

TALISMAN

Il gioco delle Avventure Magiche

Regole 2edizione

Traduzione e adattamento di Andrea "sortilege" v1.0

Il tabellone di gioco rappresenta una terra che una volta era comandata da un **potente mago**. Ora il mago è morto, ma la leggenda sostiene che se qualcuno riesce a farsi strada attraverso i pericoli delle varie regioni e scopre la **Corona del Comando** appartenuta al mago, allora otterrà il potere di comandare questa terra. Questa è la leggenda che ha portato qui vari avventurieri, ognuno dei quali è intenzionato a trovare la Corona del Comando.

Tu sei uno di questi avventurieri, e nel tuo viaggio ti scontrerai con potenti nemici, troverai amici ed oggetti magici, ed incontrerai strani esseri. Solo alla fine, quando avrai accumulato potere sufficiente, potrai attraversare la terra e le regioni più pericolose per assicurarti la Corona del Comando. Ma per quanto tu possa diventare potente, il tuo viaggio è destinato a fallire a meno che tu non abbia prima trovato il TALISMANO!

COMPONENTI DEL GIOCO

Tabellone di gioco Il tabellone rappresenta le terre magiche. È diviso in tre **Regioni**. Ogni regione è suddivisa in **Spazi**. Ogni spazio ha un nome (colorato) e le istruzioni (in nero). Le tre regioni sono:

La Regione esterna Questa è bordata di verde ed è situata sul bordo del tabellone.

La Regione di Mezzo Questa è separata dalla regione esterna dal Fiume delle Tempeste (Storm River) e dalla regione interna dalle Montagne di Fuoco (Fire Mountains). È bordata di blu.

La Regione interna Questa si trova al centro del tabellone. È bordata in ocra.

104 carte Avventura (Adventure) Queste dettagliano i vari **Eventi** (Event), **Nemici** (Enemy), **Stranieri** (Stranger), **Seguaci** (Follower), **Oggetti Magici** (Magic Object), **Oggetti** (Objects) e **Luoghi** (Places) che saranno **Incontrati** nei vari spazi del tabellone, durante il gioco.

24 carte Magia (Spell) Queste rappresentano le varie **Magie** che possono essere lanciate (Cast) durante il gioco.

14 carte Personaggio (Character) e **14 carte Pedina** (Playing piece) Le carte personaggio dettagliano i diversi personaggi del gioco e le loro **Abilità Speciali** (Special Abilities). Le carte pedina raffigurano il personaggio su entrambi i lati. Le carte pedina devono essere inserite nelle basette di plastica e saranno utilizzate per rappresentare i personaggi sul tabellone.

4 carte Rospo (Toad) Durante il gioco personaggi possono essere tramutati in rospo. Quando accade la carta pedina viene sostituita dalla carta rospo.

4 carte Talismano (Talisman) e **28 carte Acquisto** (Purchase) Queste descrivono oggetti che i giocatori possono ottenere con sistemi differenti dalle carte avventura.

140 Segnalini quadrati Servono a mantenere il conto di:

Forza Fisica del Personaggio (segnalini rossi),

Astuzia del Personaggio (segnalini blu),

Vite del Personaggio (segnalini verdi),

Oro del Personaggio (segnalini gialli).

Le differenti numerazioni servono a semplificare l'uso dei segnalini. Ad esempio un segnalino rosso con il numero 4 rappresenta una Forza Fisica di 4, ma anche 4 segnalini da 1 hanno lo stesso significato.

4 carte di Cambio Allineamento Su queste c'è scritto Cattivo (Evil) su un lato e Buono (Good) sull'altro. Vengono usate per indicare che il carattere ha cambiato allineamento durante il gioco.

2 dadi a sei facce Questi vengono usati per il **Movimento** (Movement), **Combattimento** (Combat), **Combattimento Mentale** (Psychic Combat) ed anche per determinare il risultato d'alcune istruzioni e Magie. Se non è indicato quanti dadi lanciare sempre un solo dado.

LA CARTA DEL PERSONAGGIO

La figura sottostante mostra come va disposto il personaggio:

PERSONAGGIO

LADRO

Allineamento del Personaggio: NEUTRALE
Partenza: CITTA'

Abilità Speciali
1: Quando giungi in uno spazio in cui si trova un altro personaggio puoi Rubargli un Oggetto e una Borsa d'oro.
2: Puoi Rubare un Oggetto ogni volta che sei al Mercato. Tira un dado per stabilire cosa hai rubato:
1: Spada
2: Elmo
3: Bottiglia d'acqua
4: Scudo
5: Mulo
6: Zattera

Spazio di partenza: ORO

Descrizione delle Abilità Speciali del Personaggio:
Durante il gioco i segnalini Oro (gialli) vanno tenuti qui in modo da mostrare l'attuale ricchezza del personaggio. Ogni segnalino rappresenta 1 Borsa d'oro (1 Oro).

FORZA INIZIALE DEL PERSONAGGIO: 2

ASTUZIA INIZIALE DEL PERSONAGGIO: 3

VITE: 2

OGGETTI

OGGETTO MAGICO 5: OGGETTO MAGICO SPADA MAGICA
OGGETTO 5: OGGETTO ARMATURA

Tutti gli Oggetti (Magici e non) acquisiti dal personaggio durante il gioco, vanno tenuti qui.

La Spada Magica non può essere presa dai personaggi Buoni. Se la possiedi:

Se in seguito ad un combattimento hai appena perso una Vita, tira un

SEGUACE

SEGUACE 5: SEGUACE GUIDA
SEGUACE 5: SEGUACE VERGINE

Tutti i Seguaci acquisiti dal personaggio durante il gioco vanno tenuti qui.

Quando la Guida è tuo Seguace:
1: Non hai bisogno di tirare il

Quando la Vergine è tua Seguace:
1: Guadagni 2 Astuzia.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Mischiare le **carte Personaggio** e distribuirne una per ogni giocatore a faccia in giù. Se tutti i giocatori sono d'accordo, ognuno può scegliere il proprio personaggio per il gioco *[oppure ad ogni giocatore vengono consegnati un certo numero di personaggi - da 2 a 6, secondo il numero di personaggi totali a disposizione - e ognuno ne sceglie uno]*. A questo punto, tutti i giocatori mettono la loro carta personaggio a faccia in su davanti a loro. Questo sarà il Personaggio che rappresenteranno durante il gioco.
- Ogni giocatore trova la **carta pedina** corrispondente alla carta personaggio in suo possesso e la inserisce nella basetta di plastica. La carta pedina viene così messa sul tabellone nello spazio indicato sulla carta personaggio.
- Ogni giocatore riceve **segnalini di forza pari alla forza iniziale del personaggio**. Questi devono essere messi vicino al bordo della carta del personaggio nello spazio destinato alla forza fisica. Analogamente riceve **segnalini di forza pari all'astuzia iniziale del personaggio**. Ogni giocatore riceve **4 segnalini di vita** ed **1 sacco d'oro**. Tutti gli altri segnalini vengono messi da parte.
- Le **carte avventura** vengono mescolate e poste a faccia in giù sul tabellone. Queste formano il **Mazzo Avventura**.
- Le **carte magia** vengono mescolate e poste a faccia in giù sul tabellone. Queste formano il **Mazzo Magia**.
- Se un personaggio comincia il gioco con magie o altri oggetti come descritto nelle **abilità speciali** del personaggio, pesca il necessario dagli opportuni mazzi. Le carte magia non dovrebbero essere mostrate agli altri giocatori, quindi vanno messe a faccia in giù.
- Le **carte Talismano**, le **carte Acquisto**, le **carte rospo** e le **carte allineamento** vengono poste a faccia in su fuori del tabellone in differenti mazzetti ed anche secondo l'oggetto mostrato (tutti gli elmi, tutti gli scudi, ecc).

I giocatori decidono tramite un lancio di dado, o in qualsiasi altro modo chi giocherà per primo. Il round proseguirà quindi in senso orario.

Breve descrizione del gioco

Ogni giocatore controlla un diverso personaggio. Ogni personaggio possiede alcune Abilità Speciali che potranno essere usate durante il gioco. Il personaggio si muove nel tabellone, normalmente a causa di un lancio di dado ma qualche volta usando una magia, a causa di strani incontri. Dopo aver mosso, il personaggio può incontrare un altro personaggio nello **spazio** d'arrivo del tabellone, oppure può seguire le **istruzioni** descritte nello spazio d'arrivo. Molto spesso queste istruzioni indicano di pescare una carta. Queste sono le Carte Avventura che descrivono tutti gli oggetti, i mostri, e le altre cose che il personaggio *Incontra* nello spazio. I personaggi devono combattere i mostri e prendere i tesori che trovano. Gradualmente i personaggi diventeranno sempre più potenti, fino a quando penseranno di essere abbastanza forti da dirigersi verso il centro del tabellone per tentare di prendere la Corona del Comando.

Il gioco è molto lineare. Le regole devono essere lette attentamente, poiché con le diverse magie, carte avventura ed abilità speciali dei personaggi c'è una gran varietà di possibilità da includere. Le regole sono presentate nella sequenza nella quale sono necessarie durante il gioco.

Scopo del gioco

Scopo del gioco è raggiungere la Corona del Comando al centro del tabellone e quindi, lanciando la magia di Comando, forzare tutti gli altri giocatori fuori del gioco. I giocatori devono prima avventurarsi nella regione esterna (prima) e di mezzo (più tardi) per aumentare la loro Forza e/o Astuzia e le loro Vite, fino a che siano abbastanza potenti da entrare nella Valle Ardente (Valley of Fire) e così prendere la Corona del Comando.

REGOLE PER I PERSONAGGI

1. Forza (Strength)

La Forza rappresenta la resistenza, la potenza e l'abilità di combattimento di un personaggio. Viene usata in combattimento (16.1-10) e per superare alcuni ostacoli che si possono incontrare durante il gioco. La Forza di un personaggio viene annotata usando i **segnalini rossi**.

- 1.1. **I segnalini Forza** vengono usati solamente per annotare la forza di partenza del personaggio e per i Punti Forza guadagnati durante il gioco. La forza guadagnata grazie ad oggetti, oggetti magici o seguaci non viene annotata attraverso i segnalini di forza, ma viene sommata alla forza del personaggio quando richiesto. *Molti trovano comodo posizionare i segnalini Forza sopra alle carte corrispondenti, per maggiore visibilità e facilità di calcolo.*
- 1.2. **Perdere forza** Quando ad un personaggio è richiesto di perdere forza, vengono rimossi i segnalini necessari.
- 1.3. La Forza non può mai scendere al di sotto della Forza iniziale *[tranne che siano stati usati i servizi del Chierico]*
- 1.4. **Acquisire forza** Un personaggio può guadagnare forza "incassando" qualunque nemico (15.5) abbia ucciso in un combattimento fisico (non in comb. mentale). Quando uno dei suddetti viene incontrato ed ucciso, il personaggio si tiene la relativa carta (coperta). Queste possono essere scambiate in ogni momento (purché prima di aver lanciato il dado in un combattimento) per punti forza extra. Il personaggio guadagna **1 punto forza ogni 7 punti forza** delle carte nemico. Queste carte vengono poste nel mazzo degli scarti delle carte avventura. Eventuali punti in eccesso vengono scartati e persi.
- 1.5. Si possono guadagnare punti forza anche eseguendo le *istruzioni degli spazi* del tabellone.
- 1.6. **Forza del personaggio.** La forza di un personaggio è, in qualsiasi momento, il totale dei segnalini di forza PIÙ la forza guadagnata da seguaci e da oggetti magici, o da altri oggetti che possano essere usati in quel momento o da magie lanciate.

Esempio: il Guerriero ha una forza totale di 5 segnalini forza, la cintura magica (Magic Belt) che incrementa la forza di 1, l'unicorno (un seguace che incrementa la forza di 1) ed una spada (un oggetto che incrementa la forza di 1 ma solo in combattimento). Così la sua forza totale è 7 (5 + Unicorno + Cintura). In combattimento la sua forza sarà 8 poiché potrà usare la Spada. Se questo entra nella radura maledetta (Cursed Glade) dove la forza degli oggetti e degli oggetti magici non conta la sua forza sarà 6 (5 + Unicorno), anche in combattimento.

2. Astuzia (craft)

L'Astuzia include cose come l'intelligenza, la pratica e le abilità magiche. È la caratteristica principale nel combattimento mentale (17.1-2) e determina quante magie il personaggio può avere. La Astuzia di un personaggio è annotata piazzando gli appropriati segnalini Astuzia (blu) vicino alla carta del personaggio.

- 2.1. **I segnalini Astuzia** si utilizzano solamente per contare l'Astuzia di partenza del personaggio più le successive modifiche dovute al gioco. L'astuzia guadagnata a causa di oggetti magici e seguaci viene sommata quando richiesto o permesso. *[Molti trovano comodo posizionare i segnalini Astuzia sopra alle carte corrispondenti, per maggiore visibilità e facilità di calcolo].*
- 2.2. **Perdere Astuzia** Quando ad un personaggio è richiesto di perdere Astuzia, vengono rimossi tanti segnalini quanti richiesto.
- 2.3. L'Astuzia non può mai scendere al di sotto della Astuzia iniziale *[tranne che siano stati usati i servizi del Chierico]*
- 2.4. **Acquisire Astuzia** Un personaggio può guadagnarla "incassando" qualunque spirito o mostro abbia ucciso in un combattimento. Mentale. Quando uno dei suddetti viene incontrato ed ucciso, il personaggio si tiene la relativa carta. Queste possono essere scambiate in ogni momento per punti astuzia extra. Il personaggio guadagna **1 punto astuzia ogni 10 punti astuzia** delle carte nemico. Queste carte vengono poste nel mazzo degli scarti delle carte avven-

tura. Eventuali punti in eccesso vengono scartati e persi. Si possono guadagnare punti astuzia anche seguendo le istruzioni degli spazi.

2.5. Astuzia totale del personaggio L'Astuzia totale di un personaggio in qualsiasi momento è la somma dei segnalini Astuzia PIÙ tutta la Astuzia guadagnata da Seguaci, oggetti magici che possono essere usati in quel momento e magie lanciate.

2.6. Numero di magie Il numero max di magie che un personaggio può possedere in un certo momento è limitato dall'Astuzia del personaggio come segue:

Astuzia totale	1	2	3	4-5	6+
Max Magie	0	0	1	2	3

Un personaggio che possiede una Bacchetta Magica (Wand) può superare quei limiti.

2.7. Tutti i personaggi possono avere magie se il loro livello di Astuzia lo consente. All'inizio del gioco possono avere magie solo quei personaggi le cui abilità speciali lo consentono. Altrimenti le magie vengono normalmente acquisite come risultato di incontri fatti negli spazi del tabellone.

2.8. Se in un certo momento un personaggio ha più magie di quelle consentite dalla sua Astuzia totale, le magie in più devono immediatamente essere messe nel mazzo degli scarti magia. Queste magie non possono essere lanciate. Le magie da scartare sono a scelta del personaggio.

Esempio: un mago con una Astuzia di 5 ha la Corona di Salomone (Solomon's Crown) che aggiunge 2 alla Astuzia, sicché la sua Astuzia totale è 7. Questo gli permette di avere 3 magie tutte già acquisite. Il mago entra nella Radura Maledetta (Cursed Glade) dove non può contare la Astuzia degli oggetti magici. La sua Astuzia scende dunque a 5 durante la sua permanenza nello spazio. Gli sono dunque permesse solamente 2 magie e deve scartarne una immediatamente. Come lascerà la radura maledetta, potrà nuovamente contare i 2 punti Astuzia dovuti dalla corona di Salomone e dunque avere 3 magie dal momento in cui potrà acquisirne un'altra.

3. Oro

L'oro permette al personaggio di acquistare oggetti e pagare per servizi. La ricchezza di un personaggio viene annotata ponendo segnalini rappresentanti sacchi d'oro vicino alla carta del personaggio. Ogni segnalino rappresenta un sacco d'oro. L'oro viene normalmente acquisito come risultato di incontri.

3.1. Ogni personaggio comincia il gioco con 1 segnalino oro.

3.2. Tutti i prezzi sono dati in **sacchi d'oro (G = Gold)**. Sicché 3G significa 3 segnalini di sacchi d'oro.

3.3. Pagamenti eseguiti Se il pagamento di un acquisto o servizio non è destinato ad un altro personaggio, i segnalini d'oro dovuti vengono posti nel mucchietto dei segnalini d'oro inutilizzati.

3.4. Pagamenti ricevuti Qualsiasi pagamento ricevuto da qualcuno differente da un altro personaggio viene prelevato dal mucchietto dei segnalini d'oro inutilizzati.

3.5. I segnalini d'oro non contano ai fini del numero massimo di oggetti che un personaggio può portare (5.3)

4. Vite

Le vite rappresentano la durata del personaggio. Vengono perse durante combattimenti fisici o mentali, e attraverso altri generi di pericolo che possono essere incontrati. Le vite del personaggio vengono annotate con gli appropriati segnalini vita vicino alla carta del personaggio.

4.1. Ogni personaggio inizia il gioco con 4 vite.

4.2. Perdere vite Quando ad un personaggio viene richiesto di perdere vite, vengono rimossi altrettanti segnalini vita.

4.3. Perdere tutte le vite Qualsiasi personaggio che perde tutte le vite è morto. Il relativo segnalino è rimosso dal tabellone. **Tutti gli oggetti, oggetti magici, seguaci e oro del personaggio vengono lasciati**

nello spazio dove il personaggio è morto. Tutti i segnalini vengono posti nei mucchietti corrispondenti e le altre carte in suo possesso vengono scartate. Il giocatore il cui personaggio è morto comincia il prossimo turno con un nuovo personaggio pescato dal mazzo delle carte personaggio ma solo se nessun personaggio ha conquistato la **Corona del Comando** durante il gioco. Se un personaggio ha conquistato la Corona del Comando, tutti i giocatori il cui personaggio muore sono esclusi dal gioco.

4.4. Acquisire vite Si possono acquisire vite come risultato di incontri o curandosi (4.6). Le vite guadagnate si prendono dal mucchio dei segnalini vita inutilizzati.

4.5. Non esiste limite al numero delle vite che un personaggio può avere.

4.6. Curarsi La cura non può portare ad un personaggio più di 4 vite.

5. Oggetti

OGGETTI Sia gli oggetti che gli oggetti magici vengono classificati come Oggetti per quanto riguarda queste regole. Durante il gioco, i personaggi acquisiranno degli oggetti come risultato di incontri, acquisti, scambi e altri mezzi. Tutti gli oggetti, eccetto le Magie devono essere posti scoperti vicino alla carta del personaggio e si intendono indossati o comunque trasportati personalmente dal personaggio.

5.1. Tutti gli oggetti in possesso di un personaggio devono essere messi a faccia in su.

5.2. Nessun personaggio può possedere un oggetto che non gli è permesso avere. Se viene trovato un oggetto non consentito, questo viene lasciato a faccia in su nello spazio dove è stato trovato.

Esempio: l'Assassino scopre la Sacra Lancia (Holy Lance – un oggetto magico) che può essere usata solamente da personaggi di allineamento buono o neutrale. Egli non può utilizzarla perché è allineato cattivo. Deve dunque lasciarla a faccia in su nello spazio dove l'ha trovata.

5.3. Limite al numero degli oggetti Nessun personaggio può possedere più di **4 oggetti**, senza contare l'oro (3.5) le magie e i nemici uccisi, a meno che abbia un oggetto o qualcosa che gli permetta di caricare più oggetti..

5.4. Scaricare un oggetto Un personaggio può liberarsi di uno o più oggetti semplicemente lasciandoli a faccia in su nello spazio che sta occupando in quel momento.

5.5. Qualsiasi personaggio che acquisisce più di 4 oggetti può decidere quali mantenere. I rimanenti vengono immediatamente lasciati a faccia in su nello spazio in cui si trova.

Esempio: il Mago (Wizard) ha un mulo e lo sta usando per portare 10 oggetti. Viene trovato da un Ladro (Thief) che gli ruba il mulo. Il Mago può dunque portare solo 4 oggetti e deve dunque lasciarne 6 nello spazio occupato. Il Ladro può a questo punto reclamarli se gli è consentito (12.1).

6. Seguaci

I seguaci sono creature o persone che si uniscono al personaggio durante il gioco a seguito di Incontri. Solitamente incrementano la Forza, l'Astuzia o le abilità del personaggio- Tutti i seguaci che accompagnano il personaggio vengono messi a fianco della carta del personaggio.

6.1. Tutti i seguaci che accompagnano il personaggi devono essere tenuti **a faccia in su**.

6.2. Un personaggio può avere un **qualsiasi numero di seguaci**.

6.3. Perdere Seguaci Qualsiasi seguace che venga ucciso deve essere posto nel mazzo di scarto avventura.

6.4. Un personaggio può liberarsi di un seguace in qualsiasi momento lasciandolo a faccia in su nello spazio occupato.

7. Allineamento

Ogni personaggio ha un allineamento, che può essere Buono (Good), Neutrale (Neutral) o Cattivo (Evil). Ci sono benefici e penalizzazioni per ognuno di essi. L'allineamento può cambiare durante il gioco a seguito di incontri, o per l'uso di un'abilità speciale.

- 7.1. Cambio di allineamento** Quando un personaggio cambia allineamento, viene presa una carta di Cambio Allineamento e posta accanto alla carta del personaggio con la faccia in su per mostrare il nuovo allineamento del personaggio. Quando un personaggio torna al proprio allineamento come indicato sulla carta del personaggio, la carta di Cambio Allineamento viene scartata.
- 7.2.** Nessun personaggio incluso il Druido (Druid) può cambiare allineamento più di una volta per turno.
- 7.3.** Se un personaggio possiede un oggetto magico non consentito dal nuovo allineamento, tale oggetto magico deve essere immediatamente messo a faccia in su nello spazio in cui si trova (5.2).

8. Abilità speciali

Ogni personaggio ha una o più abilità speciali descritte nella carta del personaggio insieme alle eventuali restrizioni del personaggio stesso.

- 8.1.** In qualsiasi momento le abilità speciali siano in contrasto con le regole, vale quanto descritto nelle abilità speciali.

9. Magie

Sulle carte magia viene descritto l'effetto di ogni magia e quando questa può essere lanciata.

- 9.1.** Tutti i personaggi possono avere magie se la loro Astuzia lo permette (2.6-8).
- 9.2.** Le magie di un personaggio vengono tenute **a faccia in giù** in modo che gli altri giocatori non possano vederle.
- 9.3. Scartare magie** Le magie non possono essere scartate a meno che il personaggio abbia più magie di quelle consentite.
- 9.4. Acquisire magie** Le magie sono normalmente frutto di incontri. Alcuni personaggi cominciano il gioco con alcune magie se questo è indicato nelle abilità speciali del personaggio.
- 9.5.** Le magie acquisite vengono pescate dal **mazzo delle carte magia** partendo da quella più in alto. Quando questo mazzo termina, gli scarti magia vengono mescolati e messi a faccia in giù in modo da formare un nuovo Mazzo magia.
- 9.6. Lanciare Magie** Una magia può essere lanciata solamente come descritto nella carta magia corrispondente. Una volta lanciata e terminato il suo effetto, viene posta nel mazzo di scarto magie.
- 9.7.** Le magie che hanno effetto su altri giocatori agiscono in qualsiasi punto del tabellone. Le magie che hanno effetto su creature agiscono solamente nelle regioni esterna e di Mezzo.
- 9.8. La Magia del Comando** Un personaggio che sia solo nello spazio della Corona del Comando (14.9) deve, durante il suo turno, lanciare una magia di Comando a tutti gli altri personaggi. Per far ciò il giocatore lancia un dado. Un risultato di 1, 2 o 3 significa che la magia non ha effetto. Se viene ottenuto un 4, 5 o 6 ognuno dei personaggi deve perdere 1 vita o dichiararsi sconfitto e ritirarsi dal gioco.

REGOLE DI GIOCO

10. Turno del personaggio

Ogni turno del personaggio consiste di due fasi, in questo ordine:

- 1. Movimento**
- 2. Incontri**

Alla fine del turno il gioco prosegue in senso orario.

11. Movimento

Movimento nelle regioni Esterne e di Mezzo

- 11.1.** I personaggi lanciano il dado per determinare di quanti spazi devono muovere. Il personaggio si deve muovere per un numero di spazi pari **esattamente** al lancio di dado **in senso orario o antiorario a propria scelta**. *NB: alcune magie, abilità speciali ed altri eventi possono consentire ad un personaggio di muoversi senza lanciare il dado. Questi casi vengono descritti nelle carte relative.*
- 11.2. Non si può cambiare direzione** durante il movimento, fatta eccezione per i passaggi tra le regioni (11.14)

Movimento nella regione interna

- 11.3.** Per muoversi non viene lanciato il dado. Il personaggio può muoversi solamente per uno spazio ogni turno.
- 11.4.** Le istruzioni indicate in ogni spazio devono essere eseguite completamente prima che il personaggio possa muoversi nuovamente.
- 11.5. Ritirata** Un personaggio può decidere in qualsiasi momento di ritirarsi dal piano del pericolo (Plan of Peril). Il movimento è sempre di uno spazio a turno, ma le istruzioni per gli incontri possono essere ignorate durante la ritirata.
- 11.6. Valle Ardente** La Corona del Comando può essere raggiunta solo dalla Valle Ardente (Valley of Fire). Si può entrare nella Valle Ardente solamente se il personaggio possiede un Talismano. Se il personaggio non ha il Talismano, allora deve ritirarsi (11.5).
- 11.7.** Quando è arrivato alla **Corona del Comando**, il personaggio non si muove di lì a meno che non voglia ritirarsi o non sia indicato da un Incontro.

Movimento tra la regione periferica, quella esterna e quella di Mezzo

- 11.8.** C'è un ponte che collega lo spazio della **Sentinella** (Sentinel) allo spazio opposto delle **Colline** (Hills) (11.10-14)
- 11.9.** Il **Fiume delle Tempeste** può essere attraversato con una **zattera** (Raft) (11.15-19) o come risultato di un incontro.

La Sentinella (Sentinel):

- 11.10.** I personaggi possono attraversare il ponte in qualsiasi direzione se il lancio di dado lo consente.
- 11.11. La Sentinella** attacca sempre il personaggio che tenti di attraversare il ponte per entrare nella regione di Mezzo. Il personaggio deve sconfiggere la Sentinella in combattimento (16.1-4) o evitarla (18.1-3) per riuscire a passare.
- 11.12.** Il personaggio che sconfigge o evita la sentinella può continuare il proprio movimento entrando nella regione di Mezzo. Se il personaggio rimane sconfitto, perde una vita e deve terminare il movimento nello spazio della **Sentinella**. Il personaggio che ottenga un pareggio nel combattimento con la Sentinella non perde 1 vita, ma termina il movimento nello spazio della Sentinella.
- 11.13. La Sentinella** non attacca i personaggi che passano nello spazio della Sentinella muovendosi nella regione esterna, personaggi che attraversano il ponte per andare verso la regione esterna e personaggi che terminino il loro movimento nello spazio della Sentinella (a meno che questi al turno successivo tentino di passare verso la regione di Mezzo).
- 11.14.** Passando da una regione all'altra, i personaggi possono cambiare la direzione del loro movimento dopo aver cambiato regione. **Esempio:** il Ladro è nel cimitero (graveyard) e lancia un 6 per il movimento. Decide di muoversi nel senso delle lancette dell'orologio fino allo Spazio della Sentinella per attraversare ed entrare nella regione di Mezzo. Al raggiungimento dello Spazio della Sentinella viene attaccato dalla Sentinella. Lancia una magia di immobilità sulla Sentinella così da evitarla. Muove dunque nelle Colline (Hills) della regione di Mezzo e decide di muovere nel senso opposto alle lancette dell'orologio nella regione di Mezzo finendo il suo movimento sul Portale del Potere (Portal of Power).

La Zattera (Raft)

- 11.15. Un personaggio che voglia attraversare il **Fiume Delle Tempeste** con la zattera può costruirla o acquisirla come risultato di un incontro.
- 11.16. Un personaggio che inizi il turno in uno spazio di **bosco** (Woods) o **foresta** (Forest) ed abbia un **ascia** può dichiarare di star costruendo una zattera per l'attraversamento (11.18).
- 11.17. Un personaggio che acquisisca una zattera può attraversare il fiume solo all'inizio del turno successivo all'acquisizione (11.18)
- 11.18. Un personaggio con una zattera può attraversare il fiume in un qualsiasi spazio che sia direttamente opposto a quello occupato. È il suo solo movimento per quel turno. Non viene quindi effettuato il lancio di dado.
- 11.19. Una zattera non può essere riutilizzata o tenuta come oggetto di proprietà. Che sia stata usata o no deve essere posta nel mazzo degli scarti avventura o nelle carte di Acquisto (Purchase) nel caso fosse stata acquistata.

Movimento tra le regioni di Mezzo ed interna

- 11.20. Il **Portale del Potere** (Portal of Power) collega lo spazio del Portale del Potere allo spazio del **Piano del Pericolo** (Plain of Peril).

Il Portale del Potere (Power's Portal)

- 11.21. Dal tabellone del gioco base, si può entrare nella regione interna solo attraverso il **Portale del Potere**.
- 11.22. I personaggi devono aprire il Portale quando tentano di entrare la regione interna
- 11.23. I personaggi possono tentare di aprire il Portale solamente se il loro movimento è sufficiente a proseguire oltre questo.
- 11.24. I personaggi che tentano di aprire il Portale devono seguire le istruzioni riportate all'interno dello spazio corrispondente. Se hanno successo, il turno del personaggio termina nel Piano del Pericolo. Altrimenti il movimento del personaggio termina nello spazio del Portale del Potere.
- 11.25. Un personaggio il cui movimento termina esattamente nello spazio del Portale del Potere non può tentare di aprirlo durante quel turno.
- 11.26. Un personaggio che voglia passare attraverso il Portale del Potere dalla regione interna verso quella di Mezzo non ha bisogno di aprire il Portale. Si muove semplicemente dal Piano del Pericolo al Portale del Comando. Questo è il suo movimento per quel turno.

12. Impadronirsi di carte scoperte

- 12.1. Un personaggio che termini il proprio movimento in uno spazio può visitare eventuali **Stranieri** lì presenti e può prendere tutti i segnalini Oro, oggetti magici, oggetti (5.3) e seguaci presenti in quello spazio. Lo può fare durante il suo turno, in ogni momento e fino al termine del turno, **ECCEPTE QUANDO**:
- a) nello spazio c'è anche una **carta nemico** (13.5)
- b) oppure le istruzioni dello spazio indicano di **pescare carte** (13.4)

In questi due casi, le carte costituiscono l'*Incontro* di quello spazio e quindi prima va fatto l'incontro e poi eventualmente il personaggio può prendersi le carte.

Esempio: Il Menestrello (Minstrel) va nel **deserto** dove ci sono 2 segnalini d'oro, la Vergine (Maiden, un seguace), una bottiglia d'acqua (Water Bottle) e una spada (Sword, oggetti), una bacchetta magica (Wand) e un Talismano (Talisman, oggetti magici) che sono stati lasciati lì dalla Profetessa (Prophetess) quando è stata trasformata in un rospo.

Il Menestrello ha già 3 oggetti: una armatura (Armour), un'ascia (Axe) e l'amuleto (Amulet). Questi può liberamente prendere tutto l'oro e la Vergine. Poiché può portare solamente 4 oggetti (5.3), deve scegliere atten-

tamente cosa tenere. Le istruzioni per il deserto dicono di perdere 1 vita se non si possiede una bottiglia di acqua, sicché la bottiglia d'acqua è utile, ma solo in quello spazio. Dato che ha cominciato senza avere magie, ed ancora non ne possiede ma ha Astuzia sufficiente per permettersene qualcuna, prende per prima la bacchetta e immediatamente pesca una carta magia dal mazzo. È una magia di Preservazione (Preservation). Una fortuna poiché adesso non ha più bisogno della bottiglia d'acqua. Scarta poi l'amuleto ponendolo a faccia in su nello spazio di Deserto e prende il Talismano. A questo punto i suoi quattro oggetti sono: Armatura, Ascia, Bacchetta e Talismano.

Deve adesso seguire le istruzioni nello spazio che dicono di perdere 1 vita se non possiede una bottiglia d'acqua, ma lancia la magia di preservazione evitando così di perderla. Immediatamente pesca una carta di magia per sostituire quella appena giocata (la bacchetta gli garantisce sempre almeno una magia) ed il turno finisce.

Quando muove nel turno seguente, la spada, la bottiglia d'acqua e l'amuleto rimangono a faccia in su nel deserto per il prossimo personaggio che arriverà.

13. Gli Incontri nella regione di Mezzo ed esterna

- 13.1. I personaggi possono avere incontri solo nello spazio dove il loro movimento termina oppure in uno spazio dove vengono mandati a causa di un incontro. Non possono mai avere incontri nello spazio dove il loro movimento inizia.

13.2. Un personaggio, in presenza di altri personaggi nello stesso spazio, **deve scegliere**:

- a) se **incontrare un altro personaggio** che è nello spazio (se ce ne sono più di uno, può scegliere quale incontrare)
- b) **oppure se avere un Incontro indicato nello spazio** stesso (es.: risolvere eventi, combattere nemici, pescare carte...)

- 13.3. **Incontrare un altro personaggio** Incontrare un altro personaggio offre due possibilità. Il personaggio di turno può attaccare (16.6-10) oppure usare le sue abilità speciali sul personaggio incontrato.

13.4. **Incontri indicati negli spazi - 1) Spazi che richiedono di pescare carte.** Il personaggio *deve* seguire le istruzioni. Le carte da pescare sono sempre le carte Avventura. Queste vengono pescate dal mazzo Avventura. Se nello spazio ci sono già carte di un qualsiasi tipo, allora devono essere pescate solamente le carte necessarie ad ottenere il numero prescritto. Le carte pescate quindi costituiscono l'*Incontro* per quello spazio (15.1-11). Gli Incontri si effettuano secondo l'ordine indicato nelle carte stesse (15.1)

13.5. **Incontri indicati negli spazi - 2) Tutti gli altri spazi** I personaggi seguono le istruzioni dello spazio. Occorre prima sconfiggere (16.1-5, 17.1-2) *tutte* le carte nemico (15.5-6) nello spazio, oppure evitarle (18.1-3). Poi possono essere visitati tutti gli eventuali **Stranieri** lì presenti. Infine ci si può appropriare di tutto l'oro, gli oggetti magici, gli oggetti (5.3) ed i **Seguaci** eventualmente lì presenti. Attenzione che alcune istruzioni possono essere seguite, mentre altre devono essere seguite.

Esempio: La Strega (Sorceress) è nel Tempio (Temple) e fa 2 con il dado. Può dunque muoversi nelle Rune (Runes) o nell'Oasi (Oasis). Nelle Rune le istruzioni dicono di pescare una carta, ma in quello spazio c'è già un Drago (Dragon) a faccia in su, sicché il Drago è l'unica carta possibile e non se ne può pescare altre. Il Drago ha una forza di 7 e prende anche un +2 nel suo lancio di dado per il combattimento a causa delle Rune mistiche. Dunque ha una forza effettiva di 9. Poiché la forza della Strega è 3, è sicura di perdere 1 vita con il Drago.

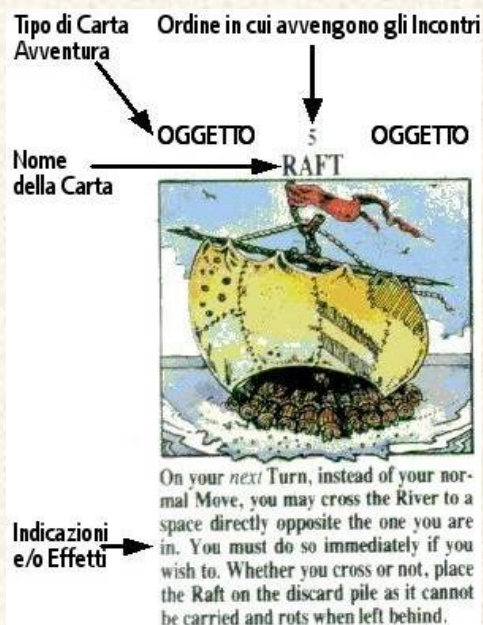
Sull'Oasi invece c'è una carta di magia Hex lasciate lì da un altro personaggio. Anche questo le farà perdere 1 vita, ma poiché le istruzioni dicono di pescare 2 carte, la magia Hex sarà solo una delle carte e lei avrà la possibilità di pescare un'altra carta avventura. Dunque sceglie di muoversi sull'Oasi, perde 1 vita a causa della magia Hex, e pesca una carta avventura. Questa si rivela essere un altro Drago che l'attacca. Non è davvero il suo giorno fortunato!

14. Incontri nella regione interna

- 14.1. Nella **Piana del Pericolo** e nella **Valle Ardente** si può **incontrare** solo un altro personaggio e non altre creature o nemici.
- 14.2. Gli incontri fra personaggi sono come nelle altre regioni (13.3)
- 14.3. In tutti gli altri spazi, gli incontri sono descritti nelle istruzioni dello spazio. Tali istruzioni *devono sempre* essere seguite, a meno che il personaggio sia in ritirata.
- 14.4. Le creature incontrate nella regione interna sono immuni alle magie e non possono essere evitate (18.3).
- 14.5. **Cripta** (Crypt) La cripta è in rovina e per spostare i detriti e scoprire il tunnel di uscita serve Forza. Quando un personaggio entra nella cripta deve lanciare il dado 3 volte e sommare il risultato dei tre lanci. Si sottrae dal totale la forza del personaggio. Il risultato determina dove il personaggio emergerà dalla cripta. La pedina del personaggio viene immediatamente piazzata nella destinazione. Questo conta come movimento. Ogni personaggio che emerge nella cripta stessa può muovere SOLO nel turno successivo.
- 14.6. **Miniere** (Mines) Per trovare la strada nei cunicoli delle miniere è necessaria la Astuzia. Le istruzioni sono quelle della Cripta eccettuato che occorre sottrarre la Astuzia invece della Forza.
- 14.7. **Lupo Mannaro** (Werewolf Den) Ogni volta che un personaggio entra nella tana del lupo mannaro si tira un dado. Questa è la Forza del lupo mannaro che attacca il personaggio (alt.: $Forza = D6 + 8$). Ogni personaggio incontra un Lupo Mannaro differente, quindi l'uccisione di un Lupo Mannaro non influisce sugli altri lupi mannari.
- 14.8. **Pozzi** (Pits) Ogni volta che un personaggio entra nello spazio viene lanciato un dado. Questo indica il numero di creature del pozzo (Pitfiends) che attaccano il personaggio. Il personaggio deve sconfiggerle una ad una, in successione, fino a che perde 1 vita, evento che fa terminare il turno. Il personaggio deve continuare a combattere le rimanenti creature durante il prossimo turno. Il personaggio potrà muovere nel turno successivo a quello in cui l'ultima creatura è stata sconfitta.
- 14.9. **La Corona del Comando** (Crown of Command) Se un personaggio si trova già nella Corona del Comando quando un personaggio entra, allora deve incontrare quel personaggio (13.3). Se ci sono due (o più) personaggi nella Corona del Comando questi devono usare i loro turni incontrandosi a vicenda. Un personaggio da solo nella Corona del Comando deve lanciare un Comando a turno (9.8).

15. Le Carte Avventura

Su ogni carta avventura sono riportate le informazioni come in figura.



15.1. Le carte avventura che devono essere poste in uno spazio differente da quello dove sono state pescate, vengono considerate prima di tutte e non hanno effetto sul personaggio di turno.

15.2. Le carte avventura vengono dunque considerate nello stretto ordine del numero stampato in alto al centro della carta stessa, a partire dai numeri d'ordine più bassi.

TIPI DI CARTE AVVENTURA

15.3. I differenti tipi di carte avventura e dei loro effetti, nell'ordine in cui vengono incontrati sono:

15.4. **1: Eventi** Devono essere seguite le istruzioni della carta. Se l'evento determina la **fine del turno** del personaggio, questo fa terminare il turno in quel preciso istante.

15.5. **2: Nemico (animale, mostro o Drago)** La creatura attacca immediatamente qualunque personaggio la incontra (16.1-5). I nemici di questo tipo che vengono sconfitti possono essere tenuti per scambiarli con punti forza (1.4).

15.6. **3: Nemico (Spirito)** Questi attaccheranno immediatamente il personaggio che li incontra con un attacco mentale (17.1-2).

15.7. Solamente quando tutti gli eventi saranno completamente accaduti e tutti i nemici sconfitti (16.1-5) o evasi (18.1-2) si possono incontrare le carte avventura che seguono.

15.8. **4: Stranieri** Seguire le istruzioni sulla carta.

15.9. **5: Oggetti, Oggetti Magici, Seguaci** Possono essere presi solo se consentito (5.2-3)

15.10. **6: Luoghi** Seguire le istruzioni sulla carta.

15.11. **Carte avventura che rimangono sul tabellone** Tutte le carte che rimangono dopo un incontro devono essere lasciate nello spazio a faccia in su.

Esempio di incontro con carte avventura: Il Nano (Dwarf) termina il movimento nella Vallata Nascosta (Hidden Valley) e pesca 3 carte avventura. Pesca il Demonietto (1: Evento), un orso – Bear (2: Nemico) e un sacco d'oro (3: oggetto). Bisogna trattare prima il Demonietto. Il Nano lancia un 4. Dunque il Demonietto ha teleportato il Nano nelle Rovine prima che questi abbia la possibilità di combattere l'Orso e prendere l'oro. L'Orso e l'oro rimangono nella Vallata Nascosta e costituiranno 2 delle 3 carte per il prossimo personaggio che entra quello spazio. Comunque il Nano continuerà il suo turno con un nuovo incontro nelle Rovine.

PERDITA DEL TURNO

15.12. Se un personaggio perde un turno, deve immediatamente posizionare la propria pedina **CORICATA** nello spazio dove si trova e non può fare altro. Al turno successivo deve solo rialzare la propria pedina e passare il turno immediatamente.

15.13. Se il personaggio è attaccato mentre ha la pedina coricata, può comunque difendersi come al solito.

16. Combattimento

16.1. Accade un combattimento quando:

- Un personaggio **viene attaccato** da un Nemico – Mostro, Drago o Animale (15.5), o da qualsiasi creatura di una data Forza.
- Un personaggio **decide di attaccare** un altro personaggio senza usare quelle abilità speciali che gli consentono di attaccare con il combattimento mentale (17.1-2).

COMBATTIMENTO CONTRO CREATURE O NEMICI

16.2. Il personaggio dichiara se tenta di evitare (18.1-3). Se non tenta di evitare, il combattimento inizia.

16.3. Tutte le magie che il giocatore vuole lanciare devono essere lanciate **prima** del tiro del dado.

16.4. Il personaggio lancia un dado. Il valore di combattimento del personaggio è uguale al lancio di dado sommato alla forza del perso-

naggio (1.6 – **Può essere usata una sola arma**). Un altro giocatore lancia il dado per la creatura e somma il risultato alla forza di questa. Questo è il valore di combattimento della creatura. Se il valore del personaggio è più alto, la creatura è stata uccisa (15.7, 1.4). Se il valore della creatura è superiore il personaggio perde 1 vita (si può usare un oggetto, magia per evitare di perdere la vita) ed il turno termina. Se i valori sono uguali il risultato è un *pareggio* (16.10).

16.5. **Più di un nemico** Se c'è più di un nemico che attacca fisicamente, questi attaccano come un solo nemico, sommando la loro forza più il lancio di un solo dado per il calcolo del loro valore di combattimento complessivo.

COMBATTIMENTO TRA PERSONAGGI

16.6. Innanzitutto il personaggio attaccato ha la possibilità di evitare (18.1-2). Se non lo fa inizia il combattimento.

16.7. Entrambi i personaggi hanno l'opportunità di lanciare magie prima che il dado venga lanciato.

16.8. Il valore di combattimento del personaggio attaccante viene determinato come in 16.4. Stessa cosa per il difensore. Il personaggio con il valore di combattimento più alto vince il combattimento. Se i valori sono uguali il combattimento finisce pari (16.10).

16.9. **Il vincitore può:**

- obbligare il perdente a perdere 1 vita (questo può essere evitato usando un oggetto o una magia)**
- oppure prendergli un oggetto (magico o non)**
- oppure prendergli un segnalino d'oro da aggiungere ai propri.**

Poi il turno finisce.

PAREGGIO (stand-off)

16.10. In caso di pareggio nessuna delle due parti riceve danni e il turno finisce.

17. Combattimento mentale (Psychic combat)

17.1. Il combattimento mentale avviene quando:

- Un personaggio viene attaccato da uno Spirito (15.6) o da altre creature con un dato valore di Astuzia.
- Un personaggio le cui abilità speciali lo consentono, attacca un altro personaggio in combattimento mentale.

17.2. **Risolvere il combattimento mentale** Il combattimento mentale si risolve esattamente nella stessa maniera del combattimento tradizionale (16.2-10) eccetto:

- L'Astuzia sostituisce la Forza.**
- Nessun oggetto può evitare la perdita di 1 vita.**

18. Evitare un Incontro

18.1. Usando un'abilità speciale o una magia (es.: Immobilità, Invisibilità) un personaggio può evitare una creatura o un personaggio che possa nuocergli. Il personaggio che evita non può in nessun modo attaccare o essere attaccato. Con la sola eccezione della magia di Immobilità, il personaggio evita *tutte* le creature dello spazio in cui si trova.

18.2. Le creature che possono essere evase sono:

- Qualsiasi cosa attacchi il personaggio nella regione esterna o di Mezzo.
- Qualsiasi personaggio che tenti di attaccarlo o usare un'abilità speciale.
- Qualsiasi creatura su una carta avventura che il personaggio non voglia incontrare, per esempio la Megera, il Demonietto (Imp) o la Strega (Witch).

18.3. Nella regione interna possono essere evasi solo altri personaggi.

19. Rospi (Toads)

19.1. Quando un personaggio viene trasformato in un rospo per tre turni, si sostituisce la pedina di gioco sul tabellone con una pedina di rospo. Il personaggio tornerà alla fine del suo terzo turno.

19.2. I rospi non possono avere oggetti, oggetti magici, oro o seguaci. **Tutti le proprietà del personaggio devono immediatamente essere lasciate a faccia in su nello spazio dove è avvenuta la trasformazione.**

19.3. **I rospi hanno una Forza di 1 ed una Astuzia di 1;** ma il personaggio originale mantiene tutti i segnalini di forza e di Astuzia per quando si ritrasformerà. Tutta la Forza e la Astuzia guadagnate e perse come rospo ha effetto solo sulla Forza e la Astuzia del rospo, non su quelle del personaggio originale.

19.4. Un rospo non lancia il dado per il movimento, ma **si muove di uno spazio per turno.**

19.5. **Il rospo non può guadagnare magie né lanciarle.** Le magie del personaggio originale vengono mantenute per quando verrà ritrasformato.

19.6. **Le vite del rospo sono quelle del personaggio originale.** Così tutte le vite guadagnate o perse dal rospo hanno effetto su quelle del personaggio originale.

19.7. Un rospo è soggetto agli stessi incontri di un personaggio normale.

19.8. **Un rospo non ha abilità speciali.** Quelle del personaggio originale non possono essere utilizzate finché il personaggio è trasformato in rospo.

20. Talismani (Talisman) Carte Acquisto (Purchase cards)

20.1. Quando ad un personaggio viene dato o acquista uno di questi oggetti, deve prendere la carta acquisto o talismano appropriata.

20.2. Queste sono a tutti gli effetti come gli oggetti (magici e non) delle carte avventura, fatta eccezione che invece di essere messe nel mazzo degli scarti avventura, devono essere messe nel mazzo da cui sono state prese, per un futuro utilizzo. Se non ci fossero carte talismano o carte acquisto del tipo cercato allora quell'oggetto non è disponibile in quel momento.

20.3. Carte Acquisto e Talismano possono essere lasciate a faccia in su in uno spazio del tabellone come tutti gli altri oggetti.

21. Vittoria

21.1. Il vincitore è l'ultimo personaggio rimanente sul tabellone.

CHIARIMENTI E REGOLE ALTERNATIVE

PREPARAZIONE DEL GIOCO

2 MAZZI DI CARTE AVVENTURA

Per rendere meno casuale la pesca delle carte, dividere il mazzo delle carte Avventura in due. **Un mazzo valido per la regione esterna e uno per la regione di mezzo.** Mettendo i nemici e gli oggetti più potenti nel mazzo della regione di mezzo si evita che nemici troppo forti od oggetti troppo potenti escano troppo presto

Carte Avventura Regione Esterna:

- Nemici con Forza ≤ 6
- Oggetti o Seguaci che danno solo 1 punto Forza e nient'altro.
- Carte che danno 1 solo Oro
- Carte legate ad un particolare spazio della regione Esterna
- "Dungeon Doorway"

Carte Avventura Regione di Mezzo:

- Nemici con Forza ≥ 7
- Oggetti o Seguaci che danno più di 1 punto Forza o altre abilità speciali
- Carte che danno più di 1 Oro
- Carte legate ad un particolare spazio della regione di mezzo

COMPOSIZIONE DEI MAZZI DI CARTE AVVENTURA

Per mantenere le giuste proporzioni ed evitare rallentamenti nel gioco, in ogni mazzo di carte avventura, seguire le proporzioni indicate:

- **1 parte di Nemici:** al suo interno, devono esserci 2 parti di nemici con Forza fisica e 1 parte di nemici con Astuzia
- **2 parti di Beni:** Oggetti, Seguaci e Oro. Al suo interno l'Oro deve essere da un quarto a un terzo del totale dei beni
- **1 parte Varie:** Eventi, Stranieri, Luoghi.

PEDINE NERA E ROSSA: durante il gioco si può mettere una pedina rossa sulla carta del personaggio per indicare che deve stare fermo un turno, e una pedina nera per indicare che può muoversi solo di uno spazio alla volta.

REGOLE PER I PERSONAGGI

- **ACQUISIRE FORZA:** per velocizzare, "incassare" dai nemici uccisi **1 punto forza ogni 4** anziché 1 ogni 7.
- **ACQUISIRE ASTUZIA:** per velocizzare, "incassare" dai nemici uccisi **1 punto astuzia ogni 6** anziché 1 ogni 10
- **ACQUISIRE VITA:** è possibile "incassare" **1 Vita** al posto di 1 Forza
- **ACQUISIRE MAGIE:** è possibile "incassare" **1 Magia** al posto di 1 Astuzia
- **VALORI MASSIMI:** la Forza, l'Astuzia e la Vita proprie di un personaggio non possono **mai superare il doppio del loro valore di partenza**. Gli oggetti e i seguaci possono comunque fare superare il massimo (ma questo non deve valere per la Vita). Una volta raggiunto il valore massimo di Forza e/o Astuzia, è sempre possibile incassare i nemici uccisi per acquisire Magie o, se possibile, Vite, secondo le regole indicate sopra.

REGOLE DI GIOCO

- **TALISMANI:** escludere dal gioco la possibilità di ottenere Talismani con la pura fortuna – **A)** Togliere dal gioco le carte avventura che consentono di ottenere un Talismano (Hermit, Eagle's Lair). **B)** Se un tiro di dado permette di ottenerlo (Temple, Casket) allora tirare di nuovo.
- **TELETRASPORTO VERSO LA REGIONE INTERNA** Non deve esserci un modo troppo facile per arrivare alla regione interna: nessun tipo di teletrasporto deve portare un personaggio dentro la regione interna, piuttosto considerarlo come un teletrasporto verso il Portale del Potere.
- **LUPO MANNARO:** invece del normale combattimento fisico, tirare due dadi per determinare l'Astuzia del Lupo e combatterlo mentalmente.

MAGIE

- **FIREBALL:** ignora la Forza indicata sulla carta, invece considerala come uguale alla Astuzia del personaggio che la lancia.