

DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM



RICONOSCIMENTI

Lead Game Design: Filippo Chirico

Game Design addizionale: Tony Neville

Scrittori: Tony Neville, Tracey Smart

Editing: Tracey Smart

Direttore Artistico, Concept Miniature e Scultore:
Alexei Popovici

Assistente Scultore: Dmitri Obonin

Illustrazione di Copertina: Filip Cebotari

Illustrazioni delle Mappe: Ede Laszlo

Altre Illustrazioni: Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Graphic Design del Regolamento: design by salandra

Produttore esecutivo e Project Management:
Emiliano Mancini

Playtesters: Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Un ringraziamento speciale a Steve Pady, Steve Kozlowski, Raymond Haaken ed a tutti i nostri Backers, in particolare quelli che hanno revisionato il materiale di riproduzione.

CONTENUTI

COMPONENTI DEL GIOCO	4
PREPARAZIONE	10
Preparazione degli Incontri.....	10
Area di Gioco dell'Eroe	12
Area di Gioco dello Stregone Supremo.....	13
Creazione del Mazzo Bottino	14
CONCETTI BASE	15
Round di gioco	15
Azioni, Reazioni ed Abilità.....	17
Energia.....	18
Personaggi e Miniature.....	19
Attributi e Plancia degli Attributi.....	20
Attributo Prerequisito per Equipaggiare Carte	20
Peso e Limite di Peso.....	21
Aree Adiacenti.....	21
Effetti delle Carte	21
REGOLE DEL GIOCO	22
Azioni Comuni	22
Reazioni Comuni.....	24
Lancio dei Dadi ed Abilità.....	25
Combattimento.....	25
Sconfiggere un Personaggio.....	30
Spoglie di Guerra.....	30
Segnalini e Carte Forzieri.....	30
Segnalini e Carte Botanica.....	31
Alchimia	31
Stregoneria	32
Diffusione della Pestilenza.....	34
REGOLE AVANZATE	36
Demoni.....	36
INCONTRI E CAMPAGNA	39
Sostituzione dei Personaggi	39
Partita singola e Campagna	39
IL PRIMO RITUALE	40
LA STREGA NELLA TORRE	42
LA STREGA PRIGIONIERA	44
LA CAVERNA (PARTE I)	46
IL VILLAGGIO (PARTE II)	48
CRISTALLI DI SANGUE	50
LA FOSSA	52
POSSESSIONE	54
PROTETTO!	56
BATTAGLIA FINALE	58



DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM

Durante le agitazioni e i movimenti dei diversi piani d'esistenza, può succedere che le dimensioni alternative si allineino perfettamente. Per brevissimi momenti nel multiverso, queste congiunzioni consentono agli oggetti di scivolare da un mondo all'altro, a volte inosservati, a volte causando caos.

Una di queste congiunzioni avvenne tra la Terra e Neemoss durante i vecchi e profondi Anni Oscuri. Queste due dimensioni non potevano essere più differenti. La magia, non la fisica, regna su questo piano alternativo e questa sua influenza corrotta genera mondi governati da mostri e crudeltà. Neemoss è un ottimo esempio di questa decadenza. Quando gli oggetti da Neemoss appaiono sulla Terra sono ancora intrisi della loro essenza magica e questo straordinario fatto viene rapidamente scoperto e utilizzato dai guaritori, alchimisti, fachiri e da ogni sorta di venditori ambulati quando i loro trucchetti e imbrogli iniziano a funzionare! Ma le cose peggiorano quando la Congiunzione si rafforza e le prime Streghe provenienti da Neemos arrivano sulla Terra.

Dark Rituals: Malleus Maleficarum è un gioco da due a cinque giocatori. Un giocatore impersona lo Stregone Supremo al comando delle Legioni Oscure, mentre gli altri giocatori impersonano gli Eroi. Gli Eroi cooperano e giocano come un unico gruppo, mentre lo Stregone Supremo combatte contro tutti loro.

Ogni partita è basata su diversi scenari. I giocatori selezionano uno degli Incontri descritti alla fine del libro. Ogni incontro elencherà gli obiettivi che gli Eroi devono completare per vincere la partita. Gli Eroi vincono o perdono come gruppo, mentre lo Stregone Supremo vince o perde singolarmente.

È inoltre possibile giocare una campagna con Incontri collegati tra di loro. Durante una campagna, i giocatori ottengono punti vittoria che potranno essere utilizzati per ottenere potenziamenti nelle partite future.

COMPONENTI DI GIOCO



6 Tessere Mappa
a due facce

STREGHE



Pekka



Ikrek



Hagatha

SERVITORI



6 Condannati



6 Mortus



6 Ravenous

EROI



Curthouse



Wolgar



Battista



Corday

CREATURE



Spirito Vampiro



Legno Contorto Spaventapasseri



Teschi Urlanti



Albero della
Disperazione



Donna Impiccata

SERVI



3 Milizia



3 Contadini



6 Servi Posseduti

SERVO POSSEDUTO

IL DEMONE



Haborym



6 anelli identificativi
colorati



4 Libri Alchemici



1 Grimorio



4 Carte
Arma



34 Carte
Botanica



41 Carte
Bottino



33 Carte
Stregoneria



9 Carte
Pestilenza



8 Carte Controllo
del Demone



4 Schede degli eroi



3 Carte Identificative
delle Streghe



2 Carte
Identificative
dei Servi



4 Carte
Identificative
dei Servitori



6 Carte
Identificative
delle Creature



4 Plance degli
Attributi degli Eroi



1 Plancia della
Sofferenza dello
Stregone Supremo



1 Plancia dell'Energia
Esausta dello
Stregone Supremo



1 Carta
Identificativa
per il Demone



17 Cubi
di legno



10 Dadi



100 Segnalini
Energia in Plastica



Segnalino
Ricompensa
Pestilenza



Segnalini
Anima



Segnalini
Forzieri



Segnalini
Botanica



Segnalini
Ferita



Segnalino
Cerchio di
Evocazione

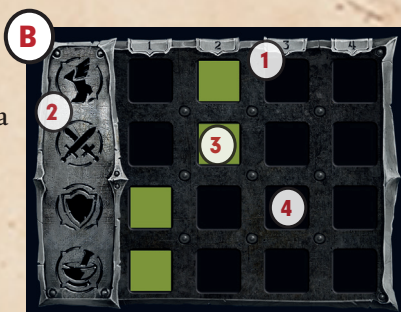
A. SCHEDA DEGLI EROI

1. Nome
2. Icona della Classe
3. Peso Massimo che l'Eroe può trasportare
4. Punti Vita
5. Azioni Disponibili e Costo in Energia
6. Fonte Energia
7. Immagine
8. Attributi iniziali
9. Posto dell'Energia Bloccata
10. Posto dell'Energia Esausta



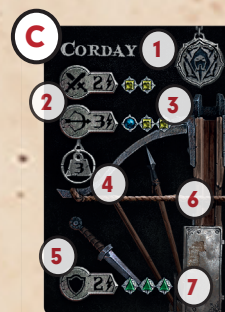
B. PLANCIA DEGLI ATTRIBUTI DELL'EROE

1. Livelli degli Attributi
2. Attributi: Agilità, Forza, Resistenza, Alchimia
3. Segnalino che mostra l'Attuale Livello degli Attributi
4. Tracciato degli Attributi



C. CARTE ARMA DEGLI EROI

1. Nome e Icona della Classe
2. Tipologia di Attacco e Costo in Energia
3. Colore e Numero di Dadi per ogni Tipologia di Attacco
4. Peso
5. Immagine
6. Difesa e Costo in Energia
7. Colore e Numero di Dadi per la Difesa



D. LIBRO ALCHEMICO DEGLI EROI

1. Nome e Icona della Classe
2. Effetto Alchemico
3. Ingredienti Alchemici
4. Livello di Alchimia richiesto



E. CARTA IDENTIFICATIVA DEI SERVI

1. Nome
2. Punti Vita
3. Immagine
4. Azioni disponibili, Costo in Energia, Colore e Numero di Dadi
5. Attributi
6. Abilità Speciali





F. CARTE BOTTINO - MIGLIORAMENTI

1. Miglioramento Armatura
2. Miglioramento Arma
3. Attributo Prerequisito
4. Effetto del Miglioramento
5. Immagine
6. Peso
7. Livello della Carta per la Creazione del Mazzo

G. CARTE BOTTINO - ARTEFATTI

1. Nome
2. Peso
3. Effetto dell'Artefatto
4. Immagine
5. Attributo Prerequisito
6. Livello della Carta per la Creazione del Mazzo

H. CARTE BOTTINO - MAGIA DEL SANGUE

1. Nome dell'Incantesimo
2. Effetto dell'Incantesimo
3. Icona "Scarta dopo l'utilizzo"
4. Attributo Prerequisito
5. Livello della Carta per la Creazione del Mazzo

I. CARTE BOTANICA

Il Mazzo Botanica contiene sia carte con gli Ingredienti Alchemici sia carte con effetto immediato

1. Nome
2. Immagine
3. Icona "Scarta dopo l'utilizzo"
4. Effetto della carta

J. CARTA IDENTIFICATIVA DELLA STREGHE

1. Nome
2. Punti Vita
3. Immagine
4. Azioni Disponibili e Costo in Energia
5. Attributi
6. Tipologia di Attacco e Costo in Energia
7. Colore e Numero di Dadi per ogni Tipologia di Attacco
8. Incantesimi di Combattimento di Attacco
9. Difesa e Costo in Energia
10. Colore e Numero di Dadi per la Difesa
11. Incantesimi di Combattimento di Difesa



K. PLANCIA DELLA SOFFERENZA DELLO STREGONE SUPREMO

1. Tracciato dell'Aura del Male
2. Tracciato delle Anime
3. Tracciato del Sacrificio



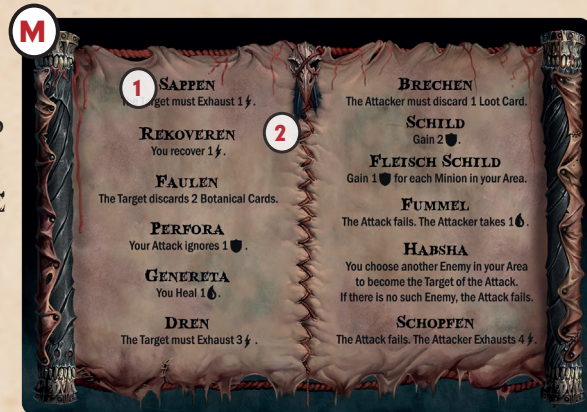
L. PLANCIA DELL'ENERGIA ESAUSTA DELLO STREGONE SUPREMO

1. Riserva dell'Energia Esausta
2. Icona dell'Evocazione della Strega



M. GRIMORIO DELLA STREGA

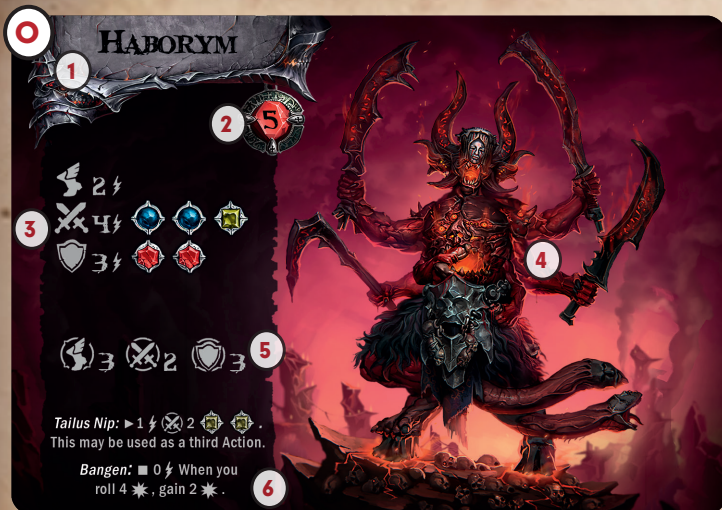
1. Nome dell'Incantesimo di Combattimento
2. Effetto dell'Incantesimo di Combattimento



N. CARTE IDENTIFICATIVE DELLE LEGIONI OSCURE

1. Icona discepolo: Creatura o Servitore
2. Nome
3. Punti Vita
4. Immagine
5. Azioni Disponibili e Costo in Energia
6. Colore e Numero di Dadi per Azione
7. Attributi
8. Abilità Speciali
9. Colore rosso per indicare una carta girata





O. CARTA IDENTIFICATIVA DEL DEMONE

1. Nome
2. Punti Vita
3. Azioni Disponibili, Costo in Energia e relativi Dadi
4. Immagine
5. Attributi
6. Abilità Speciali

P. CARTE STREGONERIA - CREATURE EVOCATE

1. Immagine e Nome
2. Icona "Scarta dopo l'utilizzo"
3. Azione della Carta

Q. CARTE STREGONERIA - MAGIA OSCURA

1. Nome dell'Incantesimo
2. Effetto dell'Incantesimo
3. Icona "Scarta dopo l'utilizzo"

R. CARTE PESTILENZA

1. Icona Fonte Energia
2. Azione della Carta
3. Effetto della Pestilenza

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DEGLI INCONTRI

Scegli un Incontro.

Utilizzando la mini-mappa dell'Incontro per creare la mappa di gioco:

- Posiziona le Tessere Mappa a due facce come mostrato dalla mini-mappa dell'Incontro. Le Tessere Mappa sono numerate per aiutarti a trovarle e posizionarle. Assicurati di averle posizionate nel modo corretto.
- Posiziona i segnalini sulle Tessere Mappa come mostrato, inclusi i segnalini Forzieri, Botanica e il segnalino Cerchio di Evocazione.
- Posiziona le Miniature nel loro punto di partenza. Questo include Eroi, Servi, Streghe e Discepoli.

Crea l'area di Gioco di ogni Eroe:

- Prendi la Scheda dell'Eroe del tuo Personaggio e posizionala di fronte a te
- Prendi l'Arma e il Libro Alchemico corrispondenti al nome del tuo Eroe
- Prendi la Plancia degli Attributi e segna i Valori iniziali sul Tracciato degli Attributi dell'Eroe
- Attacca un Dischetto Colorato alla base del tuo Eroe, questo ti aiuterà a tenere traccia del tuo eroe sulla mappa

Crea il Mazzo Bottino selezionando le carte Bottino corrispondenti al livello dell'Eroe più alto. Vedi "Creazione del mazzo bottino" più avanti.

Posiziona le carte Identificative della Botanica e dei Servi in modo che ogni Giocatore Eroe possa facilmente raggiungerle.

Creare l'area di gioco dello Stregone Supremo:

- Prendi la Plancia dell'Energia Esausta dello Stregone Supremo e posizionala di fronte a te
- Prendi i 32 Segnalini Energia Rossi e posizionali di fianco alla Plancia dell' Energia Esausta
- Prendi la Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo. Posiziona un segnalino sul punto rosso all'inizio dell'Aura del Male e posiziona i Segnalini Ricompensa Pestilenza sul Tracciato delle Anime come specificato dall'Incontro.

- Prendi le Carte Identificative di tutti i Personaggi Malvagi in gioco per questo Incontro, inclusi Streghe, Discepoli, e Contadini Posseduti
- Tutte le Miniature che non sono già presenti sulla Mappa devono essere piazzate vicino al tavolo di gioco.
- Mischia i mazzi Stregoneria e Pestilenza e posizionali vicino al tavolo di gioco.
- Lo Stregone Supremo pesca 3 carte dal Mazzo Stregoneria. Queste devono essere tenute nascoste agli altri giocatori.
- Posiziona i Segnalini Anima e Ferita vicino al tavolo di gioco, facilmente raggiungibili

Tutti i mazzi devono essere mischiati.

Distribuisci i Segnalini Energia Verde agli Eroi, e posizionali nella Riserva o vicino la loro Scheda. Ogni Eroe riceve un numero di Segnalini Energia uguale alla somma dei valori della Fonte di Energia sulla Scheda.



AREA DI GIOCO DELL'EROE

L'area di gioco di ogni Eroe possiede quattro importanti componenti:

1. La scheda dell'Eroe
2. Il libro Alchemico
3. La Carta Arma
4. La Plancia Attributi

All'inizio della preparazione del tuo Personaggio, seleziona una Scheda dell'Eroe. Su di essa sono riportate le informazioni più importanti, come il Nome dell'Eroe, l'Icona della Classe ed il valore iniziale dei quattro Attributi. Prendi il Libro Alchemico e la Carta Arma corrispondente al Nome dell'Eroe insieme alla sua Plancia Attributi.

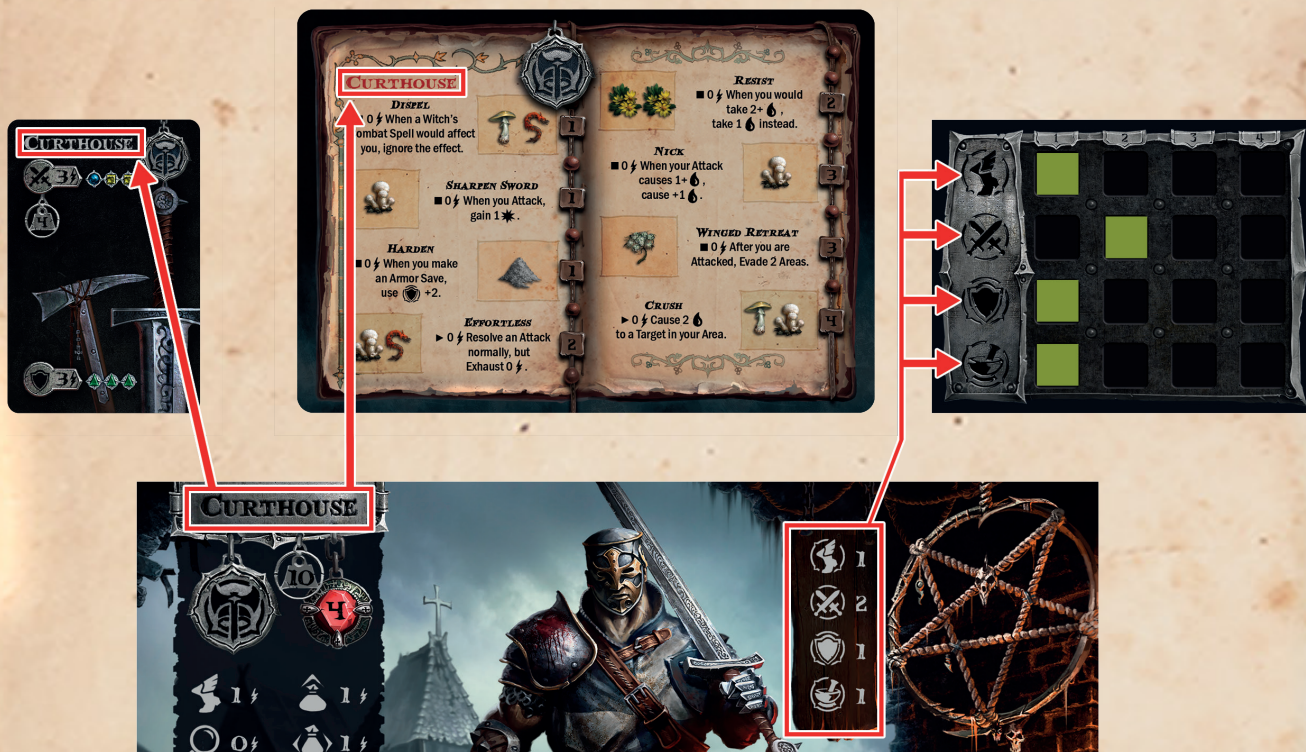


Figura 1: L'area di gioco del Crociato.

La Figura 1 mostra la preparazione iniziale del Crociato. La scheda mostra il nome dell'Eroe in alto, che corrisponde al nome sulla carta Arma e al nome sul Libro Alchemico. I suoi Attributi iniziali, riportati a destra, sono Agilità 1, Forza 2, Difesa 1, Alchimia 1. Posiziona i segnalini sulla Plancia degli Attributi in quel preciso ordine. Questi valori possono migliorare durante la partita.

AREA DI GIOCO DELLO STREGONE SUPREMO

Lo Stregone Supremo possiede diversi componenti importanti nella sua area di gioco all'inizio della partita:

- La Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo.
- La Plancia dell'Energia Esausta dello Stregone Supremo.
- Il Grimorio della Strega
- Carta Identificativa della Strega (una per ogni Strega in gioco).
- Carta Identificativa dei Servitori (una per ogni Servitore in gioco).



Figura 2: Plancia della Sofferenza e dell'Energia Esausta dello Stregone Supremo.

La Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo tiene traccia del potere crescente della Strega durante l'Incontro. Nella parte superiore **1.** della plancia della Sofferenza è mostrato il livello corrente dell'Aura del Male. All'inizio dell'Incontro il segnalino è posizionato sul punto rosso accanto al primo slot del tracciato. Il segnalino avanza ogni volta che lo Stregone Supremo sconfigge i personaggi.

Il Tracciato delle Anime **2.** conserva i Segnalini Anima quando vengono ottenuti come ricompensa. Durante il setup, i segnalini Ricompensa Pestilenza **3.** Sono posizionati come descritti dall'Incontro, ed indicano il numero di segnalini Anima che lo Stregone Supremo necessita per pescare una Carta Pestilenza.

Il Tracciato del Sacrificio **4.** è utilizzato per conservare gli Obiettivi dell'Incontro. Questi sono specifici per l'Incontro e possono essere trovati nelle regole speciali dell'Incontro.

Per maggiori dettagli su come utilizzare la Plancia della Sofferenza, vedi "La Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo" in seguito.



Figura 3: Il grimorio della Strega.

La Plancia dell'Energia Esausta dello Stregone Supremo **5.** conserva l'Energia Esausta. Ogni volta che lo Stregone Supremo utilizza l'Energia sposta un segnalino Energia nella riserva. L'Icona dell'Evocazione della Strega serve a ricordare che lo Stregone Supremo può rimuovere dal gioco cinque Segnalini Energia per evocare una nuova Strega.

Il Grimorio della Strega, Figura 3, è una grossa scheda di riferimento che descrive gli Incantesimi di Combattimento che possono essere lanciati dalle Streghe quando Attaccano o Difendono. La Carta Identificativa della Strega mostra unicamente il nome **1.** dell'Incantesimo mentre l'effetto completo è descritto sulla carta **2.** Tieni il Grimorio a portata di mano finché non avrai imparato tutti gli effetti..



Figura 4: Esempi di Carte Identificative.

Durante la preparazione, prendi le Carte Identificative dei Personaggi che utilizzerai. Queste includono Carte Identificative per una o più Streghe, Creature e Servitori. Ci sono molti mostri nelle Legioni Oscure ma non tutti vengono giocati in ogni Incontro. Queste Carte Identificative sono a doppia faccia ed entrano il gioco con il lato non evidenziato. Le statistiche migliorate sono, invece, riportate sul lato evidenziato in rosso nella parte superiore della carta e non vengono utilizzate all'inizio della partita. A differenza degli Eroi, lo Stregone Supremo non conserva Energia su queste carte.

CREAZIONE DEL MAZZO BOTTINO

Per rendere più facile agli Eroi trovare gli oggetti che sono in grado di utilizzare, hai bisogno di creare il Mazzo Bottino. Durante la preparazione rimuovi tutte le carte che gli Eroi non possono utilizzare e man mano che le abilità degli eroi migliorano, aggiungi queste carte al mazzo.

Il mazzo bottino conterrà sempre le carte che corrispondono al livello più alto dei quattro Eroi. Ogni Eroe ha quattro attributi: Forza, Resistenza, Agilità e Alchimia. Il livello di un Eroe è uguale al valore più alto di questi attributi. Questo significa che i quattro Eroi base inizieranno tutti come Livello 2. Man mano che gli Attributi aumentano durante gli Incontri, anche il Livello dell'Eroe aumenta.

Per creare il Mazzo Bottino, inizia dividendo il mazzo in 3 piccoli mazzetti di carte di livello 2, 3 e 4. Controlla il livello degli Eroi per vedere il livello più alto. Prendi tutti i mazzetti di carte che mostrano quel livello ed inferiore. Durante la partita, gli Eroi possono aumentare i propri Attributi, i quali faranno aumentare anche il livello dell'Eroe. Quando un Eroe aumenta il proprio livello, prendi il mazzetto di carte corrispondente al nuovo livello e mischialo insieme all'attuale mazzo Bottino. Non reintrodurre nessuna carta scartata, ma includi anche le carte di livello più basso che non sono state ancora pescate.

Per esempio, all'inizio dell'Incontro, il livello massimo dei quattro Eroi è 2, quindi inizi solamente con le carte Bottino di Livello 2. Se Wolgar aumenta la sua Resistenza da 1 a 2, rimane di Livello 2 e quindi il Mazzo Bottino non viene modificato. Se, invece aumenta a 3, diventa un personaggio di Livello 3. Prendi le Carte Bottino di livello 3 e mischiale nell'attuale Mazzo Bottino.

Un altro esempio, se per effetti magici la resistenza di Wolgar viene incrementata da 2 a 4, allora mischia le carte bottino di livello 3 e livello 4 nell'attuale mazzo.



CONTADINO



MILIZIA

CONCETTI BASE

ROUND DI GIOCO

Il gioco consiste in una serie di Round. In ogni Round di gioco gli Eroi e la Legione Oscura si attivano in modo alternato per poter effettuare una o due Azioni. L'ordine di gioco in cui i Personaggi di ogni fazione si attivano è totalmente a discrezione dei Giocatori, con l'unica restrizione che se non possiedi più Energia allora non puoi attivarti.

Nota che un Personaggio non continua ad effettuare Azioni finché non esaurisce tutta l'Energia. I Personaggi effettuano solamente una o due Azioni.

Le due fazioni si alternano finché entrambi i giocatori non hanno completamente esaurito l'Energia, dichiarando la fine del Round. Il Round può terminare anche quando entrambe le fazioni hanno deciso di Passare.

Di seguito maggiori dettagli su cosa succede in ogni fase del Round:

1. INIZIO DELLA FASE DI ROUND

Recuperare tutta l'Energia Esaurita spostandola dalla riserva al tavolo. Lascia l'Energia Bloccata sul posto dell'Energia Bloccata. Effettua questa azione anche se sei Stordito.

Se lo Stregone Supremo ha una Strega in gioco, può scartare un qualsiasi numero di Carte Stregoneria dalla propria mano per poi pescare dal Mazzo Stregoneria un numero uguale, fino al raggiungimento del limite di mano di tre carte.

2. FASE DI ATTIVAZIONE

Questa è la fase principale del gioco, dove la maggior parte delle azioni avranno luogo. È una fase fluida e dinamica, in cui i Personaggi effettueranno alcune Azioni permettendo agli altri Personaggi in gioco di agire e reagire.

Gli Eroi Attivano per primi uno dei propri Personaggi, effettuando una o due Azioni. Dopodiché lo Stregone Supremo fa lo stesso, effettuando una o due Azioni con uno dei suoi Personaggi. Il Gioco continua finché una delle due fazioni non esaurisce completamente l'Energia, a quel punto l'altra fazione continua a giocare effettuando una o due Azioni per Personaggio, finché non esaurisce anche lui l'Energia. Entrambe le fazioni possono Passare invece di Attivare un personaggio.

Ad un Giocatore è permesso Attivare un Personaggio unicamente se possiede Energia. Per esempio, se non si ha Energia disponibile, non è possibile Attivare ed effettuare nemmeno le Azioni che costano zero Energia. Quando un Personaggio effettua le sue due Azioni, può decidere di fare qualsiasi tipologia di Azione, incluso fare due volte la stessa Azione. Se un Personaggio ha Azioni che costano zero Energia, e possiede dell'Energia in Riserva, può essere Attivato per effettuare quell'Azione.

Eroi: Uno degli Eroi, che non sia Esausto, si Attiva. Non c'è un ordine di turno e quindi può essere uno qualsiasi, incluso l'Eroe che è stato già precedentemente Attivato. L'Eroe ha due opzioni:

- Effettuare una o due Azioni, Esaurendo l'Energia per ogni Azione effettuata.
- Passare - non effettuare nessuna Azione. Uno qualsiasi dei Giocatori Eroi possono Passare, ma devono essere consapevoli che non possono effettuare nessuna Azione.

Nota che gli Eroi Storditi possono essere Attivati se possiedono Energia sufficiente per effettuare l'Azione di Riprendersi, la quale deve essere obbligatoriamente la loro prima Azione.

Una lista completa delle Azioni degli Eroi è elencata in seguito. Nota che quando un Eroe viene Attivato, può effettuare Azioni sia con i Servi che con il Personaggio dell'Eroe.

Se un Eroe non può Attivare nessun Personaggio, è obbligato a Passare.

Strega Suprema: Le Legioni Oscure si Attivano in maniera simile. Se lo Stregone Supremo possiede Energia ed una Strega è in gioco, può Attivare uno qualsiasi dei suoi Personaggi, ovvero Streghe, Creature o Servitori. Quel Personaggio ha le stesse opzioni spiegate sopra:

- Effettuare una o due Azioni, Esaurendo l'Energia per ogni Azione effettuata.
- Passare, non effettuare nessuna Azione.

Se lo Stregone Supremo non può Attivare nessun personaggio, è obbligato a Passare.

Il Passare verrà eseguito spesso quando si sta esaurendo l'Energia oppure se si possiede poca Energia per effettuare delle Azioni. Tuttavia, non bisogna trascurare la tattica. Quando gli Eroi stanno per finire la loro Riserva di Energia possono Passare nella speranza di riuscire ad effettuare un paio di Azioni verso la fine del Round. Puoi anche decidere di Passare quando si possiede ancora dell'Energia disponibile, nel caso si abbia una buona posizione per il prossimo Round, oppure se si vuole salvare dell'Energia per pagare la Difesa o qualsiasi altra Reazione.

Bisogna gestire cautamente la propria Energia. Può sembrare vantaggioso effettuare quante più Azioni disponibili se il tuo avversario sembra essere passivo, ma essere capace di potersi Attivare ed effettuare Azioni alla fine del Round può essere altrettanto vantaggioso.

3. FINE DELLA FASE ROUND

Il Round termina quando entrambe le fazioni Passano consecutivamente.

Potresti desiderare di Passare all'inizio del Round, in modo da vedere i piani dell'avversario. Questo può essere rischioso! Se il tuo avversario continua a giocare, potresti ottenere un vantaggio. Ma se il tuo avversario Passa, il Round termina immediatamente ed ognuno recupera la propria Energia. Questo potrebbe non essere quello che speravi accadesse!

Se ci sono alcune carte che fanno riferimento alla Fine del Round, è il momento di attivarle.



DONNA IMPICCATA



LEGNO DEFORMATO

AZIONI, REAZIONI ED ABILITÀ

I personaggi avranno sempre qualche cosa da fare! Sono ovviamente più coinvolti quando si Attivano, visto che effettueranno diverse Azioni. Comunque, altri Personaggi possono comunque rispondere al giocatore Attivo effettuando delle Reazioni. Sarà sempre possibile effettuare Reazioni quando non sei il Personaggio Attivo.

Azioni: I Personaggi possono effettuare Azioni solamente quando sono Attivi. Le Azioni sono descritte in dettaglio in seguito, e tutte le Azioni che un Personaggio può effettuare sono accompagnate da una Icona Azione su una Carta nell'Area di Gioco del Personaggio. Queste, a volte, possono essere le carte identificative del Personaggio, ma possono essere anche altre carte come la Carta Arma dell'Eroe o le varie Carte Bottino, etc. Esistono Icone personalizzate per le Azioni comuni, come l'Attacco, ma l'Icona di Azione generica viene utilizzata per molte Azioni specifiche delle carte.

Le Azioni possono essere iniziate quando non sono in corso altre Azioni, per esempio non puoi interrompere un'Azione per effettuare un'altra Azione.

Reazione: Le Reazione vengono effettuate in specifici momenti. La descrizione della Reazione include anche quando essa può essere attivata ed un Personaggio può decidere di effettuarla ogni qual volta che essa può essere attivata. La Reazione non viene effettuata dal giocatore Attivo. Le Reazioni possono essere attivate in diversi momenti di gioco, ad esempio si può interrompere un'Azione, un'Azione di un Alleato, oppure interrompere un'Azione di un Nemico. C'è una lista delle Reazioni più comuni in seguito. Le Reazioni Comuni hanno un'icona, ma le Reazioni uniche, carte specifiche avranno un'Icona Reazione generica.

La limitazione più importante sulle Reazioni è quando possono essere attivate. Per le Reazioni generali, la loro attivazione viene descritta nel regolamento; per le Reazioni carte specifiche, l'attivazione viene descritta sulla carta.

Costo: Alcune volte ci sarà un costo associato nell'effettuare un'Azione oppure una Reazione. Il costo può essere nella descrizione della task stessa oppure può essere descritta sulla carta stessa. Questo costo sarà per lo più Energia che dovrà essere Esaurita, ma alcune volte ci sarà un altro prezzo da pagare. Il giocatore dovrà essere in grado di pagare l'intero costo prima di risolverne gli effetti. Il costo viene sempre pagato, anche quando l'effetto fallisce oppure viene cancellato da un altro Giocatore.

Nessuna Strega in Gioco: Lo Stregone Supremo ha una limitazione speciale su quando poter Attivare i Personaggi: deve avere una Strega in gioco. Pensa alle Streghe come comandanti e punti di riferimento per

le Legioni Oscure. Se non ci sono Streghe in gioco, lo Stregone Supremo non può Attivare le Creature oppure i Servitori, e non può neanche effettuare Reazioni.

Quando non ci sono Streghe in Gioco, lo Stregone Supremo ha due opzioni:

- Evocare una Strega. Questa Azione è descritta più sotto. Sarà anche l'unica Azione che la Legione Oscura potrà effettuare durante la sua Attivazione.
- Passare, non esaurire nessuna Energia e non effettuare nessuna Azione.

Poiché non avere Streghe in gioco è una forte limitazione, la Legione Oscura vorrà quasi sempre evocare una Strega il prima possibile.



ALBERO DELLA DISPERAZIONE

ENERGIA

Alla maggior parte delle Azioni ed a molte delle Reazioni è associato un costo in Energia. Se per un'abilità c'è un costo in Energia, i Personaggi devono pagare l'intero costo in Energia prima di risolverne gli effetti.

Ogni Giocatore Eroe possiede la propria Scheda dell'Eroe che serve per organizzare l'Energia che è stata Esausta o Bloccata. L'Energia in Riserva dovrebbe essere conservata sull'immagine del Personaggio o vicino al tavolo. L'Energia appartiene unicamente a quell'Eroe e non può essere condivisa con gli altri Eroi.

Lo Stregone Supremo utilizza l'Energia con più flessibilità. Possiede una scorta nella Riserva dell'Energia, la quale viene utilizzata per attivare tutti i personaggi della Legione Oscura. Quando viene utilizzata, viene spostata sulla Plancia dell'Energia Esausta dello Stregone Supremo.

La tua Energia verrà distribuita in tre pile:

- La Riserva dell'Energia. Questa Energia sarà disponibile per essere utilizzata nel Round in corso. Lo Stregone Supremo possiede una Riserva condivisa per tutti i Personaggi della Legione Oscura, quindi puoi avere un'unica pila di Riserva dell'Energia ovunque nella tua Area di Gioco.
- L'Energia Esausta. L'Energia Esausta è stata già utilizzata nel Round in corso ma può essere Recuperata all'inizio del prossimo Round. L'area inferiore destra della Scheda dell'Eroe può essere utilizzata per l'Energia Esausta degli Eroi. La Plancia dell'Energia Esausta dello Stregone Supremo è specifica per conservare la sua Energia Esausta.
- Energia Bloccata. Le Streghe bloccano l'Energia in riserva degli Eroi quando diffondono la Pestilenza. L'Energia Bloccata dovrebbe essere posta nell'area superiore destra della Scheda dell'Eroe. Non viene Recuperato all'Inizio della prossima Fase Round

Entrambe le fazioni spendono Energia nello stesso modo. Esaursisci l'Energia sia per pagare le Azioni sia le Reazioni, dopodiché Recupera tutta la tua Energia Esausta all'inizio del prossimo Round. Tuttavia, vari Effetti di gioco potrebbero bloccare temporaneamente la tua Energia, oppure potresti perdere permanentemente la tua Energia Bloccata, rimettendola nello scatolo di gioco. Gestire la tua Energia e controllare l'Energia degli altri Giocatori è un aspetto molto importante del gioco.

Energia Iniziale - Eroi: Su ogni Scheda dell'Eroe sono stampate tre Icone circolari, Corpo, Sostentamento e Mente, e mostrano come ogni icona contribuisce all'Energia iniziale dell'Eroe. L'Eroe somma l'Energia ottenuta da Copro, Sostentamento e Mente per ottenere la loro Energia iniziale dopodiché piazza un numero di Energia Iniziale nella propria Riserva durante il setup.



Figura 5: L'Energia Iniziale del Crociato.

Il Crociato inizia con 2+2+5 o 9, Segnalini Energia, come mostrato nella figura 5.

Vedi la Pestilenza di seguito per vedere come questa ha effetto sull'Energia dell'Eroe.

Energia Iniziale - Strega Suprema: Lo Stregone Supremo inizia il gioco con 32 Energia. La Pestilenza non ha effetto sulla Legione Oscura, ma possono perdere permanentemente l'Energia quando vengono evocate in gioco più Streghe.

Gestire l'Energia è importante come gestire le proprie Attivazioni. Correre per eseguire quante più azioni ad alto costo possibile può darti un vantaggio temporaneo, ma risparmiare Energia da utilizzarla più tardi nel Round potrebbe permetterti di trovarti in una situazione tale in cui solo tu puoi effettuare Azioni mentre il tuo nemico non può nemmeno reagire.

PERSONAGGI E MINIATURE

“Personaggi” è il termine generale per gli attori in gioco, chiunque essi siano tra Eroi o Streghe o solo umili Servitori.

Le Miniature si riferiscono specificatamente ai pezzi in gioco utilizzati per mostrare la posizione dei Personaggi sul tavolo. Il gioco è limitato dal numero di miniature disponibili. Per esempio, una Strega non può Evocare un Servitore Condannato quando tutte le Miniature dei Condannati sono in gioco.

Eroi: Ci sono quattro Eroi in ogni Incontro ed ognuno è controllato da un Giocatore. Gli Eroi cooperano insieme per sconfiggere la Strega.

Servi: I Servi sono i Personaggi di più basso rango, coinvolti per caso nella battaglia degli Eroi contro le Streghe. Gli Eroi cercheranno di proteggere i Servi, mentre lo Stregone Supremo cercherà di sconfiggerli oppure di possederli.

I Servi non sono controllati da un Giocatore Eroe specifico, non possono essere Attivati durante la Fase di Attivazione e non possiedono Energia propria. Invece, un Giocatore Eroe quando Attiva un Eroe può controllare un qualsiasi Personaggio Servo Esaurendo l'Energia dell'Eroe per pagare l'Azione del Servo. Non ci sono restrizioni speciali sulle Azioni che un Eroe può far fare ad un Servo, finché l'Eroe ha sufficiente Energia nella sua Riserva. Tuttavia, ogni Azione fatta con un Servo conta come un'Azione per il limite di numero di Azioni che un Eroe può fare quando viene Attivato (una o due Azioni).

Se l'Eroe decide di utilizzare una Reazione per un Servo, per esempio per Difendere, qualsiasi Eroe può Esaurire l'Energia.

Nota che gli Eroi Storditi non possono pagare le Azioni o le Reazioni dei Servi.

Streghe: le Streghe comandano le Legioni Oscure dello Stregone Supremo. Lo Stregone Supremo deve sempre avere una Strega che può essere Attivata se vogliono effettuare Azioni o Reazioni con uno qualsiasi delle Legioni Oscure. Le Streghe possiedono molte azioni e reazioni e sono necessarie per attivare i discepoli della Legione Oscura.

Discepoli: Discepoli è il termine generico per i Personaggi più deboli nella Legione Oscura, tra i Servitori, le Creature ed i Servi Posseduti. Se lo Stregone Supremo non ha nessuna Strega in gioco, i Discepoli non possono effettuare Azioni o Reazioni, incluso la Difesa. Quando una Strega Suprema Attiva un Discepolo, l'Energia per la sua Azione viene Esaurita dalla Riserva dell'Energia dello Stregone Supremo ed è quel Discepolo ad effettuare una o due Azioni.

Creature: Ogni Creatura è unica e sono le più forti tra i Discepoli. Le Streghe possono Evocarli solo tramite la Stregoneria.

Servitori: I Servitori sono le truppe di base della Legione Oscura. Possono esserci diversi Servitori contemporaneamente sul tabellone. Le Streghe possono Evocare i Servitori tramite una delle loro Azioni.

Servi Posseduti: I Servi Posseduti non vengono evocati durante il gioco. Invece la Strega deve Possedere un Servo esistente, che sia esso un Contadino oppure una Milizia.

Il Demone: La campagna sarà caratterizzata da un forte Demone che appare dopo la prima partita. Le regole utilizzare il Demone si trovano nella sezione Regole Avanzate di seguito e non sono necessarie per la tua prima partita



SPAVENTAPASSERI

ATTRIBUTI E PLANCIA DEGLI ATTRIBUTI

Agli Attributi dei Personaggi hanno effetto sulla loro performance di gioco. I dettagli su come gli Attributi sono utilizzati in gioco sono descritti in seguito, ma ecco un riassunto:

Agilità: Aiuta l'Eroe ad allontanarsi dalle Aree contenenti Personaggi Nemici. Vedi Movimento ed Eludere.

Forza e Resistenza: Migliora l'Attacco e la Difesa dell'Eroe. Vedi Combattimento.

Alchimia: Determina quali specifici Incantesimi Alchemici sono disponibili per l'Eroe. Vedi Alchimia.

Gli Attributi iniziali degli Eroi sono stampati sulla Scheda dell'Eroe, ma gli Attributi degli Eroi possono essere modificati durante la partita. Le Azioni effettuate dagli Eroi possono aumentare gli Attributi degli Eroi:

Agilità, Forza e Resistenza: Quando un Eroe Sconfigge un membro delle Legioni Oscure, l'Eroe può aumentare uno di questi Attributi di un livello.

Alchimia: Quando un Eroe lancia un Incantesimo Alchemico, possono aumentare il loro Attributo Alchemico di un livello.

Altri effetti trovati sulle carte potrebbero aumentare o diminuire gli Attributi. Gli Attributi non possono scendere sotto il valore più basso del tracciato e neppure andare oltre il valore più alto.

Per le altre ricompense dopo aver Sconfitto i Personaggi, vedi le Spoglie di Guerra nella sezione Dettagli in seguito.

Tutti gli altri Personaggi hanno valori di Attributi fissi, come mostrato sulle Carte Identificative

ATTRIBUTO PREREQUISITO PER EQUIPAGGIARE CARTE

Molte carte hanno dei Requisiti da rispettare con gli Attributi. Gli Eroi non possono equipaggiare le carte ammenoché i valori correnti dei loro Attributi non siano uguali o superiori a tutti i valori mostrati sulla carta.



Figura 6: Componenti che mostrano Requisiti sugli Attributi.

La carta Bottino mostra un semplice esempio dei Requisiti sugli Attributi. The Whispering Head ha due Requisiti sugli Attributi, una Forza di 2 o superiore ed anche una Resistenza di 1 o superiore. Un altro esempio è il Libro Alchemico degli Eroi, dove i diversi incantesimi richiedono diversi livelli di Alchimia. Questo libro mostra tre incantesimi che richiedono un livello di Alchimia di 1 o superiore, e due incantesimi dove l'Eroe deve avere un livello di Alchimia di 2, due incantesimi a 3 o più di Alchimia ed un Incantesimo a 4.

Se i tuoi Attributi diminuiscono durante la partita, controlla le carte che hai equipaggiate per vedere se continui a rispettare i Requisiti sugli Attributi. Rimuovi le carte di cui non soddisfi più i requisiti ed aggiungile alla tua mano.

Nota che se un Eroe pesca carte che non possono essere equipaggiate perché non soddisfano i Requisiti sugli Attributi possono conservarle nella propria mano per utilizzarle in futuro. Non c'è limite di mano, ma le carte nella tua mano contano per il Limite di Peso, vedi in seguito.

Equipaggiare e rimuovere le carte, non è un'Azione e può essere effettuato in qualsiasi momento dall'Eroe Attivo. Questo include subito dopo aver pescato una carta oppure dopo l'Azione Raccogliere, Cercare o Scambiare. Le carte che non sono equipaggiate, forse perché possiedi una versione migliore, possono essere spostate nella tua mano o scartate.

PESO E LIMITE DI PESO

Ogni Eroe possiede un Peso massimo che un Eroe può trasportare mostrato sulla Scheda dell'Eroe. Alcune delle Carte che si ottengono durante il gioco hanno un Peso individuale scritto su di esse. Il peso di tutte le carte trasportate da un Eroe non può eccedere il limite di Peso permesso. Questo include le carte che sono equipaggiate e le carte che sono nella mano dell'Eroe.

Gli Eroi possono scartare le carte per rimanere nel loro limite di peso. Questa non è un'Azione e non consuma Energia.

Nota che i Servi e tutti i Personaggi della Legione Oscura ignorano il Peso. Non pescano carte durante il gioco.

AREE ADIACENTI

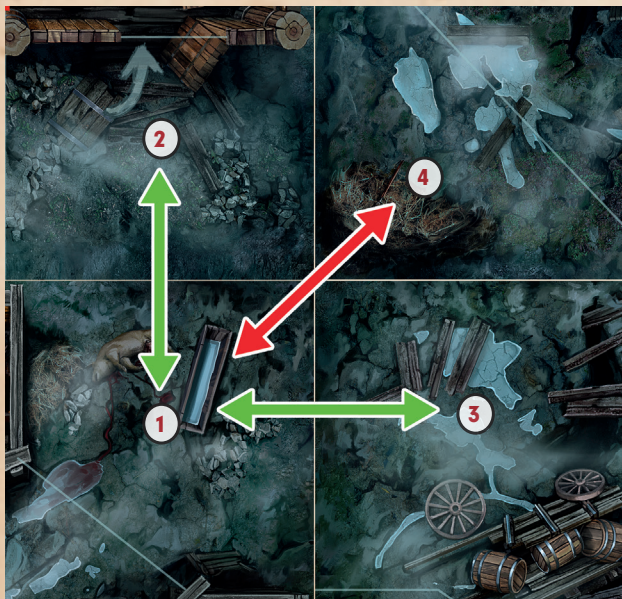


Figura 7: le Aree Adiacenti condividono un lato.

Le Aree sono considerate Adiacenti se condividono un lato, per esempio l'Area 1. & 2. e 1. & 3. sono adiacenti nella Figura 7. Le Aree non sono Adiacenti se condividono un angolo, per esempio l'Area 1. & 4. I Personaggi possono Muoversi tra le Aree Adiacenti e le Armi a Distanza possono bersagliare i Personaggi nelle Aree Adiacenti.

EFFETTI DELLE CARTE

Molti effetti delle carte alterano le regole base del gioco. Gli effetti delle carte hanno sempre la precedenza sulle regole descritte in questo regolamento.



SPIRITO VAMPIRO



TESCHI URLANTI

DETTAGLI DI GIOCO

AZIONI COMUNI

Ci sono diverse Azioni che possono essere eseguite da diversi Personaggi in gioco. Queste Azioni Comuni vengono descritte in questo regolamento ed hanno la propria Icona Azioni sui componenti di gioco.

Le Azioni carta specifica funzionano in ugual modo ad eccezione che vengono descritte sulla carta, usano l'Icona Azione generica e sono spesso specifiche per un Personaggio oppure una carta. Tuttavia, vengono risolti allo stesso modo.

Guarda la Scheda dell'Eroe, Carte Identificative, ed altre Carte azione, per vedere quali Azioni sono possibili effettuare. Gli Eroi e le Streghe hanno il maggior numero di Azioni disponibili.

Icona	Azione	Icona	Azione
	Attacco in Mischia		Salvare la Strega
	Attacco a distanza		Cercare
	Movimento		Evocare un Servitore
	Raccogliere/ Far cadere		Evocare una Strega
	Posseder un Servitore		Scambiare
	Riprendersi		Azione Componente

Attaccare

Un personaggio può attaccare un nemico esauendo Energia come mostrato sulla propria Carta Identificativa o Carta Arma. Attacco in mischia oppure a Distanza sono indicati separatamente e possono avere costi differenti. Poiché l'Attacco è collegato alla Reazione di Difesa, entrambi sono descritti in seguito nella sezione Combattimento.

Movimento

I Personaggi possono Muovere in Aree Adiacenti esauendo l'Energia necessaria a coprire il costo sulla loro Carta Identificativa.

Le mura bloccano il Movimento. Per Muovere in un edificio, deve esserci una porta sul bordo delle due Aree. Però, non c'è nessun costo relativo al muoversi attraverso le porte della Tessere Mappa; pensatele come fossero aperte. Le porte sono contrassegnate da

freccie grigie sulle Tessere Mappa.

Puoi Muovere dentro le Aree contenenti altri Personaggi senza restrizioni, però hai bisogno di Eludere per Muoverti fuori dalle Aree con Personaggi Nemici.

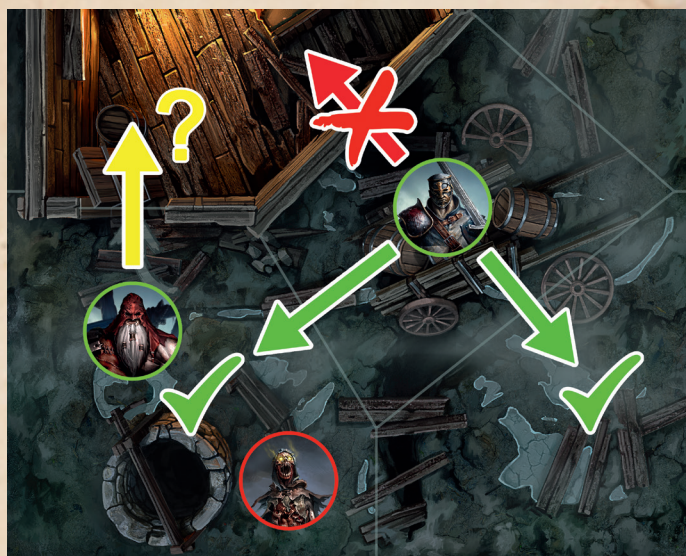


Figura 8: Azione Movimento.

Nella Figura 8, il Crociato può Muovere verso le due Aree mostrate dalle frecce verdi. Entrambi i Movimento sono in Aree Adiacenti e la presenza del Contadino Posseduto non previene al Crociato di entrare nell'Area sulla sinistra. Tuttavia, non può Muoversi dentro l'edificio, perché non ci sono porte che separano i bordi delle due Aree, è tutto solido muro.

La situazione è differente per il Boia, poiché si trova vicino ad una porta, mostrata dalla freccia grigia, la quale gli permette di entrare nell'edificio. Tuttavia, c'è un Personaggio nemico nella sua Area di partenza, quindi non può semplicemente Muovere, ma deve Eludere.

Eludere: se il Personaggio Attivo vuole muoversi da un'Area con uno o più Personaggi nemici, questi deve Eludere quei Personaggi. Continua ad essere un'Azione di Movimento, Eludere è un controllo aggiuntivo che bisogna effettuare prima di Muoversi. Per Eludere i Nemici, l'Attributo di Agilità del Personaggio Attivo deve essere uguale o superiore all'Agilità del Personaggio Nemico più Agile nell'Area. Se il Personaggio Attivo possiede abbastanza Agilità, può effettuare l'Azione Movimento normalmente, senza costo aggiuntivo di Energia. In caso contrario, non possono Muoversi affatto..

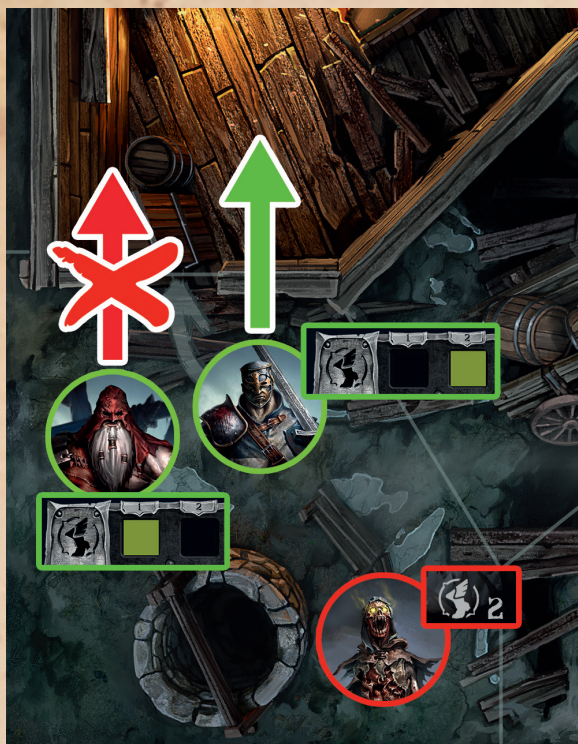


Figura 9: Eludere i Nemici.

La Figura 9 mostra un Eroe che prova ad Eludere il Contadino Posseduto. Nell'esempio, l'Agilità corrente del Boia è 1, la quale è inferiore all'Agilità del Contadino Posseduto che è 2, quindi il Boia non può Muoversi al di fuori dell'Area. Il Crociato è attualmente più agile. Con un'Agilità di 2, uguale all'Agilità del nemico nella sua Area, è capace di Muovere normalmente. Si spera, che il Boia possa migliorare la sua Agilità più avanti nel gioco, poiché essere bloccato in questo modo può causare problemi.

Diversi effetti delle carte permettono ad un Personaggio di Eludere. Questo significa che non hanno bisogno di controllare l'Agilità quando cercano di allontanarsi dai Nemici mentre usano delle particolari Azione/Reazione e possono Muovere normalmente.

Raccogliere/ Far cadere

I Personaggi possono Raccogliere Oggetti che sono in bella vista nel gioco. Questo include:

- Segnalini Botanica (Solamente gli Eroi).
- Obbiettivi Specifici dell'Incontro.
- Qualsiasi altro oggetto che è stato fatto cadere.

In tutti i casi, qualsiasi segnalino per gli oggetti, siano essi Segnalini o carte, viene rimosso dalla Tessera Mappa. Vedi la sezione Botanica per maggiori dettagli sul Raccogliere Segnalini Botanica.

I personaggi possono Far Cadere gli Oggetti. Posiziona la carta nell'Area. È possibile rimuovere gli Oggetti equipaggiati prima di Farli Cadere. Gli Eroi non possono far cadere l'Energia, o nessuna delle proprie carte classe, come il Libro Alchemico oppure l'Arma.

Servi Posseduti

Una Strega può Possedere un Servo che si trova nella sua Area. Non c'è nessuna difesa contro questa Azione e la Miniatura Servo viene immediatamente rimpiazzata da una Miniatura Servo Posseduto. Lo Stregone Supremo riceverà delle ricompense per i Servi Posseduti, descritti in seguito. I Servi Posseduti sono controllati dallo Stregone Supremo esattamente come gli altri Servitori, l'unica differenza è su come entrano in gioco.

Salvare una Strega che Brucia

Una Strega può salvare una Strega che Brucia nella propria area esaurendo l'Energia come mostrato sulla propria Carta Identificativa.

Il Segnalino Strega che Brucia viene rimpiazzato con la Miniatura Strega corrispondente che adesso entra normalmente in gioco.

Nota che il Segnalino Strega che Brucia non conta come Personaggio Strega e non può effettuare Azioni o Reazioni. Non prendono nessuna parte al gioco finché non vengono Salvate.

Cercare

I Personaggi possono Cercare nella loro Area per gli Oggetti che sono nascosti:

- Segnalini Forziere (Solamente gli Eroi).
- Obbiettivi Specifici nascosti degli Incontri.

Cercare Forzieri per il bottino è descritto in seguito.

Scambiare

Due Eroi possono Scambiare una Carta quando si trovano nella stessa Area. Solamente l'Eroe Attivo paga il costo in Energia e può dare o prendere una Carta. Questa Azione può essere ripetuta più volte per Scambiare più volte, ma bisogna Esaurire l'Energia ogni volta. Entrambi gli Eroi coinvolti nell'Azione di Scambio possono equipaggiare o disequipaggiare carte. Gli Eroi non possono scambiare Energia, e nessuna delle proprie carte classe, come il Libro Alchemico oppure l'Arma.

Riprendersi

Quando un Eroe è Stordito, non possono effettuare nessuna Azione o Reazione ad eccezione di Riprendersi. Gli Eroi Storditi possono essere Attivati normalmente, se possiedono Energia per Riprendersi (quindi non sarà possibile farlo nel Round in cui vengono

Storditi). Devono Riprendersi come loro prima Azione e poi continuare normalmente la loro Attivazione, per esempio, effettuare una seconda Azione opzionale. Se l'Eroe non possiede abbastanza Energia per pagare il costo di Riprendersi, non possono Attivarsi e l'Eroe rimane Stordito.

Evocare Servitori

Una Strega può Evocare un Servitore in un Cerchio di Evocazione. La Strega Esausta l'Energia per pagare il costo dell'Azione e posiziona un Servitore a sua scelta in una qualsiasi Area dove è presente un Cerchio di Evocazione. Questa Azione è limitata al numero di Miniature Servitore disponibili. La Strega non deve trovarsi nell'Area in cui viene Evocato il Servitore. Nota che il costo Azione Evocazione si trova sulla Carta Identificativa della Strega ed è quindi uguale per tutti i Servitori.

Evocare una Strega

Per Evocare una nuova Strega, lo Stregone Supremo deve perdere permanentemente cinque Energia. Come di consueto, l'Energia proviene dalla Riserva dello Stregone Supremo ma ritorna nello scatolo di gioco invece di essere Esaurita. Poi un nuovo Personaggio Strega viene messo in gioco:

- Aggiungi la nuova Scheda Identificativa della Strega nella tua Area di Gioco.
- Piazza la nuova Miniatura della Strega in qualsiasi area con un Cerchio di Evocazione.

La Strega così evocata deve essere un nuovo Personaggio Strega, quelle che ancora non hanno preso parte all'Incontro.

Questa è un'Azione speciale che viene effettuata dallo Stregone Supremo, non da una Strega comune. Dopo aver completato questa Azione, lo Stregone Supremo può Attivare la Strega che è stata appena Evocata ed effettuare una o due Azioni. L'Azione speciale di Evocare una Strega è l'unica Azione che lo Stregone Supremo può fare se non possiede nessuna Strega in gioco, ma può essere fatta anche quando ci sono altre Streghe.

REAZIONI COMUNI

Proprio come le Azioni, ci sono alcune Reazione che possiedono un'icona unica ed appare su diverse Carte identificative. Molte delle Reazione sono carta specifica, ma sono essenzialmente le stesse. Sono abbastanza semplici da poter essere descritte sulla carta, utilizzano un'Icona Reazione generica oppure sono specifiche di un Personaggio. Tuttavia, tutte le Reazione vengono risolte allo stesso modo.

Icona	Reazione
	Aiuto
	Difendere
	Componente per la Reazione

Aiutare

Aiutare è una Reazione che permette ai Personaggi nella stessa Area di aiutarsi a vicenda. Viene attivata quando il Personaggio Attivo effettua un'Azione che utilizza uno dei propri quattro Attributi ed il suo effetto serve a potenziare di 1 punto quell'Attributo per l'intera durata dell'Azione.

Il Personaggio attivo afferma che eseguirà un'Azione che utilizza un Attributo ed esaurisce la sua Energia normalmente. Poi, un Personaggio inattivo nella stessa Area afferma che Aiuterà il Personaggio Attivo ed Esaurisce l'Energia per la sua Reazione di Aiuto. Il Personaggio Attivo ottiene quindi +1 all'Attributo che stanno utilizzando quell'Azione. Una volta che le Reazioni sono state eseguite, il Personaggio Attivo deve eseguire immediatamente la sua Azione. Una volta che l'Azione è stata risolta, il potenziamento viene immediatamente perso.

Se ci sono più Personaggi nella stessa Area, tutti i Personaggi Inattivi possono Aiutare ed il Personaggio Attivo ottiene +1 per ogni Reazione di Aiuto che viene eseguita. Tuttavia, gli Attributi non possono essere aumentati oltre il limite che viene mostrato sulla Plancia degli Attributi dell'Eroe.

Difesa

Quando un Personaggio viene Attaccato, è possibile bloccare il danno Difendendo. Il Personaggio deve avere dell'Energia disponibile nella Riserva per Difendere. Questa è una Reazione viene effettuata quando l'Attaccante è Attivo ed è descritta in dettaglio in seguito, nella sezione Combattimento.

LANCIO DI DADI ED ABILITÀ

Molte Abilità ed effetti delle carte cambiano il risultato del lancio dei dadi ed il tempismo in cui hanno effetto è molto importante. Salvo diversa indicazione, segui questi passaggi per ogni lancio di dadi nel gioco:

1. Il Giocatore Esaurisce l'Energia per l'Azione e crea una riserva di dadi prendendo il numero corretto di dadi per il proprio Personaggio.
2. Se ci sono effetti in corso, o Reazioni che sono state attivate che aggiungono dadi a questa riserva o che modificano il risultato del tiro, i Personaggi li risolvono prima del lancio dei dadi. Questo include Esaurire la oppure scartare le carte se necessario.
3. Lanciare i dadi.
4. Se ci sono effetti in corso, o Reazioni che sono state attivate, incluse Reazione che ti permettono di rilanciare i dadi, le puoi utilizzare ora. Ancora una volta, questo include il pagamento di eventuali costi e lo scarto di carte se necessario. Puoi Attivare queste Reazioni una per una finché non ottieni il risultato sperato, oppure se non hai altre ripetizioni.

Non c'è limite al numero di Reazioni differenti che possono essere attivate nella fase (2) o (4) ma ogni Reazione deve essere eseguita al momento giusto e deve essere sempre pagata indipendentemente dal risultato. Tuttavia, ogni Reazione può essere attivata una volta.

COMBATTIMENTO

Il Combattimento è un processo in due fasi dove il Personaggio Attivo effettua un Attacco ed il Bersaglio può eventualmente Difendere. Entrambe le fasi prevedono l'aggiunta dell'Attributo base oltre al tiro di dadi. Inoltre, l'Attacco può coinvolgere alcuni effetti magici. Se l'Attacco ha successo, causa 1 Ferita.



Figura 10: 1. Attacco da Mischia, 2. Attacco a Distanza e 3. Statistiche di Difesa.

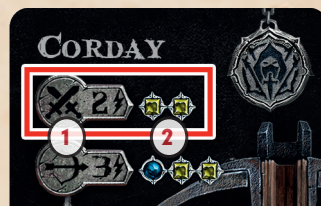
Come descritto sopra, l'Azione di Attacco e la Reazione di Difesa sono indicate da Icone specifiche. La Figura 10 mostra un piccolo esempio delle icone che mostrano le statistiche relative al Combattimento. Come per tutte le altre Azioni e Reazioni, se un Personaggio non possiede queste icone su una carta in gioco, non può Attaccare o Difendere. Ad esempio, il Contadino non può Attaccare.

Come il cuore, il combattimento è semplice. L'Azione di Attacco del Personaggio Attivo genera un Valore di Attacco mentre la Reazione di Difesa del Bersaglio genera un Valore di Difesa. Se il Valore di Attacco è superiore, il Bersaglio subisce 1 Ferita.

ATTACCO IN MISCHIA

Gli Attacchi in mischia sono i più semplici tra tutti gli Attacchi. L'icona di Attacco in mischia è un'Icona di Spade Incrociate, può essere vista ad esempio sulle Carte Identificative, Carte Arma.

Gli Attacchi in Mischia possono essere effettuati solo contro altri Personaggi nella stessa Area dell'Attaccante.



L'icona di Attacco in Mischia sarà sempre accompagnata da altre informazioni:

1. Il costo in Energia, due in questo esempio.
2. La Riserva di Dadi, qui due dadi gialli.

Siccome Attaccare è un'Azione, l'Attaccante deve essere in grado di Esaurire l'Energia richiesta per Attaccare il Bersaglio. Dopodiché tira il numero specificato.

Il Valore di Attacco è:

L'Attributo di Forza dell'Attaccante + Il Risultato dei Dadi

ATTACCHI A DISTANZA

Alcuni Personaggi hanno Armi o Abilità che danno la possibilità di effettuare Attacchi a Distanza. La procedura è molto simile agli Attacchi da Mischia.



Figura 11: La Balestra dell'Assassino può effettuare Attacchi a Distanza.

L'icona di Attacco a Distanza sarà sempre accompagnata da altre informazioni:

1. Il costo in Energia, tre in questo esempio.
2. La Riserva di Dadi, uno blu e due dadi gialli per la balestra dell'Assassino.

La sola differenza tra gli Attacchi a Distanza e gli Attacchi da Mischia è l'utilizzo di un Raggio di azione ed una Linea di Vista per selezionare un Bersaglio valido.

Raggio di azione: Tutti gli Attacchi a Distanza hanno un raggio di 1 Area, questo significa che l'Attacco può essere effettuato unicamente contro Bersagli su Aree Adiacenti. Nello specifico, non possono essere utilizzate per sparare Bersagli nella stessa Area dell'Attaccante.

Linea di Vista (LDV): Solo i muri completamente solidi che si trovano lungo il confine tra due Aree bloccano la LDV. Nessun altro oggetto blocca la LDV, incluse le altre Miniature, Segnalini o porte aperte.

Nel caso in cui non venga specificato da altri effetti, si possiede sempre LDV sui Bersagli nella tua Area. Tuttavia, le Armi a Distanza non possono essere utilizzate contro i Bersagli nella tua Area, poiché avrebbe un raggio di 0.



Figura 12: Raggio e Linea di Vista per gli Attacchi a Distanza.

In questo esempio, l'Assassino ha quattro potenziali bersagli:

- Entrambi i Condannati possono essere Attaccati. Uno si trova in un'Area Adiacente aperta, e l'altro può essere visto attraverso la porta.
- Il Servo Posseduto si trova entro la gittata, ma il muro blocca la LDV. Il Servo Posseduto non può essere bersagliato.
- L'Assassino ha LDV per il Mortus, ma entrambi i Personaggi si trovano nella stessa Area, quindi il raggio non è legale. Nonostante l'Assassino non può utilizzare la sua balestra per Attaccare il Mortus, può comunque effettuare un Attacco da mischia contro di lui.

Se il Bersaglio si trova a Raggio di 1 e c'è LDV, l'Attacco è valido e si può procedere proprio come per l'Attacco da Mischia, con l'Attaccante che Esaurisce l'Energia richiesta, creando una Riserva di Dadi e generando il Valore di Attacco. Proprio come l'Attacco da Mischia, la Forza è ancora l'Attributo base per gli Attacchi a Distanza.

DIFESA

Proprio come l'Attacco è un'Azione comune in Dark Rituals, la Difesa è una Reazione comune, attivata dall'Attacco. C'è anche una Reazione di Difesa speciale chiamata Tiro Salvezza Armatura che il Bersaglio ha sempre la possibilità di attivare.

Il Bersaglio può sempre essere in grado di difendere contro l'Attacco in modo da prevenire le Ferite. La Difesa è basata sull'Attributo di Resistenza.

Tiro Salvezza Armatura: in tutti i casi, anche quando non c'è l'Icona di Difesa sulla carta di un Personaggio oppure il Personaggio è Esausto, il Personaggio può utilizzare la Reazione di Tiro Salvezza Armatura per generare un Valore di Difesa. Il Personaggio non Esaurisce l'Energia per effettuare il Tiro Salvezza Armatura.

Quando un Personaggio utilizza il Tiro Salvezza Armatura, il Valore di Difesa è l'Attributo di Resistenza del Personaggio.

Difesa: I Personaggi che possiedono l'Icona di Difesa sulla propria carta di Identificazione e possiedono Energia sufficiente per la Reazione allora possono tirare i dadi indicati per ottenere un Valore di Difesa maggiore.



Figura 13: Un Eroe può Difendere con questa Arma.

Difendere richiede Energia ed aggiunge il risultato dei dadi al Valore di Difesa:

1. L'icona di Difesa indica che il possessore può effettuare questa Reazione.
2. Il costo in Energia, due in questo esempio.
3. La Riserva di Dadi, tre dadi verdi in questo caso.

Se il Bersaglio Difende, Esaurisce l'Energia richiesta e tira il numero di dadi indicato. Il Valore di Difesa sarà:

L'Attributo di Resistenza del Bersaglio + il Risultato dei dadi

Il Bersaglio può scegliere di utilizzare il Tiro Salvezza Armatura oppure un tiro di Difesa dopo aver visto il Valore di Attacco.

RISOLVERE L'ATTACCO

Dopo aver ottenuto il Valore di Attacco e di Difesa, è semplicissimo risolvere l'Attacco.

Se il Valore di Attacco è superiore rispetto il Valore di Difesa, il Bersaglio subisce 1 Ferita.



Figura 14: L'Assassino effettua un Attacco a Distanza!

La Figura 14 mostra un esempio concreto. L'Assassino effettua un Attacco a Distanza contro il Condannato, che si trova in un'Area Adiacente. Come mostrato, le restrizioni di LDV e Raggio sono rispettate.

L'Assassino ha equipaggiato un'Arma a Distanza **1**. Esaurisce tre Energia **2**, per effettuare un'Azione di Attacco. La Riserva di Dadi sarà formata da un dado blu e due dadi gialli ed il risultato è di 4 **3**. Il suo Attributo di Forza non è migliorato rispetto al suo valore di partenza di 1 **4**. Come mostrato dalla Plancia degli Attributi nella parte inferiore sinistra. Quindi l'attacco ha un Valore di Attacco totale di 5 **5**, abbastanza buono.

Lo Stregone Supremo nota che il Tiro Salvezza Armatura non aiuta il Condannato, visto che la sua Resistenza è solamente 2 **6**. quindi decide di Difendere. Le statistiche per la difesa sono presenti sulla carta Identificativa del Condannato **7**. Quindi Esaurisce due Energia **7**. dalla Riserva di Energia dello Stregone Supremo, ma ne è valsa la pena! Un risultato di 4 sui due dadi verdi **8**. sommato alla Resistenza del personaggio da un Valore di Difesa di 6 **9**. Il quale è abbastanza!

Il Valore di Attacco dell'Assassino necessita di superare il Valore di Difesa per causare 1 Ferita, quindi l'attacco è fallito.

MODIFICATORI DI ATTACCO E DIFESA

L'Attacco e la Difesa possono essere modificati da diverse tipologie di carte. Ne descriveremo alcune, ma il principio generale è sempre lo stesso.

Miglioramenti Arma: Il Mazzo Bottino contiene molte carte che possono essere attaccate alla tua arma in modo da modificare le sue statistiche oppure aggraveranno degli effetti speciali.



Ci sono due tipi di Miglioramento Arma, Miglioramenti di Attacco e Miglioramenti di Difesa. Dove posizionarle e quali effetti le carte possiedono insieme alle icone sono:

1. Miglioramenti Attacco. Questi sono miglioramenti per le Armi da Mischia ed a Distanza
2. Miglioramenti di Difesa
3. Nome
4. Immagine
5. Requisiti sugli Attributi
6. Peso del miglioramento
7. Effetti del Miglioramento
8. Livello della Carta per la Creazione del Mazzo

Ci sono alcuni requisiti per utilizzare i Miglioramenti:

- Devi soddisfare o eccedere i Requisiti sugli Attributi.
- I Miglioramenti Arma devono corrispondere ad almeno un'Icona Attacco (Mischia/Distanza) della tua Arma.
- Il tuo Peso totale compresi i Miglioramenti non deve essere superiore a quanto puoi trasportare.

- Puoi equipaggiare unicamente un Miglioramento di Attacco ed un Miglioramento di Difesa.

Se soddisfi questi criteri, assegna queste carte facendole scorrere sotto la tua Carta Arma.



Figura 15: Miglioramenti equipaggiati

Se vuoi utilizzare un Miglioramento, devi prima equipaggiarlo. Attaccarli non è considerata Azione e può essere fatta in qualsiasi momento durante la tua Attivazione. Puoi rimuovere un qualsiasi Miglioramento esistente se desideri equipaggiare un nuovo Miglioramento. Tuttavia, non puoi cambiare un tuo Miglioramento equipaggiato mentre stai risolvendo un Attacco oppure una Reazione.

Il Miglioramento viene assegnato facendolo scorrere sotto la tua Carta Arma, in modo che sia visibile solo l'effetto 1. superiore oppure 2. inferiore. Fai scorrere i Miglioramenti Attacco sotto la parte superiore della tua Carta Arma e fai scorrere gli Aggiornamenti di Difesa sotto la parte inferiore.

Nota che i bonus/effetti che modificano il lancio dei dadi vengono applicati solamente quando lanci i dadi. Ad esempio, il bonus di Difesa superiore viene applicato unicamente se il Personaggio effettua un tiro Difesa, e non il Tiro Salvezza Armatura.

Attacchi e Difesa della Strega: la Carta Identificativa della Strega mostra il nome dell'Incantesimo di Combattimento che viene risolto a seconda del Valore di Attacco o Valore di Difesa.



Figura 16: Attacchi/Difesa e Grimorio della Strega.

Inizia effettuando l'Accatto come descritto sopra. Le Streghe non hanno Carte Arma separati, e tutte le informazioni importanti sono sulla Carta Identificativa della Strega. Una volta ottenuto il Valore di Attacco, controlla la Carta Identificativa della Strega per controllare se l'Attacco è abbastanza forte da attivare un Incantesimo di Combattimento. Semplicemente compara il Valore di Attacco finale con il numero mostrato sulla Carta Identificativa. Per esempio, se Pekka Attacca ed ottiene un Valore di Attacco di 5, risolvi Rekoveren. Se ottiene un 7 o superiore, risolvi Dren.

Gli Effetti degli Incantesimi di Combattimento sono descritti sul Grimorio della Strega. Risolvi gli Effetti degli Incantesimi immediatamente prima che il Bersaglio effettua un Tiro di Difesa.

Poi risolvi normalmente il resto dell'Attacco. Il Bersaglio può Difendere e l'Attacco potrebbe Ferire il Bersaglio.

Allo stesso modo, ci sono effetti magici descritti sotto la Difesa. Proprio come l'Attacco poco sopra, risolvi l'Incantesimo di Combattimento che corrisponde al Valore di Difesa immediatamente dopo aver calcolato il Valore di Difesa, poi continua ad usare il Valore di Difesa per risolvere l'Attacco. Ad esempio, se Pekka genera un Valore di Difesa di 6 o più, risolve Schoppen.

Altre Reazioni ed Effetti Continui: Ci sono molte Reazioni sulle carte che hanno effetto sugli Attacchi o sulla Difesa. Per esempio, un Eroe può utilizzare un Alchimia per potenziare un Attacco; un Incantesimo di Stregoneria può avere effetto sul tiro di Difesa; un effetto continuo può modificare tutti gli Attacchi effettuati dai Personaggi.

RIASSUNTO DEL COMBATTIMENTO

Ecco un riassunto completo di tutte la fase di Combattimento:

- 1.1 L'Attaccante Esaurisce l'Energia, come mostrato di fianco all'Icona di Attacco da Mischia o Distanza.
- 1.2 L'Attaccante seleziona un bersaglio valido, prendi in considerazione la LDV ed il raggio, se necessario.
- 1.3 L'Attaccante crea la riserva dei Dadi di Attacco, basata sui dadi mostrati di fianco all'Icona di Attacco.
- 1.4 L'Attaccante lancia i Dadi di Attacco ed effettua qualsiasi numero di rilanci grazie alle Reazione o da altri effetti in gioco. L'Attaccante deve accettare il risultato finale dei rilanci.
- 1.5 L'Attaccante calcola il Valore di Attacco. Il Valore di Attacco è la Forza dell'Attaccante più il risultato dei dadi e degli eventuali bonus.
2. Il Difensore sceglie tra 3. Tiro Salvezza Armatura o 4. Difesa.
3. Tiro Salvezza Armatura: Il Valore di Difesa è l'Attributo di Resistenza del Bersaglio.
- 4.1 Difesa: Il Bersaglio Esausta l'Energia, come mostrato dall'Icona di Difesa
- 4.2 Il Bersaglio forma la riserva dei Dadi di Difesa, basata sui dadi mostrati di fianco all'Icona di Difesa.
- 4.3 Il Bersaglio lancia i Dadi di Difesa ed effettua qualsiasi numero di rilanci grazie alle Reazioni o da altri effetti in gioco. Il Bersaglio deve accettare il risultato finale dei rilanci
- 4.4 il Bersaglio calcola il Valore di Difesa. Il Valore di Difesa è la Resistenza del Bersaglio più il risultato dei dadi e degli eventuali bonus
5. L'Attacco viene risolto confrontando il Valore di Attacco ed il Valore di Difesa. Se il Valore di Attacco è superiore del Valore di Difesa, il Bersaglio subisce 1 Ferita.

Potenzialmente ogni fase può essere soggetta a Reazioni, per esempio diminuendo il costo di Energia, aggiungendo dadi alla Riserva dei Dadi, rilanci dei dadi e l'incremento del Valore di Attacco o Valore di Difesa. Assicurati di tener traccia di tutte le tue opzioni.

PERSONAGGI SCONFITTI

Utilizza i Segnalini Ferita per tener traccia di quanta Vita un Personaggio ha perso. Per i Personaggi Unici, piazza i Segnalini Ferita sulla Carta Identificativa. Per tutti gli altri Personaggi, piazza i Segnalini Ferita di fianco alla Miniatura sulla mappa di gioco.

Quando un Personaggio subisce tante Ferite quanti i Punti Vita, viene immediatamente Sconfitto. Tuttavia, l'esatto risultato dipende dal Personaggio.

Eroe: l'Eroe è Stordito. Quando un Eroe è Sconfitto, stendi immediatamente la sua Miniatura su un lato ed Esausta tutta l'Energia rimanente. L'Energia viene poi generata normalmente e quindi l'Eroe sarà capace di Riprendersi ed unirsi nuovamente al gioco.

Servi: La Miniatura viene semplicemente rimossa dal gioco

Strega: Cambia la Miniatura della Strega con il Segnalino della Strega che Brucia

Discepoli: Fai ritornare la Miniatura nella riserva generale delle Miniature.

SPOGLIE DI GUERRA

Sconfiggere il tuo nemico non solo regala una ricompensa, ma concede al tuo Personaggio anche alcuni benefici.

Eroi: Quando un Eroe sconfigge un Personaggio Nemico:

- Aumenta uno degli Attributi di Forza, Resistenza o Agilità di un Livello.

Legioni Oscure: Ogni qualvolta lo Stregone Supremo Sconfigge un Eroe oppure Sconfigge/Possiede un Servo, immediatamente:

- Aumenta la tua Aura del Male di un livello.
- Piazza un Segnalino Anima sul prossimo spazio disponibile sul Tracciato Anima.

SEGNALINI FORZIERE E CARTE

Gli Eroi possono Cercare un Forziere nella propria Area. Gli Eroi scartano un Segnalino Forziere e pescano una Carta Bottino dal mazzo aggiungendola alla propria mano, la quale deve rimanere nascosta dallo Stregone Supremo.



Figura 17: I tre differenti tipologie di Carte Bottino.

Ci sono tre tipologie di Carte Bottino:

1. **Artefatti.** Gli Artefatti prima di diventare attivi devono essere equipaggiati, una volta equipaggiati, danno al suo possessore benefici continui. Gli Artefatti hanno dei Requisiti sugli Attributi che il possessore deve soddisfare o superare, prima che l'Artefatto possa essere equipaggiato. Hanno un peso e contribuiscono al peso totale che un Eroe può trasportare.
2. **Pergamene di Magia del Sangue.** Le Pergamene di Magia del Sangue descrivono nuovi incantesimi che gli Eroi possono lanciare. La carta mostra i Requisiti sugli Attributi, qualsiasi altro costo da pagare e l'effetto. Le Pergamene di Magia del Sangue sono tenute in mano finché non vengono lanciate, quindi una volta che l'Incantesimo viene risolto scartalo.
3. **Miglioramenti Arma.** Queste vengono descritte nella sezione Combattimento. Devono essere equipaggiate prima che il suo effetto sia attivo.

Le carte Bottino che hanno una Icona Peso che contribuisce al Peso totale che gli Eroi siano in grado di trasportare siano essi equipaggiati oppure no.

SEGNALINI BOTANICA E CARTE



Figura 18: Ottenere Carte Botaniche.

La Figura 18 mostra come un Eroe può raccogliere materiale Botanico dai Segnalini Botanica presenti nella loro Area. Gira il segnalino **1**, per rivelare quante Carte Botaniche pescare **2**. Scarta il segnalino dall'area di gioco. Dopodiché pesca quel numero di carte dal Mazza Botanica **3**. Conserva queste carte nella tua mano senza farle vedere allo Stregone Supremo. Le Streghe ed i loro Discepoli ignorano i segnalini Botanica, visto che sono comuni su Neemoss e non vengono richiesti per lanciare magie.

Il Mazza Botanica contiene diversi Ingredienti Alchemici, tutti con un nome **4**, ed una immagine **5**. Gli eroi utilizzano gli Ingredienti Alchemici quando utilizzano l'Alchimia, vedi Alchimia. Inoltre, ci sono molte carte che hanno effetti immediati. Risolvi gli effetti e scarta la carta.

Gli Ingredienti Alchemici non hanno peso e non ci sono limiti al numero che puoi avere in mano. Possono essere Scambiati tra gli Eroi.

ALCHIMIA

Ogni Eroe possiede un Libro Alchemico con il proprio nome. Questa carta mostra gli Incantesimi Alchemici che un Eroe può lanciare, sebbene l'Eroe potrebbe non essere in grado di utilizzarli tutti all'inizio dell'Incontro.



Figura 19: Il Libro Alchemico del Crociato.

Il Libro Alchemico riporta le seguenti informazioni.

1. Nome del Personaggio
2. Icona della Classe
3. Effetti degli Incantesimi Alchemici
4. Ingredienti Alchemici
5. Livello di Alchimia richiesto

Ogni libro ha 8 Incantesimi Alchemici. Alcuni Incantesimi Alchemici sono Azioni che potrebbero essere lanciati quando l'Eroe è Attivo. Oppure sono Reazioni che possono essere lanciate unicamente in risposta ad un evento attivante. Per lanciare un Incantesimo Alchemico:

1. L'Eroe deve soddisfare il Requisito del Livello Alchemico, questo significa che l'Attributo Alchimia deve essere uguale o superiore al valore mostrato vicino all'incantesimo.
2. L'Eroe deve scartare gli Ingredienti Alchemici che corrispondono ai simboli mostrati sull'Incantesimo.

L'Eroe Esausta l'Energia, paga qualsiasi altro costo mostrato e poi risolve l'effetto dell'Incantesimo.

Dopo che un Eroe ha risolto l'effetto dell'Incantesimo Alchemico, possono aumentare il loro Attributo Alchimico di un livello sulla Plancia Attributi.

STREGONERIA

Lo Stregone Supremo ha una mano di tre Carte Stregoneria, che possono essere scambiate ad ogni Inizio Round, come spiegato nella sezione Inizio del Round.

Queste carte sono incantesimi aggiuntivi che possono essere lanciati dalle Streghe. Devi essere capace di Attivare una Strega per lanciare un Incantesimo di Stregoneria. Tutti gli Incantesimi di Stregoneria sono ad uso singolo, scarta la carta una volta che è stata risolta.



Figura 20: Esempio di una Carta Stregoneria.

Esistono due tipologie di Carte Stregoneria:

1. La Magia Oscura, che ha un Nome **3**. ed un Effetto **4**.
2. Evocare Creature, le quali hanno anche un Nome **3**. ed un Effetto **4**.

Entrambe queste tipologie di carte vengono scartate dopo l'uso **5**.

Magia Oscura: Alcune carte sono Azioni, altre Reazioni. Esausta un ammontare di Energia scritto sulla carta, se richiesto, e risolvi l'effetto della carta.

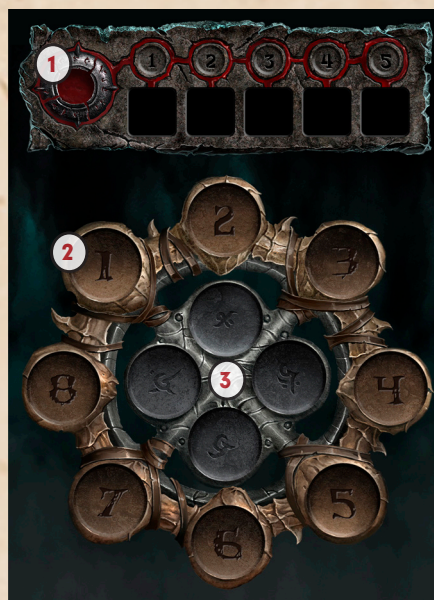
Creature Evocate: Queste Carte Stregoneria permettono alle Streghe di evocare in gioco Creature uniche. Per evocare una Creature, segui le istruzioni sulla carta e poi scartala. Per esempio, la carta dell'Albero della Disperazione mostra che è un'Azione e che devi Esaurire cinque Energia. Le Creature Evocate appariranno sempre nelle Aree che contengono Cerchi di Evocazione. Però sei libero di evocare queste Creature in qualsiasi Area contenente il segnalino. La Strega non necessita di stare in quell'Area.

Le Creature sono uniche. Non puoi giocare un incantesimo Evoca Creature se quella Creature è già in gioco.

Ricorda, una Strega deve Attivarsi per lanciare un Incantesimo Stregoneria che sia un'Azione. Quindi se una Strega evoca una Creature, deve essere quella Strega ed effettuare una seconda Azione questo turno, non la Creature.

PLANCIA DELLA SOFFERENZA DELLO STREGONE SUPREMO

Mentre le Streghe provocano il caos, il loro potere aumenta rapidamente. Questo viene gestito dai tre tracciati presenti sulla Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo.



1. Tracciato dell'Aura del Male
2. Tracciato dell'Anima
3. Tracciato del Sacrificio

Sui tracciati vengono piazzati sia cubi che segnalini durante il gioco.



1. Il segnalino inizia sul segno rosso e si muove lungo il Tracciato dell'Aura del Male.
2. I Segnalini Anima occupano invece il Tracciato dell'Anima, iniziando dalla prima posizione.
3. I Segnalini Ricompensa Pestilenza mostrano quando le Carte Pestilenza vengono pescate.
4. I Segnalini Ferita occupano il Tracciato del Sacrificio.

Tracciato dell'Aura del Male: Man mano che le Streghe e le loro Legioni Oscure sconfiggono le Forze del Bene, l'Aura del Male si espande in tutto il paese. Lo Stregone Supremo sposta il segnalino di uno spazio lungo il Tracciato dell'Aura del Male ogni volta che:

- Si sconfigge un Eroe.
- Si sconfigge un Servo.
- Si possiede un Servo.

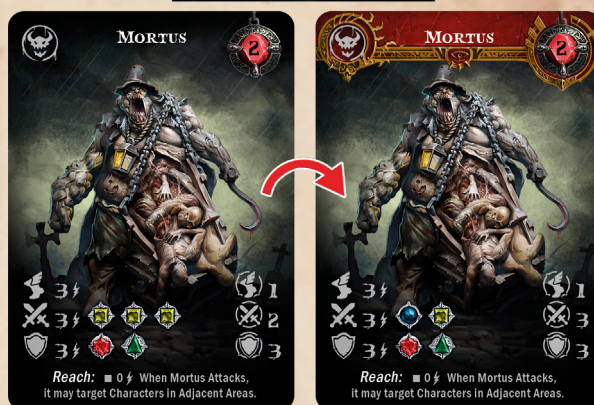


Figura 21: L'Aura del male aumenta e le Legioni Oscure diventano più forti.

Figura 21 mostra come l'area di gioco dello Stregone Supremo viene modificata dopo aver sconfitto un Servo. All'inizio dell'esempio, l'Aura del Male è avanzata di 4 posizioni e questo ultimo atto di violenza muove il segnalino nell'ultima posizione, completando il tracciato. Tutte le Carte Identificative delle Legioni Oscure vengono girate, mostrando il lato evidenziato di rosso, come mostrato dalla Carte Identificazione del Mortus.

Tracciato dell'Anima e Segnalini Anima: Il Tracciato dell'Anima viene utilizzato per tenere traccia dei progressi dello Stregone Supremo e per le definite dall'Incontro riguardo le Ricompense della Pestilenza. I segnalini Anima vengono ottenuti ogni volta che:

- Si sconfigge un Eroe.
- Si sconfigge un Servo.
- Si possiede un Servo.
- Altri effetti di gioco dove viene indicato come il Giocatore ottiene Segnalini Anima.

I Segnalini Anima vengono piazzati non appena vengono ottenuti, occupando il tracciato in ordine numerico.

Il setup degli Incontri spiega dove mettere i Segnalini Ricompensa sul Tracciato dell'Anima, quando un Segnalino Ricompensa viene coperto da un Segnalino Anima, lo Stregone Supremo pesca immediatamente una Carta Pestilenza.

Tracciato del Sacrificio: Quando lo Stregone Supremo completa gli obiettivi definiti dall'Incontro, i Segnalini Ferita vengono piazzati sul Tracciato del Sacrificio, segnando il progresso dell'obiettivo dello Stregone Supremo. Gli Obiettivi, il numero di segnalini da collezionare ed il risultato finale vengono definiti dall'Incontro.

DIFFONDERE LE PESTILENZA

Le Pestilenze sono un'arma potente che le Streghe possono utilizzare per ridurre l'Energia disponibile degli Eroi.



Figura 22: Descrizione di una Carta Pestilenza.

La Figura 22 mostra una Carta Pestilenza:

1. Icona della Fonte di Energia.
2. Azione della Carta.
3. Effetto della Pestilenza.

Lo Stregone Supremo può esaurire l'Energia per effettuare l'Azione di Diffondere la Pestilenza descritta sulla Carta Pestilenza nella sua mano, portando la Pestilenza nel gioco. Lo Stregone Supremo deve Attivare una Strega per lanciare questa magia e deve posizionare la carta sulla Carta Identificativa della Strega in modo da identificare l'incantatore.



Figura 23: Pekka ha diffuso una Pestilenza.

L'effetto della Pestilenza modifica l'ammontare di Energia accessibile ad un Eroe, riducendo l'Energia che viene ottenuta dalla somma delle tre risorse: Corpo, Sostentamento, Mente. Quando la Pestilenza si diffonde, gli Eroi devono immediatamente modificare l'Energia sulla propria scheda:

1. Per prima cosa, calcola l'Energia che viene bloccata: il valore sulla Carte Pestilenza oppure sulla corrispondente Fonte di Energia dell'Eroe, utilizza il valore più basso.
2. Dopodiché sposta il numero corrispondente di Segnalini Energia sul Posto dell'Energia Bloccata sulla propria scheda. Gli Eroi possono decidere di Bloccare l'Energia che si trova nella propria Riserva oppure l'Energia Esausta. Mentre infuria la Pestilenza, non è possibile utilizzare l'Energia Bloccata.

Ogni Carta Pestilenza influisce una fonte di Energia, indicata dall'Icona della Fonte Energia nella parte superiore della carta. Non c'è limite al numero di Pestilenza in gioco nello stesso momento e gli Eroi bloccheranno la propria Energia per ogni Pestilenza attiva. Se più di una Pestilenza influisce la stessa Fonte, gli Eroi devono risolvere tutte le Carte Pestilenza, al posto del valore più alto.

Nella Figura 24, Pekka ha già diffuso una Pestilenza, riducendo la fonte di Energia del Corpo di tre. Entrambi gli Eroi hanno Bloccato tre Energia come risultato. Adesso lei ne lancia un'altra, riducendo l'Energia della Mente di due. Gli eroi sono nei guai.

Il Crociato ha nove Energia, presi da Corpo 5, Sostentamento 2 e Mente 2. Il Crociato deve bloccare due Energia come risultato della nuova Pestilenza. Al momento ha solo una Energia Esausta, che viene Bloccata, insieme ad una presa dalla Riserva dell'Energia.

Il Boia ha dieci Energia, presi da Corpo 5, Sostentamento 4 e Mente 1. Per la seconda Pestilenza, blocca unicamente una Energia, siccome la sua Fonte di Mente è inferiore rispetto alla Pestilenza. Ha una Energia Esausta, quindi Blocca quella.

Nota che puoi sempre controllare la quantità di Energia che i tuoi Eroi riducono a causa della Pestilenza attive sommando insieme i vari valori. Ricorda, le Fonti possono essere ridotte a zero, ma non potranno mai essere negative.

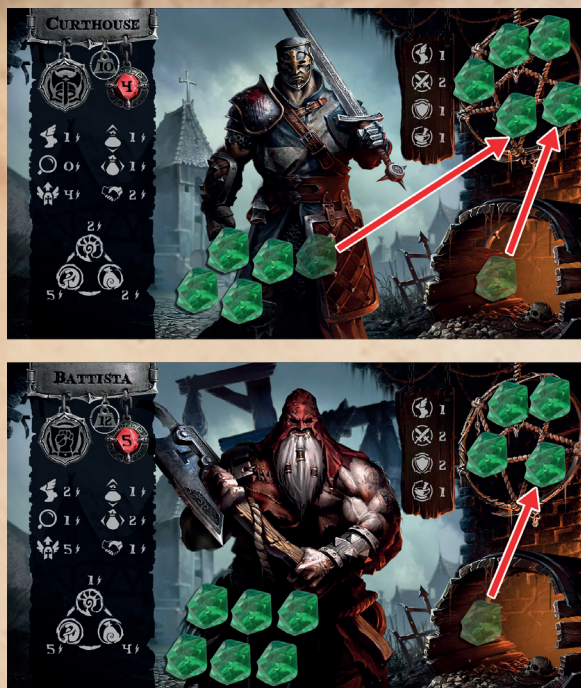


Figura 24: Pekka ha diffuso una Seconda Pestilenza!

CURARE UNA PESTILENZA

Esistono vari modi in cui in Eroe può debellare la Pestilenza:

- Possono Sconfiggere la Strega che ha diffuso la Pestilenza. Non appena la Strega viene Sconfitta, rimuovi tutte le Carte Pestilenza che quella Strega ha giocato sulla propria Carta Identificativa.
- Incantesimi Alchemici.
- Magia di Sangue.

Quando un Eroe cura una Pestilenza:

- Scarta la Carta Pestilenza.
- Sposta immediatamente la corretta quantità di Energia Bloccata sul Luogo Esaurito. Questo corrisponde al valore sulla Carta Pestilenza oppure della Fonte, a seconda di quale sia il più basso.

CERCHI DI EVOCAZIONE

I Cerchi di Evocazione segnano le aree deboli nel velo che separa la Terra da Neemoss durante la Congiunzione. Oltre a contrassegnare dove possono apparire le Creature Evocate, contrassegnano anche le aree in cui il potere della Strega è particolarmente forte.

Le Streghe che si trovano in un'Area con un Cerchio di Evocazione ottengono +1 sugli Attributi di Forza, Resistenza ed Agilità.



VITTORIA E SCONFITTA

Alla fine della partita di Dark Rituals: Malleus Maleficarum, sarà lo Stregone Supremo ad uscirne vittoriosa oppure sarà l'intero gruppo di Eroi a vincere.

I vincitori vengono determinati dagli Obbiettivi dell'Incontro i quali sono descritti in ogni Incontro. L'Incontro spiega esattamente quali sono gli Obbiettivi e quando verificare che gli Obbiettivi siano stati raggiunti.

Tuttavia, ci sono Obbiettivi generali che hanno sempre effetto:

- Se non ci sono Streghe in gioco e lo Stregone Supremo non può evocare altre Streghe il prossimo Round, gli Eroi hanno vinto l'Incontro. Lo Stregone Supremo può non essere capace di evocare Streghe perché non ci sono più Personaggi Strega oppure lo Stregone Supremo non ha abbastanza Energia per Evocare una Strega.
- Se tutti gli Eroi sono Storditi, lo Stregone Supremo ha vinto l'Incontro.

REGOLE AVANZATE

DEMONI

Le Streghe non sono all'apice della catena alimentare di Neemoss. I Demoni rendono la loro vita miserabile, proprio come le Streghe tormentano le Creature ed i Servitori. La vita sulla Terra può essere alquanto disorientante, ma è fantastico non essere strattonati.

Come potrai vedere negli Incontri le Streghe legate alla Terra cercheranno di Evocare dei Demoni, usando la loro magia per piegare la Congiunzione al loro volere. Chissà perché? Forse un potente Demone le aiuterà a prendere il sopravvento contro una banda di fastidiosi umani. Oppure una volta portato su una tale morbida terra, con tutti i suoi gustosi bocconcini, il Demone potrebbe concedere loro il suo favore. Oppure ancora ad alcune Streghe piace essere dominate.

I Demoni non fanno parte delle Legioni Oscure dello Stregone Supremo. Non sono presenti in tutti gli Incontri e vengono spesso evocati in gioco piuttosto che far parte delle forze iniziali. Non avrai bisogno di queste regole per la tua prima partita.

Essere improvvisamente trascinati attraverso la Congiunzione è uno shock ed insieme alla loro natura scontroso, i Demoni non sono controllati dallo Stregone Supremo. A volte, il Demone è un normale membro della Legione Oscura e può essere attivato dallo Stregone Supremo proprio come qualsiasi altro Personaggio malvagio. Altre volte, è più simile a un NPC pensando ai suoi interessi, il che potrebbe effettivamente aiutare più gli Eroi che lo Stregone Supremo.

Fasi aggiuntive di Setup: Se viene utilizzato un Demone in un Incontro, mischia il Mazzo di Controllo del Demone e tienilo a portata di mano.

Pesca una Carta di Controllo del Demone: Pesca una nuova carta se una delle seguenti circostanze ha luogo:

- Se il Demone è in gioco, ma non c'è nessuna carta, pescane immediatamente una.
- All'inizio del turno dello Stregone Supremo, prima di Attivare un Personaggio, pesca una nuova carta, a meno che non ci sia una carta in gioco che non è stata completamente risolta.

Nota che se lo Stregone Supremo non ha più Energia, pesca una nuova carta dopo un Eroe sia stato attivato per effettuare una o due Azioni. Lo Stregone Supremo è obbligata quindi a Passare e gli Eroi continuano con la nuova carta in gioco.

Quando peschi una nuova carta, scarta quella esistente. Ci può essere solo una carta per volta in gioco. Se il mazzo è vuoto, mischia la pila degli scarti e pesca normalmente.

Risolvere la Carta: la carta decide quale dei giocatori controlla il Demone per i prossimi turni (Il turno dello Stregone Supremo ed il Turno dell'Eroe). Le carte con doppio effetto rimangono in gioco per il doppio del tempo.

Le carte più semplici danno il controllo del Demone allo Stregone Supremo. Lo Stregone Supremo gioca il suo turno normalmente, come se il Demone facesse parte delle sue forze. Lo Strega Suprema non deve per forza attivare il Demone e può Attivare qualsiasi Personaggio delle Legioni Oscure. Se viene attivato il Demone, lo Stregone Supremo esaurisce l'Energia dalla propria Riserva di Energia come di consueto.

Ci sono anche carte che danno allo Stregone Supremo il controllo limitato sul Demone. Queste carte funzionano come sopra, tranne per il fatto che lo Stregone Supremo deve osservare delle restrizioni, se sceglie di usare il Demone. Non è previsto alcun "bonus" per osservare questa restrizione. Ad esempio, se la carta dice che lo Stregone Supremo può eseguire solo un'Azione con il Demone, esegue l'Azione con il Demone per poi terminare il proprio turno. Non avranno una seconda Azione "bonus" con un Personaggio diverso. Ovviamente, lo Stregone Supremo non è obbligata ad attivare il Demone quando è in gioco una carta con restrizioni.



Figura 25: Una Carta Demone con una restrizione.

La Figura 25 mostra una carta con una restrizione. Lo Stregone Supremo può scegliere di Attivare un Demone ed effettuare una o due Azioni, ma entrambe devono essere di Attacco. Lo Stregone Supremo non può ad esempio Muovere il Demone.



Figura 26: Una carta che obbliga il Demone ad effettuare un'Azione specifica.

Un altro tipo di carta obbliga il Demone ad effettuare Azioni specifiche, per esempio, Attaccare tutti i Personaggi (sia della Legione Oscura sia le Forze del Bene). Questa viene gestita diversamente dalle altre carte in gioco. Il Demone si attiva immediatamente, prima che lo

Stregone Supremo faccia il Turno (Sebbene lo Stregone Supremo non può Attivare il Demone questo Turno). Per ricordare ai giocatori questo effetto, le carte di questo tipo hanno "1st" scritto nell'angolo inferiore destro. L'Azione viene effettuata senza spendere Energia, come indicato dall'icona "No Energia", sempre in basso a destra. Questo significa che l'azione viene sempre effettuata, anche se lo Stregone Supremo non ha più Energia. Se c'è qualche incomprensione oppure ambiguità, gli Eroi decidono come interpretare la carta. Per esempio, il Giocatore dell'Eroe decide l'ordine degli attacchi.



Figura 27: Una carta che permette agli Eroi di controllare il Demone

Altre volte, il Demone potrebbe essere follemente arrabbiato da andare contro le Streghe che lo hanno evocato. Sarà il Giocatore Eroe ad effettuare delle scelte. Gli Eroi possono avere un controllo totale del Demone o potrebbero esserci delle restrizioni da seguire.

Come le carte con il simbolo "1st", il Demone si attiva immediatamente dopo che la carta è stata pescata e nessuna Energia viene pagata per le Azioni. Dopo che il Demone si è Attivato, lo Stregone Supremo e gli Eroi giocano il loro Turno normalmente.

Quindi, quando la carta Sulker entra in gioco, gli Eroi possono immediatamente effettuare una Azione di Movimento con il Demone. Questa viene eseguita prima che lo Stregone Supremo giochi e nessuna Energia viene esaurita.

Reazioni del Demone: Le Reazioni del Demone, inclusa la Difesa, mimano le regole già descritte. Se lo Stregone Supremo controlla il Demone, lo Stregone Supremo sceglie quale reazione utilizzare ed Esaurisce l'Energia associata. Se la carta obbliga alcune Azioni, o gli Eroi controllano il Demone, a quel punto sono gli Eroi a decidere e non viene pagata nessuna Energia, con un'unica eccezione: la Difesa. Gli Eroi devono sempre permettere al Demone di Difendere



Figura 28: Una carta con doppio effetto dove a seconda dell'effetto cambia il controllore.

Carte con doppio effetto: Le Carte con Doppio Effetto sono uguali alle carte normali in tutti gli aspetti, tranne per il fatto che la prima parte si applica durante il Turno dello Stregone Supremo o degli Eroi, per poi rimanere in gioco per un secondo turno dove viene applicata la seconda

parte. Molto spesso, la seconda parte ha un effetto importante sul gioco e tutti i giocatori dovrebbero pensare a come sfruttarla al meglio o come ridurre al minimo l'effetto nel momento in cui la carta viene pescata.

Per ricordare queste regole speciali di gioco, ci sono due icone in basso a destra su alcune di queste carte. L'icona "1st" significa che il Demone si attiva per primo, immediatamente dopo che la carta è entrata in gioco. L'icona "No Energia" ricorda che nessuna Energia deve essere Esaurita.

Siccome il controllore può cambiare nelle Carte con Doppio Effetto queste icone sono visibili immediatamente sotto alla loro spiegazione.

La carta nella Figura 28 mostra un esempio di come il controllo cambia tra un effetto e l'altro. Nel turno in cui viene pescata la carta, nessuno attiva il Demone e nessuna icona è richiesta. Nel turno successivo, il Demone è obbligato ad Attaccare tutti i bersagli, quindi il Demone si attiva per primo e nessuna Energia viene esaurita.



RAVENOUS



CONDANNATO



SERVO POSSEDUTO



MORTUS

INCONTRI E CAMPAGNA

SOSTITUZIONE DEI PERSONAGGI

Sentiti libero di sostituire i Personaggi durante gli Incontri con altri Personaggi dello stesso tipo. Per esempio, molti degli Incontri iniziano con una o due Streghe in gioco. Puoi utilizzare qualsiasi Strega in questo caso. Assicurati di sostituire tutte le carte richieste e di modificare il nome nel testo della storia mentre la leggi agli altri giocatori.

PARTITA SINGOLA E CAMPAGNA

Gli Incontri possono essere giocati in qualsiasi ordine per le partite singole. Semplicemente scegli un Incontro che vuoi giocare. Non c'è nessun setup speciale da seguire per le partite singole.

Gli Incontri possono essere giocati anche come una singola lunga Campagna di dieci Incontri. I Giocatori vengono ricompensati con Punti Vittoria per ogni vittoria e possono spenderli all'inizio dell'Incontro successivo, o salvati per il futuro.

La squadra vincente ottiene 8 Punti Vittoria (PV) alla fine di ogni Incontro. Gli Eroi condividono i PV e decidono come utilizzarli come gruppo. Non c'è limite al numero di PV che possono essere collezionati e non c'è un limite di tempo per utilizzare i PV. Tuttavia, solamente uno schieramento può avere PV nella propria riserva. Se si ottengono Punti Vittoria ed il tuo avversario ne ha conservati alcuni dalla partita precedente, i PV ottenuti devono ridurre prima quelli conservati dall'avversario.

Per esempio, gli Eroi hanno conservato 10 Punti Vittoria. Lo Stregone Supremo vince l'incontro ed quindi ottiene 8 PV. Il totale adesso è di 2 PV per gli Eroi e 0 PV per lo Strega Supremo. Non diventa 10 PV e 8 PV. Ecco un secondo esempio: gli Eroi hanno vinto diverse partite, ma hanno speso i loro punti, ed attualmente hanno 2 PV. Di nuovo, lo Stregone Supremo vince 8 PV. Prima gli Eroi riducono da 2 a 0 i PV, e solo dopo lo Stregone Supremo può ottenere i 6 punti. Adesso il totale diventa 0 PV per gli Eroi e 6 PV per lo Stregone Supremo. Se hai assegnato correttamente i VP, almeno una squadra avrà 0 punti. Spendili finché puoi!

La Tabella seguente mostra come possono spesi i PV dopo che viene fatto il setup dell'Incontro, ma prima che inizi la partita.

Eroi		Strega Suprema	
Ricompensa	Costo	Ricompensa	Costo
Pesca 1 Carta Botanica	1 PV	Pesca 1 Carta Stregoneria	3 PV
Pesca una Carta Bottino	3 PV	Evoca 1 Servitore su un Cerchio dell'Evocazione	5 PV
Rimuovi un Servitore	5 PV	Ogni Eroe deve esaurire 2 Energia	8 PV
Lo Stregone Supremo deve esaurire 8 Energia	8 PV		

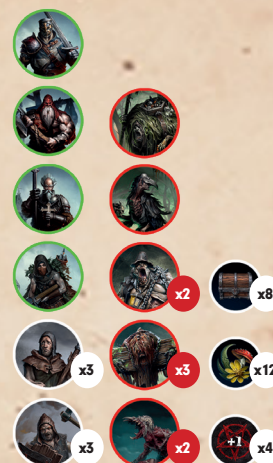
INCONTRO 1 IL PRIMO RITUALE

"Sono Affamato!"

"Hagatha, tu sei sempre affamata. Mangia un contadino. Ma mi sento strana anche io. La congiunzione sta cambiando? Si sta addirittura chiudendo?"

"Abbiamo bisogno di sacrificare alcuni cittadini. Questo mi renderebbe felice. Forse potremmo addirittura mangiarne alcuni dopo."

Quattro Eroi, ognuno con la propria ragione per combattere le Streghe, sono arrivati in quest'Area. Prima di incontrarsi, vengono circondati da più mostri di quanti ne abbiano mai visti. È tempo di combattere, non di parlare.



A4	A3
B1	A2

Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 6 Anime.

REGOLE SPECIALI

Sacrificare Sevi Innocenti: Quando la Legione Oscura sconfigge un Servo, piazza immediatamente un Segnalino Ferita sul Tracciato del Sacrificio, in aggiunta ad ottenere le Spoglie di Guerra.

OBBIETTIVI

Eroi: Gli Eroi devono sconfiggere le Streghe prima che inizino il rituale. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Ci sono due Streghe che Bruciano in gioco nello stesso momento.

"Giuro su questa croce, non ho mai visto una così grande concentrazione maligna" ansima Wolgar, esausto. "Almeno abbiamo ucciso due di quelle Streghe."

"Le Streghe e la morte! Due cose di cui la chiesa non sa nulla", mormora Battista. "Quelle Streghe non sono morte, stanno solo bruciano. Giurerei che gli piaccia anche! Il loro dolore porterà ulteriore male in quest'area, e presto resusciteranno i loro amici. Andiamocene da qui prima che questo accada!"

Lo Stregone Supremo: Lo Stregone Supremo deve completare il Tracciato del Sacrificio per rafforzare la Congiunzione. Lo Stregone Supremo vince immediatamente se:

- Sul Tracciato del Sacrificio sono presenti quattro Segnalini Ferita.

"Mi piace quel ciccone! Era molto squisito!"

"Non hai visto quei quattro umani, quelli che hanno combattuto lanciando anche magie? Questo significa che stanno imparando i nostri segreti, oppure ne hanno appresi di propri. Sono venuta qui per una vita tranquilla. Prendi qualche cosa se hai fame, ma dobbiamo andarcene da qui prima che decidano di tornare a combattere."



BATTISTA, IL BOIA:

La vita del Boia era fredda e vuota, viaggiava di città in città per rendere giustizia davanti a folle incongruamente acclamanti. Ma dopo la morte di sua moglie, rimase ugualmente fredda e vuota. Era meglio per sua figlia, Pina, che fosse lontano da casa; il villaggio si sarebbe presa cura di lei meglio di quanto avrebbe mai potuto fare lui stesso. Questo fino alla morte di Clara Rossa, un'adultera impenitente, il cui fascino sembrava essere irresistibile alla maggior parte degli uomini, ed a molte donne, in città. Battista rimase scioccato nel vedere la sua trasformazione al momento della morte, dalla donna più bella che avesse mai visto a una vecchia e avvizzita donna. Rimase così scioccato, che lasciò cadere la sua ascia, staccando con noncuranza le dita della sua mano sinistra. Ma non era questo che lo spinse a lasciare definitivamente il suo villaggio, in cerca di vendetta. Quella decisione venne presa una volta tornato a casa, quando trovò Pina morta durante un raccapricciante incidente in fattoria, le vennero mozzate quattro dita e la testa.

INCONTRO 2

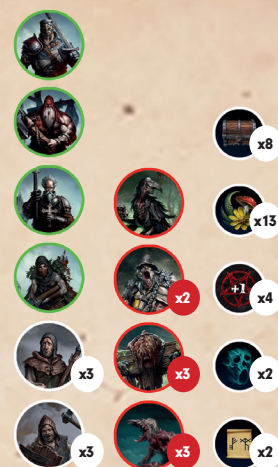
LA STREGA NELLA TORRE

"Sono troppo vecchia per lottare. Se evocassimo Haborym, potrà fare lui tutto il lavoro pesante. Lui non smette mai di roteare quelle spade", dice Pekka, accarezzando il suo gatto.

"Se evochi lui, io scomparirò! Sono già stata pizzicato da quelle code prima. Comunque, è un piano stupido, non possiedi un incantesimo per evocare un Demone."

"Haborym odia Binks. Hanno qualche piccolo screzio. Se istigo un po' Binks, caricherà l'atmosfera e Haborym verrà a trovarci."

"Veramente? Meglio scappare via da qui."



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa a 2 e 6 Anime.
Mazzo del Demone: Mischia 8 Carte nel Mazzo del Demone.

REGOLE SPECIALI



Blocco Spettrale: Le Streghe hanno legato due anime al piano Terrestre. Questi due Fantasmi bloccano l'ingresso alla torre, e sono rappresentati dai segnalini anima sulla Mappa. Mentre ci sono uno o più Fantasmi all'ingresso della porta della torre, sia gli Eroi che i Servi non possono entrare nella torre in nessun modo, inclusi gli incantesimi. Una volta che i Fantasmi sono stati banditi, si può entrare liberamente nella Torre. Alla Legione Oscura, incluso Pekka, non viene impedito l'ingresso o l'uscita dalla Torre.



Pergamene Magiche: Ci sono due Pergamene incise con rune magiche per bandire i Fantasmi, contrassegnate dai Segnalini Pergamena sulla mappa. Quando un Eroe Raccoglie una Pergamena, l'Eroe utilizza immediatamente la magia runica all'interno per rompere il blocco delle Streghe e bandire uno Spettro: scarta il segnalino Pergamena ed un Segnalino Anima all'ingresso della torre. La Legione Oscura non può in nessun modo interagire con le Pergamene.

Il Gatto di Pekka: Pekka ha evocato il suo gatto da Neemoss. Cammina in circolo, muovendo a scatti le sue sei gambe e agitando rabbiosamente entrambe le code da un lato all'altro. I movimenti del gatto incrementando l'energia magica della Torre in modo che il Demone arrivi per indagare. All'inizio di ogni Fase Round (incluso il primo Round), piazza un Segnalino Ferita sul Tracciato del Sacrificio se Pekka si trova all'interno della torre. Tuttavia, se Pekka non infastidisce il gatto, questo si raggomitola per dormire, dissipando l'energia accumulata. Se Pekka lascia la torre, rimuovi immediatamente tutti i segnalini Ferita sul Tracciato del Sacrificio. Pekka può eseguire qualsiasi azioni mentre si trova nella Torre senza interrompere il Rituale.

Quando il Tracciato del Sacrificio contiene quattro Segnalini Ferita, il Demone viene attirato da Neemoss a causa dell'energia proveniente dalla Terra. Lo Stregone Supremo posiziona Haborym sopra ad uno

dei Cerchi di Evocazione. Pekka adesso è libero di lasciare la torre senza penalità.

OBBIETTIVI

Eroi: in qualche modo, gli Eroi non devono permettere al Demone di mettere piede sulla Terra. Gli Eroi vincono immediatamente se completano uno di questi due obiettivi:

- Sconfiggere Pekka prima che il Demone sia Evocato.

"Riesci a sentirlo?" Dice Wolgar, "La loro magia è stranamente forte vicino alla torre."

"Sì, l'ho già sentita prima, poco prima che un portale venisse aperto e moltissimi di quei servitori si precipitassero dentro. Ma questo era più forte. Penso abbiamo evitato un cataclisma."

- Oppure sconfiggono il Demone una volta evocato.

"La mia spada è forte, ma quella cosa era più forte. Senza di voi al mio fianco non ce l'avrei mai fatta a distruggerlo", Dice Curthouse.

"Il Diavolo di sicuro" afferma Wolgar, scioccato.

"Avete entrambi sbagliato. Quello era solamente un Demone, nemmeno il più grande che abbia mai visto. E non è stato distrutto, è semplicemente tornato da dove era venuto". Il gruppo si gira verso Corday, chiedendosi cos'altro abbia visto nei suoi viaggi.

Lo Stregone Supremo: Le Streghe testano il potere del Demone. Lo Stregone Supremo vince immediatamente se:

- Il Demone sconfigge due Eroi nello stesso round.

"Beh Binks, ha fatto un ottimo lavoro!" dice Pekka, dando da mangiare qualche cosa di vecchio e pieno di muffa al suo gatto.

"L'ho detto che era un piano stupido. Adesso che Binks si è calmato, il Demone sen è andato. Questa è l'unica cosa buona, ero sicura che fossimo i prossimi sul menu!"



PEKKA:

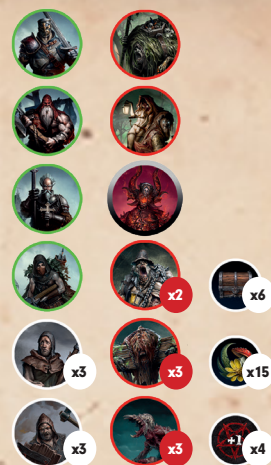
Pekka è stata la prima ad attraversare un portale che l'ha trasportata attraverso gli abissi dello spazio e del tempo. All'inizio, si adagiava nel lusso di non avere nessuno che la frustasse, la colpisse, la mordersse e le rendesse la vita infelice. Quello era un brutto posto in cui vivere! La Terra invece con cibo abbondante e novità mai viste prima era migliore, anche se troppo calda e luminosa. Ma la natura di uno scorpione è quella di pungere e presto si stancò del conforto. La miseria dovrebbe essere condivisa! Sebbene non volesse ammetterlo, fu sorpresa dal fatto che il suo primo incantesimo di evocazione avesse funzionato, aveva trascinato Hagatha attraverso la Congiunzione. E così ebbe inizio. Vennero portati alcuni Servitori da maltrattare e sfamare. Alcune Creature per gestire i Servitori, quando era troppo faticoso. Ikrek si schierò dalla sua parte quando Hagatha divenne polemica. La congrega di Pekka aveva creato lentamente un po' di Neemoss qui sulla Terra.

INCONTRO 3

LA STREGA PRIGIONIERA

Decidiamo di unirvi ad un incontro già in progresso. Due delle Streghe sono impegnate con un incantesimo il quale è sconosciuto agli Eroi. Quindi ne approfittano per catturare Hagatha e legarla come un pollo. Hanno in programma di portarla al villaggio, dove potrà essere esaminata da un prete. I nostri Eroi devono, assolutamente convincere quante più persone possibili che le Streghe sono una vera minaccia.

Mentre gli Eroi trascinano via Hagatha, non sanno di essere a pochi minuti dal completamento del rituale.



**Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnali-
ni Ricompensa a 3 e 5 Anime.**

Mazzo del Demone: Mischia 8 Carte nel Mazzo del Demone.

A3	A2	B1
		B6

REGOLE SPECIALI

Setup di Haborym: Non posizionare Haborym all'inizio dell'Incontro, vedi l'Interludio.

La Strega Catturata: Hagatha è stata catturata dagli Eroi. È stata legata e messa fuori combattimento, non può effettuare nessuna Azione. Non conta come Strega o come parte della Legione Oscura per nessuno motivo per questo Incontro.

Trascinare Hagatha: Qualsiasi Eroe che si Muove fuori dall'Area in cui è presente Hagatha può decidere di trascinarla con sé. Muovi Hagatha nella stessa Area dell'Eroe. Non c'è nessun costo addizionale per Trascinare Hagatha.

Slegare: Una Strega oppure una Creatura nella stessa Area di Hagatha può utilizzare una sua Azione per liberare la Strega Catturata. Nota che questa Azione può essere effettuata quando non ci sono Eroi nell'Area, o quando l'Eroe nell'Area è Stordito.

A Caccia di Demoni: Quando Hagatha viene trascinata sulla Tesserà Mappa A2, interrompi il gioco e leggi l'Interludio.

Entrare in Chiesa: L'ingresso della Chiesa si trova nella direzione indicata dalla freccia rossa sulla mappa, fuori dall'area di gioco. Gli Eroi devono effettuare una normale Azione Movimento per Muoversi nell'Area con la freccia rossa dentro la Chiesa, la quale si trova al di fuori del gioco. Rimuovi l'Eroe dal gioco. Un Eroe può Trascinare Hagatha dentro la Chiesa se lei si trova nella stessa Area con la Freccia rossa.

INTERLUDIO

Haborym appare! Forse gli Eroi avrebbero dovuto interrompere l'incantesimo, invece di catturare Hagatha.

Haborym Appare: Posiziona Haborym nel luogo mostrato sulla mappa. Continua a giocare normalmente.

OBBIETTIVI

Eroi: Gli Eroi vorrebbero portare Hagatha dagli ecclesiastici locali, per provare l'esistenza delle Streghe. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Un Eroe Trascina Hagatha dentro la Chiesa.

"Guardate! Siamo salvi! Non ci stanno inseguendo ora che siamo dentro ad un luogo sacro" Wolgar indicando verso la strada da dove sono venuti.

"No, hanno trovato un altro modo di sconfiggerci. Guarda il nostro pacco". Battista indica la forma legata e imbavagliata che hanno trascinato. Non è più Hagatha, è un contadino sbalordito.

Lo Stregone Supremo: La Legione Oscura cerca di liberare Hagatha prima che venga Trascinata dentro la chiesa. Lo Stregone Supremo vince immediatamente se:

- Hagatha viene Slegata.

"Sciocchi! Cosa pensavate? Che mi avreste catturato così facilmente?"

"Sei brava a parlare. Ma non ti ho visto bruciare come una candela la scorsa settimana?" risponde Hagatha con nonchalance, ripulendosi un po' di polvere sulla sua veste. "Va molto meglio. Quella sporizia copriva una bella macchia di sangue."



CORDAY, L'ASSASSINA:

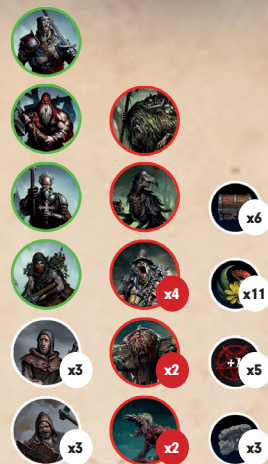
Corday era ossessionata dalla lotta, ma nessuno avrebbe permesso a una donna di unirsi alla milizia, per non parlare delle Guardie della Gilda. Se fosse bastato nascondere il viso e la sua figura, avrebbe nascosto tutto il suo corpo ed avrebbe colpito dall'ombra, vendendo i suoi servizi al miglior offerente. Esercitandosi al buio, poteva sentire la pittura fatta in casa sul viso darle energia e aumentare in modo innaturale la sua agilità.

Poteva abbattere chiunque ed ovunque e spesso lo faceva, finché non trovava una causa più grande. Per dimostrare le sue abilità, entrò senza essere vista nella villa di un capo gilda quando vide dell'incredibile. Il massone era così brutto e deforme che non poteva essere umano! Non c'è possibilità che trucco e vestiti potessero nascondere un tale aspetto al pubblico. Ed aveva quasi lavorato per quel mostro! Sapeva di dover scoprire cosa stava succedendo realmente.

INCONTRO 4

LA CAVERNA (PARTE I)

Gli abitanti del villaggio conservano delle Pietre mistiche nelle proprie case. Queste Pietre sembrano calmare il terreno, un evento fin troppo comune nella regione dall'inizio della Congiunzione. Tuttavia, queste Pietre nascondono un grosso pericolo: se vengono urtate tra di loro, provocano un improvviso terremoto. Gli eroi pensano di poterle usare come arma.



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 5 Anime.

REGOLE SPECIALI

Incontro in due parti: il risultato di questo Incontro ha effetto sull'Incontro successivo. Ricordati di scrivere chi ha vinto questo Incontro

 **Pietre del Terremoto:** Gli Eroi possono Raccogliere/Far Cadere o Scambiare le Pietre del Terremoto, sebbene dato il peso ne puoi avere non più di una. Gli Eroi possono utilizzare una coppia di Pietre del Terremoto per completare il loro obiettivo. Le Legioni Oscure non possono interagire con le Pietre del Terremoto.

Far Collassare la Caverna: Gli Eroi non entreranno nella Caverna (le due Aree illuminate di giallo) siccome c'è una possibilità che un terremoto naturale li possa intrappolare all'interno. Ma se gli Eroi fanno cadere due Pietre del Terremoto nell'Area indicata dal Marchio Rosso, creano un terremoto che fa Collassare la Caverna.

Sacrificare Servi innocenti: Quando la Legione Oscura Sconfigge un Servo, piazza immediatamente un segnalino Ferita sul Tracciato del Sacrificio, oltre che a guadagnare le Spoglie di Guerra.

Rituale di Hagatha: Hagatha cantilena attivamente per rafforzare il rituale. Non conta come una Strega o come parte della Legione Oscura per nessuno scopo in questo incontro.

OBBIETTIVI

Eroi: gli Eroi sono impegnati ad utilizzare la Magia contro le Streghe. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Fanno Collassare la Caverna schiacciando Hagatha.

Le due rocce si avvicinano in modo strano e quando si scontrano l'una contro l'altra si sente un potente schianto! Ma questo suono assordante non proveniva dalle Pietre del Terremoto, poi il terreno si solleva tutt'intorno alla caverna. Crolla, intrappolando le Streghe all'interno.

Quando gli Eroi riportano lo sguardo sulle Pietre, sono sparite. Non resta nient'altro che un mucchio di polvere.

Lo Stregone Supremo: Hagatha deve finire il rituale. Forse riesce a legare il Demone alla Dimensione Terrestre. Le Streghe vincono immediatamente se:

- Completano il Tracciato del Sacrificio.

"Argh! Non riuscirei a legarlo di più. Il Demone è finalmente legato strettamente a questo Piano", dice Hagatha, esulta.

Hagatha sente una voce nella sua testa "Tu stupida, hai un Demone di fronte. Il tuo incantesimo è fallito, come al solito. Fammi uscire da questo posto. Quei luridi umani ci saranno presto addosso."

"No, lo so di aver evocato un Demone" pensa Hagatha, tentando di tenere i propri pensieri per sé stesse. "Non sono sicura di dove e quando l'ho evocato."



HAGATHA:

Come si addice ad una strega benedetta da un viso così orribile ed un corpo storto, Hagatha celebra il meglio di Neemoss: la morte. Lega le carcasse delle sue vittime alla sua schiena, in modo che marciscano rapidamente mentre la sua magia consuma quella poca vita che c'è ancora. La vita sulla Terra la tratta bene; sembra che ci sia e una scorta infinita di corpi da mietere.

INCONTRO 5

IL VILLAGGIO (PARTE II)

Se lo Stregone Supremo ha vinto "La Caverna":

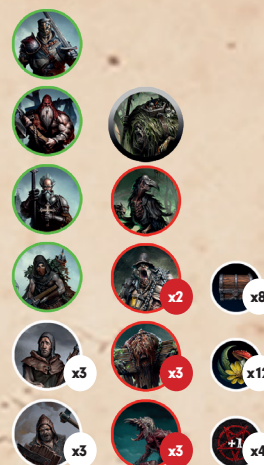
"Ricordate quel Demone che ho evocato la settimana scorsa?" dice Hagatha, in modo compiaciuto.

"Ricordo che **NON** hai evocato un Demone la settimana scorsa."

"L'ho fatto. Ci voleva solo un po' per farlo arrivare qui."

Se gli Eroi hanno vinto "La Caverna":

"Okay, una andata! Questa battaglia dovrebbe essere semplice." Cor-day è più eloquente del solito.



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 5 Anime. Mazzo del Demone (Se lo Stregone Supremo ha vinto "La Caverna"): Mischia 8 Carte nel Mazzo del Demone.

REGOLE SPECIALI

Incontro in due parti: Alcuni elementi di questo Incontro dipendono dal vincitore dell'Incontro precedente. Se stai giocando questo Incontro come una partita singola, scegli chi ha vinto lo scorso incontro.

Hagatha: Se lo Stregone Supremo ha vinto "La Caverna" piazza Hagatha come mostrato. Se gli Eroi hanno vinto "La Caverna" ritorna Hagatha nella scatola del gioco; non può essere evocata in questa partita.

Demone Opzionale (Se lo Stregone Supremo ha vinto "La Caverna"): Se le Streghe hanno completato il Rituale della Parte I, lo Stregone Supremo piazza Haborym in uno dei Cerchi di Evocazione durante il setup.

OBBIETTIVI

Eroi (Se gli Eroi hanno vinto "La Caverna"): Hagatha non si è rigenerata. Gli Eroi hanno la possibilità di sconfiggere Pekka mentre è da sola. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Devono Sconfiggere Pekka.

"Lo sapevo che ce l'avremmo fatta!" urla Corday.

"Anche se questo male non è del regno di Dio, eravamo destinati a vincere con Lui dalla nostra parte", intona Wolgar.

"Penso che ci sia di più. Le Streghe non conoscono il significato della morte come lo conosciamo noi. Ci sono ancora Servitori e Creature qui ed altrove, e sembrano apparire dal nulla. Non rallegriamoci ancora. " Il Curthouse è più cauto.

"Non conoscono la morte come la conosciamo noi? Penso che conoscano la morte esattamente come la

conosciamo noi. Ti ho visto incassare colpi che avrebbero diviso in due un qualsiasi uomo. Questa magia si sta diffondendo in tutti noi. Forse siamo immortali, come queste streghe. " L'osservazione di Battista sconvolge i suoi compagni.

Eroi (Se lo Stregone Supremo ha vinto "La Caverna"): Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Devono Sconfiggere il Demone.

"Quante altre volte dobbiamo bandire questo Demone?" geme il Curthouse, senza fiato.

"Tutte le volte che lo evocano", dice Wolgar con sorprendente determinazione.

Lo Stregone Supremo: Le Streghe ne hanno abbastanza dell'ingerenza degli Eroi. Lo Stregone Supremo vince immediatamente se:

- Dure o più Eroi sono Storditi allo stesso tempo.

"Un'altra vittoria! Gli Eroi sono finalmente spirati ed Haborym sembra sazio. La vita sarà più facile d'ora in poi! Ma ho bisogno di mangiare." Hagatha è più allegra del normale.

"Questa atmosfera inodore sta influenzando il tuo cervello. Questi umani utilizzano la nostra magia, penso che siano difficili da uccidere tanto quanto noi. Senti l'energia del demone. È debole! Haborym tornerà presto a Neemoss."



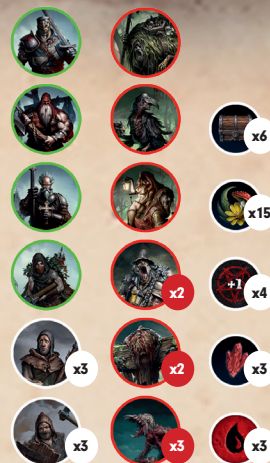
CURTHOUSE, IL CROCIATO:

Quando Curthouse partì per combattere in Medio Oriente per sconfiggere Saladino, parti carico di onore e speranza. Queste svanirono lentamente mentre il viaggio riscuoteva il suo pedaggio, e svanì quando il suo gruppo cadde in un'imboscata fuori Acri. Solo lui sopravvisse, ma venne ferito a morte prima di poter vedere i suoi aggressori. Il suo primo vero ricordo mentre fluttuava nel delirio fu quello della sua ferita curata da un arabo che cantava e pensò che presto sarebbe morto. Nei suoi pochi momenti di coscienza nei giorni successivi, apprese da Barkhad che non era stato attaccato dal nemico della Chiesa, ma da una mostruosa Strega e i suoi Discepoli. Non ci avrebbe mai creduto se non avesse visto Barkhad usare la stessa magia per curare la ferita aperta al petto e sistemare la sua coscia in frantumi. Chiaramente, c'erano cose peggiori al mondo degli infedeli.

INCONTRO 6

CRISTALLI DI SANGUE

La Milizia Locale ha ucciso diversi Servitori. Le Streghe sanno che alcuni Neemossiani possono lanciare una potente Magia di Sangue, alimentata da minuscoli cristalli nascosti nella profondità dei loro corpi. Le Streghe hanno già visto gli Eroi usare artefatti magici e sono preoccupate che trovino i Cristalli della Magia di Sangue nei cadaveri sparsi per il villaggio.



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 5 Anime.

REGOLE SPECIALI

Setup segnalini: Prendi tre Segnalini Ferita e tre Segnalini Ferita con i Cristalli di Sangue sul retro. Piazza i Segnalini sul lato Ferita e mischiali. Poi piazzali sulla mappa nei 6 luoghi mostrati, senza far vedere dove sono posizionati i segnalini con i Cristalli di Sangue.

Cercare tra i Resti: ► 1 ⚡ Tutti i Personaggi nella Legione Oscura hanno l'Azione Cercare tra i Resti. Gira un Segnalino Ferita nella tua Area. Se è presente un altro simbolo Ferita, rimuovi il Segnalino. Lascia i Cristalli di Sangue in gioco..

Distruggere i Cristalli: Una volta scoperti, la Legione Oscura può Attaccare i Cristalli di Sangue. Causare 1 Ferita è abbastanza per Distruggere e rimuovere il Segnalino. I Cristalli di Sangue possono difendere allo stesso modo dei Servi. Gli Eroi dopo aver scelto se utilizzare la Difesa oppure il Tiro Salvezza Armatura, devono Esaurire l'Energia:

CRISTALLI DI SANGUE



OBBIETTIVI

Eroi: Gli Eroi devono Sconfiggere le Streghe prima che i Cristalli di Sangue vengano Distrutti. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Ci sono due Streghe che Bruciano in gioco allo stesso tempo.

"Dobbiamo trovare un modo migliore per eliminare questi mostri!"

"Ho la sensazione che la risposta sia tutto intorno a noi."

Lo Stregone Supremo: Le Streghe devono distruggere i Cristalli di Sangue. Lo Stregone Supremo vince immediatamente se:

- Tutti i Cristalli di Sangue sono distrutti.

"Abbiamo finito! Una cosa in meno che può essere utilizzata contro di noi!"



IKREK:

I gemelli siamesi sono un evento raro e potente su Neemoss. Due spiriti dentro un singolo corpo, non sorprende, quindi, che spesso diventino le Streghe più potenti in assoluto. Uno di questi eventi straordinari, Ikrek, ha assorbito il potere del suo gemello, facendo diventare il fratello come un guscio vuoto senza nome, che viene controllato come un burattino. Ikrek adora essere portata in giro, costringendo suo fratello a fare tutto il lavoro manuale. Ma quando Neemoss dà con una mano, prende con l'altra. Ikrek è stata maledetta da una grande bellezza ed un corpo snello.

INCONTRO 7 LA FOSSA

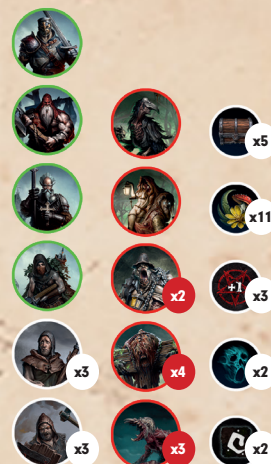
"Vicino a quell'Area oscura, a est del villaggio. È lì che vediamo arrivare la maggior parte di quei Servitori. Deve esserci un tunnel o qualcosa del genere. Non so. Non ci siamo mai avvicinati troppo", dice gravemente il contadino, con gli occhi bassi. La mole di Battista è intimidatoria. "Teniamo queste piccole pietre runiche nella nostra fattoria, sembrano tenere lontani i mostri."

"È un tunnel. Un tunnel per un altro piano dell'esistenza", corregge Wolgar.

"Come, come, il Paradiso?"

"Più come l'Inferno, ma non ti preoccupare, non è né l'uno né l'altro", afferma Curthouse mentre poggia una mano rassicurante sulla spalla del contadino. "Ma se volessi evocare un demone, è lì che andrei."

"Allora è lì che stiamo andando. Ma prima prendiamo queste Pietre Runiche. Forse c'è più che mera superstizione nei loro poteri". Wolgar è sempre pronto a valutare il vero valore di strani artefatti.



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo:
Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 6 Anime.

Mazzo del Demone: Mischia 8 Carte nel Mazzo del Demone.

REGOLE SPECIALI

Ikrek è Protetto dentro la Fossa: Ikrek inizia il gioco dentro la Fossa. La Congiunzione è forte in quest'aria grazie ad una magia fortuita ed Ikrek può facilmente evocare il Demone raccogliendo Anime. Per proteggersi, ha lanciato un Incantesimo di Protezione che non permette a nessuno di entrare nella Fossa, tranne la Legione Oscura. Gli Eroi non possono entrare in quest'Area o effettuare Attacchi a Distanza contro Ikrek. Tuttavia, l'incantesimo impedisce a Ikrek di lasciare la Fossa fino al completamento del Rituale.

Il Rituale di Ikrek: all'inizio della Fase Round, iniziando al primo Round, piazza 1 Segnalino Ferita sul Tracciato del Sacrificio. Quando ci sono quattro Ferite sul Tracciato, il Rituale è completo. Lo Stregone Supremo piazza immediatamente Haborym in uno dei Cerchi dell'Evocazione. Ikrek può essere Attivato normalmente adesso.

Indebolire la Congiunzione: Le due pietre incise con le rune Neemossiane respingono la Congiunzione e ne impediscono la diffusione sulle vicine baracche. Se gli Eroi gettano entrambe le Pietre Runiche dentro la Fossa, spezzano la magia, rinforzeranno il velo ed interromperanno il Rituale. La Legione Oscura non può interagire con le Pietre Runiche.

Lanciare le Pietre: ▶ X⚡ Gli Eroi ottengono l'Azione "Lanciare le Pietre" che gli permette di Lanciare le Pietre Runiche dall'Area in cui si trovano dentro la Fossa. Gli Eroi devono Esaurire lo stesso ammontare di Energia come per una normale Azione di Far Cadere oggetti. Le Pietre Runiche provengono da Neemoss e possono penetrare l'Incantesimo di Protezione.

OBBIETTIVI

Eroi: Gli Eroi devono fermare il Rituale oppure Sconfiggere il Demone. Gli Eroi vincono se:

- Lanciano entrambe le Pietre Runiche dentro la Fossa, prima che il Rituale sia completato.

La seconda pietra runica ha un effetto sorprendente. La Congiunzione si dissipa immediatamente, l'atmosfera diventa stabile. Ma le pietre iniziano a brillare e bruciare. All'improvviso anche Ikrek prende fuoco.

"Hai detto che avremmo dovuto prendere le pietre runiche!" ride Battista.

- Oppure gli Eroi Sconfiggono il Demone, dopo che il Rituale è stato completato.

"Il Demone sta diventando sempre più forte ogni volta che lo combattiamo!"

"Le Streghe stanno imparando a legarli più stabilmente al nostro piano. Ho paura che dovremmo trovare un modo migliore di combatterli oppure troverà una dimora fissa sulla Terra."

Lo Stregone Supremo: Lo Stregone Supremo vince se:

- Il Demone Sconfigge un Eroe.

"È sempre bello vedere Haborym sfamarsi" dice Hagatha.

"Non mangia gli umani, li uccide solamente. Non penso che gli piaccia il sapore come piace a te."

"Se il demone è ancora affamato, io sparisco."



WOLGAR, IL GUARDIANO:

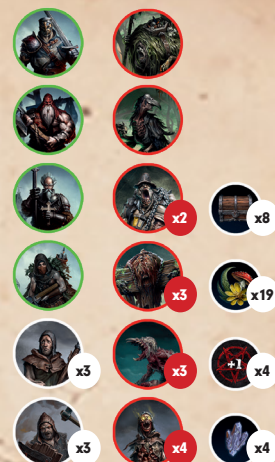
Wolgar voleva diventare sacerdote per prendersi cura dei bisogni della congregazione, ma era contento della sua posizione di Guardiano. Se solo avesse saputo tenere la bocca chiusa e non parlare di curare il corpo e l'anima con le sue erbe. La preghiera e l'incenso arrivavano solo fino ad un certo punto e lui aveva visto i risultati con i suoi occhi. Sapeva che i suoi intrugli e tinture curavano il dolore e l'angoscia e sicuramente Dio si poteva trovare in tali creazioni celesti. Questo fino a quando non ha trovato il corpo mutilato del suo prete, rivoltato nell'abside. Il suo primo pensiero fu verso il Diavolo, ma poteva sentire nell'aria lo stesso potere che invocava per guarire i parrocchiani. Allora sapeva che doveva trovare e sconfiggere chiunque usasse questa magia in modi così perversi.

INCONTRO 8 POSSESSIONE

"Ci deve essere un modo per poter salvare queste povere persone", dice Curthouse.

"Ho questi cristalli presi da una banda di zingari. Servono a bandire gli spiriti maligni che si impossessano dei figli di Dio, ma non gli ho mai dato troppo peso. Li ho acquistati solo per salvare la mia congregazione sprecando soldi; ma ne è valsa la pena per far andare avanti i Viaggiatori. Ho visto molte cose..." Wolgar si interrompe, perso nei suoi pensieri.

"Distribuiscili. Vale la pena provarli!"



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnali-
ni Ricompensa Pestilenza a 3 e 5 Anime.

REGOLE SPECIALI

Cristalli Purificatori: Ogni Eroe inizia l'incontro con un Segnalino Cristallo nella propria area di gioco. Ogni Eroe può trasportare solamente un Cristallo Purificare per volta, ma sono liberi di Raccogliere/Far Cadere o Scambiare. Se un Eroe viene Sconfitto, Fa Cadere il Cristallo Purificatore.

Raccogliere/Far Cadere il Cristallo: ▶ 2♣ I Servi Posseduti ottengono l'Azione Raccogliere/Far Cadere per questo Incontro. Possono Raccogliere/Far Cadere solamente i Cristalli Purificatori. Sono gli unici membri della Legione Oscura che possono interagire con i Cristalli.

Purificare i Servi: Quando un Servo Posseduto viene Sconfitto, stendi su un fianco la miniatura e lascialo in gioco. Nota che non è Stordito e non può Riprendersi. Se un Eroe trasporta una Pietra Purificatrice può lasciare cadere il Cristallo nella stessa Area del Servo Posseduto Sconfitto, l'anima del Servo viene liberata e l'Incantesimo di Possessione è rotto. Rimuovi la Miniatura del Servo Posseduto.

Un Servo Posseduto viene Purificato immediatamente se viene Sconfitto mentre trasporta un Cristallo Purificatore.

Distruggere i Cristalli: Un Servo Posseduto può Distruggere un Cristallo Purificatore Facendolo Cadere in un'Area contenente un Segnalino Cerchio di Evocazione.

Un Cristallo Purificatore viene distrutto immediatamente se un Eroe viene Sconfitto in un'Area con un Cerchio dell'Evocazione mentre lo trasporta.

OBBIETTIVI

Eroi: Gli Eroi devono rompere l'Incantesimo di Possessione sui Servi. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Tre Servi Posseduti vengono Purificati.

"Ha funzionato! Possiamo salvare tutti i cittadini impossessati che incontriamo!" Curt-house è entusiasta del risultato ottenuto.

"Alas, io avevo unicamente quelli quattro cristalli."

"Non avevo mai visto cristalli simili dei forzieri della Gilda" dice Corday, inacidendosi.

"Credo che non siano di questa Terra. Probabilmente sono giusto delle pietre random che una volta attraversato il portale sono diventati artefatti miracolosi. Almeno oggi abbiamo liberato alcune anime."

Lo Stregone Supremo: Le Streghe devono distruggere i Cristalli Purificatori. Lo Stregone Supremo vince immediatamente se:

- Due Cristalli Purificatori vengono Distrutti.

"Quei servi sono miei!"

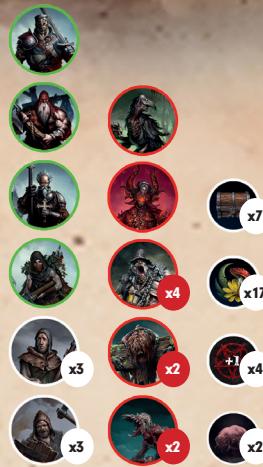


HABORYM:

Ad alcuni demoni piace stare seduti e mangiare, alcuni si attivano solo con magie potenti, ma Haborym è stato fatto per l'Azione. Tagliare, affettare, mordere, è esattamente lo stesso. È facile comandare quando le Streghe hanno paura per le loro vite.

INCONTRO 9 PROTETTO!

Gli Eroi sono stati informati su nuove creature mai viste prime, grassi vermi che succhiano energia, non sangue. Forse queste sanguisughe possono drenare l'energia dai loro nemici. Gli Eroi si dirigono verso la fattoria dove sono stati avvistati.



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 5 Anime.

REGOLE SPECIALI



Sanguisuga Neemossiana: Due Sanguisughe Neemossiane hanno attraversato la Congiunzione, e vengono rappresentate dai Segnalini Sanguisuga sulla mappa. Le Sanguisughe Neemossiane assorbono l'energia magica, quindi la Legione Oscura non può interagire con loro. Un Eroe può tenerne una a bada una sanguisuga, ma anche loro non sono in grado di raccoglierne due contemporaneamente. Oltre a questa restrizione, gli Eroi possono Raccogliere/Far Cadere e Scambiare le Sanguisughe normalmente.

Incantesimo di Protezione: Le Streghe hanno evocato nuovamente il Demone. Per impedire che venga sconfitto e bandito a Neemoss, hanno lanciato un incantesimo di protezione su di esso. Mentre l'incantesimo è attivo, il Demone non può essere Ferito in alcun modo.

Attaccare con la Sanguisuga: se un Eroe che trasporta una Sanguisuga si trova nella stessa Area del Demone, può lanciarlo contro il Demone. La Sanguisuga si attaccherà al Demone ed inizierà a drenare l'energia magica dell'Incantesimo di Protezione. Gli Eroi utilizzano l'Azione di Far Cadere per poterlo fare. Posiziona il Segnalino Sanguisuga sulla Scheda Identificativa del Demone. Tuttavia, la Sanguisuga non rimarrà Attaccata a lungo e cadrà una volta finito di nutrirsi. All'inizio della successiva Fase di Round, rimuovi il Segnalino Sanguisuga Scheda Identificativa del Demone e mettilo sotto la base del Demone, per dimostrare che l'ha schiacciato. Gli eroi possono raccogliere nuovamente la Sanguisuga per ripetere l'azione.

Schiacciare la Sanguisuga: quando una Sanguisuga cade, il Demone la Schiaccerà. Questa non è un'Azione e non influenza le Sanguisughe, sono molto resistenti. Ma impedirà agli Eroi di Raccogliere la Sanguisuga finché il Demone non si Sposta in un'altra Area. Quando il Demone ha calpestato la sanguisuga, metti il segnalino sotto la base del demone.

Scioccare il Demone: Quando una singola Sanguisuga è Attaccata al Demone, lo Scioccherà. Il Demone ottiene le seguenti restrizioni:

- Il Demone non può Muovere.
- L'Agilità del Demone è 0.

Il Demone può continuare ad effettuare Azioni/Reazioni e l'Incantesimo di Protezione previene ancora agli Eroi di Attaccare il Demone. L'effetto termina quando la Sanguisuga cade a terra.

Rimuovere l'Incantesimo: Se gli Eroi riescono ad Attaccare due Sanguisughe allo stesso tempo, l'Incantesimo di Protezione si rompe permanentemente e gli Eroi possono finalmente Attaccare il Demone normalmente. Inoltre, il dolore di avere due Sanguisughe attaccate allo stesso momento ha i seguenti effetti permanenti:

- Il Demone non può Muovere.
- L'Agilità del Demone è 0.

Scarta le Sanguisughe. Sono ritornate a Neemoss.

OBBIETTIVI

Eroi: Gli Eroi bandiscono il Demone prima che riesca a causare troppi problemi. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Sconfiggono il Demone.

"Potevo sentire quella sanguisuga succhiare la mia anima, mentre la stavo trasportando. Troppo di questo potere malvagio scorre nelle mie vene."

"Questo è valido per tutti noi", mormora Battista.

Strega Suprema: Una volta che le Streghe hanno realizzato che il loro Incantesimo di Protezione può essere rotto, sono determinate a schiacciare gli Eroi. Sconfiggerli non è abbastanza. Lo Stregone Supremo vince immediatamente quando entrambi gli Obiettivi sono completati nel seguente ordine:

- Per primo, devono diffondere una Pestilenza.
- Poi Stordire due Eroi allo stesso tempo.

"Quella Pestilenza si sente bene. Avremmo dovuto usarla sin dall'inizio. L'aria è fin troppo pulita qui."

"Sta 'zitta! Mi stai facendo venire nostalgia di casa."

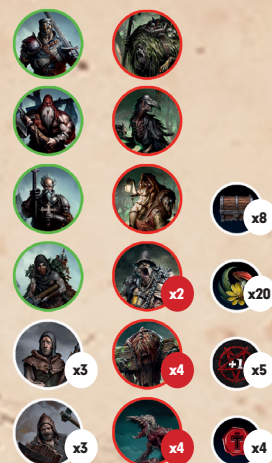
INCONTRO 10 LA BATTAGLIA FINALE

"Ho parlato con il Vescovo, mi ha dato queste". Wolgar mostra quattro sigilli di cera.

"Cosa fanno?" chiede Corday.

"Niente, o almeno, niente quando la Chiesa me li ha dati. Ma ecco, lascia che li strofini con quella strana erba rossa, quella che brucia quando la tocchi. Penso che ci aiuterà."

I Sigilli si surriscaldano dopo che Wolgar li ha strofinati, ma sembrano freddi quando li distribuisce. "Non credo che dovremmo rimetterli insieme nella tua borsa", ride Corday, nervosamente.



Plancia della Sofferenza dello Stregone Supremo: Piazza due Segnalini Ricompensa Pestilenza a 3 e 6 Anime.

A5	B1	A2
A3	A6	B4

REGOLE SPECIALI

Sigilli del Vescovo: Piazza un Sigillo Religioso in ogni Area di Gioco dell'Eroe. Se un Sigillo del Vescovo è fatto Cadere nella stessa Area di una Strega che Brucia, la Strega che Brucia non può essere salvata dall'Azione Salvare la Strega. Gli Eroi possono trasportare solamente un Sigillo alla volta, altrimenti bruciano. Oltre a questo, possono tranquillamente Scambiare, Raccogliere/Far Cadere i Sigilli. La Legione Oscura non può interagire con i Sigilli in nessun modo.

Evocare un Demone: Le Streghe stanno cercando di Evocare nuovamente un Demone. Ogni volta che sconfiggono un Servo, piazza un Segnalino Ferita sul Tracciato del Sacrificio. Quando il Tracciato del Sacrificio è pieno, Evoca un Demone su un qualsiasi Cerchio di Evocazione.

OBBIETTIVI

Eroi: È tempo per gli Eroi di finire questa storia. Tutte le Streghe devono morire. Gli Eroi vincono immediatamente se:

- Sconfiggono tre Streghe e le condannano a bruciare per l'eternità Facendo Cadere un Sigillo del Vescovo nella stessa Area.

"È Fatta. Per quanto tempo bruceranno?" Battista le osserva più rilassato, quasi contento.

"Per sempre."

Lo Stregone Supremo: Il Demone deve essere sfamato. Lo Stregone Supremo vince immediatamente quando entrambi gli Obiettivi sono completati in ordine:

- Per primo, devono diffondere una Pestilenza.
- Poi Stordire due Eroi allo stesso tempo.

Haborym si rivolge all'eroe accasciato a terra. Il colosso lascia cadere le grandi spade con un fragore assordante e infila l'eroe nelle sue fauci spalancate.

"Guarda, Haborym si sta finalmente sfamando!"

"Penso abbia deciso di restare."



**DISCOVER NEW EPIC WEAPONS AND POWERS IN A
BRAND NEW CAMPAIGN THAT EXTENDS THE EXCITEMENT OF
DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM**



Organizzazione del Round

Inizio del Round	Recupera tutta l'Energia Esausta. If a Witch is in play, the Witch Master may discard Witchcraft Cards and draw back to 3.
Attivazione	Il Giocatore Eroe seleziona uno degli Eroi che può essere Attivato. Quell'Eroe effettua 1 o 2 Azioni. Lo Stregone Supremo seleziona uno dei Personaggi che può Attivare. Quel Personaggio effettua 1 o 2 Azioni. Entrambe le parti possono decidere di Passare, o sono obbligati a Passare se hanno 0 Energia nella Riserva. I Giocatori si alternano finché entrambe le fasi hanno Passato, anche se possiedono Energia in Riserva.
Fine del Round	Esegui le attività di Fine Round relative alla Carta o all'Incontro.

Regole speciali sull'Energia: L'Energia che è Bloccata da una Pestilenza non viene Recuperata dagli Eroi all'Inizio del Round. L'Energia che viene utilizzata per Evocare le Streghe in gioco non viene Esaurita, ritorna nello scatolo di gioco.

Azioni: Le Azioni possono essere eseguite unicamente dai Personaggi Attivi.

Icona	Azione	Icona	Azione	Icona	Azione
	Attacco in Mischia		Cercare		Possedere un Servo
	Attacco a Distanza		Raccogliere/Far Cadere		Evocare un Servitore
	Movimento		Scambiare		Evocare una Strega
	Riprendersi		Componente Azione		Evocare una Strega

Evocare una Strega: Questa Azione ha una proprietà speciale – Se non ci sono Streghe in gioco, è l'unica Azione che lo Stregone Supremo può fare.

Reazioni: Le Reazioni possono essere effettuate quando vengono attivate.

Icona	Reazione	Icona	Reazione	Icona	Reazione
	Aiuto		Difesa		Componente Reazione

Icone Comuni

Icona	Significato	Icona	Significato	Icona	Significato
	Forza		Dadi di Attacco		Ferita
	Resistenza		Dadi di Difesa		Energia
	Agilità		1 o 2 Colpi		Servitore
	Alchimia		1 o 2 Difesa		Creatura
	Peso		Scartalo dopo l'uso		Cerchio di Evocazione