASSUNTIVE NON VENGONO USATE.



10 SEGNALINI
OBIETTIVO



8 SEGNALINI
ABITANTE DEL VILLAGGIO



45 SEGNALINI DANNO E
35 SEGNALINI FATICA



9 SEGNALINI
ESPLORAZIONE



20 SEGNALINI
CONDIZIONE



16 SEGNALINI
EROE

PREPARAZIONE

Quando iniziate una nuova campagna o un'avventura di *Road to Legend*, svolgete quanto segue:

1. **Preparate la Riserva:** Prendete tutti i componenti usati più frequentemente durante il gioco, divideteli per tipo e collocateli dove siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. Questi componenti includono: dadi, carte Esplorazione e Condizione, segnalini Danno, Fatica e Condizione.
 - Quando preparate il mazzo Esplorazione rimuovete le carte “Niente”, “Scriigno del Tesoro” e “Passaggio Segreto” (delle espansioni) e riponetele nella scatola del gioco. Quindi mescolate questo mazzo.



2. **Preparate i Componenti:** Mettete da parte le carte Mostro e Luogotenente, le miniature dei mostri, i segnalini Obiettivo ed Esplorazione, le tessere Mappa e le Porte. Questi componenti verranno richiesti dall'app in diversi momenti del gioco.

- Non tutti questi componenti verranno usati in ogni partita, ma dovrebbero essere sistemati in modo che possano essere presi velocemente quando necessario.
- Usate soltanto le carte Mostro e Luogotenente dell'Atto I (l'icona dell'Atto è un numero romano mostrato sulla carta). Le carte Mostro e Luogotenente dell'Atto II verranno usate in seguito durante la campagna.

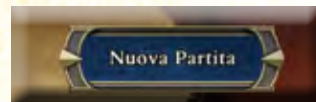


ATTO I



3. **Avviate l'App:** Avviate l'app *Road to Legend* e selezionate “Nuova Partita”. Quindi scegliete la campagna da giocare, il livello di difficoltà e uno slot di salvataggio vuoto.

- Se questa è la vostra prima partita, selezionate la campagna “Rise of All Goblins/L'Ascesa dei Goblin” —che comprende anche un breve tutorial— e selezionate il livello di difficoltà “Normale”.



4. **Preparate il Gruppo:** Ciascuna giocatore sceglie un eroe nell'app e prende la scheda Eroe e la miniatura relativi al proprio eroe insieme ai quattro segnalini Eroe corrispondenti. Quindi li colloca nella propria area di gioco. Quando tutti i giocatori sono pronti, selezionate “Continua” nell'app.

Ogni giocatore seleziona una classe per il proprio eroe scegliendola dalla lista mostrata nell'app, quindi prende il mazzo Classe corrispondente alla classe che ha selezionato.

Infine posiziona a faccia in su nella propria area di gioco gli oggetti e le carte Talento che non hanno simboli Esperienza; queste saranno le sue carte Classe iniziali. Le carte restanti del suo mazzo Classe vengono messe da parte.



LE CARTE SENZA QUESTA ICONA SONO LE CARTE INIZIALI DI UN EROE

Quando tutti i giocatori sono pronti, selezionate “Continua” nell'app. Nella schermata successiva scegliete il nome del gruppo e confermate la scelta degli eroi. Quando i giocatori sono pronti selezionate “Inizia”.



RIPRENDERE UNA PARTITA

Quando continuate una campagna o un'avventura già iniziata, preparate normalmente la riserva e i componenti. Quindi, quando avviate l'app, selezionate “Carica Partita” e selezionate lo slot di salvataggio desiderato.

Quando la partita viene caricata, invece di selezionare i nuovi eroi e le classi, fate riferimento alle schermate dell'inventario del gruppo e di addestramento per prendere i giusti componenti e distribuirli agli eroi.



SCHERMATA DI ADDESTRAMENTO



SCHERMATA DELL'INVENTARIO DEL GRUPPO

PANORAMICA DELL'APP

In *Road to Legend*, l'app fa da guida in una campagna live. L'app dà ai giocatori la possibilità di scegliere in quali avventure cimentarsi e, durante le avventure, fornisce le regole e i dettagli per la preparazione e il comportamento dei mostri.

I giocatori usano i componenti del gioco: muovono le loro miniature sulla mappa, combattono i mostri e completano gli obiettivi. Tra un'avventura e l'altra, spendono monete d'oro e XP (risorse tracciate nell'app) per migliorare i propri eroi, guadagnando nuove abilità, ciascuna delle quali corrispondente a un componente del gioco.

A volte i giocatori dovranno inserire nell'app delle informazioni riguardanti i loro progressi, come ad esempio quando un gruppo di mostri viene sconfitto, quando una porta viene aperta o quale carta Classe viene acquistata da un giocatore. L'app usa queste informazioni per far progredire la campagna, rivelando nuove tessere e mostri durante un'avventura o salvando informazioni per sessioni di gioco successive, come ad esempio le carte Classe acquistate.

Anche se l'app gestisce automaticamente la maggior parte dei dettagli di una campagna, **non tiene traccia** di tutti i dettagli dell'avventura in corso. Non conosce la posizione dei mostri e degli eroi sulla mappa, non tiene traccia del danno (♥) o delle condizioni subite e non tira i dadi al posto dei giocatori. Per tutte queste regole base del gioco, i giocatori useranno le componenti fisiche del gioco.

CONOSCETE GIÀ LE REGOLE BASE?

Road to Legend utilizza molte delle regole del gioco base di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione*, compreso il movimento, le azioni, il combattimento e altri aspetti tattici del gioco. Tuttavia esistono delle differenze chiave, in particolare quelle elencate qui di seguito:

- *Road to Legend* è un gioco cooperativo senza il giocatore che interpreta il signore supremo. Tutti i giocatori giocano come eroi e vincono o perdono tutti insieme l'avventura o la campagna.
- Non esistono né il gioco base né la variante di Gioco Epico. I giocatori giocano *Road to Legend* come parte di una campagna, che consiste in una storia divisa in una serie di avventure.
- L'app determina la preparazione di ogni avventura (comprese le regole dell'avventura, le tessere, i segnalini e i mostri) e la maggior parte delle avventure inizia con una mappa che non è interamente rivelata. Mentre i giocatori esplorano la mappa e aprono le porte, vengono rivelate nuove regole, tessere, segnalini e mostri.
- Invece di risolvere prima tutti i turni degli eroi e successivamente le attivazioni di tutti i mostri, i turni degli eroi e le attivazioni dei mostri si alternano. Inoltre, le azioni svolte dai mostri quando si attivano vengono determinate dall'app.

Le pagine da 4 a 12 di questo manuale introducono i giocatori agli aspetti base del movimento, del combattimento, delle prove di caratteristica e di altri concetti fondamentali del gioco base.

Se i giocatori hanno già familiarità con queste regole, è consigliato saltare le pagine da 4 a 12 e iniziare immediatamente la campagna "Rise of all Goblins", che comprende un breve tutorial che insegna durante il gioco molte delle nuove regole introdotte con *Road to Legend*.

REGOLE BASE

L'app *Road to Legend* fornisce informazioni e fa da guida agli eroi mentre queste regole base determinano come i giocatori usano i componenti del gioco, le carte, le tessere e i dadi mentre affrontano le avventure.

Quando i giocatori avranno familiarizzato con queste regole (pagine da 3 a 12), giocando la campagna tutorial "Rise of All Goblins" acquisiranno ulteriori dettagli su come integrare queste regole con l'app.

PANORAMICA DI UN ROUND

Le avventure sono giocate attraverso un certo numero di round durante i quali tutte le miniature, inclusi gli eroi e i mostri, si muovono sulla mappa, risolvono gli attacchi e fanno progredire l'avventura.

Ogni round di gioco è un alternarsi di turni degli eroi e attivazioni di mostri. Come prima cosa, il gruppo degli eroi sceglie collettivamente l'eroe che dovrà svolgere il suo turno e quell'eroe esegue due azioni. I giocatori informano l'app quando l'eroe termina le sue due azioni e l'app, automaticamente, dà istruzioni ai giocatori su come attivare un gruppo di mostri scelto casualmente.

Il gioco continua in questo modo, con il gruppo che sceglie un altro eroe che dovrà svolgere il proprio turno, seguito da un gruppo di mostri che si attiva, finché ogni miniatura non ha risolto il proprio turno o la propria attivazione. Quindi, inizia un nuovo round e la sequenza si ripete finché l'avventura non termina. Le condizioni che determinano la fine di un'avventura dipendono dalle regole dell'avventura.

INIZIO DEL TURNO DI UN EROE

All'inizio del proprio turno, un eroe risolve due cose: prima, riattiva qualsiasi carta esausta che possiede e può anche cambiare l'equipaggiamento che sta utilizzando. Entrambe le cose verranno spiegate in seguito.

AZIONI

Solitamente, durante il proprio turno, un eroe muove la propria miniatura sulla mappa per eseguire attacchi, esplorare e risolvere obiettivi. Per farlo, l'eroe svolge una combinazione di massimo due azioni scelte tra le seguenti:

- Muovere
- Attaccare
- Riposare
- Esplorare
- Aprire una Porta
- Rianimare un Eroe
- Rialzarsi
- Azione Speciale

Anche i mostri, quando si attivano, risolvono fino a un massimo di due azioni ma solitamente svolgono soltanto azioni di movimento, attacco e speciali.

PARTITA A DUE EROI

Durante una partita con due eroi, gli eroi ricevono un vantaggio aggiuntivo. Una sola volta durante ogni turno di un eroe, quell'eroe può eseguire un attacco che non ha bisogno di un'azione. Alla fine del turno di ogni eroe, se quell'eroe non ha potuto o non ha voluto eseguire l'attacco gratuito durante il proprio turno, può invece recuperare due (danni) ♥ (il recupero dei danni è spiegato in seguito).

MUOVERE

Quando una miniatura si muove, riceve un numero di punti movimento pari alla sua **VELOCITÀ** che è stampata sulla scheda Eroe o sulla carta Mostro corrispondente. Per muoversi sulla mappa, una miniatura utilizza i punti movimento.

Una miniatura può muoversi in uno spazio adiacente spendendo un punto movimento. Sono consentiti sia movimenti ortogonali che diagonali. I punti movimento di una miniatura possono essere spesi in qualsiasi momento durante il suo turno o la sua attivazione, prima o dopo aver risolto altre azioni.

Durante il movimento, le miniature non possono muoversi in spazi contenenti miniature nemiche o attraverso di essi (gli eroi considerano nemici i mostri e viceversa). Sebbene le miniature possano muoversi attraverso miniature amiche, non possono tuttavia fermarsi in quegli spazi. Il movimento può essere influenzato anche dai tipi di terreno, ma i terreni verranno spiegati in seguito.

ESEMPIO DI MOVIMENTO



1. Grisban l'Aspettato ha una Velocità pari a "3", quindi potrebbe muoversi in avanti, ma si muoverà invece in basso, verso il corridoio.
2. Grisban può muoversi in diagonale per arrivare più lontano. I giocatori dovrebbero tenere a mente che i bordi neri delle tessere mappa **non bloccano i movimenti diagonali attorno agli angoli**.

RIPOSARE

Durante un'avventura, gli eroi possono subire fatica (♣) per risolvere effetti speciali e guadagnare punti movimento aggiuntivi, ma esiste un limite alla quantità di fatica (♣) che un eroe può subire. Quando un eroe svolge un'azione "Riposare", **alla fine del suo turno** recupera tutta la fatica (♣) che ha subito (anche se Riposare è stata la sua prima azione).

AZIONE SPECIALE

Alcune carte, alcune regole o altri effetti del gioco forniscono alle miniature la possibilità di svolgere delle azioni speciali. Queste sono solitamente precedute dal simbolo azione "♣" o dalla frase "Spendendo un'azione".

Un'azione speciale potrebbe permettere a una miniatura di risolvere uno o più effetti che normalmente sarebbero delle azioni singole, come ad esempio muoversi e attaccare o attaccare due volte. In questi casi, la miniatura usa ancora soltanto una delle sue due azioni.

ESPLORARE

Esplorare permette agli eroi di esaminare uno spazio contenente un segnalino Esplorazione. Questi segnalini possono fornire importanti ricompense, come oro o carte Esplorazione, ma possono anche far scattare trappole mortali. Quando un eroe si trova nello stesso spazio di un segnalino Esplorazione o in uno spazio ad esso adiacente, quell'eroe può esplorare quello spazio.



SEGNALINO
ESPLORAZIONE

In qualsiasi momento, gli eroi possono esaminare le regole e il testo narrativo associati a un segnalino Esplorazione selezionando il segnalino nell'app (anche se non sono nel suo stesso spazio o adiacenti ad esso). Questo conta come un'azione soltanto se l'eroe seleziona il pulsante "Esplora" e risolve le istruzioni successive.

Se l'eroe vuole usare l'azione per fare qualcos'altro o non è adiacente al segnalino, può invece selezionare "Annulla".

APRIRE UNA PORTA

Gli eroi possono aprire porte adiacenti presenti sulla mappa, che solitamente rivelano nuove tessere mappa, mostri e potenziali obiettivi delle avventure.

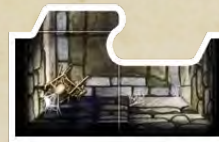


PORTA

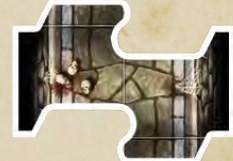
In maniere simile a quanto avviene con i segnalini Esplorazione, un eroe può prima selezionare nell'app una porta per esaminarne le regole o il testo narrativo e quindi scegliere se spendere un'azione selezionando "Conferma" o conservare l'azione selezionando "Annulla".

TESSERE SUPPLEMENTARI

Molte aree della mappa fanno uso di tessere aggiuntive che non hanno un codice, ma che possono essere identificate grazie alla loro forma. Due di queste tessere vengono utilizzate nel tutorial:



TESSERA DI PASSAGGIO



PROLUNGAMENTO

Nota: Il termine Tessera di Passaggio (traduzione di *End Cap*) è stato introdotto nel gioco con i moduli della serie uDJ, giocabili senza la figura del signore supremo. Le tessere di passaggio di questi moduli sono le medesime di *Road to Legend*, solo che nei moduli uDJ vengono generalmente usate per creare un passaggio segreto tra più tessere che si sovrappongono, mentre in *Road to Legend* vengono usate per chiudere delle sezioni di mappa.

RIALZARSI E RIANIMARE UN EROE

Gli eroi che subiscono troppi danni (♥) svencono. Questo limita le opzioni disponibili durante il loro turno.

Per riprendersi dopo essere svenuto, un eroe può rialzarsi—riprendendosi così da solo—o essere rianimato da un altro eroe adiacente durante il turno di quell'eroe. Se un eroe si rialza da solo, il suo turno termina immediatamente senza che quell'eroe risolva altre azioni.

Quando un eroe svenuto si rialza da solo o viene rianimato, tira due dadi rossi e recupera tanti danni (♥) quanti sono i simboli ♥ ottenuti e tanta fatica (♣) quanti sono i simboli ♣ ottenuti.

ATTACCARE

Attaccare è il modo comune che una miniatura ha a disposizione per sconfiggere le miniature nemiche.

Quando una miniatura dichiara un attacco, per prima cosa sceglie come bersaglio una miniatura ostile. Poi vengono tirati contemporaneamente i dadi potere, di attacco e di difesa. I dadi che un mostro usa per attaccare e difendere sono riportati sulla sua carta Mostro.

I dadi di attacco di un eroe si trovano invece sull'arma che sceglie di usare per l'attacco e i suoi dadi di difesa si trovano sulla sua scheda Eroe.



DADI DI ATTACCO DELL'EROE



DADI DI DIFESA DELL'EROE

I dadi usati per attaccare si dividono in due tipi: i dadi di attacco, che sono di colore blu e che nel gioco vengono usati in quasi tutti gli attacchi, e i dadi potere, che possono essere di colore rosso o giallo (e verde in alcune espansioni).

Dopo che i dadi sono stati tirati, il difensore subisce un numero di danni (♥) pari al numero di simboli ♥ ottenuti con i dadi potere e di attacco meno il numero di simboli ♣ ottenuti con i dadi di difesa.

In aggiunta ai simboli danno (♥) e scudo (♣), sui dadi possono apparire altri tre risultati:

- **Onda di Potere** (⚡): Dopo aver tirato i dadi, l'attaccante può spendere questi risultati per attivare abilità speciali (al massimo una sola volta per abilità Onda di Potere per attacco).
- **X**: Il risultato "X" su un dado blu fa fallire l'attacco, senza causare nessun danno (♥) e senza attivare effetti aggiuntivi.
- **Distanza**: I numeri sui dadi vengono usati per determinare se un attacco a distanza fallisce (vedi più in basso).

RESTRIZIONI SUGLI ATTACCHI

Gli attacchi possono essere *Corpo a Corpo* o *a Distanza*, come indicato dai simboli presenti sull'arma o sulla carta Mostro.



CORPO A CORPO



A DISTANZA

Gli attacchi Corpo a Corpo possono avere come bersaglio soltanto miniature adiacenti all'attaccante. Gli attacchi a Distanza permettono alle miniature di attaccare a più spazi di distanza, ma esistono alcuni rischi e restrizioni:

- **Linea di Vista**: Una miniatura ha linea di vista verso un'altra miniatura se può tracciare una linea retta senza interruzioni da un qualsiasi angolo del suo spazio ad un qualsiasi angolo dello spazio dell'altra miniatura. Questa linea non può essere tracciata attraverso o lungo bordi di muri (le linee nere e spesse presenti sulla mappa), porte, terreni bloccati (linee rosse) o spazi contenenti miniature.
- **Gittata**: Dopo aver tirato i dadi, la gittata ottenuta (la somma dei numeri sui dadi) deve essere **maggiore o uguale** alla distanza dal difensore (il numero di spazi di distanza tra il difensore e l'attaccante, che include lo spazio del difensore ma non quello dell'attaccante). Se è minore, l'attacco fallisce.
- **Mani Nude**: Un eroe senza un'arma può ancora attaccare a mani nude, ma per il suo attacco tira soltanto il dado di attacco blu.

PAROLE CHIAVE NEGLI ATTACCHI

Alcuni effetti vengono abbreviati attraverso l'uso di parole chiave:

Esplosione

Quando si risolve un attacco che ha la parola chiave "Esplosione", anche tutti gli spazi adiacenti allo spazio scelto come bersaglio subiscono gli effetti dell'attacco. L'attaccante tira i suoi dadi di attacco una sola volta ed applica tutto il danno (♥) al nemico bersaglio e metà del danno (♥) alle miniature adiacenti a quello spazio, arrotondando per eccesso. Ogni miniatura che subisce gli effetti dell'attacco (comprese le miniature amiche) tira i propri dadi di difesa.

Perforare

Quando si risolve un attacco che ha la parola chiave "Perforare X", l'attacco ignora un numero di risultati ♣ del difensore pari al valore indicato accanto alla parola chiave. I valori di Perforare sono cumulativi. Ad esempio, un attacco che ha sia "Perforare 1" che "Perforare 2" viene risolto come se fosse un "Perforare 3", ignorando tre risultati ♣.

Raggiungere

Quando si risolve un attacco che ha la parola chiave "Raggiungere", l'attaccante può eseguire un attacco Corpo a Corpo scegliendo come bersaglio una miniatura fino ad un massimo di due spazi di distanza, piuttosto che scegliere soltanto una miniatura negli spazi adiacenti. Quando viene scelta come bersaglio una miniatura a due spazi di distanza, il bersaglio deve comunque ancora essere nella linea di vista dell'attaccante.

Condizioni

Le condizioni sono effetti negativi che possono danneggiare o ostacolare una miniatura, alcune nell'immediato mentre altre nel corso di molti round.

Quando un eroe riceve una condizione, come ad esempio "Avvelenato" o "Immobilitato", posiziona la carta Condizione corrispondente accanto alla sua scheda Eroe. Quando qualsiasi altra miniatura riceve una condizione, posizionate un segnalino Condizione sulla mappa, accanto alla miniatura. Fin quando una miniatura ha una condizione, segue le regole riportate sulla corrispondente carta Condizione. Una miniatura può avere soltanto una copia per volta di ogni condizione.

Durante un attacco, le miniature possono ricevere una condizione a causa di determinate carte Mostro o armi, ad esempio attraverso abilità onda di potere (⚡) (come "⚡: Avvelenare"). Questi effetti richiedono sempre che l'attacco infligga almeno un danno (♥) dopo che i risultati di difesa sono stati calcolati, ma vengono ignorati se il bersaglio ha già quella condizione.

NOZIONI BASE SULL'ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

Dopo il turno di ogni eroe, l'app seleziona casualmente un tipo di mostro e dà istruzioni ai giocatori su come attivare tutti i mostri di quel tipo. Come accade per gli eroi, anche un mostro che viene attivato esegue due azioni.

Sebbene l'avventura tutorial e i paragrafi successivi di queste regole forniscano più dettagli sull'attivazione dei mostri, i giocatori dovrebbero tenere a mente quanto segue:

- **Soltanto una** delle azioni di un mostro può includere un attacco.
- Le azioni dei mostri nell'app sono sempre mostrate come azioni speciali (⚡). Queste azioni di solito si basano su azioni come muoversi e attaccare ma contengono alcune istruzioni specifiche riguardanti destinazione, bersaglio ed effetti aggiuntivi. Ad esempio, un'azione che molti mostri usano è "⚡ Attacca l'eroe più vicino."

FINE DEL ROUND

Dopo che tutti gli eroi hanno svolto il proprio turno e tutti i mostri sono stati attivati, il round termina. Alla fine del round, i giocatori solitamente non devono risolvere nulla a meno che l'app non fornisca ulteriori istruzioni. La maggior parte delle volte il round successivo inizia subito dopo, con gli eroi che scelgono insieme quale eroe risolverà il proprio turno.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



ARMA A DISTANZA



1. Tombale ha un'arma *a Distanza* e per prima cosa controlla quali mostri ha nella propria linea di vista. Tracciando linee da un qualsiasi angolo del suo spazio a un qualsiasi angolo degli spazi dei mostri, Tombale ha linea di vista verso due dei goblin e verso lo zombie ma non verso il terzo goblin (non può tracciare una linea da angolo ad angolo senza passare attraverso uno degli altri goblin). Tombale decide di attaccare lo zombie.

2



RISERVA DI DADI
DI ATTACCO



RISERVA DI DADI
DI DIFESA



2. Dopo aver dichiarato l'arma e il bersaglio, Tombale tira contemporaneamente un dado blu e un dado giallo per l'attacco grazie alla sua arma e un dado marrone per la difesa dello zombie.

3



3. Tombale adesso ha la possibilità di spendere qualsiasi risultato onda di potere (♣) ottenuto, per attivare delle abilità che potrebbe avere. La sua carta Arma riporta due abilità: "♣: +1 Gittata, +1 Gittata, +1 ♥" e "♣: Stordire".

Con il suo tiro di attacco Tombale ha ottenuto 1 ♣ che decide di spendere per l'abilità "♣: +1 Gittata, +1 ♥".



4. Tombale ha un totale di gittata pari a cinque (compreso il +1 Gittata dovuto al risultato onda di potere (♣)). Poiché lo zombie si trova soltanto a tre spazi di distanza, l'attacco non fallisce.

5



$$4 \heartsuit - 1 \spadesuit = 3 \heartsuit$$

5. Tombale somma i 3 ♥ ottenuti ai dadi con il +1 ♥ che ha ricevuto dall'abilità onda di potere (♣), arrivando per questo attacco ad un totale di 4 ♥.

Poi sottrae 1 ♠ presente sui dadi di difesa e quindi lo zombie subisce 3 danni (♥). Poiché lo zombie ha 6 punti Salute, non viene sconfitto dall'attacco. Il giocatore posiziona 3 segnalini Danno accanto alla miniatura dello zombie per tenere traccia di quanto danno (♥) lo zombie ha subito fino ad ora.

REGOLE AGGIUNTIVE

Durante il corso di un'avventura, vigono alcune regole aggiuntive che i giocatori devono conoscere.

SALUTE E DANNO

Le avventure di *Road to Legend* spesso sono incentrate sul combattimento tra il gruppo degli eroi e le creature malvage che popolano il regno, e molti degli effetti del gioco possono far subire danno (♥) agli eroi o ai mostri.

Gli eroi e i mostri, a cui spesso si fa riferimento col termine di miniatura, hanno dei valori di Salute indicati sulle loro schede Eroe o sulle loro carte Mostro. Questo valore indica la quantità di danno (♥) che quella miniatura può subire prima di essere sconfitta.



SALUTE DI UNA MINIATURA



FATICA E RESISTENZA

Durante il gioco gli eroi hanno l'abilità di fare uno sforzo ulteriore subendo punti fatica (♣) per fare qualcosa di speciale. I due motivi più comuni per cui gli eroi decidono di subire punti fatica (♣) sono guadagnare bonus di movimento e usare effetti speciali che costano fatica (♣).



RESISTENZA DI UNA MINIATURA

Un eroe può scegliere di subire punti fatica (♣) solo fino al suo valore di Resistenza. Se un effetto del gioco costringe una miniatura a subire punti fatica in eccesso (♣) oltre al suo valore di Resistenza (o se la miniatura non ha un valore di Resistenza), la miniatura subisce un numero di danni (♥) pari all'ammontare della fatica (♣) in eccesso.

MOVIMENTO AGGIUNTIVO DEGLI EROI

Durante il proprio turno, un eroe può subire quanti punti fatica (♣) desidera per guadagnare un punto movimento per ogni punto fatica (♣) subita. Questi punti movimento vengono aggiunti al totale dei punti movimento che l'eroe ha accumulato.

ATTACCARE PIÙ MOSTRI

Quando un eroe esegue un attacco che ha come bersaglio più mostri o che ha effetto su più mostri, i mostri guadagnano un vantaggio aggiuntivo quando viene inflitto il danno (♥). L'eroe sceglie 1 mostro a cui infliggerà danno (♥) per primo e risolve tutti i passi normalmente. Quindi dimezza i risultati ♥ (arrotondando per eccesso) e applica quel valore ad ogni altro mostro bersaglio, prima di applicare gli ♥. Questa regola si applica agli attacchi con Esplosione ma anche ad azioni come "Turbine", "Armata della Morte" e il Gesto Eroico di Leoric di Libri.

TENERE TRACCIA DI DANNO E FATICA

Quando un eroe subisce danno (♥) o fatica (♣), posiziona il numero appropriato di segnalini corrispondenti sulla sua scheda Eroe. Per le altre miniature, questi segnalini vengono posizionati sulla mappa accanto alla miniatura.



SEGNALINI DANNO



SEGNALINI FATICA

Molti effetti del gioco permettono ad una miniatura di recuperare danno (♥) o fatica (♣). Quando questo accade, prendete da quella miniatura il numero appropriato di segnalini e rimetteteli nella riserva.

RECUPERARE FATICA

Il modo principale che un eroe ha per recuperare fatica (♣) è svolgere un'azione "Riposare". Inoltre, durante ogni attacco, l'eroe attaccante può spendere un'onda di potere (⚡) per recuperare una fatica (♣).

SCONFITTA

Se una miniatura subisce un numero di danni (♥) pari alla sua Salute, quella miniatura viene sconfitta. Quando un mostro viene sconfitto, la sua miniatura viene rimossa dalla mappa. Quando un eroe viene sconfitto, si verificano ulteriori effetti:

- L'eroe sviene, che è un effetto temporaneo. Questo si indica sostituendo la miniatura dell'eroe sulla mappa con uno dei segnalini Eroe di quell'eroe.
- L'eroe subisce immediatamente fatica (♣) fino al suo valore di Resistenza.
- Qualsiasi carta Condizione che possiede e qualsiasi segnalino danno sulla sua scheda Eroe in eccesso rispetto al suo valore di Salute, tornano nella riserva.
- I giocatori informano l'app che quell'eroe è stato sconfitto, cosa che potrebbe eventualmente portarli anche a perdere l'avventura (come descritto nel tutorial).

EROI SVENUTI

Un eroe svenuto è rappresentato sulla mappa da un segnalino Eroe invece che dalla sua miniatura. Se, in qualsiasi momento, un eroe svenuto dovesse recuperare un qualsiasi numero di danni (♥), il segnalino Eroe viene sostituito con la miniatura dell'eroe e durante il suo turno successivo l'eroe potrà risolvere normalmente le azioni.



SEGNALINI EROE

Ad un eroe svenuto si applicano le seguenti regole aggiuntive:

- L'eroe non può ricevere carte Condizione ed è immune a tutti gli attacchi e a tutte le carte Classe e abilità degli eroi, con la seguente eccezione:
 - L'eroe può essere bersaglio di qualsiasi effetto di gioco che faccia recuperare danni (♥), cosa che lo farebbe tornare immediatamente sulla mappa e lo renderebbe non più svenuto. Questo include le azioni "Rialzarsi" e "Rianimare", ma include anche pozioni, carte Classe, abilità degli eroi e qualsiasi altra cosa che permetta a quell'eroe di recuperare danno (♥).
- Se un eroe risolve il suo turno mentre è svenuto, l'unica azione che può risolvere è rialzarsi, terminando così immediatamente il proprio turno.

ABILITÀ SPECIALI

Le carte Mostro e Luogotenente, le carte Classe, le schede Eroe, le carte Oggetto e altri componenti del gioco forniscono un gran numero di abilità ed effetti che danno alle varie miniature nuovi modi di interagire tra loro.

Un effetto particolare ha sempre un testo che descrive quando si risolve l'effetto, cosa fa esattamente e qualsiasi costo possa avere.

COSTI DELLE ABILITÀ

Se un effetto ha un determinato costo, quel costo deve essere pagato, o l'effetto non può essere risolto. Esistono differenti tipi di costo:

Esaurire: Questi effetti sono utilizzabili una sola volta per round e la carta viene esaurita quando viene usata (consultate "Esaurire e Rigenerare" qui a destra).

Fatica (♣): Per risolvere l'effetto, l'eroe deve subire l'ammontare di fatica (♣) mostrato in basso a destra sulla carta Classe che sta utilizzando.

Azione (♣): Gli effetti sono risolti come se fossero un'azione.

Onda di Potere (♣): Durante un attacco, questi effetti possono essere usati spendendo risultati onda di potere (♣) [limite una abilità per onda di potere (♣) durante un attacco].

Nota: Quando attacca, ogni eroe può spendere fino a un'onda di potere (♣) per recuperare un punto Fatica (♣).

GESTI EROICI

Ogni eroe ha un Gesto Eroico mostrato sulla propria scheda Eroe. Un Gesto Eroico è una potente abilità utilizzabile una sola volta per avventura. Quando un eroe usa il suo gesto Eroico gira la propria scheda Eroe dall'altro lato per indicare che il suo Gesto Eroico è stato usato e non è più attivo.



GESTO EROICO

PROVE DI CARATTERISTICA

Ogni eroe possiede quattro caratteristiche mostrate sulla sua scheda Eroe: Forza (♣), Conoscenza (♣), Volontà (♣) e Consapevolezza (♣). Queste caratteristiche vengono spesso messe alla prova per vedere se l'eroe è in grado di usare un determinato talento, resistere all'attacco speciale di un mostro o evitare una trappola.



CARATTERISTICHE



DADI GRIGIO E NERO

Per mettere alla prova una caratteristica, un eroe tira un dado grigio e un dado nero di difesa. Se ottiene un numero di simboli ♣ inferiore o uguale al valore che corrisponde alla caratteristica sulla sua scheda Eroe, supera la prova. Altrimenti, fallisce la prova.

Oltre agli eroi, solo poche altre miniature hanno valori di caratteristica e mettono alla prova quelle caratteristiche allo stesso modo degli eroi. Le miniature che non hanno caratteristiche (come i mostri) falliscono automaticamente le prove di caratteristica.

Nota: Carte ed effetti che fanno riferimento ai dadi di difesa non si applicano alle prove di caratteristica a meno che non sia specificato esplicitamente.

ESAURIRE E RIGENERARE

Alcune carte richiedono che un eroe le esaurisca quando le usa. Quando un eroe esaurisce una carta, ruota quella carta di 90 gradi.



CARTA ESAUSTE



CARTA RIGENERATA

All'inizio del suo turno, un eroe rigenera tutte le sue carte esauste ruotandole di 90 gradi per riportarle nella posizione originale. Un eroe non può usare una carta esausta finché non viene rigenerata.

EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento rappresenta gli oggetti che un eroe ottiene dalle carte Oggetto, Classe ed Esplorazione. Ogni carta di equipaggiamento contiene uno dei seguenti simboli:



MANI



ARMATURA



ALTRO

Questi simboli determinano quanto equipaggiamento un eroe possa indossare in un dato momento:

- La combinazione di equipaggiamento con cui è equipaggiato un eroe non può avere più di due simboli mano.
- Un eroe può equipaggiarsi con un solo oggetto armatura.
- Un eroe può equipaggiarsi con un massimo di due oggetti di altro tipo.

All'inizio del proprio turno, un eroe può equipaggiarsi con oggetti differenti. Non c'è limite al numero di carte che non fanno parte dell'equipaggiamento che un eroe può avere nella sua area di gioco, ma le carte con cui non è equipaggiato vengono girate a faccia in giù e non possono essere usate.

MIGLIORAMENTO

Durante il gioco, in vari momenti, gli eroi potrebbero ricevere monete d'Oro e punti esperienza, che possono essere spesi rispettivamente per acquistare nuovo equipaggiamento o carte Classe. Possono anche essere ricompensati con carte Reliquia o con equipaggiamento specifico.

L'app tiene traccia di cosa hanno guadagnato i giocatori e di quello che hanno speso.

SCAMBIARE

Dopo che un eroe ha eseguito un'azione di movimento durante il suo turno, in qualsiasi momento durante quel turno può dare, ricevere o scambiare con un eroe adiacente un qualsiasi numero di Oggetti, Reliquie e carte Esplorazione, sia che facciano o meno parte dell'equipaggiamento di un eroe.

Ricordate che un eroe non può scambiare carte Classe (compreso l'equipaggiamento iniziale) e che un eroe può cambiare il proprio equipaggiamento soltanto all'inizio del suo turno.

TRASPORTARE SEGNALINI OBIETTIVO

Alcune avventure permettono alle miniature di prendere e trasportare segnalini Obiettivo, solitamente spendendo un'azione mentre sono adiacenti al segnalino o nel suo stesso spazio. Quando un eroe prende un segnalino Obiettivo, questo segnalino viene posizionato sulla sua scheda Eroe. Quando un mostro prende un segnalino Obiettivo, questo segnalino viene posizionato sulla base della miniatura del Mostro.

Mentre una miniatura sta trasportando un segnalino Obiettivo, nessun'altra miniatura può prenderlo, ma solitamente una miniatura può abbandonare il segnalino in uno spazio adiacente, ancora una volta spendendo un'azione. Quando una miniatura che sta trasportando un segnalino Obiettivo viene sconfitta, il segnalino viene posizionato nello spazio di quella miniatura e può essere preso da un'altra miniatura.

NOZIONI BASE SUI MOSTRI

Durante le loro avventure lungo *Road to Legend*, gli eroi lottano contro molti mostri, e i mostri dello stesso tipo (come gli zombie o i goblin arcieri) vengono riuniti in gruppi. Tutte le miniature di un gruppo di mostri condividono la maggior parte delle caratteristiche di base e abilità e si attivano insieme (con specifiche istruzioni fornite dall'app). Ogni gruppo è composto da un certo numero di mostri servitore e mostri evoluti:

- I servitori formano i ranghi e sono tipicamente più numerosi. Vengono rappresentati sulla mappa da miniature di plastica beige.
- I mostri evoluti sono più potenti ma meno numerosi. Vengono rappresentati sulla mappa da miniature di plastica rosse.

La carta Mostro di un gruppo contiene tutte le informazioni rilevanti per tutti i mostri di quel gruppo. I dettagli per i servitori sono nella parte superiore della carta mentre i dettagli per i mostri evoluti sono nella parte inferiore della carta.

MOSTRO
SERVITORE



MOSTRO
EVOLUTO

Molti degli effetti mostrati nella parte anteriore della carta (come "Ombra" o "Soffio di Fuoco") sono descritti dettagliatamente sul retro della carta Mostro, sia per i servitori sia per i mostri evoluti.



ABILITÀ DEI MOSTRI
SUL RETRO DELLA
CARTA MOSTRO

LIMITI DI GRUPPO

I mostri vengono solitamente posizionati sulla mappa seguendo le istruzioni dell'app, e ogni gruppo di mostri ha uno specifico numero di servitori e mostri evoluti che possono stare sulla mappa contemporaneamente. Questo numero è mostrato sul retro della carta Mostro, nella parte inferiore e cambia in base a quanti eroi sono presenti (beige per i servitori, rosso per gli evoluti).



LIMITI DI GRUPPO
PER 2 EROI

LIMITI DI GRUPPO
PER 3 EROI

LIMITI DI GRUPPO
PER 4 EROI

I limiti di gruppo vengono in genere utilizzati per il posizionamento dei mostri; quando un gruppo di mostri viene posizionato al completo, i giocatori posizionano i servitori e i mostri evoluti fino al limite di gruppo nelle posizioni indicate dall'app.

Allo stesso modo, i mostri già sulla mappa possono ricevere in rinforzo uno o più mostri aggiuntivi. In questo caso questi mostri vengono posizionati solo fino a raggiungere i limiti di gruppo; qualsiasi mostro in eccesso semplicemente non viene posizionato.

LUOGOTENENTI

I luogotenenti sono personaggi molto potenti che gli eroi potrebbero incontrare giocando a *Road to Legend*. Ai luogotenenti si applicano le stesse regole che si applicano ai mostri. Ogni luogotenente ha una carta corrispondente che mostra le sue caratteristiche di base incluso il numero e il colore dei dadi di attacco tirati e le abilità speciali. Diversamente dai mostri, la velocità, la salute e la difesa cambiano in base al numero di eroi in gioco.

CARATTERISTICHE
DI BASE SECONDO
IL NUMERO DI EROI



I luogotenenti, come gli eroi, hanno delle caratteristiche e possono eseguire prove di caratteristica. Queste prove vengono risolte usando le stesse regole degli eroi.



CARATTERISTICHE
DI UN LUOGOTENENTE

ATTO I E ATTO II

Ad ogni mostro e ad ogni luogotenente corrispondono due carte: Atto I e Atto II. Durante la parte iniziale della campagna utilizzate la versione Atto I. Anche se ogni coppia di carte è molto simile, le versioni Atto II hanno tipicamente valori di Salute, attacco e difesa più alti, e più abilità delle loro controparti Atto I.



ATTO I

Durante la loro campagna, gli eroi ricevono istruzioni dall'app su quando effettuare la transizione all'Atto II. Quando questo accade, tutte le versioni Atto I delle carte Mostro e Luogotenente vengono riposte nella scatola del gioco e i giocatori utilizzano le versioni Atto II per tutto il resto della loro campagna.



ATTO II

Nota: Anche le carte Oggetto sono divise nelle versioni Atto I e Atto II, ma solitamente questa distinzione non viene considerata.

TERRENI

A volte uno spazio sulla mappa rappresenta un tipo di terreno che viene identificato da una linea colorata intorno a quello spazio. Molto spesso, una linea colorata circonda più spazi. Tutti gli spazi circondati da una linea colorata seguono le regole per quel tipo di terreno descritte qui di seguito:

Per ulteriori chiarimenti su Mostri e Terreni, consultate l'Appendice V a pagina 24.

Acqua

Gli spazi d'acqua sono identificati da una linea blu che li circonda e rispettano le regole seguenti:

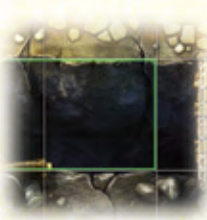
- Entrare in uno spazio contenente acqua richiede due punti movimento (invece del normale costo di uno).



Fossa

Gli spazi contenenti una fossa sono identificati da una linea verde che li circonda e rispettano le regole seguenti:

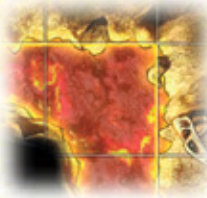
- Ogni volta che una miniatura entra in uno spazio contenente una fossa, quella miniatura subisce due danni (♥).
- Una miniatura che si trova in una fossa non può spendere punti movimento. Altri effetti di gioco che muoverebbero una miniatura di un certo numero di spazi o che posizionano una miniatura in uno spazio differente senza spendere punti Movimento possono essere usati per uscire da uno spazio contenente una fossa.
- Una miniatura che si trova in una fossa ha la linea di vista soltanto verso le miniature adiacenti e soltanto le miniature adiacenti ad uno spazio contenente fossa hanno linea di vista verso una miniatura in quella fossa.
- Spendendo un'azione, una miniatura in uno spazio contenente una fossa può rimuovere la sua miniatura dalla mappa e posizionarla in uno spazio vuoto adiacente; se non ci sono spazi vuoti adiacenti, la miniatura non può eseguire questa azione.



Spazi Pericolosi

Gli spazi pericolosi sono identificati da una linea gialla che li circonda e rispettano le regole seguenti:

- Una miniatura che entra in uno spazio pericoloso subisce immediatamente un danno (♥).
- Qualsiasi miniatura che termina il proprio turno in uno spazio pericoloso viene immediatamente sconfitta.
 - Gli eroi sconfitti in questo modo posizionano il loro segnalino Eroe nello spazio vuoto non pericoloso più vicino allo spazio in cui sono stati sconfitti.



Ostacoli

Gli ostacoli sono identificati da una linea rossa che li circonda: Questi spazi bloccano sia il movimento che la linea di vista.



FAMIGLI

Alcuni effetti (delle schede Eroe o delle carte Classe) danno agli eroi il controllo su alcune creature chiamate **FAMIGLI**. Ogni famiglia è rappresentata sulla mappa da un segnalino ed ha una carta Famiglio corrispondente.

Durante il proprio turno, un eroe può attivare ogni famiglia che possiede, prima o dopo aver risolto tutte le proprie azioni. Quando un famiglia viene attivata, può svolgere un'azione di movimento seguendo le stesse regole degli eroi; la Velocità di un famiglia è mostrata sulla sua carta.



SEGNALINO
FAMIGLIO

Durante la propria attivazione, ogni famiglia può svolgere tipi di azione aggiuntivi come descritto sulla sua carta Famiglio. Queste azioni sono in aggiunta all'azione di movimento del famiglia (prima o dopo di essa) a meno che non sia specificato diversamente.

La maggior parte dei famigli vengono trattati come miniature, come specificato sulla carta Famiglio. Un famiglia trattato come una miniatura rispetta le seguenti regole:

- Può essere bersaglio ed essere attaccato dai mostri come se fosse un eroe.
- Subisce gli effetti delle abilità degli eroi e dei mostri.
- Blocca la linea di vista e il movimento.
- Può ricevere condizioni e altri segnalini che anche gli eroi possono ricevere.
- Subisce gli effetti dei terreni normalmente.

I famigli che non vengono trattati come miniature non bloccano la linea di vista e il movimento e possono occupare lo stesso spazio di altre miniature. Questi famigli non possono subire la maggior parte degli effetti di gioco tranne quelli specificati sulle loro carte. Inoltre, durante il loro movimento, trattano ogni tipo di terreno speciale che non sia un ostacolo, come se fosse acqua.

Per ulteriori informazioni sui mostri che attaccano i famigli, consultate l'Appendice II a pagina 23.



CARTA FAMIGLIO

LE REGOLE D'ORO

Esistono alcune regole fondamentali che i giocatori dovrebbero sempre ricordare quando giocano a *Road to Legend*:

- Alcune carte e alcuni effetti sono in diretto contrasto con le regole descritte in questo manuale. Le carte e gli effetti hanno la precedenza sulle regole descritte nel manuale. Inoltre, molte regole dell'app sono in diretto contrasto con le carte, le abilità e le regole descritte in questo manuale. Le regole delle avventure mostrate nell'app hanno la precedenza sulle carte, sulle abilità e sul manuale.
- Spesso i giocatori avranno più di un modo per risolvere effetti che si verificano contemporaneamente o effetti con molte opzioni di risoluzione. In questi casi, i giocatori decidono insieme come risolvere gli effetti.
- Il numero di segnalini Danno, Fatica o Condizione contenuti nel gioco non costituisce un limite per i giocatori. Se i giocatori esauriscono questi segnalini, possono utilizzare qualsiasi oggetto idoneo a sostituirli.

MINIATURE GIGANTI

Alcune miniature sono giganti, come si vede dalla grandezza della loro base. Quando si trovano sulla mappa, queste miniature occupano più di uno spazio. Le miniature giganti rispettano le regole seguenti:

- Quando una miniatura gigante attacca, la linea di vista può essere tracciata partendo da uno qualsiasi degli spazi che occupa.
- Quando una miniatura gigante viene attaccata, la linea di vista può essere tracciata verso **uno qualsiasi degli spazi** che occupa. Come conseguenza, gli effetti che fanno riferimento a spazi adiacenti (come Esplosione) fanno riferimento agli spazi adiacenti all'unico spazio scelto.
- Quando l'app dà istruzione ai giocatori di posizionare sulla mappa un mostro gigante, i giocatori posizionano i mostri in modo che una qualsiasi parte della loro base si trovi nello spazio indicato.

MOVIMENTO DELLE MINIATURE GIGANTI

Quando le miniature giganti si muovono, essenzialmente si **restringono** come se fossero mostri piccoli e poi si **espandono** ancora quando hanno terminato il movimento.

Viene scelto uno degli spazi occupati dalla miniatura e il movimento viene contato a partire da quello spazio, come se la miniatura occupasse soltanto uno spazio. Quando la miniatura termina il movimento, viene posizionata in modo che uno degli spazi occupati dalla sua base includa lo spazio dove il suo movimento è terminato.

- La miniatura può cambiare l'orientamento della sua base rispetto alla posizione di partenza, ma se la miniatura non può posizionare per intero la sua base sulla mappa, allora non può terminare il suo movimento in quello spazio.
- La miniatura può espandersi soltanto quando ha finito i punti movimento, quanto smette di muoversi definitivamente (perché ha raggiunto la sua destinazione o perché non può procedere oltre) oppure se interrompe il movimento per svolgere un'azione.
- Quando una miniatura gigante si muove (prima di espandersi) deve spendere punti movimento aggiuntivi per entrare negli spazi d'acqua e subisce danno (♥) quando entra negli spazi pericolosi.
 - Quando una miniatura gigante si espande, non subisce gli effetti degli spazi in cui si espande (come spazi d'acqua o spazi pericolosi).
- Una miniatura gigante non subisce alcun effetto dovuto agli spazi contenenti fosse a meno che il suo movimento non termini o sia interrotto in modo tale che ogni spazio che occupa sia una fossa.
- Quando una miniatura gigante si muove in uno spazio di terreno pericoloso subisce danno (♥) normalmente, ma non viene sconfitta a meno che non termini il proprio turno in modo che tutti gli spazi che occupa siano spazi di terreno pericoloso.

FINE DI UN'AVVENTURA

Nella *Road to Legend*, le avventure terminano automaticamente in base a determinate condizioni stabilite dall'app, che aiuta anche i giocatori nel passaggio alla parte successiva della campagna. Tuttavia, ci sono dei passaggi conclusivi da eseguire:

Gli eroi recuperano tutti i ♥ e tutti i ♠, girano la loro scheda Eroe a faccia in su e scartano tutte le Condizioni e le carte Esplorazione e tutti i componenti tornano nelle loro riserve.



MOVIMENTO DEI MOSTRI GIGANTI

1. L'ettin risolve un attacco che ha come bersaglio Tarha la Vedova e con la sua azione successiva riceve istruzione di muoversi allontanandosi da lei.
2. L'ettin ha una Velocità pari a "3", per cui i giocatori scelgono uno spazio occupato dall'ettin da cui iniziare a contare il movimento di tre spazi, allontanando l'ettin.
3. Anche il drago d'ombra ha una Velocità pari a "3", e riceve istruzione di "ingaggiare" (muoversi adiacente a) Tarha la Vedova, quindi i giocatori contano tre spazi a partire da uno degli spazi occupati dal drago d'ombra (a loro scelta) e, con l'ettin che adesso si trova nell'altro angolo della tessera, ci sono abbastanza spazi liberi perché il drago d'ombra termini il proprio movimento adiacente a Tarha la Vedova.

STOP!

Adesso i giocatori dovrebbero iniziare la campagna "Rise of All Goblins", in cui un breve tutorial spiega come le regole fondamentali del gioco si integrano con le informazioni fornite dall'app.

In caso i giocatori abbiano bisogno di ripassare queste regole, ogni volta che il tutorial dell'avventura descrive un argomento ad esse correlato riporta anche il numero di pagina e un titolo di riferimento a queste regole.

Per questo motivo si raccomanda che durante il tutorial i giocatori abbiano modo di consultare questo manuale, stampando le pagine da 3 a 12 o avendolo a disposizione su un altro dispositivo elettronico.

Dopo aver risolto il tutorial, i giocatori dovrebbero familiarizzare con le informazioni presenti nel resto di questo manuale, che riportano ulteriori dettagli, chiarimenti ed eccezioni.

E ADESSO?

Adesso che i giocatori hanno terminato il tutorial dovrebbero familiarizzare con le altre informazioni presenti nel resto di questo manuale, che contiene regole più dettagliate su come i componenti si integrano con l'app.

Inoltre, le appendici sul retro di questo manuale descrivono regole aggiuntive su come vengono trattati specifici componenti.

SALVARE E CARICARE

Quando i giocatori iniziano una nuova partita a *Road to Legend*, selezionano uno slot di salvataggio nel quale l'app salverà automaticamente la partita durante il gioco. *Road to Legend* può avere fino a un massimo di 5 partite salvate contemporaneamente.

I giocatori non hanno bisogno di salvare manualmente le loro partite durante il gioco; mentre giocano l'app salva automaticamente la partita in alcuni momenti chiave:

- All'inizio di ogni avventura.
- All'inizio di ogni round di un'avventura.
- Alla fine di ogni avventura
- Ogni volta che si lascia una città.

I giocatori dovrebbero sempre tenere a mente che l'app non salva lo stato dei componenti: la posizione degli eroi e dei mostri, i danni (♥) subiti e così via. Se i giocatori decidono di smettere di giocare a metà di un'avventura, devono prendere nota loro stessi di queste informazioni.

APP LA ROAD TO LEGEND

Questa sezione descrive alcuni concetti basilari che aiuteranno i giocatori a familiarizzare con l'app di *Road to Legend*.

COLLEZIONE

Road to Legend permette ai giocatori di integrare nel gioco la loro collezione di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* e le sue espansioni grazie al Gestore della Collezione che si trova nella schermata principale dell'app. Man mano che i giocatori acquistano altri prodotti, dovrebbero aggiornare di conseguenza il Gestore della Collezione.



GESTORE DELLA COLLEZIONE

Possedere una maggior quantità di prodotti aggiunge più varietà all'esperienza di gioco con *Road to Legend*. Ad esempio, molti gruppi di mostri che appaiono durante un'avventura avranno opzioni multiple in base collezione del giocatore. Inoltre, alcune nuove avventure, eventi di viaggio e altri effetti possono verificarsi soltanto se il giocatore possiede un determinato prodotto.

A causa della grande varietà di contenuti disponibili, i giocatori potrebbero porsi delle domande su come alcuni effetti di gioco possano interagire con le nuove regole presenti nella *Road to Legend*. I chiarimenti su questi effetti si trovano nelle appendici alla fine di questo manuale.

Notate che il Kit di Conversione non è supportato dall'app e, quando si gioca a *Road to Legend*, le sue carte e le schede dovrebbero essere messe da parte per evitare confusione.

LE AVVENTURE DELLA ROAD TO LEGEND

Durante un'avventura di *Road to Legend*, i giocatori risolvono una serie di round, svolgono azioni per esplorare la mappa, sconfiggono mostri e cercano di realizzare gli obiettivi dell'avventura. In molte di queste situazioni sono assistiti dall'app, compreso la generazione dei mostri, le tessere utilizzate e come viene vinta l'avventura.

TURNI E ATTIVAZIONI

Durante un'avventura della *Road to Legend*, gli eroi e i gruppi di mostri alternano turni e attivazioni.

All'inizio di ogni round, i giocatori scelgono insieme un eroe che svolgerà il suo turno. Dopo che quell'eroe ha terminato il turno, selezionate l'immagine di quell'eroe nel riquadro degli eroi e selezionate il tasto "Fine Turno".



L'app seleziona casualmente un gruppo di mostri fornendo le istruzioni su come attivare quel gruppo (consultate "Attivazione dei Mostri" a pag. 16). Notate che le attivazioni dei mostri non sono un turno del signore supremo, quindi le abilità degli eroi e i talenti che vengono usati "una volta per turno" non possono essere usati durante l'attivazione dei mostri.



EROE ATTIVATO



MOSTRO ATTIVATO

Il gioco passa dagli uni agli altri in questo modo finché tutti gli eroi non hanno svolto il proprio turno e tutti i mostri non sono stati attivati. Se una delle due fazioni ha già finito, l'altra continuerà a risolvere i propri turni o le proprie attivazioni una dopo l'altra finché anch'essa non ha finito. Dopo che tutti gli eroi hanno svolto il proprio turno e tutti i gruppi di mostri sono stati attivati, inizia il round successivo.

EROI

Gli eroi vengono controllati dai giocatori e utilizzano le loro schede Eroe, le loro carte Classe e le loro carte Oggetto seguendo le regole base del gioco. Tuttavia, esistono alcune differenze descritte nei paragrafi seguenti.

AZIONI E TURNI DEGLI EROI

Gli eroi risolvono i propri turni seguendo le regole base del gioco, e anche molte delle azioni che possono eseguire non subiscono cambiamenti. Tuttavia esistono alcune importanti eccezioni:

- Le carte Attivazione non vengono più utilizzate per tenere traccia del turno (di questo si occuperà l'app).
- L'azione "Aprire e Chiudere una Porta" adesso può soltanto aprire le porte. In *Road to Legend*, le porte aperte non possono essere richiuse a meno che l'app non dica diversamente.
- Gli effetti delle avventure e dei mostri che obbligano un eroe a muoversi o ad attaccare hanno delle regole speciali. Per ulteriori dettagli consultate "Effetti dell'App" a pagina 17.

INTERAGIRE CON LA MAPPA DELL'AVVENTURA

In qualunque momento gli eroi possono esaminare qualsiasi elemento della mappa (come ad esempio una porta o un segnalino) selezionandolo nell'app. Selezionare uno di questi elementi spesso fornisce sia informazioni su come interagire con il segnalino sulla mappa, sia informazioni inerenti alla storia.



La miniatura di un eroe **non deve essere adiacente** ad un particolare elemento affinché un giocatore lo esamini.

PARTITA A DUE GIOCATORI

Secondo le regole aggiornate del gioco base, quando si gioca con due eroi, gli eroi ricevono un vantaggio aggiuntivo. Una sola volta durante il turno di ogni eroe, quell'eroe può eseguire un attacco che non richiede un'azione.

Questo attacco non può essere un'azione speciale che include un attacco (come ad esempio l' "Ira" del Berserk o la "Runa Esplosiva" del Maestro delle Rune). Questo attacco può essere eseguito prima o dopo una qualsiasi delle altre azioni degli eroi.

Alla fine del proprio turno, se un eroe non ha voluto o non ha potuto eseguire l'attacco gratuito durante il suo turno, può invece recuperare 2 ♥.

GIOCO IN SOLITARIO

Diversamente dal gioco base, *Road to Legend* può essere giocata anche da un solo giocatore. In questo caso, quel giocatore controlla tutti gli eroi.

ESPLORARE LA MAPPA

Diversamente dalla modalità competitiva, che spesso mostra l'intera mappa all'inizio di ogni avventura, *Road to Legend* spesso inizia soltanto con una piccola porzione di mappa visibile. Quando gli eroi aprono le porte, sconfiggono i mostri e interagiscono con i segnalini, l'app mostra automaticamente le istruzioni per posizionare nuove tessere, segnalini e mostri.

Mentre il posizionamento delle tessere e dei segnalini viene mostrato in maniera specifica nell'app, il posizionamento dei mostri implica l'uso di alcune regole (consultate "Posizionamento dei Mostri a pagina 15).



MORALE

Il morale è un nuovo concetto introdotto con *Road to Legend*. Il morale rappresenta la forza di spirito che gli eroi dimostrano nel voler affrontare gli eventi nefasti durante un'avventura.

Il morale di solito inizia con un valore pari al numero degli eroi e decresce ogni volta che un eroe sviene. Quando un eroe sviene, i giocatori devono informare l'app di quanto accaduto selezionando l'immagine di quell'eroe e selezionando il tasto KO. Lo stesso avviene quando un eroe non è più svenuto; i giocatori selezionano l'immagine di quell'eroe e selezionano il tasto "Recupera".



MORALE



Sebbene recuperare non faccia aumentare il morale, informa comunque l'app che quell'eroe non è più svenuto.

Durante un'avventura, se il morale è zero (questo è indicato da un teschio sul contatore del morale) e un eroe sviene, gli eroi fuggono automaticamente e perdono l'avventura.

Il modo principale che hanno i giocatori per aumentare il morale è visitare una città durante la fase campagna (consultate "Campagna Road to Legend" a pagina 20), ma il valore del morale può essere aumentato (o ridotto) anche grazie a numerosi altri effetti del gioco.



NESSUN
MORALE
RIMASTO

MOSTRI

In *Road to Legend* i mostri sono controllati dall'app; i giocatori seguono le istruzioni dell'app per gestire tutto quello che riguarda i mostri.

Quando i giocatori attivano i mostri presenti sulla mappa (muovendo, attaccando e usando abilità speciali), spesso devono prendere decisioni fondamentali riguardanti quello che fa un mostro in base alla situazione attuale dell'avventura.

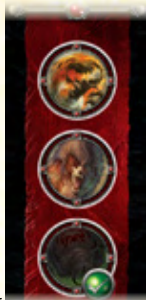
RIQUADRO DEI MOSTRI

Man mano che i gruppi di mostri vengono generati durante un'avventura, vengono aggiunti automaticamente al riquadro dei mostri nell'app. Il riquadro dei mostri fornisce informazioni su ogni **gruppo** di mostri: chiarimenti sulle abilità (se presenti), se il gruppo è stato attivato e se è ancora in gioco.

L'app **non** conosce lo stato delle singole miniature dei mostri. Dopo il posizionamento iniziale, i giocatori devono usare i componenti corrispondenti per muovere le miniature sulla mappa e per tenere traccia del loro danno (♥), delle condizioni e di altri effetti.

Selezionando l'immagine di un mostro nel riquadro dei mostri appare una serie di opzioni:

- **Sconfiggi Gruppo:** Non appena l'ultimo mostro di un gruppo viene sconfitto, i giocatori **devono** selezionare questo tasto per informare l'app. Questo rimuove dal riquadro il gruppo che quindi non si attiverà più, e può anche dare origine ad eventi importanti per l'avventura.
- **Forza Attivazione:** Sebbene l'app attivi automaticamente i gruppi di mostri durante un round di gioco, i giocatori possono selezionare questa opzione per mostrare l'attivazione di un mostro. Questo può accadere quando l'app richiede che i giocatori attivino un gruppo manualmente o se i giocatori dimenticano di attivare un particolare mostro o gruppo.
- **Info:** I giocatori selezionano questa opzione per aprire il pannello informazioni che fornisce sia chiarimenti sulle abilità che si trovano sulla carta Mostro corrispondente sia le informazioni necessarie riguardanti come quel mostro spende le onde di potere (M) durante gli attacchi. I chiarimenti per ogni gruppo di mostri sono le stesse durante tutte le sue attivazioni, quindi i giocatori avranno bisogno di controllare il pannello soltanto fin quando non avranno acquisito familiarità con le informazioni di un gruppo di mostri.



RIQUADRO DEI MOSTRI



POSIZIONAMENTO DEI MOSTRI

Durante un'avventura, i mostri vengono generati in base a specifiche condizioni che si verificano nell'avventura, come ad esempio l'apertura di una porta.

L'app mostrerà sempre un messaggio che dice ai giocatori quali mostri verranno posizionati ma può indicare questo posizionamento in due modi:

- Il simbolo o i simboli dei mostri vengono mostrati sulla mappa negli spazi esatti dove dovrebbero essere posizionati. Se uno degli spazi non è vuoto, posizionate il mostro il più vicino possibile allo spazio indicato.
- Viene evidenziato uno spazio specifico. In questo caso, i mostri vengono



POSIZIONAMENTO DIRETTO DEI MOSTRI

posizionati il più vicino possibile allo spazio evidenziato. Solitamente, questo significa posizionare un mostro in quello spazio e gli altri mostri (se ce ne sono) adiacenti a quello spazio.

Quando si posizionano i mostri (direttamente o negli spazi evidenziati) i giocatori devono tenere a mente quanto segue:

- Rispettare sempre i **limiti di gruppo** a meno che l'app non specifichi di ignorarli.
- Posizionare sempre per primi i mostri evoluti, sempre che non abbiano già raggiunto il loro limite di gruppo. Se i mostri evoluti hanno raggiunto il loro limite di gruppo, posizionate al loro posto dei servitori.



SPAZIO EVIDENZIATO

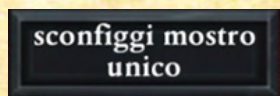
MOSTRI UNICI

Alcune avventure presentano dei mostri unici cui spesso sono associate anche delle regole speciali. Inoltre, un mostro unico può avere Salute aggiuntiva, come mostrato sulla sua immagine, nell'angolo in basso a sinistra.

Le regole speciali di un mostro unico vengono mostrate con un messaggio quando il mostro viene posizionato e i giocatori possono consultare queste regole in qualsiasi momento aprendo il pannello informazioni di quel mostro.

Inoltre, un mostro unico può essere posizionato come parte di un gruppo. La sua attivazione è ancora gestita dall'app, ma i giocatori potrebbero dover informare l'app che il mostro unico è stato sconfitto anche se il resto del suo gruppo è ancora in gioco.

Quando questo accade, i giocatori selezionano l'immagine del mostro e selezionano il tasto "Sconfiggi Mostro Unico". Questo rimuove il mostro unico (e informa l'app che è stato sconfitto) ma lascia nel riquadro il resto del gruppo.



MOSTRO UNICO CON +4 SALUTE

Ricordate che selezionando il tasto "Sconfiggi Gruppo" di un gruppo che ha un mostro unico viene rimosso l'intero gruppo, compreso il mostro unico.

ATTIVAZIONI DEI MOSTRI

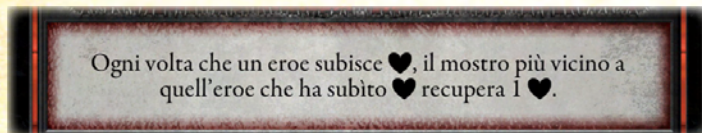
Quando un gruppo di mostri si attiva, sullo schermo viene mostrata una finestra di attivazione. I giocatori attivano uno ad uno i mostri del gruppo indicato, e ciascuno dei mostri svolge due azioni.

Ogni finestra di attivazione è divisa in due parti principali, l'Effetto Speciale (1) e la l'Elenco di Attivazione (2).



EFFETTO SPECIALE

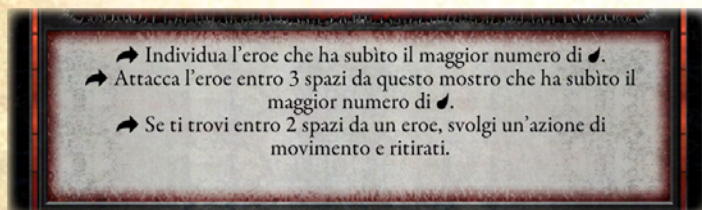
Ogni attivazione presenta un effetto speciale che fornisce vantaggi ai mostri del gruppo o indica un particolare modo di agire.



ELENCO DI ATTIVAZIONE

La finestra di attivazione mostra quale tipo di mostro (evoluto o servitore) si attiva per primo, seguito da un elenco di potenziali azioni (ciascuna contrassegnata da un simbolo ➔).

Per ogni mostro del tipo indicato, i giocatori risolvono le azioni elencate, dall'alto verso il basso finché il mostro non ha **eseguito 2 azioni**. Qualsiasi azione che il mostro non può risolvere viene saltata (consultate "Saltare le Azioni" qui a destra).



Se i giocatori arrivano alla fine dell'elenco, continuano ripartendo dall'inizio finché l'attivazione del mostro non termina. L'attivazione del mostro termina dopo che ha risolto 2 azioni o quando non può risolvere nessuna delle azioni presenti nella lista.

Le normali restrizioni e le abilità speciali restano comunque valide. Ad esempio, la maggior parte dei mostri non può attaccare più di una volta per attivazione, quindi, se il mostro ha già attaccato, qualsiasi azione che contenga attacchi viene saltata.

L'app usa alcune nuove parole chiave e informazioni riguardanti gli attacchi e il movimento dei mostri (consultate "Effetti dell'App" a pagina 17).

PANNELLO INFORMAZIONI

I giocatori possono inoltre controllare il pannello informazioni anche quando si attiva un gruppo di mostri con cui non hanno familiarità. I giocatori possono aprire il pannello informazioni direttamente dalla finestra di attivazione dei mostri selezionando il teschio in alto nella finestra. I chiarimenti riguardanti ogni gruppo di mostri sono gli stessi durante tutte le sue attivazioni, quindi i giocatori avranno bisogno di controllare questo pannello soltanto fin quando non avranno acquisito familiarità con le informazioni di quel gruppo di mostri.



PANNELLO
INFORMAZIONI

SALTARE LE AZIONI

Generalmente, un mostro salta qualsiasi azione che non può risolvere o che non causerebbe cambiamenti di stato nel gioco, come quelle elencate qui di seguito:

- Se un'azione dà istruzione al mostro di muoversi in un qualsiasi modo, ma il mostro si trova già nello spazio dove l'azione lo porterebbe, saltate quell'azione.
- Se un'azione dà istruzione al mostro di scegliere come bersaglio un eroe entro un certo numero di spazi e non ci sono eroi entro quel numero di spazi, saltate quell'azione.
- Se un'azione farebbe sconfiggere un mostro prima che il mostro possa in qualsiasi modo avere effetto sugli eroi, saltate quell'azione.
- Ritirarsi (consultate "Ritirata" a pagina 18) non è mai obbligatorio. Se un mostro non può ritirarsi, ma un'altra parte di quell'attivazione può essere risolta, l'azione non viene saltata.
- Se un eroe può usare un talento o un'abilità per interrompere un'azione e, così facendo impedisce a quell'azione di avere effetto, il mostro esegue ancora quell'azione. Ad esempio, se un mostro riceve istruzione di ingaggiare quanti più eroi possibile, ma ogni volta che si muove in uno spazio adiacente al Ramingo, quell'eroe usa "Agile" per allontanarsi, il mostro continua comunque a muoversi.
- Se un eroe ha un talento o un'abilità che impedisce a un'azione di avere effetto, ma quel talento o quell'abilità è già in effetto, il mostro salta quell'azione. Ad esempio, se un mostro atterrito (non può spendere ♣) riceve istruzione di attaccare un eroe adiacente, ma l'unico eroe adiacente è un ladro che ha usato "Inosservato" (deve spendere ♣ o fallire), allora quell'azione non viene tentata.

TERMINARE LE ATTIVAZIONI

Dopo che tutti i mostri di un particolare tipo sono stati attivati, i giocatori selezionano il tasto in basso nella finestra attiva. Il testo mostrato sul tasto dipende dall'attuale situazione di gioco. Ad esempio, se i mutacarne servitore si attivano per primi mostrerà "Tutti i Servitori Attivati", e selezionandolo apparirà l'attivazione dei mostri evoluti. Al contrario, se i mutacarne servitori sono stati già attivati, mostrerà il testo "Tutti i mostri Mutacarne Attivati".



Notate che l'app mostra sempre sia l'attivazione dei mostri evoluti che dei servitori indipendentemente da quale sia la situazione sulla mappa. Ad esempio, se tutti gli zombie servitore sono stati sconfitti, l'attivazione degli zombie servitore viene ancora mostrata. In casi come questo, i giocatori dovrebbero continuare come se avessero risolto l'attivazione.

EFFETTI DELL'APP

Nella modalità competitiva, un gran numero di decisioni e di effetti del gioco viene risolto dal giocatore signore supremo. In *Road to Legend*, questi effetti sono istruzioni fornite dall'app. Un gran numero di questi effetti viene risolto dai giocatori durante l'attivazione dei mostri, ma esiste anche un certo numero di effetti di gioco che possono costringere gli eroi o altre miniature a risolvere determinati effetti, come muoversi o attaccare.

Poiché l'app non tiene traccia in maniera precisa di tutta la situazione di gioco (come la posizione delle miniature sulla mappa), quando c'è necessità di prendere una decisione i giocatori hanno bisogno di interpretare le istruzioni in modo da adeguarsi il meglio possibile alla situazione.

Le azioni che richiedono un bersaglio spesso forniscono la lista di priorità usata per selezionare quel bersaglio (ad esempio un eroe che ha la  più alta o che ha subito più ). Se al momento della selezione di un bersaglio si verifica una parità, scegliete il bersaglio più vicino. Se permane una situazione di parità, i giocatori sono liberi di scegliere come preferiscono (consultate "Prendere Decisioni" a pagina 19).

I paragrafi seguenti contengono regole e linee guida riguardanti il modo in cui i giocatori prendono queste decisioni.

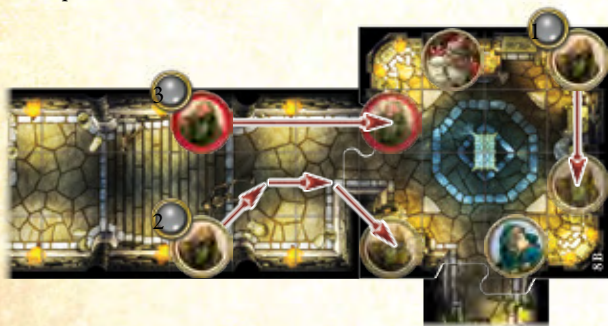
MOVIMENTO DEI MOSTRI

Numerosi effetti di gioco includono un qualche tipo di movimento. Quando una miniatura riceve istruzione di muoversi, fa sempre riferimento a un bersaglio, che è la miniatura o lo spazio in relazione a cui si muove.

In *Road to Legend*, per gli effetti di movimento vengono utilizzati i seguenti termini.

INGAGGIARE

Quando una miniatura ingaggiata tenta di spostarsi adiacente ad un bersaglio. Svolge un'azione di movimento e si muove verso il bersaglio (consultare "Muoversi Verso" a pagina 18), fermandosi quando è adiacente o quando termina i punti movimento.



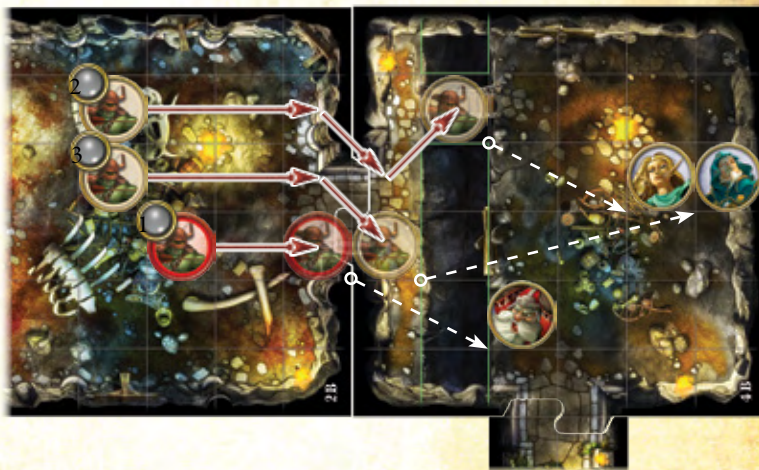
MOSTRI CHE INGAGGIANO EROI

1. Gli zombie servitore ricevono istruzione di ingaggiare l'eroe che ha il valore più alto di , che è Leoric dei Libri. Il primo zombie servitore svolge un'azione di movimento (guadagnando 3 punti movimento) e si muove verso Leoric. Dopo aver speso 2 punti movimento, entra in uno spazio adiacente a Leoric e termina l'azione.
2. Lo zombie servitore successivo segue le stesse istruzioni e si muove verso Leoric. Dopo essersi mosso di 3 spazi, non è ancora adiacente, ma ha speso tutti i suoi punti movimento, quindi l'azione termina.
3. Lo zombie evoluto riceve istruzione di ingaggiare l'eroe più vicino. Svolge quindi un'azione di movimento e si muove verso Grisban l'Aspettato, l'eroe più vicino. Spende tutti i suoi punti movimento e finisce in uno spazio adiacente a Grisban, quindi l'azione termina.

INDIVIDUARE

Quando una miniatura individua, tenta di ottenere una posizione vantaggiosa da cui possa vedere il bersaglio. Svolge un'azione di movimento e si muove verso lo spazio più vicino che sia entro 3 spazi dal bersaglio ed entro la sua linea di vista. La miniatura si ferma quando arriva in quello spazio o quando termina i punti movimento.

Se un mostro non ha punti movimento sufficienti per arrivare nello spazio entro 3 spazi e in linea di vista, si ferma in uno spazio che sia vicino il più possibile allo spazio al bersaglio e ancora nella linea di vista (se possibile). Questo facilita le azioni di attacco che seguono nell'elenco delle azioni del mostro.



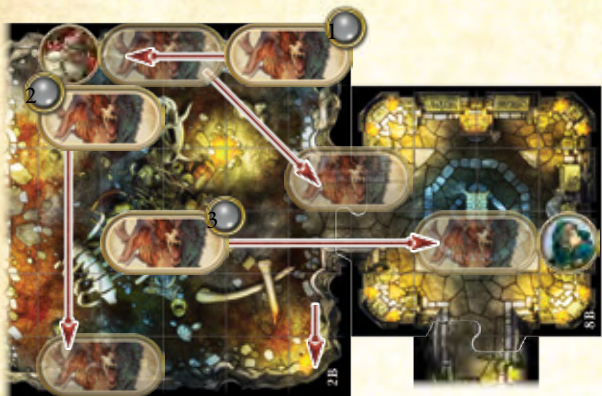
MOSTRI CHE INDIVIDUANO EROI

1. Il goblin arciere evoluto riceve istruzione di individuare l'eroe più vicino. Il goblin arciere svolge un'azione di movimento e si muove verso Grisban l'Aspettato, l'eroe più vicino. Dopo essersi mosso di 2 spazi, entra in uno spazio entro 3 spazi da Grisban che è anche nella sua linea di vista, quindi si ferma. Riceve quindi istruzione di attaccare l'eroe più vicino, quindi lo fa.
2. I goblin arcieri servitori ricevono istruzione di individuare l'eroe più vicino che non è stato attaccato durante questa attivazione. Il primo goblin arciere svolge un'azione di movimento e si muove verso Syndrael. Con il suo ultimo punto movimento entra in uno spazio entro 3 spazi da Syndrael e nella sua linea di vista. Riceve poi istruzione di attaccare l'eroe più vicino che non è stato attaccato durante questa attivazione, quindi lo fa.
3. L'altro goblin arciere servitore segue le stesse istruzioni. Svolge un'azione di movimento, ma non può muoversi in uno spazio che sia entro 3 spazi da Leoric dei Libri (che è il solo eroe che non è stato attaccato durante questa attivazione).

Inoltre, non può neppure spendere tutti i suoi 5 punti movimento, perché così facendo terminerebbe il proprio movimento nello stesso spazio dell'altro goblin oppure in una fossa. Il goblin arciere si muove il più lontano possibile, cioè 4 spazi, e termina il suo movimento in modo da avere linea di vista verso Leoric, anche se non riesce ad arrivare entro 3 spazi da lui. Quindi attacca Leoric, considerato che è l'eroe più vicino che non è stato attaccato durante questa attivazione.

RITIRATA

Quando una miniatura si ritira, tenta di muoversi allontanandosi dal nemico più vicino, ma la ritirata viene risolta soltanto se la miniatura ha dei punti movimento non spesi. Per ritirarsi, una miniatura spende tutti i suoi punti movimento rimasti per muoversi lontano dalla miniatura nemica più vicina. Se una miniatura non ha punti movimento, non si ritira.



MOSTRI CHE SI RITIRANO DAGLI EROI

Ogni Barghest riceve le seguenti istruzioni di attivazione:

- ➡ Ingaggia l'eroe che ha più punti Salute rimasti.
- ➡ Attacca un eroe adiacente. Poi ritirati.
- ➡ Se ti trovi entro 2 spazi da un eroe, svolgi un'azione di movimento e ritirati.

1. L'eroe che ha più punti salute rimasti è Grisban l'Assetato. Il barghest svolge un'azione di movimento, guadagnando 4 punti movimento, e muovendosi di 2 spazi verso Grisban. Quindi attacca e riceve poi istruzione di ritirarsi; spende i 2 punti movimento rimanenti per muoversi allontanandosi dall'eroe più vicino, cioè da Grisban.
2. Grisban è ancora l'eroe che ha più punti Salute rimasti, quindi il barghest seguente non ha bisogno di ingaggiare. Come prima azione attacca ma non può ritirarsi — ha 0 punti movimento. Tuttavia, poiché gli rimane ancora un'azione da svolgere, e si trova entro 2 spazi da un eroe, svolge l'ultima delle azioni elencate; svolge un'azione di movimento e si ritira allontanandosi da Grisban.
3. Adesso Grisban ha subito un gran numero di danni (♥), quindi Leoric dei Libri diventa l'eroe che ha più punti Salute rimasti. L'ultimo barghest svolge un'azione di movimento e ingaggia Leoric, spendendo tutti e 4 i suoi punti movimento, quindi lo attacca. Il barghest ha 0 punti movimento rimasti, quindi non si ritira dopo aver attaccato. Avendo speso entrambe le azioni, la sua attivazione termina.

MUOVERSI VERSO

Quando si muove verso un bersaglio, una miniatura sta tentando di diminuire il numero di spazi tra se stessa e il bersaglio. Durante il movimento, la miniatura **può aumentare la distanza** se, così facendo, il risultato finale del movimento le permette di essere più vicina.

MUOVERSI ALLONTANANDOSI

Quando si muove allontanandosi da un bersaglio, una miniatura sta tentando di aumentare il numero di spazi tra se stessa e il bersaglio. Durante il movimento, la miniatura **può diminuire la distanza** se, così facendo, il risultato finale del movimento le permette di essere più lontana.

CHIARIMENTI SUL MOVIMENTO DEI MOSTRI

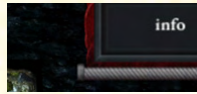
Quando i giocatori risolvono le istruzioni di movimento ricevute dall'app, dovrebbero tenere a mente quando segue:

- Un mostro Immobilizzato non può svolgere azioni per individuare o ingaggiare e salta queste azioni.
- Quando si muove, una miniatura segue sempre il percorso che richiede meno punti movimento per arrivare allo spazio bersaglio.
- Quando una miniatura gigante termina il proprio movimento, si “espande” in una direzione che agevoli il movimento che stava seguendo (cioè muoversi allontanandosi dal bersaglio o muoversi verso il bersaglio).
- I mostri evitano sempre gli spazi contenenti una fossa e non si muovono attraverso spazi pericolosi o spazi di lava se così facendo subirebbero danni. I mostri si muovono attraverso spazi s'acqua e di melma soltanto se così facendo spenderebbero meno punti movimento e, se possibile, i mostri evitano sempre di terminare il movimento negli spazi di melma. Gli eroi costretti a muoversi in questo modo non hanno queste restrizioni.
- Se un eroe interrompe l'attivazione di un mostro con un talento o un'abilità, se necessario fermatevi un attimo a valutare nuovamente le priorità del mostro. Ad esempio, se il Ramingo è l'eroe più vicino, ma poi usa l'abilità “Agile” e così facendo un altro eroe diventa l'eroe più vicino, un mostro che stava ingaggiando l'eroe più vicino dovrebbe invece scegliere come bersaglio il nuovo eroe più vicino.



ATTACCHI DEI MOSTRI

Nel risolvere gli attacchi durante *Road to Legend* si usano le regole base con una importante eccezione: come vengono spese le onde di potere (♣). Se un mostro ha molti tipi di abilità onda di potere (♣), l'ordine in cui spende le onde di potere (♣) viene mostrato nel suo pannello informazioni. Per mostrare il pannello informazioni, selezionate l'immagine del mostro e selezionate "Info" oppure selezionate l'icona del teschio nella finestra di attivazione di quel mostro.



APRONO IL PANNELLO INFORMAZIONI

Quando un mostro ha molte abilità onda di potere (♣), segue l'ordine mostrato nel suo pannello informazioni. Per ogni abilità onda di potere (♣), se quell'abilità non avrà effetto, o se il mostro non ha abbastanza onde di potere, saltate quell'abilità. Altrimenti, attivatala e continuate a spendere onde di potere (♣) in questo modo finché il mostro non le ha terminate, tornando all'inizio dell'elenco se necessario finché le onde di potere (♣) non terminano o finché nessuna delle abilità ha effetto.

Notate che le abilità onda di potere (♣) che hanno un valore numerico associato al loro effetto mostrano una X al posto del numero (come ad esempio +X ♥ o Perforare X). Il valore X è determinato dal valore mostrato sulla carta Mostro corrispondente all'Atto in corso.

Solitamente, un mostro tenta prima di usare le onde di potere (♣) per abilità speciali (come infliggere una condizione), seguite dai danni aggiuntivi (♥). Tuttavia, le regole seguenti hanno la priorità sull'ordine mostrato nel pannello informazioni:

- Le miniature spendono sempre tutte le onde di potere (♣) che impediscono che un attacco fallisca. Questo comprende il guadagnare Gittata aggiuntiva quando necessario ma anche effetti di gioco che richiedono di spendere onde di potere (♣) per non fallire.
- Se possibile, le miniature spendono sempre onde di potere (♣) per sconfiggere un eroe. Per farlo potrebbe essere necessario ignorare le onde di potere (♣) con abilità speciali in favore di quelle che causano danni (♥) aggiuntivi.
- Le miniature non spendono onde di potere (♣) che non hanno effetto. Ad esempio, un mostro non infligge una condizione ad un eroe che ha già quella condizione.
- Se una miniatura, come ad esempio un eroe, non ha un pannello informazioni per l'ordine in cui usare le sue onde di potere (♣), si concentra sull'infliggere la quantità maggiore possibile di danni (♥), seguendo comunque le altre istruzioni in questa lista.

LINEA DI VISTA DEI MOSTRI

Quando si sceglie un bersaglio per un'azione che richiede linea di vista, non selezionate bersagli che non sono nella linea di vista —quei bersagli vengono ignorati e viene scelto un bersaglio differente. Ad esempio, se una azione dà istruzione ad un mostro di attaccare l'eroe più vicino, ma l'eroe più vicino non è in linea di vista, il bersaglio che dovrebbe essere scelto è l'eroe più vicino successivo che è in linea di vista. Se nessun bersaglio che corrisponde ai requisiti di quell'azione è in linea di vista, saltate quell'azione e continuate nell'elenco.

PRENDERE DECISIONI

Quando risolvono le istruzioni dell'app, i giocatori si trovano spesso di fronte a molte opzioni. Quando questo accade, sono i giocatori a dover decidere cosa fare rispettando comunque le istruzioni ricevute.

Come vengono prese queste decisioni dipende in gran parte dal gruppo di gioco. I nuovi giocatori o giocatori che sono alla ricerca di un'esperienza di gioco più leggera sono liberi di guidare i mostri facendo scelte che favoriscono gli eroi. I giocatori che cercano una vera e propria prova di abilità dovrebbero guidare i mostri scegliendo le stesse manovre tattiche che sceglierebbe un abile signore supremo.

Indipendentemente dall'approccio scelto, queste decisioni dovrebbero essere prese il più velocemente possibile senza troppe discussioni.

EFFETTI PERICOLO

I pericoli rappresentano le minacce incombenti quando si entra nel dominio del nemico. Un gruppo di eroi che si muove velocemente e in maniera efficiente durante ogni avventura, ha poco di cui preoccuparsi da questi pericoli. Un gruppo che si attarda troppo a lungo e che non attacca i suoi nemici potrebbe trovarsi ad affrontare effetti pericolo sempre più gravi.

Gli effetti pericolo si verificano al termine di vari round, facendo apparire mostri, infliggendo danno (♥) o, in generale, danneggiando gli eroi.



EFFETTO PERICOLO

In merito agli effetti pericolo i giocatori dovrebbero sempre tenere a mente quanto segue:

- Gli effetti pericolo hanno effetto soltanto sugli eroi e non sulle miniature considerate eroi (come ad esempio alcuni famigli).
- Alcuni effetti pericolo potrebbero far apparire determinati gruppi di mostri che, in rari casi, potrebbero essere un gruppo già presente sulla mappa. Se questo accade, non rimuovete nessuno degli altri mostri; posizionate quanti più mostri possibile negli spazi indicati rispettando comunque i limiti di gruppo.

CAMPAGNA DI ROAD TO LEGEND

Dopo che l'avventura di una campagna è terminata, l'app torna indietro automaticamente mostrando la mappa della campagna. Da qui i giocatori possono risolvere la fase campagna, che permette loro di spendere XP, visitare città, acquistare nuovi oggetti ed esaminare opzioni per la loro avventura successiva.



LA MAPPA DELLA CAMPAGNA

Nonostante la fase campagna sia concettualmente molto simile a quella del gioco competitivo, le regole per risolvere la fase campagna sono molto diverse.

Mentre viene mostrata la mappa della campagna, i giocatori possono scegliere di viaggiare verso una nuova avventura e risolverla, possono visitare una città e possono spendere XP per acquistare nuove carte Classe.

LE AVVENTURE PRINCIPALI

Ogni campagna consiste di una serie di avventure principali legate tra loro da una storia, culminanti nel finale che determinerà se gli eroi vinceranno o perderanno la campagna. Ogni avventura principale della storia è mostrata insieme al testo "Inizia in X settimane". Selezionando un'avventura principale sulla mappa si apre una descrizione che permette ai giocatori di affrontare quell'avventura o di chiudere la descrizione e tornare alla mappa della campagna.



AVVENTURE PRINCIPALI

SETTIMANE

Durante una campagna, ci sono un certo numero di attività che fanno avanzare la campagna di una o più settimane. Quando i giocatori risolvono queste attività, il numero di settimane rimanenti perché diventi disponibile un'avventura, diminuisce.

Quando non restano più settimane all'inizio di un'avventura, i giocatori devono risolvere quell'avventura; non possono viaggiare verso altri luoghi, risolvere altre avventure o fare altre cose che richiedano una o più settimane.

AVVENTURE SECONDARIE

Le avventure secondarie rappresentano un'altra fonte di fama e denaro per gli eroi. Durante il progredire della campagna queste avventure vanno e vengono. In maniera simile alle avventure principali, i giocatori possono selezionare le avventure secondarie sulla mappa per avere più informazioni.



AVVENTURE SECONDARIE

Scegliere di non affrontare un'avventura secondaria non ha effetti diretti sul progredire della campagna, sebbene affrontarne faccia avanzare la campagna di una settimana (indipendentemente dal fatto che gli eroi vincano o perdano).

Quali siano le avventure secondarie disponibili viene determinato casualmente dall'app. Le avventure vengono estratte tra le avventure secondarie che i giocatori hanno sbloccato in base alla collezione in loro possesso.

CITTÀ

Dopo aver risolto un'avventura, gli eroi spesso viaggiano verso una città per acquistare equipaggiamento e risolvere il morale. Visitare una città richiede una settimana e i giocatori lo fanno selezionando sullo schermo la città.



ACQUISTARE

Dopo aver viaggiato verso una città, l'inventario del gruppo viene mostrato sull'elenco di oggetti dell'emporio della città.



SCHERMATA DELL'EMPORIO

I giocatori possono comprare oggetti dall'elenco dell'emporio e vendere oggetti dal loro inventario, entrambi al prezzo indicato. Ciò che si trova nell'emporio viene scelto casualmente ogni volta che i giocatori visitano la città, in base a determinati fattori come la città visitata e i progressi nella campagna.

Per acquistare o vendere un oggetto, i giocatori selezionano l'oggetto sullo schermo.

Dopo aver confermato, l'ammontare di monete d'oro viene aggiunto o rimosso automaticamente dall'ammontare totale di monete d'oro del gruppo, mostrato in basso nello schermo. Se acquistano, i giocatori dovrebbero prendere la carta corrispondente e darla ad un eroe a loro scelta. Se vendono, i giocatori dovrebbero rimettere la carta nel mazzo corrispondente.



Quando fanno acquisti, tenete a mente quanto segue:

- Le monete d'oro indicate sullo schermo potrebbero differire da quelle riportate sulle carte. I giocatori devono ignorare i valori mostrati sulle carte.
- Saranno disponibili sia gli oggetti dell'Atto I che dell'Atto II, spesso anche contemporaneamente. Le carte Oggetto non seguono la transizione da un atto all'altro descritta nelle regole competitive e, se disponibili in una città, possono essere acquistate anche se la transizione all'Atto II non è ancora avvenuta.
- Diversamente che nel gioco competitivo, i giocatori vendono gli oggetti per l'intero prezzo. Le carte Esplorazione, tuttavia, non possono essere vendute e vengono scartate alla fine di ogni avventura.

ALTRE OPZIONI DELLE CITTÀ

Quando i giocatori visitano una città, oltre a poter fare acquisti, hanno anche altre opzioni.

Aspettare 1 Settimana: Fa avanzare la campagna di una settimana ma aggiorna la lista di oggetti disponibili nell'emporio.

Abbandonare: Fa tornare i giocatori alla mappa della campagna. Se subito dopo i giocatori non viaggiano, la campagna non avanza di una settimana e la selezione di oggetti rimane la stessa. Notate che i giocatori possono ancora tornare nella città selezionandola sulla mappa della campagna.

Azione Città: Ogni città ha un'azione unica che i giocatori possono risolvere. Ad esempio, a Tamalir i giocatori possono far avanzare la campagna di una settimana e selezionare un qualsiasi numero di eroi, spendendo 50 monete d'oro per eroe, e dare 1 XP ad ogni eroe selezionato.

EVENTI DI VIAGGIO

Terrinorh è un mondo vivo, in continuo movimento, pieno di nazioni in lotta, mostri erranti e individui ambiziosi.

Mentre il gruppo si sposta tra città e avventure, spesso incontrerà abitanti di questo mondo e dovrà interagire con essi. Questi eventi vengono mostrati attraverso messaggi che appaiono sullo schermo, e spesso hanno opzioni multiple per la loro risoluzione; questi eventi spesso avranno ripercussioni a lungo termine.

Alcune opzioni possono essere selezionate soltanto se sono stati soddisfatti determinati prerequisiti; questi prerequisiti vengono mostrati tra parentesi dopo il testo presente sul tasto. Se i prerequisiti non sono soddisfatti, il tasto è grigio e non può essere selezionato.

ADDESTRAMENTO

In qualsiasi momento, durante la fase campagna, i giocatori possono spendere i loro XP per acquistare nuove carte Classe. Questo non fa avanzare la campagna di nessuna settimana. I giocatori possono farlo selezionando l'icona di addestramento che apre la schermata di addestramento.

Nella schermata di addestramento, i giocatori possono selezionare uno degli eroi facendo apparire una lista di carte Classe disponibili per quell'eroe e il numero di XP che quell'eroe deve spendere.



ICONA DI
ADDESTRAMENTO



SCHERMATA DI ADDESTRAMENTO

Per spendere XP, l'eroe sceglie una (o più) carte Classe da acquistare dal suo mazzo Classe, prende la carta Classe corrispondente dal suo mazzo e la seleziona sullo schermo. Questo sottrae automaticamente il numero di XP dal totale e la evidenzia sullo schermo.

La schermata di addestramento viene utilizzata dai giocatori anche quando caricano o salvano la campagna in modo che possano recuperare le schede Eroe e le carte Classe.

Nonostante la schermata di addestramento non blocchi le selezioni (i giocatori possono attivare o disattivare le selezioni liberamente), gli eroi non possono decidere di cambiare quali carte Classe hanno acquistato, a meno che un effetto di gioco non glielo permetta.

INVENTARIO

I giocatori possono selezionare l'icona Inventario sulla mappa della campagna per mostrare sia l'equipaggiamento che hanno in quel momento, sia la quantità di monete d'oro in loro possesso.



ICONA
INVENTARIO

Questa schermata viene usata principalmente dai giocatori quando caricano una campagna salvata, per recuperare i componenti di gioco necessari. I giocatori non possono usare questa schermata per aggiungere o rimuovere oggetti dal loro inventario; viene utilizzata soltanto come riferimento.



SCHERMATA INVENTARIO

DIARIO

Il diario mostra la storia dell'avventura che gli eroi stanno affrontando e può essere aperto selezionando l'icona del diario. I giocatori possono fare riferimento al diario per vedere i messaggi che sono stati mostrati durante l'avventura o nella mappa campagna. Il diario mostra anche l'attuale livello di fama del gruppo.



ICONA
DIARIO



SCHERMATA DEL DIARIO

FAMA

La fama è un nuovo concetto introdotto con *Road to Legend* che determina il livello di notorietà che un gruppo ha raggiunto, e viene mostrato sotto le immagini degli eroi nella schermata del diario.

Esiste una gran varietà di effetti che può aumentare o diminuire la fama del gruppo. Gli oggetti che possono essere acquistati quando il gruppo visita una città sono legati alla sua fama, ma la fama può anche sbloccare alcune opzioni durante gli eventi di viaggio o durante le avventure.



Se qualcuno è riuscito a fuggire dal regno nascosto della Custode, la sua storia non è stata mai raccontata...

The Delve/Il Labirinto è un'avventura acquistabile per *Road to Legend* in cui i giocatori affrontano scenari brevi di difficoltà crescente, migliorando le loro abilità e gli oggetti man mano che avanzano. Invece di essere una campagna lunga da giocare in più sessioni, *The Delve* nasce per essere giocato in un'unica sessione con regole speciali.

I giocatori possono scegliere di giocare a *The Delve* attraverso il menù principale, selezionando il tasto "Nuova Partita".

LIVELLI DEL LABIRINTO

The Delve è composto da una serie di livelli variabili. Ogni livello è costituito da un piccolo insieme di tessere Mappa, mostri, regole speciali e obiettivi. Tra un livello e l'altro, gli eroi hanno la possibilità di migliorare i loro talenti e il loro equipaggiamento, e se gli eroi riescono a superare sei di questi livelli, vincono l'avventura di *The Delve*.

PORTALI

Ogni livello contiene un portale, rappresentato da un segnalino Obiettivo Bianco e, per gli eroi, l'obiettivo di ogni livello è usare quel portale per uscire dal livello e passare al livello successivo.

Quando gli eroi fanno il loro ingresso, a volte il portale è aperto ed è possibile uscire direttamente. In molti livelli il portale è chiuso, quindi l'obiettivo iniziale diventa aprire il portale. Come aprirlo dipende dal livello, ma spesso richiede che gli eroi seguano determinate regole o risolvano effetti, come mettere al sicuro un obiettivo o sconfiggere un mostro. Se necessario, i giocatori possono sempre controllare il diario per vedere l'obiettivo corrente.

Alla fine di ogni round, quando il portale è aperto, nell'app potrebbero apparire dei messaggi che chiedono se tutti gli eroi sono adiacenti allo spazio del portale o su di esso e se desiderano attraversarlo. Se si risponde "Sì" ad entrambe le domande, l'intera mappa viene svuotata e tutti gli eroi, i mostri, le tessere e i segnalini vengono rimossi per prepararsi alla fase di Miglioramento e al livello successivo.

Nota: Tra due livelli, sulla mappa non resta nulla, compresi i famigli e i segnalini speciali delle classi. L'unica eccezione è Fiammabianca, il famiglio di Challara, che viene posizionato in uno spazio a lei adiacente quando gli eroi vengono posizionati sulla mappa di un nuovo livello.



PORTALE
APERTO



PORTALE
CHIUSO

FASE DI MIGLIORAMENTO

Dopo ogni livello c'è una fase di miglioramento. Gli eroi ricevono XP, che possono spendere o conservare per spenderli successivamente. Gli eroi rivelano anche un certo numero di carte Oggetto dell'atto in corso, tenendone poi un determinato numero che dividono tra di loro come preferiscono.

L'app fornisce tutte le informazioni necessarie a riguardo, sia su quando si risolve la fase di miglioramento che sulle carte rivelate e tenute.

Il numero di carte rivelate dipende da quanti round sono stati necessari agli eroi per completare il livello precedente e da quanti segnalini Esplorazione hanno esplorato in quel livello. I giocatori ne scelgono 2 da tenere (1 in una partita con 2 giocatori) ma tengono una carta aggiuntiva se il riquadro dei mostri era vuoto quando hanno attraversato il portale.

Quando viene risolta una fase di miglioramento, si può scegliere in qualsiasi ordine come spendere XP e quali oggetti tenere.

TRANSIZIONE TRA GLI ATTI DEL LABIRINTO

Dopo che gli eroi hanno superato il terzo livello, eseguono la transizione all'Atto II e azzerano determinati componenti.

Gli eroi mettono da parte nella scatola il mazzo Oggetti dell'Atto I e tutte le carte Mostro e Luogotenente dell'Atto I. Per il resto dell'avventura verranno utilizzate soltanto le carte Oggetto dell'Atto II e le carte Mostro e Luogotenente dell'Atto II.

Inoltre, gli eroi rimettono nel mazzo le carte Esplorazione a faccia in giù e rimescolano il mazzo. Quindi tutti gli eroi girano a faccia in su le proprie schede Eroe e guadagnano 1 punto di morale.



APPENDICE I CHIARIMENTI

Quando si gioca alla *Road to Legend*, alcune Abilità degli Eroi e abilità di classe non funzionano così com'è scritto. Questa sezione elenca tutte quelle abilità e chiarisce come funzionano e come dovrebbero essere risolte.

CHIARIMENTI SUGLI EROI

Kel la Veggente – Gesto Eroico: Questo Gesto Eroico non ha effetto.

Ker il Grigio – Abilità Dell'Eroe: Dopo aver sospeso il turno di Ker il Grigio, un altro eroe inizia immediatamente il suo turno; non selezionate il tasto "Fine Turno" di Ker il Grigio. Ker il Grigio riprende il suo turno dopo che un altro eroe termina il proprio turno, seleziona il tasto "Fine Turno" e risolve la successiva attivazione dei mostri (se presenti). Ker il Grigio completa quindi il resto del proprio turno e seleziona il tasto "Fine Turno" normalmente.

Mok il Vecchio – Gesto Eroico: Questo Gesto Eroico non ha effetto.

Roganna l'Ombra – Gesto Eroico: Quando un mostro riceve istruzione di individuare un eroe che è protetto dal Gesto Eroico di Roganna l'Ombra, quel mostro invece ingaggia quell'eroe.

CHIARIMENTI SUI TALENTI DELLE CLASSI

Banco di Nebbia (Sciamano): Mentre la carta "Banco di Nebbia" è esausta, un mostro che attacca un eroe entro 3 spazi dallo Sciamano spende la sua prima  per non fallire.

Fuoco Ardimentoso (Maresciallo): Questa carta non ha effetto.

Giorno di Paga (Cacciatore di Taglie): Invece di far scegliere il segnalino Esplorazione al signore supremo, scegliete il segnalino Esplorazione più vicino alla miniatura del Cacciatore di Taglie.

Giusta Ricompensa (Maresciallo): Questa carta non ha effetto.

Inosservato (Ladro): Mentre la carta "Inosservato" è esausta, un mostro che attacca il Ladro spende la sua prima  per non fallire l'attacco.

Pietra Evocata (Geomante): Nonostante le "Pietre Evocate" non siano eroi né vengano trattate come miniature di eroi, vengono comunque scelte come bersaglio delle azioni dei mostri come se lo fossero.

Preghiera della Pace (Discepolo): Mentre la carta "Preghiera della Pace" è esausta, i mostri ingaggiano solo spazi che non sono adiacenti alla miniatura del Discepolo. In altre parole, se possibile, i mostri scelgono i loro bersagli e si muovono in modo da non subire gli effetti della "Preghiera della Pace".

Secondo la Legge (Maresciallo): Questa carta non ha effetto.

Senso del Pericolo (Ramino): Questa carta non ha effetto.

Triste Destino (Profeta): Questa carta non ha effetto.

APPENDICE II MINIATURE TRATTATE COME EROI

Le miniature considerate eroi, come ad esempio i famigli, seguono le stesse regole del gioco base di *Descent*, con le seguenti aggiunte.

I famigli trattati come miniature non subiscono gli effetti delle regole dell'avventura o dei pericoli.

Quando un mostro riceve istruzione di scegliere come bersaglio un eroe, le miniature trattate come eroi e i segnalini che possono essere bersaglio di un attacco vengono inclusi tra i possibili bersagli. Ai fini della scelta dei bersagli, se un famiglio o un segnalino attaccabile non possiede le statistiche che il mostro ha come bersaglio, quel famiglio o quel segnalino vengono considerati come se avessero 0 nella statistica corrispondente.

Esempio: Un barghest riceve istruzione di attaccare l'eroe che ha il valore minore di . Tabra la Vedova e il suo Morto Vivente sono entrambi adiacenti. Il Morto Vivente non ha un valore di , quindi viene trattato come se avesse 0. Poiché il valore 2 di  della Vedova Tabra è maggiore dello 0 del Morto Vivente, il barghest attacca il Morto Vivente.

APPENDICE III TESSERE AGGIUNTIVE

Road to Legend spesso chiede ai giocatori di posizionare tessere che non sono state definite in precedenza. Qui di seguito trovate i nomi e le immagini corrispondenti a queste tessere.



PROLUNGAMENTO



TESSERA DI PASSAGGIO



TRANSIZIONE

APPENDICE IV

MOSTRI E CONDIZIONI

Alcune condizioni richiedono istruzioni aggiuntive per determinare come si comporta un mostro che ha una di queste condizioni.

Atterrito: Quando un mostro Atterrito si ritira, se possibile termina il proprio movimento in modo da non essere nella linea di vista delle miniature nemiche. Se così facendo termina il proprio movimento fuori dalla linea di vista di tutte le miniature nemiche, questo prevale sulle regole di comportamento per il movimento dei mostri, ovvero di allontanarsi il più possibile dall'eroe più vicino.

Bruciare: Se un mostro non può eseguire azioni durante la sua attuale attivazione e ha almeno 1 azione rimasta, svolge un'azione speciale per scartare la condizione "Bruciare" da se stesso o da un mostro adiacente. Se un mostro può scartare la condizione "Bruciare" da più di un mostro, scarta la condizione "Bruciare" dal mostro che ha meno punti Salute rimasti.

Condannato: Se un mostro esegue un attacco e ha una o più onde di potere rimaste (⚡) dopo aver speso tutte le onde di potere (⚡) può (ignorando le onde che non hanno effetto e non necessarie) spendere un'onda di potere (⚡) per scartare la condizione "Condannato".

Immobilizzato: Un mostro Immobilizzato salta tutte le azioni che richiedono di eseguire un'azione di movimento. Alla fine di ogni attivazione di un mostro immobilizzato, scartate questa condizione.

Maledetto: Un mostro Maledetto salta tutte le azioni che richiedono che esegua una delle azioni speciali presenti sulla sua carta Mostro.

Sanguinare: Se un mostro che sta sanguinando non può eseguire azioni durante la sua attuale attivazione e ha almeno 1 azione rimasta, svolge un'azione speciale per scartare la condizione "Sanguinare".

Stordito: Quando un mostro è stordito, la sua prossima azione deve essere quella di scartare la condizione "Stordito". Se quel mostro sta iniziando la sua attivazione, scarta la condizione "Stordito" e poi procede normalmente lungo l'elenco delle azioni. Se un mostro diventa stordito durante l'attivazione, termina di risolvere l'azione corrente quindi, se gli resta un'azione, scarta la condizione "Stordito".

APPENDICE 5

MOSTRI E TERRENI

Alcuni tipi di terreno richiedono istruzioni aggiuntive quando un mostro è su quel terreno o vicino ad esso.

Acqua e Melma: I mostri si muovono attraverso gli spazi d'acqua e melma se così facendo usano meno punti movimento che seguendo qualsiasi altro percorso. Quando possibile un mostro evita gli spazi di melma, ma se necessario termina il proprio movimento negli spazi di melma.

Elevazione: I mostri che attaccano corpo a corpo, attaccano gli eroi attraverso linee di elevazione anche se hanno uno svantaggio. Se un mostro è adiacente al suo bersaglio e il bersaglio è oltre una linea di elevazione, il mostro non si muove attorno all'eroe, né si allontana dall'eroe per muoversi in uno spazio che non sia oltre una linea di elevazione—termina il proprio movimento normalmente, poiché si è mosso in uno spazio adiacente.

Fossa: I mostri evitano sempre di entrare negli spazi contenenti una fossa. Un mostro gigante entrerà e si muoverà attraverso uno spazio fossa se così facendo quando termina il suo movimento gli spazi che occupa non sono tutti spazi fossa e quindi non subisce gli effetti degli spazi fossa. Se gli eroi riescono a costringere un mostro ad entrare in una fossa, quel mostro spenderà la sua azione successiva per muoversi di 1 spazio, posizionando la sua miniatura sullo spazio vuoto più vicino che non sia una fossa.

Lava e Spazio Pericoloso: Un mostro evita sempre uno spazio pericoloso (o di lava), a meno che quel mostro non subisca nessun danno (♥) quando entra in quello spazio; se un mostro ha punti movimento rimasti, ma non può muoversi ulteriormente verso lo spazio bersaglio a meno di non attraversare un terreno pericoloso, il mostro non si muove.

APPENDICE VI

IMPOSTARE LA DIFFICOLTÀ

Quando si inizia una nuova campagna o un'avventura, i giocatori hanno due opzioni tra cui scegliere: normale e difficile.

DIFFICOLTÀ NORMALE

La difficoltà normale è per i giocatori relativamente poco esperti di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* e di *Road to Legend*. Il pericolo aumenta gradualmente e gli eroi iniziano con una piccola quantità di monete d'oro: 50 monete d'oro per eroe.

In *The Delve* gli eroi iniziano con 1 XP, tra un livello e l'altro recuperano una piccola quantità di ♥, rimuovono le condizioni e hanno la quantità normale di tempo per risolvere ogni livello.

Quando giocano a difficoltà normale, i giocatori possono usare la maggior parte delle combinazioni di classi, senza aver bisogno di preoccuparsi eccessivamente di bilanciare le caratteristiche dei loro eroi.

DIFFICOLTÀ DIFFICILE

La difficoltà difficile è per i giocatori esperti di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* e di *Road to Legend*. Il pericolo aumenta velocemente e durante le avventure i giocatori devono avanzare più in fretta possibile. Inoltre, i giocatori iniziano senza monete d'oro.

In *The Delve* gli eroi non ricevono nessuno dei benefici che ottengono giocando a difficoltà normale: nessun XP e nessun recupero, e il tempo concesso per risolvere ogni livello è ridotto.

Quando giocano a difficoltà difficile, i giocatori dovrebbero ponderare bene la scelta dell'eroe e delle combinazioni di classi, valutando le forze e le debolezze degli eroi del loro gruppo per affrontare al meglio i pericoli che troveranno sul loro percorso.

INDICE

Abilità Speciali	9	Equipaggiamento.....	9	Movimento dei Mostri.....	17
Acquistare.....	20	Eroi	14	Movimento delle Miniature Giganti	12
Addestramento	21	Eroi Svenuti	8	Muoversi Allontanandosi.....	18
Altre Opzioni delle Città	20	Esaurire e Rigenerare	9	Muoversi Verso	18
Attaccare Più Mostri	8	Esplorare la Mappa.....	14	Nozioni Base sui Mostri	10
Attacchi dei Mostri.....	19	Eventi di Viaggio	21	Nozioni Base sull'Attivazione dei Mostri	6
Attivazioni dei Mostri	16	Fama	21	Pannello Informazioni.....	16
Atto I e II.....	10	Famigli	11	Panoramica di un Round	4
Avventure Secondarie	20	Fase di Miglioramento di The Delve.....	22	Parole Chiave negli Attacchi	6
Avventure Principali	20	Fatica e Resistenza	8	Posizionamento dei Mostri	15
Azione Aprire una Porta.....	5	Fine del Round.....	6	Portali.....	22
Azione di Attacco	6	Fine di un'Avventura	12	Prendere Decisioni	19
Azione di Esplorazione.....	5	Gesti Eroici.....	9	Preparazione	3
Azione di Movimento	5	Gioco in Solitario	14	Prove di Caratteristica.....	9
Azione Riposare.....	5	Impostare la Difficoltà	24	Recuperare Fatica	8
Azioni.....	4	Individuare	17	Restrizioni sugli Attacchi	6
Azioni e Turni di un Eroe.....	14	Ingaggiare	17	Riprendere una Partita.....	3
Azioni Rianimare e Rialzarsi.....	5	Inizio del Turno di un Eroe.....	4	Riquadro dei Mostri.....	15
Azioni Speciali	5	Interagire con la Mappa di un'Avventura	14	Ritirata	18
Chiarimenti	23	Inventario	21	Saltare Azioni	16
Chiarimenti sui Talenti delle Classi	23	Limiti di Gruppo	10	Salute e Danno	8
Chiarimenti sul Movimento dei Mostri	18	Linea di Vista dei Mostri	19	Salvare e Caricare	13
Chierimenti sugli Eroi	23	Livelli di The Delve	22	Scambiare	9
Città.....	20	Luogotenenti	10	Sconfitte.....	8
Collezione.....	13	Miglioramento	9	Settimane.....	20
Componenti	2	Miniature Giganti.....	12	Terminare le Attivazioni.....	16
Costi delle Abilità	9	Miniature Trattate Come Eroi.....	23	Terreni.....	11
Diario	21	Morale	14	Tessere Aggiuntive.....	23
Difficoltà Difficile.....	24	Mostri.....	15	Tenere Traccia di Danno e Fatica	8
Difficoltà Normale	24	Mostri e Condizioni	24	Transizione di Atto in The Delve	22
Effetti Pericolo	19	Mostri e Terreni	24	Trasportare Segnalini Obiettivo	10
Effetti Speciali	16	Mostri Speciali	15	Turni e Attivazioni	13
Elenco di Attivazione	16	Movimento Aggiuntivo degli Eroi	8		