Il Signore degli Anelli

Il Gioco di Carte



Compendio delle Regole

Versione 1.0

Nuove voci e cambiamenti rispetto alle precedenti edizioni verranno annotate in questo spazio.

Compendio delle Regole

"Devo recarmi presso i consiglieri del sovrano ed apprendere il possibile. Ma il Nemico si è già mosso e sta per giocare tutte le sue carte."

—*Gandalf,* Il Ritorno del Re

Questo documento è concepito come la fonte definitiva delle regole, ma non insegna come si gioca. I giocatori dovrebbero prima leggere il Manuale di Gioco da cima a fondo e usare questo Compendio delle Regole solo quando è necessario, nel corso della partita. La maggior parte di questa guida è composta da un glossario che presenta in ordine alfabetico i termini e le situazioni in cui un giocatore potrebbe imbattersi durante il gioco. Questa sezione dovrebbe essere la prima destinazione dei giocatori che hanno un interrogativo sulle regole.

L'ultima parte di questa guida è composta da due appendici. La prima fornisce alcuni diagrammi sulle tempistiche che illustrano la struttura di un turno completo di gioco e una spiegazione dettagliata su come gestire ogni passo presentato in quei diagrammi. La seconda fornisce un'anatomia dettagliata di ogni tipo di carta.

Le Regole d'Oro

Se il testo di questo Compendio delle Regole contraddice direttamente il testo del Manuale di Gioco, il testo del Compendio delle Regole ha la precedenza.

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo del Manuale di Gioco o del Compendio delle Regole, il testo della carta ha la precedenza.

Glossario

Quella che segue è una lista ordinata alfabeticamente delle regole di gioco, dei termini e delle situazioni che potrebbero verificarsi nel corso di una partita.

Abilità, Carte Abilità

Un'abilità è un testo speciale di gioco con cui una carta influenza la partita. Le abilità delle carte rientrano in una delle seguenti tipologie: azione, obbligato, parola chiave, abilità costante, risposta o quando rivelata.

- ◊ L'attivazione di un'abilità Azione o Risposta è facoltativa. La parola "può" inoltre dà al giocatore l'opzione di risolvere un'abilità. Il giocatore che controlla la carta sulla quale è presente un'abilità opzionale determina se desidera utilizzare quell'abilità al momento opportuno.
- ◊ L'applicazione o l'attivazione delle seguenti tipologie di abilità è obbligatoria: abilità costanti, abilità quando rivelata e abilita obbligato.
- ◊ L'attivazione di una qualsiasi parola chiave che usa il termine "può" nella sua descrizione è opzionale. L'applicazione di tutte le altre parole chiave è obbligatoria.
- ◊ Le abilità delle carte interagiscono e possono bersagliare solamente le carte in gioco, a meno che l'abilità non si riferisca specificamente a un'area o elemento fuori dal gioco. Le abilità su personaggi e aggregati possono essere attivate o influenzare la partita solo da un'area di gioco, a meno che il testo non specifichi che possono essere usate da un'area fuori dal gioco o che richieda che la carta debba essere fuori dal gioco affinché l'abilità possa risolversi. Le carte Evento interagiscono implicitamente con il gioco da un'area fuori dal gioco, come stabilito dalle regole inerenti al tipo di carta Evento.
- ◊ L'abilità di una carta può essere attivata solamente se il suo testo ha il potenziale di cambiare lo stato della partita. Questo potenziale viene valutato senza tenere conto delle conseguenze del costo o di qualsiasi altra interazione dell'abilità.
- ◊ L'abilità di una carta può essere attivata solamente se il suo costo (dopo i modificatori) può essere pagato interamente.
- ◊ Quando un'abilità ha più di una frase di testo, l'abilità dovrebbe essere risolta una frase alla volta.
- ◊ Un'abilità preceduta da un termine di attivazione in grassetto seguito da due punti viene definita "abilità innescata".

Vedi anche: Azioni, Effetti, Risposta, Obbligato, Parole Chiave, Abilità Costanti

Abilità Autoreferenziali

Le abilità autoreferenziali si riferiscono solo alla carta sulla quale si trova l'abilità e non ad altre copie di quella carta.

Abilità Costante

Un'abilità costante è una qualsiasi abilità non-parola chiave il cui testo non contiene alcun termine di innesco in grassetto che definisce il tipo di abilità. Un'abilità costante diviene attiva non appena la sua carta entra in gioco e resta attiva finché la carta è in gioco.

- ◊ Alcune abilità costanti cercano continuamente una condizione specifica (indicata da parole come "durante", "se" o "mentre"). Gli effetti di tali abilità sono attivi ogni volta che viene soddisfatta la condizione specificata.
- ◊ Se sono in gioco più istanze della stessa abilità costante, ogni istanza influenza in maniera indipendente lo stato del gioco.

Vedi anche: Effetti

Abilità Innescata

Un comando di temporizzazione in grassetto, seguito da due punti e dal resto dell'abilità, indica un'abilità innescata.

Abilità azione, risposta, obbligato e quando rivelata sono abilità innescate.

- ◊ Un'abilità innescata su una carta giocatore può essere attivata solo se il suo effetto ha il potenziale di cambiare da sola lo stato del gioco. Questo potenziale viene valutato senza tener conto delle conseguenze del pagamento dei costi o delle risposte future all'effetto.
- ◊ A meno che non siano preceduti dalla parola obbligato, tutte le abilità di azione e risposta sono opzionali.
- ◊ Le abilità obbligato e quando rivelata vengono innescate automaticamente dal gioco al momento opportuno.

Vedi anche: Condizione Innescante

Allestimento

Allestimento è un termine usato per descrivere il processo di rivelare una carta incontro dal mazzo incontri, risolvere i suoi effetti e piazzare quella carta.

1. L'allestimento di ogni carta incontro segue i seguenti passaggi:
2. Rivelare la carta incontro girandola a faccia in su in modo che il suo testo di gioco sia visibile.
3. Risolvere qualsiasi parola chiave e/o effetto quando rivelata sulla carta incontro.
4. Piazzare la carta incontro nell'appropriata area di gioco. Se la carta incontro rivelata è un nemico, un luogo o un obiettivo viene piazzata nell'area di allestimento. Se la carta incontro rivelata è una perfidia, viene piazzata nella pila degli scarti degli incontri.

Area di Allestimento

L'Area di Allestimento è un elemento unico del campo di gioco. Rappresenta i potenziali pericoli che i giocatori potrebbero affrontare man mano che avanzano nella loro ricerca.

- ◊ Quando un nemico, luogo o obiettivo è rivelato, viene aggiunto all'area di allestimento.
- ◊ Fintanto che un luogo è nell'area di allestimento, i giocatori non sono in quel luogo. Ogni luogo nell'area di allestimento contribuisce con la sua forza di minaccia alla forza di minaccia totale nell'area di allestimento.
- ◊ Fintanto che un nemico è nell'area di allestimento, non si considera ingaggiato con un giocatore. Ogni nemico nell'area di allestimento contribuisce con la sua forza di minaccia alla forza di minaccia totale nell'area di allestimento.

Attacchi Al Di Fuori della Fase Combattimento

Se un nemico effettua un attacco al di fuori della fase combattimento, assegnagli una carta ombra e segui ogni passo della sezione "Risolvere gli Attacchi dei Nemici" che trovi all'Appendice I.

Se un giocatore effettua un attacco al di fuori della fase combattimento, segui ogni passo della sezione "Risolvere gli Attacchi di un giocatore" che trovi alla fine dell'Appendice I.

Attivazione delle Abilità / Giocare Carte

Quando un giocatore vuole giocare una carta o attivare un'abilità innescata, per prima cosa quel giocatore dichiara la sua intenzione. Poi vengono osservati i seguenti passi, in ordine:

1. Verificare le restrizioni di gioco: in questo momento, la carta può essere giocata o l'abilità attivata?

2. Determinare il costo (o i costi, se sono richiesti più costi) per giocare la carta o attivare l'abilità.

3. Applicare qualsiasi modificatore ai costi.

4. Pagare i costi.

5. Scegliere il o i bersagli, se applicabile.

6. La carta è giocata o l'abilità si risolve.

7. Se uno qualsiasi dei passaggi precedenti rende vera la condizione di innesco di un'abilità di Risposta, quell'abilità può essere iniziata quando quella condizione di innesco diventa vera.

Vedi anche: Costo, Fase di Pianificazione.

Azione, Abilità di Azione

Alcune abilità sono etichettate dalla parola "Azione" seguita dal testo dell'abilità. Queste abilità possono essere attivate solo da un giocatore durante una finestra azione. Per maggiori dettagli su quando si verificano le finestre azione durante ogni turno, vedi a pagina 20.

Alcune abilità Azione hanno il nome di una fase che segue la parola "Azione". Tali abilità sono ancora considerate abilità di Azione, con la limitazione che possono essere attivate solo durante una finestra azione nella fase specificata.

Un'Azione deve essere risolta nel modo più completo possibile prima di poter iniziare l'azione successiva.

Un giocatore può attivare un'abilità Azione da:

◊ Una carta eroe, alleato o aggregato in gioco e sotto il suo controllo.

◊ Una carta evento nella sua mano.

◊ Una sua carta fuori dal gioco con l'abilità che specifica che può essere attivata mentre è fuori dal gioco o che richieda che sia fuori dal gioco per poter essere risolta.

◊ Un'abilità di un obiettivo, ricerca o luogo in gioco con la sua attivazione in grassetto "Azione:".

Vedi anche: Abilità, Abilità Attivate, Appendice I

Autorizzazioni e Restrizioni di Gioco

Molte carte o abilità contengono istruzioni specifiche riguardanti il quando o il come possono o non possono essere usate, oppure specificano le condizioni che devono essere soddisfatte per poterle utilizzare.

◊ Per poter usare un'abilità o giocare una carta, devono essere osservate tutte le sue restrizioni di gioco.

◊ Un'autorizzazione è una restrizione di gioco facoltativa che consente a un giocatore di giocare una carta o usare un'abilità al di fuori delle tempistiche o delle specifiche generalmente previste dalle regole del gioco.

Vedi anche: Può.

Avanzamento nella Ricerca

I giocatori avanzano immediatamente alla scena successiva di una ricerca non appena piazzano un numero di segnalini progresso pari o superiore al numero di punti ricerca della carta ricerca attuale.

◊ I segnalini progresso addizionali guadagnati in una ricerca non vengono riportati nella scena successiva.

Cancellare

Alcune abilità delle carte (generalmente abilità di risposta) possono "cancellare" gli effetti di altre carte o di gioco. Le abilità di cancellazione interrompono l'attivazione di un effetto, impedendone la sua attivazione. Per questo motivo, le abilità di cancellazione hanno una priorità temporale rispetto a tutte le altre abilità.

◊ Se un effetto viene cancellato, quell'effetto non è più imminente e ulteriori abilità (incluse le cancellazioni) non possono essere attivate in riferimento all'effetto cancellato.

◊ Quando gli effetti di un'abilità sono cancellati, l'abilità è ancora considerata utilizzata e eventuali costi sono ancora stati pagati.

◊ Se gli effetti di una carta evento sono cancellati, la carta è ancora considerata giocata ed è ancora piazzata nella pila degli scarti del suo possessore.

◊ Se gli effetti di una carta perfidia sono cancellati, la carta è ancora considerata rivelata ed è ancora piazzata nella pila degli scarti degli incontri.

Vedi anche: Costo, Abilità, Condizioni Innescate

Carte Alleato

Le carte alleato rappresentano personaggi (amici, seguaci, creature e mercenari) che aiutano gli eroi di un giocatore nella ricerca. Le carte alleato vengono giocate dalla mano di un giocatore e restano in gioco finché non vengono distrutte.

Vedi anche: Danno, Distruggere, Punti Ferita, Appendice II

Carte Aggregato

Le carte aggregato rappresentano armi, armature, artefatti, equipaggiamento, abilità e condizioni. Quando giocate, vengono aggregate (posizionate leggermente sovrapposte) a un'altra carta o elemento di gioco e tendono a modificare o influenzare l'attività della carta o dell'elemento di gioco a cui sono associati.

- ◊ Un aggregato non può entrare in gioco se non ci sono carte o elementi di gioco idonei a cui aggregarlo.
- ◊ Non c'è limite al numero di aggregati che possono essere aggregati ad una carta o elemento di gioco.
- ◊ Se una carta a cui è aggregato un aggregato lascia il gioco, scartare simultaneamente l'aggregato.
- ◊ Restrizioni di gioco, come ad esempio "Aggrega a un eroe ***Gondor***" vengono verificate solo nel momento in cui l'aggregato entra in gioco.
- ◊ Un giocatore ha la possibilità di giocare aggregati aggregandoli al personaggio di un altro giocatore. Quando entra in gioco un aggregato che viene aggregato ad un personaggio sotto il controllo di un altro giocatore, quel giocatore guadagna il controllo dell'aggregato.
- ◊ Una carta aggregato torna pronta e si esaurisce indipendentemente dalla carta a cui è aggregata.

Vedi anche: "Non può avere aggregati", Appendice II

Carte Eroe

Le carte eroe rappresentano i personaggi principali controllati da un giocatore nel tentativo di completare uno scenario. Gli eroi iniziano in gioco e forniscono le risorse usate per pagare le carte (alleati, aggregati ed eventi) nel mazzo di un giocatore.

Gli eroi possono essere coinvolti nelle ricerche, attaccare, difendere e in molti casi utilizzano le proprie abilità nel gioco.

- ◊ Ogni giocatore sceglie da 1 a 3 carte eroi e inizia la partita con loro in gioco.
- ◊ Le carte eroe restano in gioco a meno che non vengano distrutte o altrimenti rimosse dal gioco dall'abilità di una carta.

Vedi anche: Danno, Distruggere, Punti Ferita, Appendice II.

Carte Evento

Le carte evento rappresentano azioni, magie e altri colpi di scena inaspettati che potrebbero verificarsi durante il gioco.

- ◊ Il tipo di abilità di una carta evento, la condizione di innesco (se presente) e le autorizzazioni/restrizioni di gioco (se presenti) definiscono quando e come la carta può essere giocata.
- ◊ Quando un giocatore gioca una carta evento, il suo costo viene pagato, la sua abilità viene risolta e la carta viene quindi messa nella pila degli scarti di quel giocatore.
- ◊ Le carte Evento coinvolgono lo stato di gioco nel momento in cui vengono giocate e risolte. Se una carta evento crea un effetto duraturo sullo stato di gioco, solo le carte che sono in gioco (o nell'area di gioco interessata o nello stato di gioco) nel momento in cui viene giocata la carta evento possono essere influenzate. Le carte che entrano in gioco dopo la risoluzione dell'evento non sono influenzate dal suo effetto duraturo.
- ◊ Se gli effetti di una carta evento vengono cancellati, la carta viene comunque considerata giocata e il suo costo rimane pagato. Solo gli effetti sono stati cancellati.
- ◊ Una carta evento non può entrare in gioco, a meno che l'abilità che la mette in gioco non cambi anche il suo tipo di carta in un tipo di carta che le consente di poter essere in gioco.

Vedi anche: Appendice II, Tempistica di Risoluzione delle Abilità, Condizione di Attivazione, Restrizioni di Gioco e Permessi

Carte Luogo

Le carte luogo rappresentano posti pericolosi dove i giocatori possono viaggiare durante uno scenario.

- ◊ Dopo che un luogo è stato rivelato, viene aggiunto all'area di allestimento.
- ◊ Le carte luogo restano in gioco finché non vengono esplorate.
- ◊ Se i giocatori viaggiano verso un luogo, questo diventa il luogo attivo.

Vedi anche: Luogo Attivo, Esplorato, Viaggio

Carte Nemico

Le carte nemico rappresentano i malvagi, le creature, i mostri e i servitori che tentano di catturare, distruggere o fuorviare gli eroi mentre perseguono la loro ricerca.

- ◊ Dopo che una carta nemico è stata rivelata, viene aggiunta all'area di allestimento.
- ◊ Le carte nemico restano in gioco fino a che non vengono sconfitte o rimosse dal gioco dall'abilità di una carta.

◊ Se un nemico ingaggia un giocatore, resta ingaggiato con quel giocatore finché non viene sconfitto o rimosso dall'area di gioco del giocatore dall'abilità di una carta.

Vedi anche: Danno, Distruggere, Verifiche di Ingaggio

Carte Neutrali

Le carte neutrali non appartengono a nessuna sfera di influenza.

◊ Un giocatore può pagare carte neutrali con risorse che arrivano da qualsiasi riserva dei suoi eroi.

◊ Un giocatore può combinare risorse da eroi che appartengono a sfere di influenza differenti per pagare una carta neutrale.

Carte Obiettivo

Le carte obiettivo rappresentano una serie di elementi differenti dall'obiettivo principale di uno scenario, alleati che aiutano i giocatori, chiavi che consentono ai giocatori di avanzare alla fase successiva della ricerca, artefatti necessari per superare una particolare sfida.

◊ Dopo che un obiettivo è stato rivelato, viene aggiunto all'area di allestimento.

◊ Le carte obiettivo restano in gioco a meno che le istruzioni dicano ai giocatori di rimuoverle dal gioco.

◊ Il mazzo incontro ha il controllo dell'obiettivo. Se un giocatore reclama un obiettivo, quel giocatore ne guadagna il controllo.

Carte Perfidia

Le carte perfidia rappresentano trappole, maledizioni, manovre, insidie e altre sorprese che i giocatori possono affrontare durante uno scenario.

Quando viene rivelata una carta perfidia, le sue abilità si risolvono immediatamente. Dopo che sono state risolte, viene messa nella pila degli scarti degli incontri.

Carte Personaggio

Le carte personaggio rappresentano i diversi compagni che si uniscono a voi per completare ogni ricerca.

Le carte personaggio sono divise in 2 tipi: eroi e alleati. Qualsiasi abilità che fa riferimento a un "personaggio" si riferisce a entrambi i tipi.

Alcune abilità, tuttavia, possono far riferimento ad un solo tipo in particolare, o possono escludere un tipo, in base al testo dell'abilità.

◊ I personaggi entrano in gioco pronti, nell'area di gioco di un giocatore, e sotto il controllo del suo proprietario.

◊ I personaggi restano in gioco a meno che non vengano distrutti o rimossi da un passaggio o un'abilità di gioco.

Vedi anche: Carte Alleato, Carte Eroe, Danno, Distruggere, Punti Ferita, Carte Uniche

Carte Ricerca / Mazzo Ricerca

Ogni carta ricerca rappresenta una delle varie scene della ricerca che i giocatori stanno perseguendo in uno scenario. Ogni carta ricerca è un passo numerato in un ordine sequenziale fisso, disposto in una pila chiamata "mazzo delle ricerche".

Vedi anche: Appendice II.

Carte Uniche

Il simbolo ❁ prima del titolo di una carta indica che la carta è "unica". I giocatori come gruppo possono avere in gioco solo una copia di ogni carta unica, per titolo.

◊ Un giocatore non può giocare o mettere in gioco una carta unica se una sua copia è già in gioco.

◊ Se una versione unica di un personaggio entra in gioco dal mazzo incontri e c'è già una copia di quel personaggio sotto il controllo di un giocatore, quel giocatore deve scartare la versione che controlla.

Vedi anche: Proprietà e Controllo

Cercare

Quando ad un giocatore viene detto di cercare una carta, il giocatore è autorizzato a guardare ciascuna delle carte nell'area cercata.

Se il giocatore trova una carta che soddisfa i requisiti di idoneità ricercati, può aggiungere quella carta nell'area di gioco indicata dalle istruzioni dell'effetto di ricerca.

◊ Le carte fra le quali si sta per iniziare una ricerca non vengono considerate come se avessero lasciato l'area in cui si sta cercando.

Condanna

Condanna è un'abilità parola chiave. Se viene rivelata una carta incontro con la parola chiave Condanna, ogni giocatore deve aumentare la sua minaccia del valore specificato.

Condizione Innescante

Una condizione innescante è un evento specifico che avviene durante il gioco. Sulle abilità delle carte, la condizione innescante è l'elemento dell'abilità che fa

riferimento a tale evento, indicando il punto temporale in cui l'abilità può essere usata. La descrizione della condizione di innesco di un'abilità di solito segue la parola "quando" o "dopo".

◊ Se una singola occorrenza di gioco crea più condizioni di innesco (come un singolo attacco che fa sì che un personaggio subisca danni e sia anche sconfitto) tali condizioni di innesco sono gestite con un'unica finestra di risposta in cui le abilità che si riferiscono a una qualsiasi delle condizioni di innesco create dall'occorrenza, possono essere utilizzate in qualsiasi ordine.

Vedi anche: Dopo, Risposta, Quando

Controllo

Vedi: Proprietà e Controllo

Copia (di una carta)

Una copia di una carta è definita dal titolo: qualsiasi altra carta che condivide lo stesso titolo è considerata una copia, indipendentemente dal tipo di carta, testo, grafica o qualsiasi altra caratteristica delle carte.

Corrispondenza di Risorse

Per poter giocare una carta, un giocatore deve pagare per essa spendendo segnalini risorse dalla riserva di un eroe che ha un'icona risorse corrispondente alla sfera di influenza di quella carta.

◊ Se una carta costa 0 e appartiene ad una sfera di influenza, deve comunque essere rispettata la corrispondenza di risorse per poter giocare quella carta.

◊ Le carte neutrali non richiedono una corrispondenza di risorse per essere giocate.

Vedi anche: Sfera di Influenza

Costo

Il costo in risorse di una carta è il valore numerico che deve essere pagato per giocare la carta.

◊ Alcune abilità hanno un costo descritto nel testo dell'abilità che deve essere pagato per poter usare l'abilità.

◊ Quando un giocatore sta pagando un costo, il pagamento deve essere effettuato con carte o elementi di gioco che il giocatore controlla.

◊ Se un costo richiede un elemento che non è in gioco, il giocatore che sta pagando il costo può solo usare elementi di gioco che sono nelle sue aree "fuori dal gioco".

◊ Se più costi per una singola carta o abilità richiedono di essere pagati, questi costi devono essere pagati simultaneamente.

◊ Il costo di un'abilità può non essere pagato se la risoluzione del suo effetto non ha il potenziale di cambiare lo stato della partita.

◊ La parola "per" è usata nel testo di un'abilità per distinguere un costo da un effetto, nella forma "paga il costo per risolvere l'effetto".

Vedi anche: Per

Costruzione del Mazzo

Per costruire un mazzo del giocatore personalizzato:

◊ Un giocatore deve scegliere da 1 a 3 eroi.

◊ Un mazzo del giocatore deve contenere minimo 50 carte del giocatore.

◊ Non c'è un limite massimo per le dimensioni del mazzo di un giocatore.

◊ Un mazzo del giocatore può contenere solo fino a 3 copie (in base a titolo) di una data carta.

Danno

I segnalini danno possono essere piazzati sulle carte personaggio e nemico a seguito di attacchi o varie abilità.

Se un personaggio o nemico ha su di sé tanti (o più) danni quanti sono i suoi punti ferita, viene distrutto.

Il seguente procedimento viene usato per infliggere il danno:

1. Determinare l'ammontare di danno da infliggere (inclusi i modificatori)

2. Assegna il danno a un bersaglio (personaggio o nemico)

3. Piazza il danno sul bersaglio (personaggio o nemico)

Vedi anche: Distruggere, Punti Ferita, Terminare i Segnalini

Difensori Multipli

Le abilità di alcune carte permettono ai giocatori di dichiarare più difensori per un attacco.

◊ Unisci la forza difensiva di ciascun difensore mentre risolvi l'attacco.

◊ Il giocatore in difesa deve assegnare tutti i danni dell'attacco a un singolo personaggio coinvolto nella difesa.

Distruggere

Quando un eroe o alleato è distrutto, viene piazzato a faccia in su nella pila degli scarti del suo possessore. Quando un nemico è distrutto, viene piazzato a faccia in su nella pila degli scarti degli incontri.

Piazzare un eroe, alleato o nemico nella pila degli scarti come conseguenza dell'esser stato distrutto non è la stessa cosa dello "scartare" quella carta.

Vedi anche: Danno

Dopo

La parola "Dopo" fa riferimento a un evento di gioco che si è appena concluso. Molte abilità di Risposta usano il termine "dopo" per specificare la tempistica delle loro condizioni di attivazione.

Vedi anche: Risposta, Abilità Attivata

Effetti

L'effetto di una carta è un qualsiasi effetto che deriva dalla risoluzione del testo dell'abilità stampato o ottenuto da una carta. Un effetto contestuale è qualsiasi effetto derivante dalla risoluzione di un passo specifico.

- ◊ Gli effetti delle carte possono essere preceduti da costi, condizioni di attivazione, restrizioni di gioco, autorizzazioni e/o requisiti di bersaglio. Tali elementi non sono considerati effetti.
- ◊ Una volta che un'abilità è iniziata, i giocatori devono risolvere il più possibile ogni aspetto dell'effetto, a meno che l'effetto non usi la parola "puoi".
- ◊ Quando un effetto senza bersaglio tenta di ingaggiare un numero di entità (come "pesca 3 carte" o "cerca tra le prime 10 carte del tuo mazzo") che supera il numero di entità attualmente presenti nell'area di gioco specificata, l'effetto coinvolge quante più entità possibile.
- ◊ La scadenza di un effetto duraturo (o la cessazione di un'abilità costante) non è considerata in grado di generare un cambio di stato del gioco per effetto della carta.
- ◊ Se un'abilità indica a un giocatore di scegliere tra più effetti, deve essere selezionato un effetto che ha il potenziale per cambiare lo stato del gioco.

Vedi anche: Abilità, Appendice I

Effetti Duraturi

Le abilità di alcune carte creano effetti o condizioni che influiscono sullo stato di gioco per una durata specifica (come per esempio "fino alla fine della fase" o "fino alla fine di questo attacco"). Tali effetti sono noti come effetti duraturi.

- ◊ Un effetto duraturo persiste oltre la risoluzione dell'abilità che lo ha creato, per una durata specificata dall'effetto. L'effetto continua a influenzare lo stato del gioco per la durata specificata indipendentemente dal fatto che la carta che ha creato l'effetto duraturo sia o resti in gioco.
- ◊ Se un effetto duraturo, generato da una carta giocatore, influenza le carte in gioco (o una determinata tipologia di carte), viene applicato solo alle carte che sono attualmente in gioco (o che corrispondono a quella specifica tipologia) nel momento in cui l'effetto duraturo viene stabilito. Le carte che entrano in gioco (o cambiano il loro stato corrispondente ai criteri della tipologia di carta specificata) dopo la creazione di un effetto duraturo non vengono influenzate da quell'effetto duraturo.
- ◊ Se un effetto duraturo, generato da una carta incontro o da una carta ricerca, influenza le carte in gioco (o una determinata tipologia di carte), viene applicato a tutte le carte che corrispondono a quel criterio indipendentemente dal loro stato di gioco nel momento in cui viene stabilito l'effetto duraturo. Le carte che entrano in gioco (o cambiano il loro stato corrispondente ai criteri della tipologia di carta specificata) dopo la creazione di un effetto duraturo vengono anch'esse influenzate da quell'effetto duraturo allo stesso modo delle carte che erano già in gioco al momento della creazione dell'effetto. Ciò permette al mazzo di incontri di creare efficaci combinazioni di carte.
- ◊ Un effetto duraturo termina non appena viene raggiunto il punto di temporizzazione specificato dalla sua durata. Ciò significa che un effetto duraturo "fino alla fine del round" termina appena prima che un'abilità "alla fine del round" o un effetto ritardato possano iniziare.
- ◊ Un effetto duraturo che termina al fine di un determinato periodo di tempo può essere attivato solo durante tale periodo di tempo.

Effetti e Passi Contestuali

Un passo contestuale è un evento obbligatorio, dettato dalla struttura del gioco. Un effetto contestuale è un qualsiasi effetto derivante dalla risoluzione di un passo contestuale.

Vedi anche: Appendice I

Effetti Ombra

Alcune carte incontro hanno un effetto secondario conosciuto come effetto ombra. Questi effetti sono separati dal testo non ombra di una carta, dall'icona "barra delle ombre". Sono anche indicati dal grassetto in corsivo "***Ombra***:" sulla carta.

◊ Gli effetti ombra si risolvono quando assegnati come carta ombra durante l'attacco di un nemico.

Effetti Ritardati

Alcune abilità contengono effetti ritardati. Tali abilità specificano un futuro momento temporale o indicano una condizione futura che può derivare e dettano un effetto che deve accadere in quel momento.

◊ Gli effetti ritardati si risolvono automaticamente ed immediatamente dopo che il loro futuro momento temporale o condizione futura si verifica o diventa vero, prima della possibilità di usare reazioni al sopraggiungere di quel momento.

◊ Quando gli effetti ritardati si risolvono, questo non viene trattato come una nuova abilità innescata, anche se l'effetto ritardato è stato originariamente creato da un'abilità innescata.

Vedi anche: Abilità, Effetti, Abilità Innescata

Effetti Sostitutivi

Un effetto di sostituzione è un effetto che sostituisce il modo di trattare di una risoluzione con una diversa modalità. La maggior parte degli effetti di sostituzione sono abilità di risposta nel formato "quando si verifica la condizione di innesco, fare invece [effetto di sostituzione]". Dopo che tutte le risposte alla condizione di innesco originale si sono risolte ed è il momento di risolvere la condizione stessa, viene invece risolto l'effetto di sostituzione.

◊ Se vengono attivati più effetti di sostituzione contro la stessa condizione di attivazione, l'effetto di sostituzione più recente è quello utilizzato per la risoluzione della condizione di attivazione.

Eliminazione del Giocatore

Un giocatore viene eliminato dalla partita se tutti i suoi eroi sono stati uccisi, se la sua minaccia raggiunge il valore di 50 o se l'effetto di una carta forza la sua eliminazione.

- Quando un giocatore viene eliminato, la sua mano, tutte le carte che controlla e il suo mazzo vengono piazzati nella pila degli scarti del suo proprietario. Qualsiasi nemico ingaggiato con quel giocatore ritorna nell'area di allestimento, mantenendo qualsiasi segnalino danno su di lui presente.
- Quando un giocatore viene eliminato, i restanti giocatori continuano a giocare la partita, rivelando una carta incontro in meno durante la fase ricerca ora che c'è un giocatore in meno in partita.
- Se tutti i giocatori sono eliminati, la partita termina con una sconfitta.

Entrare in gioco

La frase "entra in gioco" fa riferimento a ogni volta che una carta effettua una transizione in gioco da un'area o da uno stato di fuori dal gioco. Giocare una carta e mettere in gioco una carta usando l'abilità di una carta sono due modi diversi con cui una carta può entrare in gioco.

Esausto

Le carte spesso vengono esaurite per effettuare un attacco o usare determinate abilità. Quando una carta diviene esausta, viene ruotata di 90 gradi.

◊ Una carta esausta non può divenire nuovamente esausta finché non torna pronta. Generalmente le carte tornano pronte in un determinato passo di gioco o per l'abilità di una carta.

◊ L'abilità di una carta su di una carta esausta è attiva e può ancora influenzare lo stato del gioco. Tuttavia, se una carta esausta deve esaurirsi come parte del costo per usare un'abilità, non può esaurirsi di nuovo, e quindi non può essere usata per pagare l'abilità.

Vedi anche: Tornare Pronto

Esplorato

Se il numero di segnalini progresso su un luogo è pari o superiore al numero di punti ricerca, quel luogo viene considerato esplorato e piazzato nella pila degli scarti.

◊ Piazzare un luogo nella pila degli scarti per effetto dell'esplorazione non è la stessa cosa che scartarlo.

◊ Se il luogo attivo viene esplorato durante la risoluzione della ricerca, piazza tutti i segnalini progresso rimanenti sulla ricerca in corso.

Fase Combattimento

I passi di questa fase e come risolvere gli attacchi sono descritti alle voci 6.1 – 6.11 dell'Appendice I.

Fase di Pianificazione

I passi di questa fase e come giocare le carte sono descritti ai paragrafi 2.1 – 2.4 dell'Appendice I.

Fase Riordino

I passi di questa fase sono descritti alle voci 7.1 – 7.5 dell'Appendice I.

Fase Incontri

I passi di questa fase e di come risolvere le verifiche di ingaggio sono descritti fra i punti da 5.1 a 5.4 dell'Appendice I.

Fase Ricerca

I passi di questa fase e come risolvere la ricerca sono descritti alle voci 3.1 – 3.5 dell'Appendice I.

Fase Risorse

I passi di questa fase e di come raccogliere risorse sono descritti alle voci 1.1 – 1.4 dell'Appendice I.

Fase Viaggio

I passi di questa fase e come viaggiare verso i luoghi sono descritti alle voci 4.1 – 4.3 dell'Appendice I.

Forza Difensiva

Ogni personaggio e nemico ha una forza difensiva. Questo valore è pari all'ammontare di danni che un personaggio riduce da un attacco da cui sta difendendo o che un nemico riduce quando viene attaccato.

◊ La forza difensiva è rappresentata dal simbolo .

Vedi anche: Fase Combattimento

Forza di Volontà

Ogni personaggio ha una forza di volontà. Questo valore indica il contributo che il personaggio fornisce alla ricerca mentre è coinvolto in una ricerca.

◊ La forza di volontà è indicata dal simbolo .

Vedi anche: Fase Ricerca

Forza Offensiva

Ogni personaggio e nemico ha una forza offensiva. Questo valore rappresenta l'ammontare di danno che il personaggio o il nemico infligge quando attacca.

◊ La Forza Offensiva è rappresentata dal simbolo .

Vedi anche: Fase Combattimento

Fuori dal Gioco

Vedi: In Gioco e Fuori dal Gioco

Giocare una Carta

Vedi: Attivazione delle Abilità / Giocare Carte

Giocatore Attivo

Il termine "Giocatore Attivo" si riferisce al giocatore che è obbligato a compiere (o che gli è concessa la possibilità di compiere) una specifica funzione di gioco durante un passo o una speciale finestra azione.

Giocare e Mettere in Gioco

Giocare una carta comporta il pagamento del suo costo in risorse e il suo posizionamento nell'area di gioco. Questo fa sì che la carta entri in gioco (o, nel caso di una carta evento, risolva la sua abilità e venga messa nella pila degli scarti). Le carte vengono giocate dalla mano di un giocatore.

Alcune abilità fanno sì che le carte vengano messe in gioco. Ciò aggira la necessità di pagare il costo della carta, nonché eventuali restrizioni o divieti riguardanti la possibilità di giocare quella carta. Una carta messa in gioco entra nell'area di gioco del suo controllore.

- Una carta che è stata messa in gioco non viene considerata giocata.
- Per poter giocare una carta, il suo costo (dopo i modificatori) deve essere pagato.
- Quando una carta viene messa in gioco, il suo costo in risorse viene ignorato.
- A meno che non sia specificato diversamente dall'effetto che fa mettere in gioco, le carte che entrano in gioco in questa maniera devono farlo in un'area di gioco o nello stato corrispondente alle regole di gioco della carta.
- Quando viene giocata una carta evento, piazzala sul tavolo, risolvi la sua abilità e metti la carta nella pila degli scarti del suo proprietario.

Giocatore Successivo

Il termine "giocatore successivo" fa sempre riferimento al prossimo giocatore in senso orario (a partire dal giocatore attualmente attivo o dal giocatore che di recente ha eseguito una funzione di gioco o ha passato) in ordine di giocatore.

In una partita in solitario non c'è un giocatore successivo e gli effetti delle carte che bersagliano il giocatore successivo non si attiveranno.

Gittata

Gittata è un'abilità parola chiave. Il controllore di un personaggio con la parola chiave Gittata può dichiararlo come attaccante contro nemici ingaggiati con un altro giocatore.

Un personaggio può effettuare un attacco con gittata contro questi bersagli mentre il suo proprietario sta dichiarando attacchi, oppure può partecipare ad attacchi dichiarati da altri giocatori. In entrambi i casi, il personaggio deve esaurirsi e soddisfare tutti gli altri requisiti necessari per effettuare l'attacco.

Guadagnare

La parola "guadagna" viene usata in molteplici contesti.

Se un giocatore guadagna risorse, quelle risorse vengono prese dalla riserva dei segnalini e aggiunte alla riserva dei segnalini di quello specifico eroe.

Se una carta guadagna una caratteristica (come un tratto, parola chiave o testo abilità), funziona come se la carta possedesse la caratteristica guadagnata. Le caratteristiche guadagnate non vengono considerate stampate sulla carta.

Il Giocatore in Difesa

Quando un nemico effettua un attacco contro un giocatore, o contro un personaggio controllato da un giocatore, quel giocatore è considerato il giocatore in difesa.

- ◊ Se un altro giocatore dichiara come difensore un personaggio con sentinella, il giocatore iniziale che il nemico sta attaccando è ancora il giocatore in difesa. Effetti delle carte, inclusi effetti delle carte ombra, che bersagliano "il giocatore in difesa" o "tu" bersagliano ancora il giocatore attaccato dal nemico.
- ◊ Se un nemico sta attaccando un personaggio specifico, il giocatore che controlla quel personaggio è il giocatore in difesa.

Immune

Se una carta è immune ad una specifica tipologia di effetti, non può essere scelta come bersaglio o influenzata da effetti che appartengono a quella tipologia.

- ◊ L'immunità protegge solo carta immune stessa. Le entità periferiche (come allegati, segnalini sulla carta e abilità che hanno origine dalla carta immune) non sono esse stesse immuni.
- ◊ Se una carta guadagna un'immunità, gli effetti duraturi preesistenti applicati alla carta vengono ricalcolati per tenere conto dell'immunità.

Impeto

Impeto è un'abilità parola chiave. Quando viene rivelata una carta incontro con la parola chiave Impeto, va rivelata 1 carta incontro addizionale.

Se una carta incontro ha più di un'istanza di impeto, va rivelata una carta incontro addizionale per ogni istanza separata.

La parola chiave impeto va risolta immediatamente dopo aver risolto l'allestimento della carta incontro.

Ingaggiato

Quando un nemico entra nell'area di gioco di un giocatore da un'altra posizione di gioco, quel nemico ha ingaggiato quel giocatore e quel giocatore ha ingaggiato quel nemico.

- ◊ Un nemico ingaggiato non contribuisce con la sua minaccia alla forza di minaccia totale dell'area di allestimento. Ogni nemico ingaggiato, invece, effettua un attacco durante la fase combattimento.
- ◊ Un nemico ingaggiato resta ingaggiato con un giocatore finché non viene distrutto, mosso in un'altra area di gioco o rimosso dal gioco.

Vedi anche: Fase Combattimento, Verifiche di Ingaggio.

Ingaggio Intenzionale

Durante il passo dell'ingaggio intenzionale della fase incontri (passo 5.2), ogni giocatore ha l'opzione di ingaggiare un nemico nell'area di allestimento. Questo viene chiamato "ingaggiare intenzionalmente un nemico".

- ◊ Ogni giocatore ha una sola possibilità di ingaggiare intenzionalmente un nemico durante il passo dell'ingaggio intenzionale.
- ◊ Il valore di ingaggio di un nemico non viene preso in considerazione per gli ingaggi intenzionali.

Vedi anche: Fase incontri, Ingaggiato, Verifica di Ingaggio

In Gioco e Fuori dal Gioco

Le carte a faccia in su nell'area di allestimento o nell'area di gioco di un giocatore vengono considerate "in gioco". In aggiunta, vengono considerate in gioco anche la prima carta del mazzo ricerca e in luogo attivo.

"Fuori dal gioco" fa riferimento alle carte nella mano di un giocatore, nel suo mazzo e nella sua pila degli

scarti, nel mazzo incontri e nella pila degli scarti degli incontri, carte nel riquadro vittoria, carte messe da parte e carte rimosse dal gioco.

◊ Le abilità di una carta interagiscono e possono bersagliare solo le carte che sono in gioco, a meno che il testo dell'abilità non si riferisca specificatamente ad un'area fuori da gioco.

◊ Le abilità di una carta possono essere iniziate o influenzare il gioco solo da un'area considerata in gioco, a meno che non specifichino che debbano essere usate da un'area fuori dal gioco o richiedano che la carta sia fuori dal gioco affinché l'abilità possa risolversi. Le restrizioni e le autorizzazioni di gioco sono un'eccezione che può influire sul modo in cui una carta può essere o meno schierata o utilizzata.

◊ Una carta entra in gioco quando si muove da una zona fuori dal gioco ad un'area di gioco.

◊ Una carta lascia il gioco quando si muove da un'area di gioco ad una destinazione fuori dal gioco.

Vedi anche: Abilità, Effetti.

In Ordine di Giocatore

Se ai giocatori viene richiesto di eseguire una sequenza "in ordine di giocatore", il primo giocatore esegue per primo la sua parte della sequenza, seguito dagli altri giocatori in senso orario.

◊ Se una sequenza eseguita in ordine di giocatore non si conclude dopo che ogni giocatore ha effettuato il proprio aspetto della sequenza stessa, questa continua in senso orario fino a che non viene completata.

◊ La frase "giocatore successivo" fa sempre riferimento al prossimo giocatore (in senso orario) in ordine di giocatore.

Invece

Vedi: Effetti Sostitutivi

La lettera "X"

A meno che non sia specificato dall'abilità di una carta o permesso dalla scelta di un giocatore, la lettera X è sempre uguale a 0.

◊ Per i costi che coinvolgono la lettera X, il valore di X è definito dall'abilità della carta o dalla scelta del giocatore, dopo di che l'importo pagato può essere modificato dagli effetti senza alterare il valore funzionale di X.

Limitato

Limitato è un'abilità parola chiave. Ogni personaggio non può avere più di due aggregati con la parola chiave limitato.

Se dovesse venir aggregato un terzo aggregato limitato, uno di essi deve essere immediatamente posto nella pila degli scarti del suo controllore.

Limiti

"Solo X volte per fase", "Limite X volte per fase" è un limite che compare su alcune carte giocatore. Questi limiti sono specifici della carta. Ogni copia di un'abilità con tale limite può essere usata X volte per fase, per ogni istanza di quell'abilità.

"Solo X volte per partita", "Limite X volte per partita" è un limite che compare su alcune carte giocatore. Questi limiti sono specifici della carta. Ogni copia di un'abilità con tale limite può essere usata può essere usata X volte a partita da un giocatore, indipendentemente da quale carta viene utilizzata per innescare quell'effetto.

◊ Se un effetto con un limite viene cancellato, si considera comunque come se la carta fosse stata giocata o l'abilità attivata e conta quindi per il limite.

Livello di Eliminazione per Minaccia

Il livello di eliminazione per minaccia è quel livello di minaccia raggiunto il quale un giocatore viene eliminato dal gioco.

Se il livello di minaccia di un giocatore raggiunge 50, quel giocatore è immediatamente eliminato dal gioco.

Livello di Minaccia Iniziale.

Il livello di minaccia iniziale di un giocatore è il valore di minaccia combinato di ogni eroe sotto il controllo di quel giocatore.

Vedi anche: Preparazione.

Luogo Attivo

Quando i giocatori viaggiano verso un luogo, viene rimosso dall'area di allestimento e piazzato vicino al mazzo ricerca, rendendolo il luogo attivo.

◊ Può esserci un solo luogo attivo alla volta. I giocatori non possono viaggiare se c'è un'altra carta luogo attivo.

◊ Il luogo attivo non contribuisce con la sua forza

di minaccia alla forza di minaccia totale nell'area di allestimento.

◊ Il luogo attivo funge come da "ammortizzatore" per la ricerca in corso. Ogni segnalino progresso che dovrebbe essere piazzato sulla ricerca in corso viene invece piazzato sul luogo attivo, fino al totale di punti ricerca di quel luogo.

◊ Se il luogo attivo viene esplorato da un effetto di gioco o di una carta che richiede il piazzamento di più segnalini progresso sulla ricerca (e i segnalini progresso vengono invece piazzati sul luogo attivo), i segnalini progresso rimanenti vengono invece piazzati sulla ricerca in corso.

Vedi anche: Esplorato, Viaggio

Mazzo del Giocatore

Il mazzo del giocatore include una combinazione di carte alleato, aggregato ed evento mescolate in un mazzo da cui il giocatore pesca le sue carte per tutta la partita.

Vedi anche: Costruzione del Mazzo, Terminare le Carte

Mazzo Incontri

Il mazzo incontri contiene i malvagi, i pericoli, i luoghi e le circostanze che si frappongono tra i giocatori e il completamento con successo della loro ricerca.

◊ Un mazzo incontri è costituito da nemici, luoghi, perfidie e carte obiettivo.

◊ I contenuti di un mazzo incontri sono determinati dallo scenario che i giocatori stanno affrontando.

Mettere in Gioco

Vedi: Giocare e Mettere in Gioco

Minaccia / Indicatore di Minaccia

La minaccia rappresenta il livello di rischio che un giocatore ha preso durante uno scenario. L'indicatore di minaccia viene usato per tenere traccia del livello di minaccia di un giocatore durante la partita.

◊ La minaccia di un giocatore non può essere ridotta sotto 0.

Modificatori

Lo stato del gioco controlla e (se necessario) aggiorna costantemente il conteggio di qualsiasi quantità variabile che viene modificata.

Ogni volta che viene applicato (o rimosso) un nuovo modificatore, l'intera quantità viene ricalcolata dall'inizio, considerando il valore di base non modificato e tutti i modificatori attivi.

◊ Il calcolo di un valore considera tutti i modificatori applicati simultaneamente. Tuttavia, durante l'esecuzione del calcolo, tutti i modificatori positivi e negativi devono essere calcolati prima di calcolare i modificatori che raddoppiano e / o dimezzano.

◊ Se un valore viene "impostato" su un numero specifico, questo modificatore sostituisce tutti gli altri modificatori. Se più modificatori che impostano un valore specifico sono in conflitto, quello risolto più di recente ha la precedenza.

◊ Dopo che sono stati presi in considerazione tutti i modificatori attivi, se un valore è inferiore a 0, viene trattato come 0: una carta non può avere icone, attributi, tratti, costo o parole chiave "negativi".

◊ I valori frazionari vengono arrotondati per eccesso dopo aver applicato tutti i modificatori.

Mulligan

Dopo che un giocatore ha pescato la sua mano di partenza durante la preparazione, quel giocatore ha la possibilità di dichiarare un mulligan. Dopodiché, rimescola la sua mano nel suo mazzo e pesca una nuova mano di partenza. Il giocatore deve tenere la seconda mano.

Muovere

Alcune abilità permettono ai giocatori di muovere elementi di gioco, come danni, carte o segnalini.

◊ Quando un'entità "si muove", non può spostarsi nella stessa posizione (corrente). Se non esiste una destinazione valida, il tentativo di movimento non può essere avviato.

Non Può

Il termine "non può" è assoluto e non può essere neutralizzato da altre abilità o effetti.

"Non può avere aggregati"

Una carta con il testo "Non può avere aggregati" non può avere carte aggregati su di essa.

◊ Se un tratto precede la parola "aggregati", la carta non può avere aggregati del tratto specificato, ma può avere aggregati che non hanno quel tratto.

◊ Se un personaggio guadagna il testo "non può avere aggregati", qualsiasi aggregato su quel

personaggio deve essere immediatamente scartato.

Vedi anche: Carte Aggregato.

"Non può essere danneggiato"

Una carta con il testo "Non può essere danneggiato" non può avere danni assegnati, inflitti, riassegnati o trasferiti su di essa e non può essere scelta per subire danni o come bersaglio di un effetto che la danneggerebbe.

◊ Ogni danno preesistente su una carta che guadagna il testo "non può essere danneggiato" resta su quella carta.

◊ Una carta con il testo "non può essere danneggiato" può ancora essere influenzata da effetti di gioco che non infliggono danni, come l'essere scartata.

Obbligato

Obbligato è una parola in grassetto innescante. Se la parola "Obbligato" precede un'abilità innescata, l'attivazione dell'abilità è obbligatoria.

◊ Per ogni data condizione scatenante, le risposte obbligate hanno la priorità e iniziano prima delle risposte non obbligate dello stesso tipo "quando" o "dopo".

◊ Se due o più abilità obbligate si attivano nello stesso momento, il primo giocatore determina l'ordine in cui si innescano, indipendentemente da chi controlla le carte che riportano quelle abilità.

◊ Ogni abilità obbligata deve risolversi il più completamente possibile prima che si inneschi la successiva abilità obbligata attivata dalla stessa condizione.

Vedi anche: Abilità Innescate

Parlare al Tavolo

Ai giocatori è permesso e sono incoraggiati a parlare tra di loro durante la partita e lavorare come una squadra per pianificare ed eseguire il modo migliore di agire. I giocatori possono discutere di qualsiasi cosa vogliano, incluse le carte in gioco e nella loro mano, ma ogni giocatore non può guardare le carte nella mano di un altro giocatore o dire agli altri giocatori cosa fare.

Parole Chiave

Una parola chiave è un attributo che trasmette regole specifiche alla sua carta. Le parole chiave sono: Condanna, Gittata, Impeto, Limitato, Protetto, Sentinella e Vittoria.

◊ Alcune parole chiave sono seguite da un promemoria, presentato in corsivo. Il testo di promemoria è una breve spiegazione di come funziona la parola chiave, ma non è un testo di regole e non sostituisce le regole di quella parola chiave riportate in questo compendio.

◊ Se una carta guadagna più istanze di una parola chiave con un valore numerico, ogni istanza si cumula. *Per esempio, se una carta perfidia con la parola chiave Condanna 2 ottiene Condanna 1 da un'altra fonte quando viene rivelata, avrà un totale di Condanna 3.*

Per

Molte abilità delle carte sono presentate con la formula "fai X per fare Y". In tale formula, l'aspetto "fai X" (che precede la parola "per") è considerato un costo e l'aspetto "fare Y" (che segue la parola "per") è considerato un effetto.

◊ Se il costo di un'abilità non viene pagato, il suo effetto non può essere risolto.

Vedi anche: Costo

Pescare Carte

Quando a un giocatore viene indicato di pescare una o più carte, quelle carte vengono pescate dalla cima del suo mazzo.

Quando un giocatore pesca due o più carte come risultato di un singolo passo di gioco o abilità di una carta, quelle carte sono pescate contemporaneamente.

Le carte pescate vengono aggiunte alla mano del giocatore.

Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può pescare in ogni turno.

Non c'è un limite massimo di carte in mano.

Vedi anche: Terminare le carte

Pila degli Scarti e Riquadro Vittoria

Molti effetti di gioco piazzano le carte nella pila degli scarti di un giocatore, nella pila degli scarti degli incontri o nel riquadro vittoria.

◊ Ogni giocatore ha la propria pila degli scarti e il mazzo incontri ha la propria pila degli scarti.

◊ Quando una carta è scartata, finisce nella pila degli scarti appartenente al mazzo di origine della carta.

◊ Il riquadro vittoria e ogni pila degli scarti è

un'informazione aperta e può essere guardata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.

◊ L'ordine delle carte nella pila degli scarti non può essere alterato a meno che a un giocatore non sia indicato di farlo dall'abilità di una carta.

◊ Se più carte dovrebbero entrare contemporaneamente nella pila degli scarti, il proprietario delle carte sceglie l'ordine in cui quelle carte vengono messe nella pila degli scarti.

Poi

Se il testo di un effetto di un'abilità include la parola "poi", il testo che precede la parola "poi" deve essere completamente risolto con successo (o essere vero) prima che la restante parte dell'effetto, descritta dopo la parola "poi", possa essere risolta.

◊ Se l'effetto precedente il "poi" si risolve con successo, la risoluzione dell'effetto dopo il "poi" deve tentare di risolversi a sua volta.

◊ Se l'effetto precedente il "poi" non si risolve completamente con successo, la risoluzione dell'effetto dopo il "poi" non tenta di risolversi.

Vedi anche: Risposta, Abilità Innescata

Preparazione

La preparazione avviene prima dell'inizio della partita.

Gli effetti delle carte attivati durante la preparazione vengono completamente risolti.

Per preparare il gioco, seguire questi 7 passaggi:

1. Mescolare i Mazzi – Mescolare tutti i mazzi dei giocatori e il mazzo incontri. Non mescolare il mazzo ricerca.

2. Posizionare gli Eroi e Impostare i Livelli di Minaccia Iniziali – Ogni giocatore piazza i suoi eroi nella sua area di gioco, somma il valore di minaccia degli eroi che controlla e posiziona il suo indicatore di minaccia su quel valore. Questo valore è il livello di minaccia iniziale di quel giocatore per la partita.

3. Preparare la Riserva dei Segnalini – Piazza i segnalini danno, progresso e risorse in una pila vicino al mazzo incontri. Durante la partita tutti i giocatori prendono i segnalini da questa riserva in base alle esigenze.

4. Determinare il Primo Giocatore – I giocatori determinano il primo giocatore sulla base di una decisione della maggioranza. Se non è possibile, il primo giocatore viene determinato a caso. Una volta determinato, il primo giocatore prende il segnalino primo giocatore e lo piazza di fronte a lui come promemoria.

5. Pescare la Mano di Partenza – Ogni giocatore pesca 6 carte dalla cima del suo mazzo giocatore. Se un giocatore non vuole tenere la sua mano di partenza, può effettuare un singolo mulligan.

6. Preparare le Carte Ricerca - Disporre le carte ricerca in ordine sequenziale, in base ai numeri sul retro di ogni carta. La scena 1A dovrebbe stare in cima, con i numeri che aumentano in sequenza spostandosi verso il basso della pila. Posizionare il mazzo ricerca vicino al mazzo degli incontri, al centro dell'area di gioco.

7. Seguire le Istruzioni di Preparazione dello Scenario – Il retro della prima carta ricerca generalmente fornisce le istruzioni di preparazione per uno scenario. Seguite queste istruzioni prima di girare la carta ricerca.

Dopo aver completato questi passaggi, i giocatori iniziano la partita iniziando con il primo turno di gioco.

Primo Giocatore / Segnalino Primo Giocatore

Il primo giocatore viene scelto dai giocatori a inizio partita. Il segnalino primo giocatore viene utilizzato per indicare chi è il primo giocatore. Alla fine di ogni fase riordino, questo segnalino passa al giocatore successivo (il giocatore alla sinistra dell'attuale primo giocatore) facendolo diventare il primo giocatore per il prossimo turno.

Se il primo giocatore viene eliminato, il segnalino primo giocatore passa immediatamente al prossimo giocatore in senso orario.

I giocatori come gruppo sono incoraggiati a lavorare insieme e discutere ogni azione durante il gioco, ma il primo giocatore ha l'ultima parola sulle seguenti questioni:

◊ Durante la fase viaggio, il primo giocatore decide verso quale luogo viaggiare.

◊ Se l'effetto di un incontro o ricerca bersaglia un singolo giocatore o una carta e ci sono più bersagli possibili, il primo giocatore seleziona il bersaglio dell'effetto tra le possibili opzioni.

◊ Se due o più effetti si attivano contemporaneamente, il primo giocatore decide l'ordine in cui risolverli.

Il primo giocatore ha la priorità nelle seguenti situazioni:

◊ Il primo giocatore ha la prima opportunità di iniziare azioni o agire per primo in tutte le finestre di azioni standard. Le opportunità di effettuare azioni procedono quindi tra i giocatori rimanenti in ordine di gioco.

◊ Il primo giocatore ha la prima opportunità di iniziare le risposte in ogni appropriato momento di gioco. Le opportunità di risposta procedono quindi tra i restanti giocatori rimanenti in ordine di gioco.

Priorità della Risoluzione Simultanea

Se due o più effetti con lo stesso termine di attivazione in grassetto dovrebbero risolversi contemporaneamente, il primo giocatore determina l'ordine in cui gli effetti vengono risolti.

Proprietà e Controllo

Proprietario di una carta è il giocatore il cui mazzo conteneva la carta all'inizio del gioco. Lo scenario è considerato il proprietario del mazzo degli incontri e di ogni carta degli incontri.

◊ Per impostazione predefinita, le carte entrano in gioco sotto il controllo del loro proprietario. Le carte Incontro sono considerate sotto il controllo dello scenario.

◊ Il controllore di una carta è il giocatore che attualmente controlla la carta. Alcune abilità possono far cambiare il controllo delle carte durante una partita.

◊ Se una carta che ha cambiato il controllo lascia il gioco, dopo la risoluzione dell'effetto che mette fuori dal gioco, viene fisicamente piazzata nella corrispondente area fuori dal gioco del suo proprietario (mano, mazzo o pila degli scarti). Le altre abilità della carta non possono interagire con questo piazzamento secondario.

◊ Quando cambia il controllo di un personaggio mentre è in gioco, rimane nello stesso stato in cui era prima (cioè pronto o esausto, danneggiato o meno, ecc.) e viene spostato nell'area di gioco del suo nuovo controllore.

◊ Gli aggregati di una carta che cambia controllo, cambiano a loro volta controllore.

◊ A meno che non sia specificata una durata, un cambio di controllo persiste fintanto che la carta resta in gioco.

Pronto

Le carte entrano in gioco in uno stato pronto, posizionate in modo tale che il suo controllore possa leggerne il testo da sinistra verso destra.

◊ Se ad un giocatore viene detto di far tornare pronta una carta esausta, quella carta viene girata nel suo stato pronto.

Vedi anche: Esausto

Protetto

Protetto è un'abilità parola chiave. Quando viene rivelato un obiettivo con la parola chiave Protetto, rivela la carta successiva dal mazzo incontri e aggregagli la carta con la parola chiave Protetto, piazzando entrambe nell'area di allestimento.

Se anche la carta successiva ha la parola chiave Protetto, usa la prossima carta del mazzo incontri per soddisfare l'effetto della parola chiave originale, poi risolvi la parola chiave Protetto sulla seconda carta.

Carte nemico e luogo aggregate ad un obiettivo protetto contribuiscono con la loro minaccia mentre sono nell'area di allestimento.

Fintanto che un obiettivo ha una o più carte incontro aggregate, non può essere reclamato. Una volta che tutte le carte incontro aggregate sono state tolte, l'obiettivo resta nell'area di allestimento finché non viene reclamato.

Un obiettivo non protetto può essere reclamato nella maniera specificata dal testo della carta.

Una carta incontro aggregata ad un obiettivo viene tolta con il seguente metodo, in base al tipo di carta:

◊ **Nemico**: il nemico lascia il gioco, perché è stato distrutto o come risultato di un effetto.

◊ **Luogo**: Il luogo lascia il gioco, perché è stato esplorato o come risultato di un effetto.

◊ **Perfidia**: L'effetto della perfidia viene risolto o viene cancellato.

Vedi anche: Obiettivo.

Punteggio

Il punteggio è uno strumento utile per valutare le prestazioni di un mazzo o di un gruppo nel tempo o confrontare un mazzo o un insieme di mazzi con altri. Ciò consente ai giocatori di affrontare lo stesso scenario più volte con diverse combinazioni di eroi e mazzi, valutando la loro efficacia in ogni partita.

Se i giocatori vincono la partita, usare questo procedimento per determinare il punteggio del loro gruppo per quella partita.

1. Sommare questi tre elementi indesiderati: il livello di minaccia finale di ogni giocatore, la penalità di minaccia di tutti gli eroi morti e il numero di segnalini danno su tutti gli eroi sopravvissuti.

2. Aggiungere 10 per ogni turno di gioco completato.

3. Sottrarre qualsiasi punto vittoria ottenuto.

Quando un giocatore viene eliminato, la sua minaccia si considera pari a 50 e tutti i suoi eroi si considerano morti.

Con questo sistema di punteggio, una vittoria con un punteggio basso è preferibile ad una vittoria con un punteggio alto.

Punti Ferita

Ogni personaggio e nemico ha un valore di punti ferita. Se un personaggio o nemico ha un numero di danni pari o superiore ai suoi punti ferita, viene distrutto.

Vedi anche: Carte Alleato, Carte Eroe, Carte Nemico, Carte Personaggio, Danno, Distruggere

Può

La parola "può" indica che un giocatore specifico ha l'opzione di fare ciò che segue questa parola. Se non viene specificato nessun giocatore, l'opzione è concessa al controllore della carta con l'abilità in questione.

Qualificazioni

Se il testo di una carta include un qualificatore riferito a più termini, il qualificatore si applica a ciascun elemento elencato, se applicabile. *Per esempio, nella frase "ogni personaggio e aggregato pronto", la parola "pronto" si applica sia a "personaggio" che ad "aggregato".*

Quando

La parola "quando" si riferisce a un evento di gioco in corso ma non ancora concluso. Alcune abilità di risposta usano la parola "quando" per specificare le tempistiche della loro condizione di innesco.

Vedi anche: Condizione Innescante

Ricerca in corso

La "ricerca in corso" fa riferimento alla scena della ricerca che i giocatori attualmente stanno tentando di superare.

Vedi anche: Carte Ricerca

Rimosso dal Gioco

"Rimosso dal Gioco" è uno stato che indica fuori dal gioco. Una carta che è stata rimossa dal gioco viene messa da parte e non ha alcuna ulteriore interazione con il gioco, in alcun modo, per la durata della sua rimozione. Se non c'è una durata specifica, una carta che è stata rimossa dal gioco è considerata tale fino alla fine della partita.

Risorse

Le risorse sono la "valuta" del gioco e vengono usate per pagare le carte e le loro abilità.

I segnalini risorsa iniziano la partita nella riserva di risorse. Quando un eroe guadagna risorse vengono trasferite dalla riserva dei segnalini alla riserva di risorse di quell'eroe. Quando un giocatore spende risorse dalla riserva di un eroe, vengono trasferite dalla riserva di risorse dell'eroe alla riserva di segnalini.

Vedi anche: Costo, Terminare i Segnalini

Risposta

Le abilità di risposta sono etichettate dalla parola "Risposta" seguita dal testo dell'abilità. A differenza delle abilità di azione, che vengono risolte durante le finestre azione, le abilità di risposta possono essere eseguite dopo che si è verificata la condizione di innesco specificata, come descritto nel testo dell'abilità di risposta.

◊ È possibile che vengano eseguite più risposte dalla stessa condizione di attivazione.

◊ Quando due o più abilità di risposte condividono la stessa attivazione, si risolvono tutti gli effetti di risposta che usano la parola "quando" prima di risolvere gli effetti di risposta che usano la parola "dopo".

◊ Un'abilità di risposta viene sempre usata immediatamente dopo che si è verificata ed è stata risolta la sua condizione di innesco. Il primo giocatore ha sempre la prima opportunità di usare un'abilità in risposta ad un data condizione di innesco, seguito dal giocatore successivo e così via. Le opportunità di risposta per questa condizione di innesco si alternano tra i giocatori in questo modo fino a quando tutti i giocatori non hanno passato.

◊ Una volta che l'opportunità di reagire a una condizione di innesco è stata passata da tutti i giocatori, non è possibile utilizzare ulteriori

risposte a quella specifica condizione di innesco.

Vedi anche: Priorità della Risoluzione Simultanea, Tempistica di Risoluzione delle Abilità

Rivelare

Quando ad un giocatore viene chiesto di rivelare una carta incontro, quel giocatore prende la prima carta del mazzo incontri, la gira a faccia in su e risolve l'allestimento di quella carta, includendo qualsiasi parola chiave ed effetti "quando rivelata".

Scambiare

Alcuni effetti usano la parola "scambiare". Per risolvere un tale effetto, devono esistere entrambi gli elementi oggetto dello scambio.

◊ Quando si scambiano dei valori, un valore pari a "0" può essere scambiato, ma non è possibile scambiare un valore inesistente.

"Scegli"

La parola "scegli" indica che un elemento di gioco (molto spesso una carta) deve essere scelto come bersaglio di un effetto.

◊ Il controllore di un'abilità che usa la parola "scegli", sceglie tutti i bersagli di quell'effetto se non diversamente specificato dalla carta.

◊ Se non c'è un bersaglio valido che l'effetto può bersagliare, l'abilità non può essere attivata.

Vedi anche: Proprietà e Controllo.

Sentinella

Sentinella è un'abilità parola chiave. Un personaggio con la parola chiave sentinella può essere dichiarato come difensore degli attacchi nemici eseguiti contro altri giocatori.

Un personaggio può dichiarare una difesa con sentinella dopo che il giocatore con cui il nemico è ingaggiato non ha dichiarato nessun difensore.

Il personaggio con sentinella che sta difendendo deve esaurirsi e soddisfare tutti gli altri requisiti necessari per difendere l'attacco.

Sfera di Influenza

Ci sono quattro differenti sfere di influenza, come illustrato nello schema seguente.

Se una carta del giocatore ha l'icona di una sfera di influenza, allora appartiene a quella sfera.

Vedi anche: Corrispondenza di Risorse.

Sfere di Influenza

Comando		
Sapere		
Spirito		
Tattica		

Stampato

La parola "stampato" si riferisce al testo, alle caratteristiche o al valore che è fisicamente stampato sulla carta.

Tempistica di Risoluzione delle Abilità

Quando più abilità innescate condividono lo stesso innesco, si risolvono nel seguente ordine:

1. Abilità Costanti
2. Abilità Obbligate
3. Abilità di Risposta

Quando si determina l'ordine di risoluzione di un effetto tra le abilità all'interno di quelle categorie, le abilità che usano la parola "quando" vengono risolte prima delle abilità che usano la parola "dopo".

◊ Se due o più effetti si verificano contemporaneamente, il primo giocatore decide l'ordine in cui gli effetti si risolvono.

◊ Le abilità di cancellazione interrompono questa struttura temporale e possono essere giocate immediatamente ogni volta che si verificherebbe la loro condizione di innesco.

Vedi anche: Cancellare

Terminare le Carte

Se un giocatore termina le carte del suo mazzo, continua a giocare la partita con le carte che ha in gioco e nella sua mano. Il giocatore non rimescola la sua pila degli scarti.

Se il mazzo incontri termina le carte durante la fase ricerca, la pila degli scarti degli incontri viene rimescolata per creare il nuovo mazzo incontri.

Terminare i Segnalini

Non c'è un limite al numero di segnalini risorsa, danno o progresso che può esserci in una determinata area e in uno specifico momento.

Se i giocatori terminano i segnalini risorsa, danno o progresso di cui sono forniti, possono essere utilizzati altri segnalini o monete per tenere traccia dello stato di gioco attuale.

Vedi anche: Danno, Risorse

Tipi di Carte

I tipi di carte del gioco sono: ricerca, nemico, luogo, perfidia, obiettivo, eroe, alleato, aggregato ed evento. Ognuno di questi tipi di carte, con una dettagliata descrizione della carta, viene presentato nell'Appendice II.

◊ Se un'abilità causa il cambiamento del tipo di carta (ad esempio un alleato diventa un nemico), perde tutti gli altri tipi di carta che potrebbe possedere e funziona come qualsiasi altra carta del nuovo tipo.

Tipo, Tipi

Vedi: Tipi di Carte

Tratti

Molte carte hanno uno o più tratti elencati all'inizio del riquadro di testo e stampati in ***grassetto corsivo***.

◊ I tratti non hanno effetti sul gioco. Tuttavia, alcune abilità delle carte fanno riferimento a carte che possiedono o non possiedono tratti specifici.

Valore Base

Il valore di una quantità prima che vengano applicati altri modificatori. Per la maggior parte delle quantità, corrisponde al valore stampato.

Verifiche di Ingaggio

Quando a un giocatore viene indicato di effettuare delle verifiche di ingaggio contro un nemico nell'area di allestimento, confronta il livello di minaccia del giocatore con il valore di ingaggio del nemico. Se il livello di minaccia del giocatore è uguale o maggiore del valore di ingaggio del nemico, quel nemico ingaggia quel giocatore muovendosi dall'area di allestimento nell'area di gioco di quel giocatore.

Vedi anche: Fase Incontri, Ingaggiato, Ingaggio Intenzionale

Viaggio

Alcuni luoghi hanno un costo di Viaggio scritto in grassetto. Per viaggiare verso un luogo specifico, innanzitutto deve essere pagato il suo costo di Viaggio.

Se i giocatori non possono pagare il costo di Viaggio, allora non possono viaggiare verso quel luogo.

Vincere la Partita

Se almeno un giocatore sopravvive al completamento della scena finale dello scenario, la partita termina con una vittoria per i giocatori.

Alcune abilità potrebbero introdurre condizioni di vittoria addizionali. Tale condizione termina immediatamente la partita se viene soddisfatta.

Vedi anche: Eliminazione del Giocatore

Vittoria

Vittoria è un'abilità parola chiave. Quando un nemico o un luogo con la parola chiave vittoria è sconfitto o esplorato, viene piazzato nel riquadro vittoria invece che della pila degli scarti degli incontri.

La parola chiave vittoria appare nell'angolo in basso a destra della carta e non viene considerata parte del suo riquadro di testo. Gli effetti che fanno considerare vuoto il riquadro di testo di una carta non influenzano la parola chiave vittoria.

Alla fine della partita, i punti vittoria nel riquadro vittoria si applicano al punteggio di gruppo.

Vedi anche: Punteggio

Vuoto

Se un'abilità causa che il riquadro di testo stampato di una carta diventi "vuoto", quel riquadro di testo viene considerato come se non avesse nessun testo stampato. Il testo guadagnato da altre fonti non viene cancellato.

◊ Nel riquadro di testo di una carta sono incluse le sue abilità, parole chiave e tratti.

◊ Una carta con un riquadro di testo vuoto mantiene il suo testo narrativo e/o di storia.

Appendice I: Tempistiche e Dinamiche di Gioco

Questa sezione fornisce una panoramica dettagliata delle fasi e dei passi di un intero turno di gioco. La tabella temporale della sequenza delle fasi mostra ogni passo e finestra azione che si verificano durante un turno di gioco. La sezione "Dettagli Strutturali" spiega come gestire ogni passo presentato nel diagramma di flusso del gioco, nell'ordine in cui si susseguono durante il round.

Passi

Gli elementi numerati presentati nei riquadri marroni sono noti come passi. I passi sono eventi obbligatori dettati dalla struttura del gioco. Le finestre verdi sono passi speciali che indicano la possibilità che il gioco ritorni a un passo precedente della tabella. Queste sequenze ripetitive possono terminare in vari modi, ad esempio quando tutti i giocatori hanno eseguito i passi in una sequenza o quando un giocatore prende una decisione specifica. Ognuna di queste finestre spiega quando e come il gioco torna indietro o avanza ad un passo successivo.

Finestre Azione

Un'abilità azione può essere innescata solo durante una finestra azione. Le finestre azione sono rappresentate da riquadri rossi nel grafico. Quando si apre una finestra azione, il primo giocatore ha la prima opportunità di iniziare una azione, o passare. Tali opportunità procedono in ordine di giocatore finché tutti non hanno passato, a quel punto la finestra di azione si chiude e il gioco avanza al passo successivo della tabella temporale. Da notare che se un giocatore passa la sua opportunità di agire, ma tutti gli altri giocatori non passano consecutivamente in sequenza, quel giocatore può comunque effettuare un'azione quando la sequenza delle opportunità torna su di lui.

Bisogna risolvere completamente ogni azione prima della prossima opportunità di effettuarne un'altra.

0.0 Inizia il Turno

I. FASE RISORSE

1.1 Inizia la Fase Risorse

1.2 Guadagnare Risorse

1.3 Pescare Carte

FINESTRA AZIONE

1.4 Termina la Fase Risorse

II. FASE DI PIANIFICAZIONE

2.1 Inizia la Fase di Pianificazione

2.2 Finestra Azione Speciale
(il giocatore attivo può anche giocare alleati e aggregati)

2.3 Il giocatore successivo (in ordine di turno) diventa il giocatore attivo (tornare indietro al 2.2, o procedere al 2.4)

2.4 Termina la Fase di Pianificazione

III. Fase Ricerca

3.1 Inizia la Fase Ricerca

FINESTRA AZIONE

3.2 Coinvolgere i Personaggi

FINESTRA AZIONE

3.3 Allestimento

FINESTRA AZIONE

3.4 Risoluzione della Ricerca

FINESTRA AZIONE

3.5 Termina la Fase Ricerca

IV. Fase Viaggio

4.1 Inizia la Fase Viaggio

4.2 Opportunità di Viaggiare

FINESTRA AZIONE

4.3 Termina la Fase Viaggio

V. Fase Incontri

5.1 Inizia la Fase Incontri

5.2 Ingaggi Intenzionali

FINESTRA AZIONE

5.3 Verifiche di Ingaggio

FINESTRA AZIONE

5.4 Termina la Fase Incontri

VI. Fase Combattimento

6.1 Inizia la Fase Combattimento

6.2 Assegnare le Carte Ombra

FINESTRA AZIONE

6.3 Inizia il processo "Risolvere gli attacchi dei nemici"

6.4a Il giocatore attivo risolve l'attacco nemico successivo (andare a Risolvere gli Attacchi dei Nemici). Ripetere questo passo fino a che tutti i nemici di quel giocatore hanno attaccato.

6.5 Il giocatore successivo diventa il giocatore attivo (tornare al 6.4a). Se tutti i giocatori hanno risolto gli attacchi nemici, procedere al 6.6.

6.6 Termina "Risolvere gli attacchi dei nemici"

6.7 Inizia "Attacchi dei giocatori"

6.8a Il giocatore attivo dichiara il prossimo attacco (andare a Risolvere gli Attacchi dei Giocatori). Ripetere questo passo fino a che tutti gli attacchi di quel giocatore sono stati effettuati.

6.9 Il giocatore successivo diventa il giocatore attivo (tornare al 6.4a). Se tutti i giocatori hanno risolto gli attacchi nemici, procedere al 6.6.

6.10 Termina "Attacchi dei giocatori"

6.11 Termina la Fase Combattimento. Scartare tutte le carte ombra.

VI. Fase Riordino

7.1 Inizia la Fase Riordino

7.2 Rendere Pronte tutte le Carte

7.3 Aumentare la Minaccia

7.4 Passare il Segnalino Primo Giocatore

FINESTRA AZIONE

7.5 Termina la Fase Riordino

0.1 Il Turno Termina

RISOLVERE GLI ATTACCHI DEI NEMICI

6.4b Inizia l'attacco del nemico

FINESTRA AZIONE

6.4.1 Dichiarare il difensore

FINESTRA AZIONE

6.4.2 Rivelare e risolvere l'effetto ombra

FINESTRA AZIONE

6.4.3 Determinare il danno da combattimento

FINESTRA AZIONE

6.4.4 L'attacco del nemico termina. Se il giocatore attivo ha più attacchi nemici da risolvere, tornare al 6.4). Altrimenti, procedere al 6.5

RISOLVERE GLI ATTACCHI DEI GIOCATORI

6.8b Inizia l'attacco del giocatore (il giocatore attivo dichiara il bersaglio dell'attacco e l'attaccante/gli attaccanti

6.8.1 Opzione di Gittata

FINESTRA AZIONE

6.8.2 Determinare la Forza Offensiva

FINESTRA AZIONE

6.8.3 Determinare il danno da combattimento

FINESTRA AZIONE

6.8.4 L'attacco del giocatore termina. Se il giocatore attivo ha più attacchi da risolvere, tornare al 6.8). Altrimenti, procedere al 6.9

Dettagli Strutturali

Ognuna delle seguenti voci corrisponde al riquadro con lo stesso numero nella fase nel Diagramma Temporale della Sequenza del Turno.

0.0 Inizia il Turno

Questo passo formalizza l'inizio di un turno di gioco.

L'inizio di un turno è un concetto molto importante nel gioco a cui si può far riferimento nel testo di una carta, sia come momento in cui un'abilità può o deve risolversi, sia come momento in cui un effetto duraturo o un'abilità costante inizia o termina.

I. Fase Risorse

1.1 Inizia la fase Risorse

Questo passo formalizza l'inizio della fase risorse.

L'inizio di una fase è un concetto molto importante nel gioco a cui si può far riferimento nel testo di una carta, sia come momento in cui un'abilità può o deve risolversi, sia come momento in cui un effetto duraturo o un'abilità costante inizia o termina.

1.2 Guadagnare Risorse

Ogni giocatore aggiunge simultaneamente 1 risorsa a ognuna delle riserve di risorse dei suoi eroi.

1.3 Pescare Carte

Ogni giocatore pesca simultaneamente 1 carta.

1.4 Termina la Fase Risorse

Questo passo formalizza la fine della fase risorse.

La fine di una fase è un concetto molto importante nel gioco a cui si può far riferimento nel testo di una carta, sia come momento in cui un'abilità può o deve risolversi, sia come momento in cui un effetto duraturo o un'abilità costante termina o inizia.

II. Fase di Pianificazione

2.1 Inizia la Fase di Pianificazione

Questo passo formalizza l'inizio della fase di pianificazione.

2.2 Finestra Azione di Pianificazione

Questa è una finestra azione speciale in cui il giocatore attivo (in aggiunta all'attivazione delle abilità azione standard) può giocare carte alleato e aggregato dalla sua mano.

Per giocare una carta dalla mano, un giocatore deve pagare il costo in risorse della carta spendendo segnalini risorse dalle riserve di uno o più dei suoi eroi la cui sfera di influenza corrisponda con quella

della carta che sta per essere giocata. Le risorse spese vengono rimosse dalla riserva degli eroi e fatte ritornare nella riserva comune.

Questa finestra azione resta aperta finché tutti i giocatori non abbiano consecutivamente passato, in modo che il giocatore attivo abbia l'opportunità di giocare quante carte alleato e aggregato desidera e può permettersi in questo momento.

2.3 Giocatore Attivo Successivo

Il giocatore successivo (in ordine di gioco) diventa il giocatore attivo. Ritornare al passo 2.2.

Se tutti i giocatori sono stati il giocatore attivo in questa fase, procedere.

2.4 Termina la Fase di Pianificazione

Questo passo formalizza la fine della fase di pianificazione.

III. Fase Ricerca

3.1 Inizia la Fase Ricerca

Questo passo formalizza l'inizio della fase ricerca.

3.2 Coinvolgere i Personaggi

In ordine di gioco, ogni giocatore ha un'opportunità di coinvolgere nella ricerca un qualsiasi numero di suoi personaggi.

Per coinvolgere un personaggio nella ricerca, un giocatore deve esaurire in personaggio.

3.3 Allestimento

Il mazzo incontri rivela una carta per giocatore. Nel gioco questo viene definito come "allestimento". Le carte vengono rivelate una alla volta e qualsiasi abilità "quando rivelata" viene risolta prima che venga rivelata la carta successiva.

Le carte nemico, luogo e obiettivo rivelate in questo modo vengono piazzate nell'area di allestimento.

Le carte perfidia vengono risolte e (a meno che diversamente indicato dal testo della carta) piazzate nella pila degli scarti.

Se il mazzo incontri è vuoto durante la fase ricerca, la pila degli scarti degli incontri viene mescolata andando a ricreare nuovamente il mazzo incontri.

3.4 Risoluzione della Ricerca

Confrontare la Forza di Volontà ✪ combinata di tutti i personaggi coinvolti nella ricerca con la Forza di Minaccia combinata di tutte le carte nell'area di allestimento.

Se la ✪ è più alta, i giocatori hanno ricercato con successo e compiono progressi nella ricerca. Sulla carta ricerca attuale viene piazzato un numero di segnalini progresso pari al valore con cui la loro ✪ ha superato la . **Nota**: se c'è un luogo attivo, i segnalini progresso vengono piazzati su quel luogo fino a che non viene esplorato e i rimanenti vengono poi piazzati sulla ricerca attuale.

Se la ✪ è più alta, i giocatori non hanno avuto successo nella ricerca e sono stati respinti dal mazzo incontri. Ogni giocatore deve aumentare il valore di minaccia sul suo indicatore di un ammontare pari alla differenza fra la e la ✪ combinata di tutti i personaggi coinvolti.

Se il punteggio della ✪ combinata è uguale al punteggio della nell'area di allestimento, i giocatori non hanno ricercato con successo o senza successo: non viene piazzato nessun segnalino progresso e i giocatori non aumentano il valore sui loro indicatori di minaccia.

I personaggi coinvolti in una ricerca vengono considerati coinvolti in quella ricerca fino alla fine della fase ricerca, a meno che l'abilità di una carta li rimuova dalla ricerca. Quei personaggi non tornano pronti alla fine di questo passo.

3.5 Termina la fase ricerca

Questo passo formalizza la fine della fase ricerca.

IV. Fase Viaggio

4.1 Inizia la Fase Viaggio

Questo passo formalizza l'inizio della fase viaggio.

4.2 Opportunità di viaggiare

I giocatori (come gruppo) hanno l'opportunità di viaggiare verso un qualsiasi luogo nell'area di allestimento rimuovendolo dall'area di allestimento e piazzandolo vicino alla carta ricerca attuale. Questo lo fa diventare il luogo attivo.

I giocatori possono viaggiare solamente verso un luogo alla volta. Il primo giocatore prende la decisione finale su se e dove viaggiare.

I giocatori non possono viaggiare verso un nuovo luogo se c'è un altro luogo attivo; i giocatori devono esplorare il luogo attivo prima di viaggiare altrove.

4.3 Termina la fase viaggio

Questo passo formalizza la fine della fase viaggio.

V. Fase Incontri

5.1 Inizia la Fase Incontri

Questo passo formalizza l'inizio della fase incontri.

5.2 Ingaggio Intenzionale

Ogni giocatore (in ordine di gioco) ha una opzione di ingaggiare un nemico nell'area di allestimento. Questo

avviene muovendo il nemico dall'area di allestimento e piazzandolo di fronte al giocatore che sta ingaggiando, nella sua area di gioco.

Il valore di ingaggio del nemico non influisce su questa procedura.

5.3 Verifiche di Ingaggio

I giocatori effettuano una serie di verifiche di ingaggio, per determinare se un qualsiasi nemico rimasto nell'area di allestimento li ingaggia.

Il primo giocatore confronta il suo livello di minaccia con il valore di ingaggio di ogni nemico nell'area di allestimento. Il nemico con il più alto valore di ingaggio uguale o inferiore al livello di minaccia di questo giocatore, lo ingaggia e viene mosso dall'area di allestimento allo spazio di fronte al giocatore. Questo meccanismo viene definito "effettuare una verifica di ingaggio".

Dopo che il primo giocatore ha effettuato una verifica di ingaggio, il giocatore successivo (in ordine di gioco) effettua una verifica di ingaggio. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato una verifica di ingaggio, il primo giocatore effettua una seconda verifica di ingaggio. I giocatori continuano ad effettuare verifiche di ingaggio in questo modo fino a che non ci sono più nemici restanti nell'area di allestimento che possano ingaggiare un qualsiasi giocatore.

Sia che un nemico venga ingaggiato attraverso una verifica di ingaggio, l'effetto di una carta o la scelta di un giocatore, il risultato finale è lo stesso: si considera che il nemico abbia ingaggiato il giocatore e che il giocatore abbia ingaggiato il nemico.

5.4 Termina la Fase Incontri

Questo passo formalizza la fine della fase incontri.

VI. Fase Combattimento

6.1 Inizia la Fase Combattimento

Questo passo formalizza l'inizio della fase combattimento.

6.2 Assegnare le Carte Ombra

Assegnare una carta dal mazzo incontri, a faccia in giù, ad ogni nemico ingaggiato. Queste carte vengono definite carte ombra.

Assegna carte ombra ai nemici di ogni giocatore in ordine di gioco.

Mentre vengono assegnate ai nemici di un singolo giocatore, bisogna assegnarle prima al nemico con il più alto valore di ingaggio, poi al nemico con il secondo più alto valore di ingaggio, e così via, fino a che ogni nemico ingaggiato con quel giocatore ha ricevuto una carta ombra.

Se il mazzo incontri termina le carte, ogni nemico a cui non è stata assegnata una carta ombra non ne riceve in questo turno.

6.3 Inizia il processo "Risolvere gli Attacchi dei Nemici"

Questo passo formalizza l'inizio del processo degli "attacchi dei nemici". Nei passi che seguono, ogni nemico ingaggiato con un giocatore avrà un'opportunità di effettuare un attacco.

6.4a Inizia l'attacco nel nemico successivo

Il giocatore attivo (partendo dal primo giocatore) sceglie un nemico eleggibile con cui è ingaggiato per risolvere il suo attacco. Un nemico eleggibile è uno che non ha ancora attaccato in questo turno ed è quindi ancora in grado di attaccare.

Usare il diagramma di flusso "Risoluzione dell'Attacco di un Nemico" per risolvere l'attacco di un nemico.

Se ad un giocatore non restano nemici eleggibili tra cui scegliere, procedere al 6.5.

6.5 Il giocatore successivo diventa il giocatore attivo

Il giocatore successivo (in ordine di gioco) diventa il giocatore attivo. Ritornare al passo 6.4a.

Se tutti i giocatori hanno risolto gli attacchi dei nemici, procedere al 6.6.

6.6 Termina il processo "Risolvere gli Attacchi dei Nemici"

Questo passo formalizza la fine del processo "attacchi dei nemici".

6.7 Inizia il processo "Risolvere gli Attacchi dei Giocatori"

Questo passo formalizza l'inizio del processo "attacchi dei giocatori". Nei passi che seguono, ogni giocatore avrà l'opportunità di dichiarare attacchi contro i nemici con i suoi personaggi pronti.

6.8a Il giocatore attivo dichiara il prossimo attacco.

Il giocatore attivo (partendo dal primo giocatore) può dichiarare un attacco contro uno dei suoi nemici.

Usare il diagramma di flusso "Risoluzione dell'Attacco di un Giocatore" per risolvere l'attacco di un giocatore.

Se il giocatore attivo non può o non vuole dichiarare un attacco, procedere al 6.9.

6.9 Il giocatore successivo diventa il giocatore attivo

Il giocatore successivo (in ordine di gioco) diventa il giocatore attivo. Ritornare al passo 6.8.

Se tutti i giocatori hanno risolto gli attacchi dei giocatori, procedere al 6.10.

6.10 Termina il processo "Risolvere gli Attacchi del Giocatore"

Questo passo formalizza la fine del processo "attacchi dei giocatori".

6.11 Termina la Fase Combattimento

Questo passo formalizza la fine della fase combattimento. Scartare tutte le carte ombra da tutti i nemici in questo momento.

VII. Fase Riordino

7.1 Inizia la Fase Riordino

Questo passo formalizza l'inizio della fase riordino.

7.2 Rendere Pronte le carte

Rendere pronte tutte le carte esauste contemporaneamente.

7.3 Aumentare la Minaccia

Ogni giocatore incrementa contemporaneamente la sua minaccia di 1.

7.4 Passare il Segnalino Primo Giocatore

Il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore successivo (in senso orario) alla sua sinistra. Quel giocatore diventa il nuovo primo giocatore.

7.5 Termina la fase riordino

Questo passo formalizza la fine della fase combattimento.

0.1 Termina il Turno

Questo passo formalizza la fine del turno di gioco. Procedere al passo 0.0 del prossimo turno di gioco.

La fine del turno è un concetto molto importante nel gioco a cui si può far riferimento nel testo di una carta, sia come momento in cui un'abilità può o deve risolversi, sia come momento in cui un effetto duraturo o un'abilità costante inizia o termina.

Risoluzione dell'Attacco di un Nemico

6.4b Inizia l'Attacco del Nemico

Il giocatore attivo sceglie quale attacco risolvere (tra i nemici con cui è ingaggiato e che non ha ancora attaccato in questo turno).

6.4.1 Dichiarare il difensore

Il giocatore attivo può scegliere un personaggio pronto che controlla e dichiararlo difensore di questo attacco. Un personaggio deve esaurirsi per essere dichiarato come difensore.

Il giocatore attivo può invece decidere di lasciare l'attacco incontrastato non dichiarando difensori.

A meno che l'abilità di una carta non specifichi diversamente, un giocatore può dichiarare difensori solo contro nemici con cui è ingaggiato.

6.4.2 Risolvere l'effetto ombra

Il giocatore attivo gira a faccia in su la carta ombra del nemico attaccante e risolve qualsiasi effetto ombra presente.

6.4.3 Determinare il danno da combattimento

Il danno da combattimento viene determinato sottraendo la forza difensiva 🛡 del personaggio in difesa dalla forza offensiva ⚒ del nemico attaccante. Il valore rimanente è l'ammontare di danno che deve essere immediatamente assegnato al personaggio in difesa. Se la 🛡 è uguale o maggiore alla ⚒ non viene assegnato danno.

Se un attacco è incontrastato, tutto il danno di quell'attacco deve essere assegnato a un singolo eroe controllato dal giocatore attivo. Se il personaggio in difesa lascia il gioco o viene rimosso dal combattimento prima che venga assegnato il danno, l'attacco si considera incontrastato. La 🛡 di un personaggio non assorbe il danno di un attacco incontrastato.

Se un personaggio viene distrutto da un attacco, il danno addizionale dell'attacco non viene assegnato ad altri personaggi.

6.4.4 Termina l'attacco del nemico.

Questo passo formalizza la fine dell'attacco del nemico.

Ritornare al passo 6.4a del diagramma di flusso principale.

Risoluzione dell'Attacco di un Giocatore

6.8b Inizia l'attacco del Giocatore

Il giocatore attivo sceglie 1 nemico con cui è attualmente ingaggiato ed esaurisce un qualsiasi numero di personaggi che controlla per dichiararli come attaccanti contro quel nemico.

Se ognuno dei personaggi attaccanti dichiarati durante questo passo ha Gittata, l'attacco può essere dichiarato contro un qualsiasi nemico ingaggiato con qualsiasi giocatore.

6.8.1 Opzione Gittata

Un qualsiasi numero di personaggi con Gittata controllati da altri giocatori può esaurirsi per essere dichiarati come attaccanti.

6.8.2 Determinare la Forza Offensiva

Somma la ⚒ totale di tutti i personaggi che attualmente stanno attaccando.

6.8.3 Determinare il danno da combattimento

Questo viene fatto sottraendo la 🛡 del nemico bersaglio dalla ⚒ combinata di tutti i personaggi attaccanti. Il valore rimanente è l'ammontare di danno che deve essere immediatamente assegnato al nemico bersaglio che è stato attaccato.

Se la 🛡 è uguale o maggiore alla ⚒, non viene assegnato nessun danno.

6.8.4 Termina l'Attacco del Giocatore

Questo passo formalizza la fine dell'attacco.

I personaggi che sono stati dichiarati come attaccanti vengono considerati tali fino alla risoluzione di questo passo (e tutte le reazioni ad esso).

Ritornare al passo 6.8a del diagramma di flusso principale.

Appendice II: Anatomia delle Carte

Questa sezione presenta una dettagliata anatomia di ogni tipo di carta.

Anatomia Mazzo Giocatore

1. **Titolo della Carta:** Il nome di questa carta.
2. **Costo:** Il numero di risorse che un giocatore deve spendere dalla/e appropriata/e riserva/e di risorse per giocare questa carta**.**
3. **Valore di Minaccia:** L'ammontare di minaccia che viene aggiunto all'indicatore di minaccia di un giocatore, all'inizio della partita in cui si sta usando quest'eroe**.**
4. **Icona della Sfera di Influenza**: Indica a quale sfera appartiene la carta.
5. **Forza di Volontà**: L'efficacia di questo personaggio quando viene coinvolto in una ricerca.
6. **Forza di Attacco**: L'efficacia di questo personaggio quando attacca.
7. **Forza Difensiva**: L'efficacia di questo personaggio quando difende.
8. **Punti Ferita**: L'ammontare di danno richiesto per distruggere questa carta.
9. **Icone Risorsa**: Indica a quale sfera l'eroe appartiene e a quale sfera corrisponderanno le risorse nella sua riserva.
10. **Tratti**: Attributi descrittivi a cui possono far riferimento le abilità delle carte.
11. **Testo di Gioco**: Le abilità speciali uniche di questa particolare carta.
12. **Tipo di Carta:** Indica se questa carta è un eroe, alleato, aggregato o evento.
13. **Informazioni di Espansione:** Ogni carta ha un'icona che indica l'espansione a cui appartiene, così come un proprio numero di identificazione.

Evento



Eroe



Alleato



Aggregato



Anatomia Mazzo Incontri

1. **Titolo della Carta:** Il nome di questa carta.
2. **Valore di Ingaggio**: Determina quando questo nemico si muoverà dall'area di allestimento per ingaggiare un giocatore.
3. **Forza di Minaccia**: Il grado di pericolo che questa carta rappresenta quando minaccia i giocatori dall'area di allestimento.
4. **Forza di Attacco**: L'efficacia di questo personaggio quando attacca.
5. **Forza Difensiva**: L'efficacia di questo personaggio quando difende.
6. **Punti Ricerca**: Il numero di segnalini progresso che devono essere piazzati su questo luogo per esplorarlo completamente.
7. **Punti Ferita**: L'ammontare di danno richiesto per distruggere questa carta.
8. **Icona del Set di Incontri**: Indica a quale set di carte incontro appartiene questa carta.
9. **Tratti**: Attributi descrittivi a cui possono far riferimento le abilità delle carte.
10. **Testo di Gioco**: Le abilità speciali uniche di questa particolare carta.
11. **Icona Effetto Ombra**: Se una carta ha un effetto ombra, è segnalato da questa icona, che inoltre separa l'effetto ombra dall'effetto che la carta possiede quando è in gioco**.**
12. **Tipo di Carta**: Indica se questa carta è un nemico, un luogo, una perfidia o un obiettivo.
13. **Informazioni di Espansione:** Ogni carta ha un'icona che indica l'espansione a cui appartiene, così come un proprio numero di identificazione.
14. **Titolo dello Scenario:** Il nome dello scenario a cui appartiene questa carta obiettivo..
15.

Nemico



Luogo



Obiettivo



Perfidia



Anatomia Mazzo Ricerca

1. **Titolo della Carta:** Il nome di questa carta. Ogni scena sequenziale in uno scenario ha il proprio nome unico.
2. **Simbolo dello Scenario**: Un'icona che identifica questo scenario, facendolo corrispondere a un sottoinsieme di carte incontro.
3. **Sequenza**: Questo numero indica l'ordine col quale il mazzo scenario è ordinato all'inizio della partita.
4. **Informazioni sull'Incontro**: Un gruppo di icone che, assieme al simbolo dello scenario, identificano quali carte incontro vanno mescolate nel mazzo incontri quando si gioca questo scenario.
5. **Titolo dello Scenario**: Il nome di questo scenario.
6. **Testo di Gioco**: Storia, istruzioni di preparazione, effetti speciali o condizioni che si applicano durante questa scena dello scenario.
7. **Informazioni di Espansione**: Questa icona indica a quale espansione appartiene la carta e ogni carta di quell'espansione ha un numero unico.
8. **Punti Ricerca**: Il numero di segnalini progresso che devono essere posti su questa carta per poter procedere alla scena successiva dello scenario.

Ricerca Lato A



Ricerca Lato B

