

When Darkness Comes

Set di Regole Combinato

Regole originali & Copyright: **Twilight Creations Inc.**
Compilato da **Staffan “JemyM” Bengtsson**
Traduzione Italiana (libera): **Simone “Simotrone” Tampieri**

Informazioni Generali

Introduzione

Questo set di regole cerca di raccogliere tutte le regole presentate per il gioco da tavolo **When Darkness Comes** della **Twilight Creations Inc.**

Disclaimer

Per usare queste regole dovete possedere una copia originale di **When Darkness Comes**, e delle successive espansioni (**The Horror Within**, **The Darkness Before the Dawn** e **Hell Unleashed**, nonché le seguenti...)
Queste regole vogliono essere un accessorio per il gioco **When Darkness Comes** © **Twilight Creations Inc.**
Non devono essere usate per sostituire i prodotti della **Twilight Creations Inc.**

Queste pagine non sono in alcun modo connesse, autorizzate e/o tollerate dalla **Twilight Creations Inc.**

Le regole offerte da queste pagine sono illegali ai fini della vendita, e non sono in alcun modo un prodotto ufficiale per il prodotto **When Darkness Comes**, o per le espansioni. La **Twilight Creations Inc** non ha dato alcun permesso di scrivere queste regole, e non è responsabile per queste pagine.
Nonostante questo, l'autore (ed il traduttore) sperano che esse piacciono al pubblico.

Indice

Informazioni Generali – Introduzione, disclaimers, e altro.

Indice - Ciò che stai leggendo ora.

Il Sistema di Gioco – Informazioni dettagliate sul particolare sistema di gioco di WDC.

Personaggi dei Giocatori – Cos'è un Personaggio Giocante e cosa può fare.

Abilità – Le abilità che i personaggi possono acquistare per incrementare le loro possibilità di successo in missioni pericolose.

Usare Attributi/Abilità col Sistema di Gioco – Come i Personaggi possono usare i loro Attributi e le loro Abilità per effettuare le loro azioni.

Il Mondo & Andare in Giro (Tasselli delle Locazioni) – Come funziona la tavola di gioco, e come posizionare i tasselli.

Interagire con il Mondo – Come effettuare azioni e interagire con gli altri e le cose intorno a te.

Incontri (Dischi) – Informazioni riguardo i vari dischi del gioco che hanno un importante ruolo in ogni cosa del gioco WDC.

Oggetti & Inventario – Altre informazioni sugli oggetti che possono essere portati con te durante la partita.

Sicurezza – Come interagire con i dischi della sicurezza quando vengono incontrati.

Rimescolare i Dischi & Fallimenti – Come funziona il “Rimescolamento” e perché i dischi *Failure* sono una brutta cosa.

Cooperazione – Come i giocatori possono aiutarsi per risolvere gli scenari.

Combattimento & Salute – Cosa fare nelle situazioni ostili.

Punti Vittoria (VP) – Cosa significa Punti Vittoria, e come vengono contati.

Fato – Usare il Dado Rosso.

Forza di Volontà & Magia – Come la Forza di Volontà e la Magia possono influenzare le vostre avventure.

Incantesimi – Tutti gli incantesimi che puoi usare in WDC.

Glossario – Un dizionario dei termini usati in WDC.

Il Sistema di Gioco

Prima di iniziare, è importante analizzare il Sistema del gioco.

When Darkness Comes (WDC), utilizza un sistema differente dagli altri giochi da tavolo, ma se hai mai giocato a *Poker* o *Yahtzee*™ non avrai grossi problemi ad imparare questo sistema di gioco.

L'idea principale è che migliore è la combinazione di dadi che tiri, migliore è il tiro. Per esempio: una scala di quattro numeri (*Four Straight* – 4S) batterà tre numeri uguali (*Three of a Kind* – 3K). L'intero gioco si basa su questo sistema, quindi sarà necessario imparare velocemente come determinare le combinazioni.

Il gioco presenterà spesso dei numeri da raggiungere, i cosiddetti *Target Number* (TN). Questo è un codice per descrivere quale soglia è necessario raggiungere per affrontare un certo tipo di accadimento.

- Solo una combinazione per volta è valida.

Una coppia ed un tris (tre numeri dello stesso tipo) sono sempre un tris (o un Full se possiedi l'abilità *Gambling*).

Codice/TN	Valore	Combinazione
6H	1	Un sei (6 High)
1P	2	Una coppia (1 Pair)
3S	3	Tre in Scala (Three Straight) o Doppia coppia (Two Pair*)
3K	4	Tris (Three of a kind)
4S	5	Quattro in Scala (Four Straight) o un Full (Full House*)
4K	6	Poker (Four of a kind)
5S	7	Cinque in Scala (Five Straight)
5K	8	Cinque di un tipo (Five of a kind)
6S	9	Sei in scala (Six Straight)
-	10	Sei o più risultati uguali

* Conta solo se il personaggio possiede l'abilità *Gamble* (Gioco d'azzardo).

Nessun altro tiro è richiesto.

Sei - Six High: Uno dei dadi lanciati deve mostrare un 6 e non ci deve essere alcuna coppia.

Coppia - Pair: Due dadi hanno lo stesso numero (es. 3/3 o 1/1). Doppia coppia significa semplicemente due coppie (es. 3/3 & 4/4).

Scala - Straight: I dadi sono in serie (tre in scala come 2/3/4 o quattro in scala come 3/4/5/6).

Full - Full House: Una coppia e tre dello stesso tipo nello stesso tir (es. 4/4/6/6/6).

X di un tipo – X of a Kind: I dadi hanno lo stesso numero (Tre di un tipo, o tris, come 2/2/2 o quattro dello stesso tipo o poker, come 5/5/5/5)

Personaggi dei Giocatori

WDC è uno pseudo gioco di ruolo. Tutti i giocatori avranno un personaggio da costruire e utilizzare come proprio alter ego.

Tutti i personaggi hanno 8 *attributi* ed un po' di sotto abilità. Avere un attributo e/o un'abilità con un buon valore significa che il personaggio è competente riguardo i compiti inerenti quell'abilità o quell'attributo.

Attributi o abilità con valori bassi indicano che sarebbe meglio lasciar fare a qualcun'altro.

Gli 8 attributi

Velocità - Speed (S): Movimento

Attacco - Attack (A): Capacità offensive in combattimento e prove di forza.

Destrezza/Iniziativa - Dexterity/Initiative (Dex): Scassinare serrature, determinazione dell'iniziativa in combattimento.

Intelligenza - Intelligence (Int): Cercare oggetti, prove di percezione, Conoscenze.

Persuasione - Persuasion (Pers): Superare gli addetti alla sicurezza, influenzare altre persone.

Medicina - Medical (Med): Prove di guarigione e altre cose legate alla medicina.

Difesa/Salute - Defence/Health (D): Prove difensive in combattimento. Quando l'attributo D viene ridotto a 0, il personaggio è morto.

Forza di Volontà - Willpower* (W): La forza interiore che permette di mantenere il controllo.

* W è pari alla D dei personaggi all'inizio della partite, ma è trattata separatamente.

La prima volta che fai una partita, si raccomanda di scegliere uno dei sei personaggi

pre-generati che sono stati inclusi nel gioco base.

Brian

Brian usa i muscoli piuttosto che la testa. E' il primo a farsi avanti dinnanzi ad un obiettivo ostico, ma è l'ultimo quando si tratta di trattare in situazioni dove contano le capacità sociali e di pensiero.

Kirk

Kirk è quello che va dove nessun altro vorrebbe andare. E' molto capace con le serrature e nello sparare balle quando serve. E' veloce e agile, e riesce a cavarsela negli incontri ravvicinati.

Robert

Mentre Brian e Kirk tendono ad avere un approccio fisico, a Robert piace risolvere i problemi utilizzando la testa. E' particolarmente conscio di cosa lo circonda, e poche cose sfuggono al suo occhio. E' il più percettivo di tutti i personaggi.

Sharon

Questa femme fatale non eccelle in alcuna abilità specifica. Comunque è astuta e sa usare le sue doti femminili per aggirare gli ostacoli che le si parano davanti.

Steve

Come Sharon, Steve è in grado di cavarsela a modo suo. Può cercare di fare un po' tutto, ed è il migliore quando si tratta di curare gli altri. Inoltre, è sicuramente il più veloce fra i personaggi.

Valerie

Valerie è il personaggio più attento. E' sempre la prima ad individuare il pericolo prima che sia troppo tardi, e difficilmente lascia qualcosa di importante indietro. Se le dai un arma da fuoco, sarà anche in grado di usarla contro gli avversari più ostici.

Creare il Proprio Personaggio (per giocatori esperti)

In WDC hai anche la possibilità di creare il tuo personaggio. Per farlo, segui la seguente procedura:

1. Nome – Scegli un nome per il personaggio.

“Victor!”

2. Descrizione – Scrivi una breve descrizione.

“Uno di quegli scoppiati che stanno dietro ai computer.”

3. Citazione – Decidi una frase tipica e caratteristica del personaggio.

“Questa cosa non ha alcuna logica!”

4. Occupazione - Scegli il lavoro/ occupazione/ concetto del personaggio.

“Ingegnere di rete.”

5. Oggetti – Tutti i personaggi iniziano con un telefono cellulare (cell phone) che non può essere perduto o rubato in alcun modo. Lo scenario può elencare ulteriori oggetti che vengono dati ai personaggi quando la partita comincia, e con il permesso dell'arbitro puoi utilizzare oggetti rimasti dalle precedenti avventure.

6. Scegli gli Attributi – Distribuisci 20 punti fra gli attributi come preferisci. Un attributo non può avere un valore inferiore a 2 e superiore a 5. Ricorda che Willpower ha esattamente lo stesso valore di Defence/Health.

Speed: 3,

Attack: 2,

Dexterity/Initiative: 2,

Intelligence: 4,

Persuasion: 2,

Medical: 3,

Defence/Health/Willpower: 4

7. Scegli le Abilità – Ora devi distribuire 10 punti nelle abilità (*skill*) del personaggio. I costi di tutte le abilità possono essere trovati nel retro delle schede del gioco o di seguito in questo documento. Nota che ogni abilità ha un costo.

Intelligence/Search: 2,

Dexterity/Lockpick: 3,

Intelligence/Disarm: 4 (1pt rimasto).

Abilità

Di seguito vengono elencate tutte le abilità (*skill*) che sono disponibili al momento della creazione di un nuovo personaggio, ed i dettagli per ognuna di essa. I “pti” descrivono il costo necessario per acquistare l'abilità.

Nota che un'abilità con un punteggio da 1 a 3 concede un dado bonus sulle prove, mentre un'abilità con valori da 4 a 6 offre due dadi in più.

ATTACK

Strength - Forza

Costo: 3 o 5 pts

La capacità di sollevare oggetti pesanti, muovere casse, spaccare finestre e porte. E' anche utile per determinare quanto equipaggiamento si può portare oltre il limite assegnato.

Ranged Mechanical Weapons (RMW) – Armi Meccaniche a Distanza

Costo: 3 o 5 pts

Per utilizzare fucili, balestre, lanciafiamme, ecc.

Ranged Hand Weapons (RHW) – Armi a Mano a Distanza

Costo: 3 pts

Per lanciare giavellotti, coltelli, palle da baseball e simili.

Hand-To-Hand (HtH) – Corpo a Corpo

Costo: 3 pts

Per combattere con coltelli, martelli, chiavi inglesi, bastoni da passeggio o con qualunque altra arma improvvisata da mischia.

Martial Arts – Arti Marziali

Costo: 5 pts

Esperto di combattimento senz'armi.

Two Fisted – Doppia Arma

Costo: 5 pts

Puoi fare 2 attacchi utilizzando due armi HtH con -2d sul secondo attacco.

DEXTERITY

Lockpick - Scassinare

Costo: 3 o 5 pts

Utile per scassinare teche, porte, finestre.

Pickpocket - Borseggiare

Costo: 3 pts

Per raccogliere piccoli oggetti dalle tasche altrui.

Sneak - Nascondersi

Costo: 2 pts

Passare gli ostacoli senza essere individuati.

Disarm (Mechanical) – Disarmare (Mecc.)

Costo: 4 pts

Strappare un'arma o simili dalle mani di un avversario.

Dodge - Schivare

Costo: 2 o 4 pts

Utile per potersi proteggere da qualcosa. Può essere utilizzata al posto di *Defense* in combattimento.

Quando un avversario attacca, puoi usare *Dexterity + Dodge* invece di *Defense* quando ti difendi da un avversario. Se raggiungi il TN richiesto, hai evitato il danno dell'avversario ma non puoi fare il tuo prossimo attacco. Se superi il TN richiesto, puoi fare il tuo attacco come normale il prossimo round.

Climbing - Scalare

Costo: 2 pts

Può essere utile per scalare finestre o altri oggetti elevati.

Driving - Guidare

Costo: 2 pts

Utile per condurre veicoli motorizzati.

Swimming - Nuotare

Costo: 2 pts

Necessario per attraversare delle acque profonde senza una barca.

MEDICAL

First Aid – Pronto Soccorso

Costo: 2 o 4 pts

Abilità di guarigione nel senso più stretto del termine. Necessaria per guarire se stessi e gli altri compagni al meglio delle possibilità.

Pharmacology - Farmacologia

Costo: 5 pts

Conoscenza di antidoti e cure.

INTELLIGENCE

Search - Cercare

Costo: 2 pts

Utile per raccogliere gli oggetti quando si passa sopra un disco che ne raffigura uno.

Gamble – Gioco d'Azzardo

Costo: 4 pts

Giocare per profitto. Inoltre, in termini di gioco, il giocatore può migliorare una doppia coppia (2P) in un tre in scala (3S) o un full (2P+3K) in un quattro in scala (4S).

Tracking – Seguire Tracce

Costo: 3 pts

Utile per seguire qualcosa.

General Knowledge – Conoscenze Generali

Costo: 4 pts

Informazioni normali legate alla vita di tutti i giorni.

Occult Knowledge – Conoscenze Occulte

Costo: 5 pts

Informazioni riguardanti il soprannaturale.

Disarm - Disattivare

Costo: 4 pts

Utile per disattivare congegni come allarmi e bombe.

Scrounge - Scroccare

Costo: 4 pts

Cercare oggetti di cui si necessita per fare delle cose.

Perception - Percezione

Costo: 3 o 5 pts

Abilità per sentire o interpretare qualcosa fuori dall'ordinario. Utile quando si entra in una locazione per la prima volta e sondare le presenze nell'edificio.

PERSUASION

Threaten - Minacciare

Costo: 2 o 4 pts

Mostrare l'intenzione di volere fare del male se le istruzioni non vengono seguite. Un modo "violento" per persuadere la gente.

Bargain - Contrattare

Costo: 2 o 4 pts

Massimizzare i tuoi benefici quando avviene lo scambio.

Bribe - Corrompere

Costo: 2 o 4 pts

Promettere di dare soldi, oggetti o favori di qualche tipo per influenzare gli altri. Un altro modo per persuadere la gente.

Beg - Elemosinare

Costo: 2 o 4 pts

Abilità utile per convincere gli altri a darti delle cose.

Bluff - Raggirare

Costo: 2 o 4 pts

Raggirare gli altri per il tuo proprio tornaconto personale.

Flirt - Flirt

Costo: 2 o 4 pts

Usare inganni e moine per influenzare, seducendo, qualcuno.

Distraction - Distrarre

Costo: 2 o 4 pts

Dirigere l'attenzione di qualcuno da qualche parte.

Animal Handling – Addestrare Animali

Costo: 4 pts

Utile per influenzare gli animali

Leadership – Doti di Comando

Costo: 4 pts

Per far sì che gli altri facciano quello che tu dici.

Usare Attributi/Abilità con il Sistema di Gioco

(Attributo +1 dado per abilità di 1-3 o +2 dadi per abilità 4-6)

Dunque, ora che conosciamo le basi di un personaggio e del sistema di gioco, possiamo combinarli!

Ci sono tre modi di tirare i dadi:

1. contro una difficoltà (TN);
2. contro un avversario;
3. un semplice tiro.

Di solito, un personaggio tira un numero di dadi pari al suo attributo e tenta di raggiungere la migliore combinazione possibile.

Qualche volta comunque, il personaggio avrà delle conoscenze aggiuntive che potranno aiutarlo durante queste prove; è in quel momento in cui vengono utilizzate le abilità. Per esempio, se un personaggio ha l'abilità *Search* (cercare) quando sta cercando degli oggetti, potrà ricevere dadi supplementari al tiro.

Una lista dettagliata delle abilità può essere trovata in questo documento o nel retro della scheda del personaggio.

La regola è:

Un'abilità di: Concede dadi supplementari:

1-3 +1

4-6 +2

Tiro semplice: Un semplice tiro viene effettuato quando devi semplicemente tentare di raggiungere il risultato più alto possibile.

Di solito, questo è richiesto durante i tiri di movimento e di percezione. Più alto tiri, meglio è.

Su un tiro di movimento, Sharon lancia un 6 ed un 4. Il 6 indica che si è raggiunto 1 successo, cioè il 6H.

Contro una Difficoltà (Skill Check): Un tiro contro un ostacolo, come un allarme di sicurezza o una serratura. Con questo tiro il personaggio cerca di raggiungere una combinazione che sia più alta della difficoltà dell'ostacolo che deve superare.

Kirk è dinanzi ad una serratura con una forza di 2 (1P). Egli combina la sua abilità di scassinare - Lock pick 3 con la destrezza - Dexterity 4. Un'abilità di 3 gli concede un dado bonus (+1), quindi Kirk lancia un totale di 5 dadi nel tentativo di superare il TN della serratura. In effetti, dovrebbe essere facile per lui una cosa del genere!

Prova Contrapposta (Opposed Skill Check): Un tiro contrapposto con un avversario (o un altro personaggio). Quello col risultato più alto "vince" la contesa.

Questo è l'unico caso in cui i numeri sulle facce contano insieme alle combinazioni che si creano. Nel caso la combinazione raggiunta sia identica, contano i numeri sulle facce per determinare chi ha raggiunto il punteggio più alto. Un tris di 4 batte un tris di 2. Se il risultato è un pareggio nuovamente, i giocatori devono ritirare come se il primo tiro non fosse mai avvenuto.

Robert cerca di colpire con Attack (2) + Martial Arts (5/+2) Steve che ha 4 in Defense. Robert tira 4 dadi e ottiene una scala di 3 numeri (3S = 3). Steve (Defense 4) tira 3 numeri uguali (3K = 4) il che è sufficiente per difendersi dall'attacco di Robert.

Il Mondo & Andare in Giro (Tasselli delle Locazioni)

La tavola di gioco di WDC consiste in tasselli (*tiles*), ed in ogni tassello viene rappresentata un'area, spesso un edificio.

Quando una nuova partita viene incominciata, almeno un tassello dovrebbe essere piazzato

sulla tavola, con tutte le miniature dei partecipanti che vengono piazzate sulla tavola. Quando un giocatore inizia il suo turno, quel giocatore tirerà i dadi per il movimento, muoverà la miniatura e compirà un'azione di sua scelta in qualunque ordine.

Piazzare i Tasselli

Alcuni scenari possono contraddire le seguenti regole. In tali casi, lo scenario ha la precedenza. Quando si sta giocando uno scenario, si rimuovano i seguenti tasselli dal gioco a meno che non venga detto altrimenti:

- Cabin Tile
- Cave Tile
- High School
- Hotel - Both floors
- Mansion
- Woods Tiles
- Magic Shop Tile (Utilizzabile se vengono utilizzate le magie nella partita)

Quando il movimento di un giocatore porta la sua miniatura fuori da uno dei tasselli, un nuovo tassello viene aggiunto alla tavola attuale, e quindi l'ambiente che può essere esplorato crescerà fino a che la missione non si conclude.

Il giocatore attivo è colui che pescherà il nuovo tassello e che decide in quale modo esso verrà aggiunto alla tavola già esistente.

Quando si piazza un nuovo tassello, piazza un disco a faccia in giù su tutti i quadretti con un "?", ed un disco a faccia in giù sui quadretti con un "!" preso dal pool dei dischi arancioni (ostacoli esterni, *outside obstacle*). Il giocatore che pesca il tassello decide come i dischi vengono distribuiti, ma non li può guardare.

Alcuni tasselli hanno altri tasselli associati; per esempio la scuola (*school*) è composta da 2 tasselli. Quando uno dei tasselli viene pescato, l'altro deve essere immediatamente giocato al precedente per completare la costruzione. Il secondo piano dell'hotel viene piazzato a lato del tavolo di gioco. Per raggiungere il secondo piano un giocatore deve piazzare il suo personaggio sulle scale o nell'ascensore; dopo di che, il suo movimento continuerà dal

quadretto delle scale o dell'ascensore del secondo piano.

Nota che nessun giocatore può entrare dalla strada direttamente al piano superiore.

Tiri di Movimento

(Tiro di Speed + Health rimasta = Punti Movimento)

Quando un giocatore tira i dadi per muoversi, egli tira un numero di dadi pari alla propria S. Il TN raggiunto si somma alla propria D rimasta. E' possibile tirare 0 (cioè non raggiungere alcun TN) e muoversi lo stesso, poiché se il personaggio è vivo l'Health del personaggio non sarà nulla.

Quando tiri per il movimento, sostituisci un dado con uno colorato, chiamato "Dado del Fato". Il dado rosso può far avvenire cose particolari se si ottiene 1 o 6 su di esso. Per maggiori informazioni sul "Fato", vedi la sezione apposita.

I Punti Movimento (*Movement Points*) possono essere utilizzati per muoversi sulla tavola.

Normalmente un punto è utilizzato per muoversi di un quadretto, ma ci possono essere delle eccezioni a questa regola.

- Indipendentemente dal risultato ottenuto, il movimento non può mai essere minore di uno.
- Una volta che entrate in un edificio, il vostro movimento per quel turno è concluso.
- Non potete mai passare su di un disco a faccia in giù. Se ci passate sopra, dovete fermarvi ed affrontarlo (se avete azioni rimaste).
- Non è possibile muoversi diagonalmente.
- Se usate un'azione prima di muovervi e per qualche ragione arrivate su di un disco, non girate il disco fino al vostro prossimo turno.
-

Terreno

Strade/ Aree libere

All'interno di edifici/

Terreno accidentato

Foresta

Effetti al Movimento

Costo dimezzato

Normale

Costo raddoppiato

(arrotondare per eccesso)

Condizioni

Giorno Soleggiato

Pioggia Leggera/

Crepuscolo

Pioggia Fitta/ Notte

Effetti al Movimento

-

Perdi 1 punto movimento senza torcia (*flash-light*)*

Perdi 2 punti movimento senza torcia (*flash-light*)*

* Questi malus sono applicati prima che il costo in punti movimento venga dimezzato o raddoppiato per gli effetti del terreno.

Era una notte buia e tempestosa, e Steve correva a perdifiato lungo la strada principale verso il vecchio castello. Il suo tiro di Speed (3) si aggiunge alla sua Health rimanente (3). Tirando una coppia (1P) sulla S, egli ha un totale di 5 punti movimento durante questo round. Egli ne perde due per il tempo poco amichevole. Senza particolari ostacoli, comunque, egli corre per $3+2 = 5-2 = 3 \times 2 = 6$ quadretti, avvicinandosi sempre di più al maniero.

Linea di Vista (Line of Sight)

(Tipo di terreno – Malus legati alle condizioni)

Muri, distanze, tempo e vegetazione decidono quanto distante un personaggio può "vedere".

Se una miniatura finisce il suo movimento vicino ad un Disco a faccia in giù, il Disco viene rivelato se il personaggio ha ancora un'azione in quel turno.

Se il personaggio non ha ulteriori azioni quando il suo movimento si conclude entro la Linea di Vista (*Line of Sight – LoS*) di un disco, il disco deve essere rivelato nel prossimo turno.

Di solito, un personaggio rivela il disco più vicino entro 4 quadretti, ma il terreno e le condizioni ambientali possono ridurre la linea di vista.

- I personaggi devono istantaneamente incontrare tutti i dischi che essi rivelano durante il loro turno.
- I personaggi possono vedere attraverso le porte e le finestre, ma non attraverso i muri ed altri personaggi.
- Se ci sono due dischi che sono esattamente alla stessa distanza dal personaggio, entrambi i dischi vengono incontrati, ma

non nello stesso momento. Il giocatore sceglie quale incontro avviene prima. Immediatamente dopo quell'incontro, il personaggio deve incontrare il secondo disco, sempre nello stesso turno.

- All'interno delle costruzioni un personaggio può cercare una luce di qualunque genere. Trovare una sorgente di luce richiede un tiro di almeno una coppia (1P). Questa è considerata un'azione.

Terreno	Linea di Vista
Strade/ Aree libere	4 quadretti
All'interno di edifici/	2 quadretti
Terreno accidentato	
Foresta	1 quadretto

Condizioni	Linea di Vista
Giorno Soleggiato	-
Pioggia Leggera/ Crepuscolo	-1 quadretto di visibilità senza torcia (<i>flash-light</i>)
Pioggia Fitta/ Notte	-2 quadretti di visibilità senza torcia (<i>flash-light</i>)

Nota che senza una torcia non è possibile vedere oltre il tuo quadretto attuale in un edificio al buio (Linea di Vista di 4, modificata di 2 poiché sei in un edificio, poi -2 per l'oscurità completa).

Interagire con il Mondo

Un personaggio può effettuare 1 azione sia prima che dopo il suo movimento. Ci sono 8 azioni differenti fra cui il personaggio può scegliere ogni turno, ma se ne possono fare solo UNA per turno.

1. Guarire un altro personaggio;
2. Guarire se stessi (richiede l'intero turno);
3. Interagire con un oggetto;
4. Interagire con un Personaggio Non Giocante (PNG);
5. Entrare in un edificio chiuso;
6. Fare un Perception check;
7. Trovare e accendere una sorgente luminosa in un edificio;
8. Ulteriori azioni specifiche legate allo scenario.

Guarire un altro personaggio – Più informazioni riguardo l' Health nella sezione **Combattimento & Salute**.

Guarire se stessi – Guarire se stessi è l'unica cosa che si può fare nel turno in cui si decide di farlo, lasciando stare tutte le altre azioni o movimenti del proprio turno.

Interagire con un oggetto – Ulteriori informazioni nella sezione **Oggetti & Inventario**.

Interagire con un PNG – Ulteriori informazioni su alleati, nemici ed incontri nella sezione **Incontri**.

Entrare in un edificio chiuso – Molte porte nella città sono chiuse, e tutte le porte si richiudono automaticamente dopo che le porte sono state aperte. Per entrare negli edifici è necessario scassinare o forzare la porta, oppure è possibile rompere una finestra. Independentemente da come tu lo faccia, una volta che sei entrato in un edificio, il movimento si conclude.

- Aprire una porta dall'interno è gratuito, e non richiede un'azione. E' necessario avere la propria miniatura piazzata sul quadretto dove c'è la porta. Se un altro personaggio vuole entrare nell'edificio, gli è possibile farlo se è entro 3 quadretti dalla porta.

Scassinare:

(Dexterity + Lockpick contro la serratura (numero di lucchetti))

Se hai successo, puoi muovere il personaggio nel quadretto interno alla porta.

Puoi invitare altri personaggi entro 3 quadretti dalla porta ad entrare nell'edificio. Se lo fai, essi si muoveranno nel quadretto all'interno della costruzione gratuitamente, anche se non è il loro turno.

Sharon si sta guardando attorno. Lei sa come aprire una porta chiusa, anche se ha 2 lucchetti. Aggiungendo la sua abilità di Lock pick (3/+1) alla sua Dexterity può lanciare 4 dadi e superare la porta chiusa.

Tira un pari, che è abbastanza per oltrepassare la porta, ed invitare i suoi amici nella biblioteca. I suoi amici,

Valerie e Steve, vengono invitati all'interno dell'edificio. Valerie è vicina (meno di tre quadretti), quindi la sua miniatura viene piazzata nel quadretto all'interno della costruzione il più vicino possibile alla porta. Steve è dall'altra parte della costruzione e quindi ha bisogno di trovarsi un altro modo per entrare, oppure può chiedere a qualcuno di aspettarlo.

Forzare una porta:

(Tirare Attack + Strength contro la forza della porta (numero di lucchetti + 1))

Se hai successo, guadagni istantaneamente un Failure Disk. Piazza un segnalino No Door nello spazio con la porta rotta. Infine, puoi muovere il personaggio nel quadretto interno della porta gratuitamente.

Hai la possibilità di invitare altri personaggi entro 3 quadretti dalla porta ad entrare nella costruzione. Se lo fai, essi si muovono nel quadretto interno alla porta gratuitamente, anche se non è il loro turno.

Essendo meno tattico di Sharon, Brian decide di forzare la porta dell'armiera. Egli tira il suo Attack (4) più la sua Strength (5/+2), quindi un totale di 6 dadi contro la porta che ha forza 3. Egli tira un tris di 4 che riduce la porta in pezzi. Qualcuno potrebbe averlo notato, ma lui non se ne cura ed entra nel buio edificio, invitando Robert ancora shockato a fare altrettanto.

Spaccare una finestra:

(Attack + Strength contro le serrature della porta più vicina alla finestra -1)

Per rompere una finestra chiusa tira Attack + Strength contro il numero di lucchetti sulla porta più vicina alla finestra. Se hai successo, guadagni immediatamente un Failure Disk. Piazza un segnalino No Window nello spazio dove la finestra è stata rotta.

Questo riduce la difficoltà (TN) ad entrare dalla finestra.

Brian è ancora lì, e questa volta lui e Robert stanno pensando di entrare nell'hotel passando dal retro. La porta più vicina ha due lucchetti, quindi Brian ha bisogno di un punteggio pari ad almeno un 6 (6H, sarebbe 1P ma c'è il -1 al TN) con il suo Attack (4) + Strength (5/+2). Come prendere le caramelle ai bambini! Tira una scala di tre numeri, e piazza un segnalino "No Window" sull'ennesima finestra infranta, e prende un Failure Disk dalla pila dei segnalini viola.

Entrare da una finestra:

(Dexterity + Climbing contro I lucchetti della porta più vicina, -1 se la finestra è stata rotta)

Per entrare dalla finestra, i personaggi devono tirare Dexterity + Climbing. La difficoltà è pari al numero di lucchetti sulla porta più vicina.

Quando entri da una finestra rotta, il TN è ridotto di uno.

Ora Robert tenta di entrare dalla finestra che Brian ha precedentemente rotto. La porta più vicina ha 2 lucchetti, quindi Robert tirerà sulla sua Dexterity (3) + Climbing (2/+1) e dovrà lanciare almeno un 6 per entrare dalla finestra. Dovrebbe essere semplice con 4 dadi.

Prove di Percezione

E' possibile tentare di indovinare la locazione delle cose notevoli all'interno di un edificio.

Tira Intelligence + Perception. Il numero di successi determina il numero di dischi che ti è possibile vedere all'interno dell'edificio. Non è necessario dire agli altri giocatori cosa tu hai visto.

- Puoi "sentire" i dischi attraverso i muri.
- Non puoi vedere le strade all'esterno della costruzione, ma solo all'interno.
- Puoi fare una sola prova di percezione all'interno dello stesso edificio.

Valerie teme che la costruzione contenga almeno uno zombie su 3 dischi all'interno dell'edificio. Lei tira Intelligence (3) e Perception (3/+1) e ottiene una scala di 3 numeri (TN= 3).

Valerie può quindi guardare tutti e tre i dischi coperti e determinare dove sia lo zombie. Volendo, può anche avvertire i suoi amici riguardo la sua presenza.

Trovare ed accendere una sorgente luminosa all'interno di un edificio

(Intelligence + Search, si deve ottenere 1P)

Se è buio, i giocatori possono accendere la luce. Possono quindi cercare una sorgente luminosa usando Intelligence + Search. La prova richiede almeno 1P per trovare ciò che si sta cercando. Se il tiro è un fallimento, l'edificio rimane al buio. Se hanno successo, il movimento all'interno della costruzione può essere eseguito senza le modifiche dovute alle condizioni di luce.

Azioni specifiche degli scenari

Gli scenari possono contenere azioni supplementari non elencate qui.

Incontri (Dischi)

I giocatori di solito gradiscono incontrare qualche ostacolo durante le loro avventure. Alcune persone vogliono aiutare, altre devono essere convinti, altri semplicemente preferiscono intralciare la strada.

Ovviamente ci sono una quantità di avversari che preferiscono ostacolare o uccidere o, magari, mangiare i personaggi.

Questa sezione elencherà gli ostacoli che i personaggi devono affrontare durante il corso delle loro avventure.

I personaggi devono immediatamente incontrare qualunque disco che essi svelino durante il loro turno.

- Se due o più dischi a faccia in giù sono nello stesso quadretto entro la Linea di Vista, prendine uno casualmente e lascia qualunque altro per i turni a venire.
- Tutti i dischi devono essere incontrati nel momento in cui vengono svelati; ovviamente, devi tirare l'abilità appropriata per affrontare il disco. La sola eccezione sono gli oggetti – puoi infatti scegliere di non cercare un oggetto.

Avversari (Dischi Rossi)

(Initiative, Attack, Defense, Speed | VP = Defense + Attack)

Gli avversari sono il male che vaga per le città. Sono sempre ostili, e ti attaccheranno a vista. Ucciderli significa guadagnare Punti Vittoria (VP). Quanto un avversario è svelato durante il controllo della Linea di Vista, l'avversario correrà istantaneamente della sua *Speed* (S) verso il personaggio più vicino.

Se un avversario finisce nello stesso quadretto della miniatura di un personaggio, avviene un combattimento (vedi la sezione inerente).

Dopo aver fatto qualche passo nel soggiorno, Steve si rende conto di essere attorniato da un forte odore di carne marciscente. Un suono sibilante lo raggiunge e passa immediatamente, ma Steve è in allarme. Steve è a 2 quadretti dal raggiungere uno zombie, ed è abbastanza perché lo zombie lo ingaggi. Il combattimento ha inizio!

Alleati (Dischi Gialli)

(TN, Skills | VP = TN)

Gli alleati sono PNG amichevoli ed utili che possono aiutare i personaggi nelle loro avventure. Non sempre credono ai personaggi, comunque, e quindi gli alleati vanno convinti. Tira sulla tua *Persuasion* e sfrutta una delle abilità sociali (*Bluff, Bribe Bargain, Flirt o Threaten*) che hai per tentare di battere il TN sul disco. Se hai successo, puoi prendere il disco e piazzarlo di fronte a te. Se fallisci, devi rimescolare i dischi (vedi la sezione **Rimescolare Dischi & Fallimento**) e prendere un *Failure Disk*.

Quando usi un alleato, egli ti offre un re-roll in una prova in cui può esserti utile. Ulteriori informazioni nella sezione **Cooperazione**.

- Non c'è alcun limite all'ammontare di Alleati che puoi avere, ma puoi usarne solo uno alla volta.
- Gli alleati possono essere sacrificati per prevenire un danno al personaggio. L'alleato in questione viene poi scartato ed il personaggio riceve un *failure disk*.

All'interno dell'Hotel Lobby, Valerie incontra un giovane uomo che sembra

interessato a difendere la città dagli zombie. Con il suo Persuade (3) Valerie tira contro la coppia (1P) richiesta per convincere l'uomo a seguirla. Lei tira un sei, e non è abbastanza per impressionare il ragazzo. Egli guarda Valerie con disprezzo, per aver disturbato la sua tranquillità, e poi si dirige verso la camera da pranzo. Valerie prende un Failure Disk, ma decide di non darsi per vinta. La prossima volta che lo incontrerà, lei tirerà una coppia e lo convincerà a venire con lei. Egli sarà piazzato vicino alla sua scheda e da quel momento in poi lei potrà ritirare un dado quando tirerà sull'INT o su PER.

Condizioni (Dischi Viola)

(Tipo di Condizione)

A differenza di altri dischi, i dischi viola non sono aggiunti alla pila dei dischi. I dischi viola esistono per tenere traccia delle condizioni dei personaggi, delle porte e delle finestre.

Oggetti (Dischi Blue)

(TN, Bonuses, Weight Limit | VP = TN)

Quando un oggetto viene incontrato, non è ancora stato trovato. Devi cercarlo utilizzando Intelligence + Search. Se hai successo, puoi prendere il disco e metterlo fra i tuoi averi, in modo da usarlo quando preferisci. Se fallisci, devi rimescolarlo insieme agli altri dischi. Nota che i dischi già rivelati e trovati non necessitano di un tiro di dadi. Essi vengono automaticamente aggiunti al tuo inventario con un'azione (se vuoi).

Robert "sente" che ci potrebbe essere uno shotgun nel bar. Fa un tiro di Intelligence (4) per trovarlo, e deve raggiungere un totale di 3 numeri uguali (3K). Successo! Robert mette lo shotgun vicino alla sua scheda, e d'ora in poi potrà usarlo in combattimento e contarla per i VP.

Componenti Magiche (Dischi Marroni)

(TN, Type | VP = TN)

Questi dischi dovrebbero essere utilizzati solo quando la magia viene utilizzata nelle partite. Come i normali oggetti, devi cercare le componenti con una prova di Intelligence + Search. Se hai successo, puoi raccogliere il disco e piazzarlo sul personaggio ed usarlo quando preferisci (vedi la sezione dedicata alla **Magia**).

Nota che i dischi già rivelati e trovati non richiedono un tiro di dado, e vengono aggiunti automaticamente al tuo inventario al costo di un'azione, se lo desideri.

Seccature - Nuisances (Dischi Grigi)

(Negative Effect | VP = None)

Mentre gli alleati non sono sempre utili, le seccature non lo sono mai! Appena una di queste è nella Linea di Vista, istantaneamente essa diventerà un "alleato", senza che alcun tiro venga richiesto. Piazza la seccatura vicino alla scheda del tuo personaggio. Fino a che hai una Seccatura devi ritirare il migliore dado quando viene fatto un tiro riguardante il titolo della *Nuisance*.

Ci sono due modi per liberarsi dalle Seccature:

1. Puoi scagliarle dinnanzi al nemico per assorbire un danno che altrimenti ti ferirebbe. Se decidi di fare così, scarta la seccatura ma prendi un Failure Disk.
 2. Puoi renderle silenziose con un rotolo di nastro adesivo (*Duct Tape Disk*), se lo trovi. Scarta la seccatura ed il nastro adesivo se decidi di fare così. Questo richiede un'azione, e ti dà 3 VP.
- Le seccature non influenzano i tiri quando assisti altri personaggi.

Valerie deve avere a che fare con un ragazzino particolarmente fastidioso che si rifiuta di andarsene. Quando viene attaccata da uno zombie, il disturbo arrecato diventa incredibilmente pericoloso. Valerie tira sulla D, ma a causa della distrazione dovuta al ragazzino deve ritirare un dado e fallisce. Lo zombie la prende per un braccio e la morde. Ouch!

Dischi Numerati (Dischi Neri)

Come per i dischi viola, i dischi neri non sono aggiunti alla normale pila. I dischi neri vengono utilizzati quando è detto specificatamente nello scenario.

Ostacoli Esterni (Dischi Arancio)

(Skill to Bypass, Negative Effect | VP = Skill to Bypass)

Non necessariamente degli individui, gli Ostacoli Esterni sono cose che risiedono in esterno e che non possono essere aggirate senza qualche problema. I dischi arancio vengono mantenuti in un pool a parte e sono piazzati sempre negli spazi stradali con un “!” (A meno che lo scenario non dica altrimenti.)

Quando un disco arancione viene rivelato (Linea di Vista) esso non è istantaneamente incontrato. Invece, lo incontri se necessiti di muovere sul quadretto occupato dall’ostacolo , o in qualunque quadretto adiacente al disco. L’incontro con l’ostacolo si risolve con un tiro sull’attributo annotato sul disco, contro il **TN** descritto su di esso. Se fallisci, devi tenere il disco sul tuo personaggio fino a che non tenti la prova sull’abilità annotata sul disco, prova alla quale avrai una penalità di -1d. Una volta che la penalità sia stata usata, il disco è riportato nel pool dei dischi adeguato. Se l’ostacolo è passato senza un fallimento, esso si aggiunge ai tuo VP e viene rimescolato nel pool.

Nota che un ostacolo rimarrà nel quadretto “!” fino a che non viene incontrato. Non si muoverà mai a meno che qualcuno non lo incontri (e nemmeno verrà rimescolato con gli altri dischi sul tassello).

Un team di giornalista particolarmente noiosi insegue Kirk. Fortunatamente egli sa come sparare qualche palla velocemente (Bluff), ma nonostante questo la sua abilità potrebbe avere qualche problema con quel seguito. Egli tira Persuade (2) + Bluff (2/+1) come descritto sul disco, e tira 1P; non abbastanza per farli andare via. Ora essi vengono piazzati di fianco al suo ritratto. Nel turno seguente, Kirk incontra uno zombie e vince l’iniziativa. Poi tira il suo Attack (4) + Hand to

Hand (3/+1) che sarebbe normalmente di 5 dadi, ma i giornalisti gli fanno perdere un dado. Egli necessita di un 3S su di un tiro di 4 dadi, e fallisce. L’Outside Obstacle Disk è ora piazzato nel pool, non penalizza ulteriormente Kirk.

Sicurezza (Dischi Verdi)

(TN/Persuade, Initiative, Attack, Defense | VP = TN/Pers)

Quando una security viene incontrata, i personaggi possono essersi spinti troppo oltre, probabilmente entrando in un edificio dove non dovevano. Una procedura dettagliata per interagire con la sicurezza è descritta nella sezione **Sicurezza**.

Oggetti & Inventario

Gli oggetti sono veramente utili quando si tratta di sopravvivere durante un’avventura. Le armi incrementano in maniera definitiva le possibilità di sopravvivenza alle situazioni ostili, ed i kit di pronto soccorso aiutano a risistemarsi dopo delle scazzottate. In termini di gioco, gli oggetti sono identificati da dei dischi di colore azzurro.

Interagire con gli Oggetti (Dischi Azzurri)

Prendere, abbandonare, rubare o dare un oggetto conta come un’azione (vedi **Interagire con il Mondo** sopra).

Quando si arriva su un disco oggetto scoperto (qualcosa di precedentemente trovato) si può prenderlo senza una prova di abilità. L’oggetto in questione conta per i VP anche se è stato “usato precedentemente”.

Un personaggio è libero di dare uno dei suoi oggetti ad un altro personaggio se sono entrambi nello stesso quadretto. E’ possibile anche abbandonare o lasciare un oggetto a terra per recuperarlo in seguito se ce n’è bisogno, o per fare in modo che un altro personaggio possa raccogliarlo. In tal caso, l’oggetto viene piazzato sulla tavola da gioco a faccia in su.

Rubare gli Oggetti

Rubare o strappare con la forza un oggetto ad un altro personaggio richiede una prova d'abilità contrapposta. Puoi avere maggiori informazioni riguardo i tiri contrapposti nella sezione **Usare Attributi/Abilità con il Sistema di Gioco**. Di solito, un oggetto viene preso utilizzando le caratteristiche di Attack + Strength del personaggio contro l' Attack + Strength dell'altro personaggio.

Kirk non pensa che Sharon sappia che farsene del suo nuovo shotgun, così decide di cercare di prenderglielo. Egli tira sul suo Attack (3), mentre Sharon utilizza il suo Attack (2) per cercare di tenere l'oggetto. Nessuno dei due ha l'abilità Strength per aiutarsi, quindi Sharon ha bisogno di un po' di fortuna se vuole tenersi lo shotgun. Kirk tira un doppio 5, mentre Sharon ottiene una coppia di 4. Sharon deve dare a Kirk il suo shotgun e Kirk ottiene anche i suoi Punti Vittoria.

Limite di Peso Caricato - Carry Weight Limit (WT)

Il Peso di ogni oggetto è annotato sui dischi degli oggetti. Un personaggio può portare con se un peso di 5 senza problemi. Superare quel numero può essere causa di perdite accidentali di oggetti.

Quando un personaggio tenta di raccogliere oggetti che gli facciano superare il limite di 5, deve fare un tiro su Attack + Strength. Per ogni TN raggiunto, il personaggio potrà caricare un punto supplementare di peso in più rispetto ai normali 5. Comunque, questo tiro deve essere fatto ogni volta che un nuovo oggetto viene raccolto (è difficile anche per i personaggi più forti caricare più di 8 WT, e forzare la mano può costringere a perdere molte cose).

Se si fallisce il tiro (ottenendo un punteggio minore del peso totale degli oggetti che stai cercando di caricare), il personaggio dovrà lasciare il peso in eccesso sul quadretto attualmente occupato dalla miniatura.

Brian sta già portando con se un arsenale di armi ed equipaggiamento ed ha appena trovato una torcia che

vorrebbe proprio portare con se.

Attualmente, Brian sta portando con se un peso di 5, e deve tirare Attack + Strength ed il punteggio deve essere almeno un 6H per caricare la torcia. Con i suoi 6 dadi non dovrebbe essere un problema. Probabilmente Brian non dovrà preoccuparsi di perdere gli oggetti a causa del superamento del limite di peso.

Usare gli Oggetti

Tutti gli oggetti possono essere utilizzati quante volte il giocatore vuole, eccetto per lo shotgun che può essere usato solo tre volte.

Sicurezza

I dischi verdi rappresentano la security. I personaggi non sempre sono i benvenuti all'interno di edifici di altri proprietari, e gli effetti di sicurezza sono lì per evitare che questo accada...

Quando i personaggi incontrano la security dei luoghi, hanno tre opzioni: **nascondersi**, **scappare** o **interagire**. Le regole sul come **nascondersi** o **scappare** da un avversario sono descritte nella sezione **Combattimento & Salute**.

Se decidi di interagire con un disco della sicurezza, hai le seguenti opzioni:

Interagire con la Security

Se fallisci a nasconderti o a scappare dalla security, oppure scegli di averci a che fare intenzionalmente, tu devi incontrarla.

Le tue opzioni e le prove di abilità che dovrai affrontare dipendono dal tipo di Security che incontri.

1. **Allarme – Alarm** - Intelligence + Disarm per disattivare l'allarme. Non puoi scappare da un allarme.
2. **Guardia – Security Guard** - Persuasion + Bluff/Bribe/Bargain/Flirt/Threaten o anche ingaggiarla in combattimento*.
3. **Proprietario – Owner** - Persuasion + Bluff/Bribe/Bargain/Flirt/Threaten o ingaggiarlo in combattimento*.
4. **Cane – Dog** - Persuasion + Animal Handling o ingaggiarlo in combattimento*.

* Se avviene un combattimento, avrai un solo round di lotta. Il combattimento è descritto in dettaglio nella sezione **Combattimento & Salute**.

Se interagisci con successo con la security, il disco è aggiunto alla pila dei tuoi VP, e puoi continuare la missione con calma.. Se entri in combattimento e vinci, non guadagni alcun VP, e ricevi invece un disco *Failure* e scarti il disco *Security*.

Sharon non è furtiva come Kirk. E' stata infatti individuata dal proprietario dell'edificio che corre verso di lei, chiedendole perché sta andando in giro per casa sua. Sharon comincia dunque a spiegarli, con voce suadente, che si è persa. Lei tira su Persuasion (3) + Flirt (2/+1) sapendo che contro il proprietario è richiesta un 3S (3 in scala). Sharon tira un 1/2/2/3 che forma proprio una scala. Il proprietario le dice che lei può fermarsi fino a che desidera. Il disco Security viene aggiunto ai VP di Sharon e lei può continuare ad esplorare la casa con calma.

Fallire nell'interazione con la security

Se si fallisce ad aggirare la security, si viene forzati ad abbandonare l'edificio. Tutti i personaggi nella costruzione vengono immediatamente mossi nel quadretto fuori dalla porta più vicina. Il personaggio che ha incontrato la security guadagna immediatamente un disco *Failure*. Il disco della sicurezza viene rimescolato insieme agli altri rimanenti nella costruzione (vedi la sezione **Rimescolare i Dischi & Fallimento**).

Quando Steve segue Sharon, incontra un cane fastidioso che il proprietario tiene all'interno della cucina. Con le sue limitate abilità sociali egli fallisce a calmare il cane che comincia ad abbaiargli contro. In pratica, egli fugge fuori dall'uscita più vicina portandosi con se Sharon, dove essi prendono un attimo di respiro. A causa del suo fallimento, Steve prende un disco Failure e lo piazza sulla sua scheda.

Rimescolare Dischi & Fallimento

Anche se è una gran cosa trovare oggetti ed alleati durante la partita, i giocatori non sempre riescono ad ottenerli o a mantenerli.

Quando un personaggio fallisce nel superare il TN di un disco, i dischi vengono rimescolati.

Quando rimescoli i dischi. Tutti i dischi *coperti* nell'edificio sono raccolti e rimescolati (a faccia in giù). Dopo, verranno distribuiti sui "?" sul tassello (come desidera il giocatore).

- I dischi sui quadretti nella strada non vengono rimescolati; piazzali solo coperti in modo che vengano incontrati di nuovo.

Fallimento

Anche se i personaggi stanno tentando di aiutare gli altri, non sempre vengono creduti. Se i personaggi si comportano in maniera strana inoltre, peggioreranno il loro rapporto con la popolazione anche di più!

Fallire nell'influenzare la gente, abbattere porte e finestre, fare scattare allarmi e uccidere persone innocenti sono tutti modi per guadagnare l'odio della popolazione del luogo. Durante il corso della partita, i giocatori terranno traccia del clima di sfiducia attorno a loro con i *Failure Disk* (viola).

Quando un personaggio guadagna tre di queste dischi, essi vengono scartati insieme e tutti gli oggetti ed alleati del personaggio vengono messi a terra, sotto la miniatura del personaggio.

Il personaggio deve ora impiegare un'azione per raccogliere ogni oggetto, e deve riuscire nuovamente nelle prove di persuasione per riconquistare i vecchi alleati. Ovviamente, gli oggetti e gli altri dischi possono essere anche raccolti da altri.

- Nota che i Punti Vittoria legati a quegli oggetti ed alleati sono perduti, fino a che non vengono riconquistati.

Mentre Steve scappa dal cane che non è riuscito a controllare, perde la fiducia della comunità, e raggiunge la soglia dei 3 dischi Failure. La sua pessima giornata riesce a peggiorare! Steve perde tutti gli oggetti che stava

portando con se e li lascia in una pila a terra.

"Forse è meglio che questo lo tenga io per te" dice Sharon raccogliendo la pistola appena perduta dall'amico.

Cooperazione

Benchè il giocatore con più VP "vinca" la partita, WDC si concentra sulla cooperazione fra i giocatori. In cambio dell'aiuto degli altri, i personaggi possono offrire oggetti, aiuto o anche VP.

Un personaggio può dare liberamente ad un altro personaggio un oggetto se i due stanno nello stesso quadretto.

Se un personaggio muore, tutti gli altri personaggi ricevono un danno permanente che non può essere rimosso fino alla fine della partita.

I personaggi possono barattare oggetti, alleati, punti vittoria o informazioni.

I personaggi che aprono con successo una porta possono invitare tutti gli altri entro un massimo di 3 quadretti nell'edificio con loro.

I personaggi possono cooperare contro i problemi più grossi ed assistersi gli uni gli altri.

Aiuto fra Personaggi

La regola più importante riguardo la Cooperazione è l'Assistenza fra Personaggi. Gli alleati ed i personaggi possono aiutare a migliorare un tiro di dado. L'Assistenza non può essere concessa su tiri di Movimento o Percezione.

Per assistere un altro personaggio, quello che aiuta deve essere nello stesso quadretto del personaggio che agisce. Comunque, i personaggi entro 3 quadretti dal personaggio attivo (se sono entro la loro Linea di Vista) possono istantaneamente muovere nel quadretto occupato dal personaggio che agisce gratuitamente, prima che il tiro venga effettuato.

Questo vale anche nelle situazioni di combattimento.

Ritirare

(L'assistenza avviene tramite l'Attribute + Skill utilizzati. Essi ti dicono il numero di dadi che il personaggio che agisce può ritirare)

L'aiuto viene offerto tramite la possibilità di ritirare i dadi. Un personaggio può ritirare tanti dadi quanti sono quelli presenti nell'attribute + skill del personaggio che aiuta.

Si può solamente ritirare ciascun dado una volta per aiuto. Un personaggio con 4 dadi che tenta di assistere un personaggio con 3 dadi permette di ritirare 1, 2 o 3 dadi nello stesso tempo.

Valerie sta cercando di convincere una guardia particolarmente poco amichevole. La sua amica Sharon l'ha seguita all'interno dell'edificio e le offre il suo aiuto. Valerie accetta di buon grado, offrendole 1 VP se avranno successo. La miniatura di Sharon si muove vicino a quella di Valerie.

Valerie tira la sua Persuasion (3) contro la guardia, ed ottiene una coppia di 2 ed un 3. Questo non è abbastanza per impressionare la guardia. Comunque, la Persuasion (3) + Flirt (2/+1) di Sharon permette a Valerie di ritirare fino a 3 dadi ed avere un'altra chance di convincere la guardia che loro sono del posto! Valerie ritira uno dei due nella speranza di ottenere un 1 o un 4. Ritira ed ottiene 1. Così Valerie guadagna 3 VP e ne dà uno come promesso a Sharon, tenendosi per se 2 VP.

Combattimento & Salute

Interagire con le Orde del Maligno non è proprio come fare una passeggiata ai giardini. Quando accadono eventi ostili, spesso sono letali e sanguinosi. I personaggi farebbero meglio ad affrontare i combattimenti in funzione delle loro abilità ed equipaggiamenti. Quando un mostro viene neutralizzato, i personaggi hanno liberato il mondo dall'ennesimo essere malvagio.

Evitare ad un Avversario

(Dexterity + Sneak contro l'Initiative (I) dell'avversario)

Nel momento in cui un disco security/adversary viene girato nella Linea di Vista, un personaggio può tentare di evitare l'incontro utilizzando Dexterity + Sneak. Se il tiro supera il TN dell'iniziativa dell'avversario o della sicurezza, la prova di nascondersi ha avuto successo. In questo caso, rimescola i dischi (come descritto nella sezione **Rimescolare i dischi & Fallimento**).

Se il tiro non ha successo, o se il personaggio non desidera evitare l'incontro, dovete interagire con la security o combattere con l'avversario come normale.

Kirk, il Signore dei Ladri, tenta di aggirare una guardia senza farsi notare. Egli tira sulla sua Dexterity (4) cercando di ottenere almeno una coppia per evitarla. Ottiene un 2/3/4/4, che è abbastanza per aggirare la guardia non visto. La guardia viene messa coperta e rimescolata con gli altri dischi dell'edificio.

Tirare l'Iniziativa

(Dexterity/Initiative contro l'Initiative (I) dell'avversario)

L'iniziativa ti dice quale combattente attacca per primo. Agire prima è una buona cosa, poiché se sei veloce abbastanza potresti mettere fuori gioco l'avversario prima che abbia la possibilità di danneggiarti. Se un personaggio vince l'iniziativa, può anche fuggire.

L'iniziativa è tirata una volta prima di ogni nuovo combattimento, prima di qualunque attacco.

Per tirare l'iniziativa, tira su Dexterity/Initiative contro l'Initiative (I) dell'avversario. Se ottieni o superi la sua I, allora puoi agire per primo. Altrimenti, agisce per primo l'avversario.

Fuggire/Ritirarsi

(Vinci l'iniziativa, tira sulla Speed e tenta di battere la Speed dell'avversario)

I personaggi non sempre vogliono affrontare i loro peggiori incubi, specialmente se l'avversario è più forte.

Per fuggire, un personaggio deve prima di tutto vincere l'iniziativa. Se riesce, può tirare come normale il suo movimento (dando al personaggio un movimento supplementare in un singolo turno!). Se il movimento supera la Speed (S) dell'avversario, allora egli può muoversi lontano dall'avversario come normale. Se il personaggio fallisce questo tiro, deve combattere.

Dopo che un personaggio si è ritirato, gli avversari muoveranno con tutta la loro Speed verso di lui a meno che il personaggio non sia fuori dalla loro Linea di Vista. **Durante il prossimo movimento del personaggio, un personaggio che si è mosso 2 volte deve dimezzare i propri punti movimento a causa dell'affaticamento.**

- Non è possibile fuggire da un allarme.
- Se c'è più di un personaggio attivo nel combattimento (ingaggiato), il personaggio può semplicemente muoversi senza alcun tiro e senza dover battere l'iniziativa

(l'unico tiro richiesto è quello di movimento per vedere quanto lontano il personaggio va).

- Se inizi il tuo turno nello stesso quadretto di un avversario, non devi vincere l'iniziativa per scappare, ma devi comunque battere la sua Speed.

Attaccare & Difendersi

(Attack + abilità di attacco + arma utilizzata contro la Defense* o Dexterity + Dodge dell'avversario)

Quando un personaggio decide di attaccare dopo aver vinto l'iniziativa, oppure se l'avversario ha vinto l'iniziativa, avviene un combattimento.

Se il personaggio è l'attaccante, egli tira Attack + abilità di attacco + arma utilizzata e cerca di ottenere il TN della difesa dell'avversario.

Se il personaggio si sta difendendo, tira Defense O Dexterity + Dodge e prova a superare il TN dell'attacco dell'avversario.

Quello che fallisce nel difendersi riceve un punto di danno.

Gli avversari, spesso, hanno solo 1 Health, quindi cadono dopo un solo attacco riuscito, mentre i personaggi tengono traccia del danno prendendo i dischi *Damage* (viola).

Se entrambi i combattenti sono ancora vivi dopo questo stage, quello che non ha attaccato durante il primo round ha la possibilità di contrattaccare. Ripeti i passi sopra ma questa volta sta al combattente che ha perso l'iniziativa attaccare e all'altro difendersi.

Se hai schivato con l'abilità *Dodge* un attacco, ma non hai superato il TN richiesto, non hai la possibilità di attaccare la prossima volta che tocca a te farlo, e l'avversario cercherà di colpirti ancora. Se invece la schivata supera il TN richiesto, puoi attaccare normalmente durante il tuo round.

* Per il danno, vedi la parte inerente la Salute descritta sotto.

Riassunto del Round di Combattimento

Sniper Rifle	Crossbow	Shotgun	Pistol	Armi da lancio		Dadi
				Taglienti	Contundenti	
-	-	0	-	-	-	+3
2/3/4	-	1	0	-	-	+2
-	1	2	1	0	-	+1
-	2	3	2	1	1	Nessuno
-	3	4	3	2	-	-1
-	4	-	4	-	-	-2
-	5	-	5	-	-	-3

- Decidere l'iniziativa per vedere chi attacca e chi difende per primo. Il personaggio tira Dexterity/Initiative contro l'Initiative (I) dell'avversario.
- Quando un personaggio attacca: tira Attack + abilità di attacco + arma utilizzata contro la Defense (D) – Damage* dell'avversario.
- Quando un personaggio si difende: tira Defense O Dexterity + Dodge contro l'Attack (A) dell'avversario.
- Quando un personaggio fallisce nel difendersi, riceve un disco di danno. Un avversario è battuto da un attacco riuscito, e viene aggiunto ai VP del suo uccisore.

* Vedi la sezione **Salute**, sotto.

Quando combatti con la Security (dischi verdi), una lotta dura solo 1 round; contro un Avversario (dischi rossi) il combattimento dura 3 round, o fino a che uno dei due contendenti muore. Una volta che entrambi i combattenti hanno attaccato e difeso, quello che ha vinto l'iniziativa può attaccare di nuovo. Dopo l'attacco, quello con l'iniziativa più bassa attacca per la seconda volta. E via così fino a che non passano 3 round.

- Nota che puoi assistere un altro personaggio in tutti i tiri di combattimento (su Initiative, Defense ed Attack), ed altrettanto possono fare i tuoi alleati!

Attacchi a Distanza

(Conta i quadretti di distanza dall'avversario e controlla nella tabella sopra.)

Quando i dischi di un avversario o una Security (vivente) vengono scoperti grazie alla Linea di Vista, un personaggio con un'arma a distanza può sparare un colpo contro di loro prima che avvenga il combattimento ravvicinato. Ciò può avvenire solo se non hai ancora effettuato la tua azione. Se si decide di fare così, il personaggio non può tentare di nascondersi (non può essere tentata la prova di *Sneak*) per evitare l'avversario.

Il numero di dadi utilizzato dipende dall'arma usata e dalla distanza dal mostro. Per sapere quanti usarne, utilizzare la tabella di seguito. Le armi indicano il numero di quadretti di distanza dall'avversario, e la colonna più a destra dice quanti dadi l'arma aggiunge o sottrae al proprio tiro di Attribute + abilità di combattimento.

- Il simbolo (-) significa che l'avversario è troppo lontano o troppo vicino, o che comunque non può essere colpito a distanza diverse da quella indicata.
- Nota che a raggio 0 (cioè nello stesso quadretto) l'arma dà il normale bonus al tiro.
- La colonna delle armi da lancio taglienti e contundenti serve se lanci un'arma da mischia contro l'avversario. Se lo fai, l'oggetto viene piazzato nello stesso quadretto in cui sta l'avversario nel

momento in cui hai lanciato l'arma, anche se l'attacco non ha avuto successo. L'arma si considera utilizzata e non perdi i VP ottenuti per quell'arma; comunque, non puoi ottenerne altri se la vai a riprendere.

- Non puoi assistere qualcuno mentre effettua un attacco a distanza.
- Se il colpo a distanza manca, ed un altro personaggio/ alleato/ avversario è in un quadretto vicino al bersaglio, questa persona/ animale/ mostro prende automaticamente il danno. Tu riceverai VP o dischi Failure come normale a seconda del bersaglio colpito.
Se ci sono diversi possibili bersagli nelle vicinanze, decidi casualmente quale viene colpito dal colpo sparato.
- Quando sconfiggi un avversario con un attacco a distanza, non guadagni VP in relazione all'A dell'avversario, ma solo in funzione del TN difensivo.

Combattimento con Due Armi

Se possiedi l'abilità "*Two-Fisted*" puoi utilizzare due armi da mischia – *Hand to Hand* (HtH) – nello stesso round. Quando fai questa scelta, tiri per il primo attacco con la prima arma come normale, poi usi la seconda arma con una penalità di 2 dadi.

Bruce tenta di attaccare uno zombie utilizzando un coltello in una mano ed una chiave inglese nell'altra. Quando è il suo turno per attaccare, egli somma il suo Attack (4) + Hand to Hand (5/+2) + la sua arma primaria (il coltello +1), e tira 7 dadi. Se lo zombie sopravvive a questo attacco, Bruce può tentare nuovamente, ma questa volta con la chiave inglese, tirando il suo Attack (4) + Hand to Hand (5/+2) + la sua arma secondaria (la chiave +1) -2. Dunque tirerà 5 dadi col suo secondo attacco.

Salute - Health

Di solito un personaggio ha un punteggio di Health pari a 4, che può temporaneamente abbassarsi a causa dei dischi di danno. Quando un personaggio ha più dischi *damage* della

Health che possiede, si può supporre che egli sia morto e rimosso dal gioco.

Quando un personaggio muore, tutti i giocatori rimanenti prendono un punto di danno. Tutti gli oggetti del personaggio morto e gli alleati vengono piazzati sul quadretto dove è morto il personaggio. Ovviamente l'equipaggiamento in questione può essere raccolto da chiunque arrivi sul quadretto (e si curi di fronteggiare chi ha ucciso il suo amico).

I dischi *Damage* riducono anche l'efficacia difensiva di un personaggio. Quando le cose cominciano ad andare male, andranno rapidamente peggio! In effetti, ogni disco di danno si sottrae al punteggio di *Health* del personaggio, e questo riduce il potenziale di difesa e quello di movimento – e quindi anche qualunque tentativo egli faccia di fuggire.

Guarire - Healing

(Medical + First Aid pari al numero di dischi Damage rimossi ed ai VP guadagnati)

Per curare un altro personaggio devi trovarti nello stesso quadretto, e poi spendere un'azione.

Per curare se stessi è necessario rinunciare al proprio intero turno (incluso il tiro di movimento).

Devi tirare su *Medical + First Aid*. Il numero di successi determina il numero di segnalini di danno che possono essere rimossi dalla scheda, ed il numero di VP guadagnati. Non si possono ricevere VP curando se stessi.

Robert ha subito parecchi danni contro un vampiro. Il suo amico Kirk decide di curare le ferite, per quanto gli è possibile Egli tira su Medical (2) + First Aid (2/+1) e tira un 6. Robert può ora rimuovere uno dei suoi dischi damage e Kirk aggiungere un altro Punto Vittoria nella sua scheda.

Esempio di Combattimento

Lo specialista del combattimento Brian decide di ingaggiare un grosso zombie (Adversary 5), che sembra uno dei più grossi del posto. Brian fa un tentativo di nascondersi al mostro come prima cosa (dato che non si sente così stupido oggi). Tira sulla Dexterity (3) + Sneak (0) e tenta di battere l'I (3S) dello zombie. Tira 2/2/3

che non è abbastanza per evitare lo zombie. Avendo fallito, Brian tenta un attacco a distanza con la sua pistola. Un colpo viene sparato verso lo zombie che dista 2 quadretti. Attack (4) -1 (per la distanza) = 3. Brian ha nuovamente sottovalutato il nemico, poiché non c'è modo che egli possa superare la difesa del mostro (3S) con solo 3 dadi. Quindi ora è il momento dell'iniziativa.

Brian tira la sua Initiative (3), 4/5/5, che fallisce a raggiungere la 3S dello zombie. Lo zombie avanza 3 quadretti ed ora è vicino a Brian. Brian cerca di difendersi con 4 dadi contro l'attacco dello zombie che è un 3S. Brian non ha l'abilità Dodge e la sua Dexterity non è buona come la sua Defense, quindi sceglie di usare Defense (4). Tira una coppia. Ouch! Gli artigli dello zombie aprono una brutta ferita sul suo torace. Il giocatore di Brian prende il disco di danno e lo piazza sulla scheda. Ora sta a Brian.

Egli può usare la sua abilità di Hand to Hand che concede a lui un dado supplementare o la sua pistola che gli ne dà 2. Naturalmente, egli usa la pistola. Tira il suo Attack + i 2 dadi bonus concessi dalla pistola. Con 6 dadi (sì, Brian è un tizio bello grosso!) ha bisogno di tirare un 4S o più alto per vincere.

Sfortunatamente, non è così facile. Brian tira 2/3/3/4/4, e manca il colpo. Ora comincia il secondo round.

Nuovamente, lo zombie attacca per primo. Brian tira la sua Defense che questa volta è ridotta di uno a causa del danno precedentemente subito. Egli tira un 6, e lo zombie gli sferra un colpo alla spalla. Brian sta cominciando a preoccuparsi per tutti i danni subiti. Il giocatore di Brian afferra i dadi e spera nella buona sorte, e tira sei dadi sulla tavola

2/3/3/4/5/6. Questa è una scala con 5 dadi! Fortunatamente, Brian prende lo zombie dal campo di gioco e lo aggiunge alla sua collezione di VP.

Il turno che segue egli chiede aiuto a Steve per ciò che riguarda le ferite. Steve tira su Medical (3) + First Aid (2/+1) e tira una coppia. Questo è abbastanza per rimuovere tutti i dischi di

danno da Brian. Steve riceve due Punti Vittoria per il disturbo.

Punti Vittoria (VP)

I Punti Vittoria (o *Victory Point*) sono la parte più importante del gioco. Molti scenari elencano un quantitativo di VP che tu devi avere per “vincere”. I VP possono anche essere spesi per evitare dei brutti momenti e per continuare a giocare!

I modi per ottenere VP includono aggirare la sicurezza senza ucciderla, sconfiggere avversari, ottenere oggetti ed alleati, curare altri personaggi, scambiare con altri personaggi ed, infine, risolvere parti dello scenario. I VP possono anche essere dadi dall'Arbitro o da un voto a maggioranza a chi ha giocato meglio durante la serata.

Quando si conteggiano i VP, essi sono pari al TN di ogni cosa tu abbia incontrato. Vedi la sezione **Il Sistema di Gioco** per vedere quanto vale un certo TN. Usa dei dadi, dei segnalini o tieni dei dischi per tenere traccia del tuo attuale ammontare di VP.

Oggetti - Items: I VP sono pari al TN richiesto per trovare l'oggetto.

Alleati - Allies: I VP sono pari al TN richiesto per convincere l'alleato a seguire il personaggio.

Sicurezza - Security: I VP sono pari al TN richiesto per aggirare la security, nessun VP viene guadagnato se li combatti.

Avversari - Adversaries: I VP sono pari al TN di Defense + Attack* dell'avversario.

Ostacoli - Obstacles: I VP sono pari al TN richiesto per evitare l'ostacolo.

* Se l'avversario è attaccato ed ucciso con un attacco a distanza, il punteggio di attacco non conta per il numero di VP.

Se utilizzi un oggetto non perdi i Victory Points concessi dallo stesso.

Spendere VP

I VP possono essere spesi nella seguente maniera:

1 VP = Ritira un dado*

2 VP = Aggiungi un dado al tiro*

3 VP = Annulla un tiro sulla tabella “*Oh Crap!*” prima di tirarlo.

5 VP = Togli un disco *Failure*.

10 VP = Compra 1 punto abilità. Questo può essere utilizzato per migliorare un'abilità o per guadagnarne una nuova.

I Punti Vittoria possono essere spesi solo prima di un tiro, eccetto quando si comprano i re-roll.

* Puoi spendere al Massimo 3 VP su di un singolo tiro di dadi.

VP Negativi

Se perdi un oggetto o un alleato perderai anche i VP pari al TN rispettivo. Questo potrebbe portare ad un ammontare negativo di VP. Se la partita finisce ed hai dei VP negativi, devi perdere un'abilità (di tua scelta).

Punti Esperienza

Se un personaggio conclude uno scenario e vince, egli riceve 1 punto esperienza che può essere usato per alzare permanentemente un attributo di 1 punto. Nessun attributo può migliorare oltre il sesto livello.

Fato

Il Fato aggiunge ulteriore suspense al gioco, ed è per questo che c'è un dado rosso. Ogni volta tiri per il movimento, cambia uno dei tuoi dadi con il dado rosso per vedere che cosa ti riserva il tuo destino.

Il dado rosso viene trattato come un dado normale, con l'eccezione che se ottieni un 1 o un 6 su quel dado potrebbero capitare delle cose cattive o buone, rispettivamente. Il risultato conta comunque ai fini del movimento.

“Oh Crap!” – “Oh cavolo!”

(Su di un risultato di 1 sul dado rosso tira 2d6 sulla tabella “*Oh Crap!*”)

Con un tiro di 1 sul dado rosso, tira 2d6 su questa tabella prima che il movimento avvenga, e segui il risultato. Se non puoi fare ciò che la tabella dice (ad esempio non hai un alleato da dare ad un altro giocatore), non accade nulla.

2. Tutti i tuoi TN sono incrementati di uno fino al tuo prossimo turno.
3. Dai 1 oggetto ad un altro giocatore.
4. Dai 1 alleato ad un altro giocatore.

5. La prossima porta che provi ad aprire rimarrà chiusa indipendentemente da cosa tiri.
6. Dai 2 VP ad un altro personaggio.
7. Non puoi uscire dal tassello in cui sei fino al prossimo turno.
8. Il tuo movimento è dimezzato per questo turno.
9. Perdi il resto del turno.
10. Ottieni un disco *Failure*.
11. Prendi un disco di danno ogni volta che ti muovi fino a che un altro giocatore non ti guarisce.
12. La tua prossima prova di abilità fallisce.

“WooHoo!” – “Yahoo!”

(Su di un risultato di 6 sul dado rosso tira 2d6 sulla tabella “WooHoo!”)

Con un tiro di 6 sul dado rosso tira 2d6 su questa tabella prima del tuo movimento, e segui il risultato. Se non puoi fare ciò che ti viene descritto, non succede nulla.

2. Tutti i tuoi TN sono abbassati di 1 fino al tuo prossimo turno.
3. Prendi 1 oggetto a caso da un altro giocatore senza un tiro contrapposto.
4. Prendi 1 alleato a caso ad un altro giocatore senza una prova contrapposta.
5. La tua prossima porta è aperta.
6. Prendi 1 VP da tutti gli altri personaggi.
7. Guarda tutti i dischi su di un qualunque tassello in gioco.
8. Il tuo movimento è raddoppiato per questo turno.
9. Hai un altro turno.
10. Togliti 1 disco *Failure*.
11. Togliti 1 disco *Damage*.
12. La tua prossima prova di abilità è un successo automatico (escludendo i tiri di percezione e movimento).

Forza di Volontà & Magia

La Forza di volontà è la cosa che ti fa andare avanti. Non importa quanti muscoli tu abbia, se non c'è la volontà, non si può andare avanti. All'inizio di uno scenario la Forza di Volontà (*Willpower*) è pari alla Salute (*Health*). Da quel

momento in poi, si tiene traccia del Willpower in maniera separata rispetto all'Health. Una volta che il Willpower sia sceso a 0, non è più possibile fare altre azioni (eccetto il movimento).

Di solito, il Willpower viene perduto ogni volta che si fallisce il lancio di un incantesimo (vedi “Magia” sotto), ma si può perdere W anche quando si fugge da un avversario.

- Si può recuperare un punto di W perdo non facendo alcuna azione e non muovendo per un turno.
- Il Terapeuta ti fa recuperare un punto Willpower perduto per turno (gratuitamente).

Magia

A parte le terribili creature, ci sono altri segreti dimenticati dagli uomini che i personaggi possono scoprire durante le loro avventure. Uno fra quelli di maggior valore è l'arte della magia. La Magia può essere usata da tutti i personaggi, ma di solito richiede un potere mentale da non sottovalutare se si vuole riuscire. A parte una buona intelligenza, la Magia richiede anche alcune componenti che si trovano intorno alla città. Queste componenti magiche sono rappresentate dai dischi marroni, ciascuno dei quali rappresenta un unico componente.

Le componenti presenti sono:

- Animal Components – Componenti animali
- Candle/Flame – Candela/Fiamma
- Crystal – Cristallo
- Incense – Incenso
- Minerals – Minerali
- Orb – Sfera
- Plant Components – Componenti vegetali
- Precious Metal – Metalli preziosi
- Scroll – Pergamena

Lanciare un incantesimo richiede un'azione.

Quando lanci un incantesimo, devi anche scartare le componenti richieste e lanciare sulla tua Intelligence + Occult Knowledge. Non perdi VP per le componenti scartate.

E' possibile usare un incantesimo per attaccare, e questo conta come un tiro d'attacco.

Sostituisci il tuo normale tiro di Attack + abilità

d'attacco + arma utilizzata contro la Defense dell'avversario. La difesa è normale.

- Guadagni VP pari al costo dell'Incantesimo ogni volta che lo lanci con successo.
- Solo il giocatore attivo può lanciare incantesimi. Altri giocatori possono assistere al lancio della magia, ma non possono lanciare incantesimi.
- Quando un incantesimo fallisce, un punto di Forza di volontà viene perduto. Vedi la sezione riguardante la **Forza di Volontà**.
- Quando non si usano le magie, non c'è alcun bisogno di utilizzare le componenti magiche.

Incantesimi

Dispel Magic – Dissolvi Magie

Difficoltà: 3S

Componenti: Cristallo e metalli preziosi

Annulla un altro incantesimo, oppure cancella gli effetti di uno che è già stato lanciato.

Locator Spell – Incantesimo Localizzatore

Difficoltà: -

Componenti: Sfera

Questo incantesimo ti permette di trovare oggetti ovunque sul tavolo. Se l'incantesimo ha successo, puoi guardare un numero di dischi pari al TN ottenuto. Questo incantesimo può anche essere utilizzato per trovare qualcosa di specifico per lo scenario in cui si gioca, e le regole per fare questo saranno descritte nello scenario.

Summon Spell – Incantesimo d'Evocazione

Difficoltà: da 3S a 4K

Componenti: Componenti animali e pergamena

Questo incantesimo evoca "qualcosa" che può combattere per te. L'evocato combatterà per 1d6 round di combattimento. L'avversario/sicurezza con cui combatterà avrà sempre il primo attacco e attaccherà sempre la creatura al posto del personaggio. La forza della creatura è determinata dal TN ottenuto.

TN ottenuto	Attacco/Attack	Difesa/Defence
3S	A 3	D 4
3K	A 4	D 4
4S	A 4	D 5
4K	A 5	D 5

Le creature evocate non si ritireranno mai, e finché combatteranno potrai muovere la tua miniatura lontano dall'avversario senza dover tirare per la fuga.

Inoltre, esse verranno trattate come normali mostri. Una volta che la loro difesa viene battuta, vengono considerate morte.

Invece che fare un tiro turante il combattimento, puoi impiegare un'azione per evocare una creatura. Solo una creatura alla volta può essere evocata.

Freeze – Congelare

Difficoltà: 3S

Componenti: Incenso

Il bersaglio non può muovere per 1d6 turni (o round in combattimento). Il bersaglio deve essere nella Linea di Vista dell'incantatore quando l'incantesimo viene lanciato. Può essere usato su qualunque creatura vivente.

Se congeli una creatura in combattimento, essa non ti attaccherà. Comunque, devi ancora sconfiggere la sua difesa per cercare di ucciderla. In tal caso, guadagnerai un ammontare di VP pari alla suo TN difensivo.

Light Spell – Incantesimo di Luce

Difficoltà: 1P

Componenti: Cristallo

Contrasta qualunque penalità dovuta all'oscurità e dura per 1d6 turni.

Pass Through –Attraversamento

Difficoltà: 3K

Componenti: Minerali

Permette all'incantatore di passare attraverso la solida roccia, attraverso gli oggetti inanimate, attraverso le porte ed i muri.

Fire Missile – Proiettili di Fuoco

Difficoltà: 4S

Componenti: Fuoco, Minerali

Un attacco a distanza che cause un 8d6 Attack. Il personaggio deve essere nella Linea di Vista del bersaglio per lanciare l'incantesimo.

Control - Controllo

Difficoltà: 3S

Componenti: Incenso, Fiamme

Puoi controllare un essere vivente per un'azione, che viene presa immediatamente dopo che l'incantesimo ha avuto successo. Il bersaglio deve essere nella Linea di Vista

dell'incantatore. Puoi controllare una creatura in combattimento ed uccidere. Vedi l'incantesimo "Freeze" per i dettagli. Può essere utilizzato su ogni cosa vivente. Se controlli una creatura in combattimento essa non può attaccarti (a meno che non lo ordini tu esplicitamente).

Devi ancora superare la sua Defense per ucciderla. Guadagni VP solo per la sua difesa se riesci ad ucciderla mantenendola bloccata.

Translocate – Trasporto

Difficoltà: 3K

Componenti: Sfera

Muovi da una locazione ad un'altra (legale) sulla tavola attuale, determinate dall'incantatore. Non puoi piazzare nuovi tasselli quando ti muovi con questo incantesimo.

Protection – Protezione

Difficoltà: 4K

Componenti: Pergamena

Un giocatore sotto questo incantesimo non può essere bersagliato da un altro incantesimo o ricevere danni per 1d6 turni. I personaggi possono fare azioni come normale.

Glossario

Adversary (Disco rosso) – Avversario: Rappresenta un nemico ostile che devi combattere.

Ally (Disco giallo) – Alleato: Rappresenta un alleato che puoi portare con te ed utilizzare.

Attack (A) - Attacco: Quanto abile è il personaggio nel combattere.

Attributes – Attributi: Le capacità fisiche e mentali dei personaggi.

Carry Weight Limit (WT) – Limite di Peso:

Rappresenta l'ammontare di oggetti che un personaggio può caricare. Inizialmente 5.

Character – Personaggio: La persona che un giocatore controlla durante la partita.

Description (Scheda del personaggio) – Descrizione:

Una breve descrizione del personaggio.

Defense/Health (D) – Difesa/Salute: L'abilità del personaggio di difendersi e di resistere al dolore.

Dexterity/Initiative (Dex) – Destrezza/ Iniziativa: La grazia, l'agilità e la flessibilità del personaggio.

Difficulty (TN) – Difficoltà: Ti dice quanto complessa è un'azione.

Disk – Disco: I segnalini rotondi rappresentano un avversario (rossi), un alleato (giallo), un oggetto (azzurro), seccature (grigio), sicurezza (verdi), ostacoli (arancio), oggetti magici (marroni) o dischi per tenere traccia di alcuni effetti particolari (viola).

Experience – Esperienza: Punti abilità guadagnati.

Full House – Full: Una coppia ed un tris nello stesso tiro.

GM (Game Master) – Arbitro: Il giocatore che prepara e controlla lo scenario.

Intelligence (Int) – Intelligenza: L'astuzia e il quoziente intellettuale del personaggio.

Item (Disco azzurro) – Oggetto: Rappresenta un oggetto che puoi raccogliere ed usare.

Line of Sight (LOS) – Linea di Vista: Rappresenta quanto un personaggio può vedere lontano.

Magic – Magia: L'arte dell'usare gli incantesimi.

Magic Components (Disco marrone) – Componenti

Magici: Componenti magici, utilizzati per gli incantesimi.

Medical (Med) – Medicina: L'abilità del personaggio nell'arte medica.

Movement – Movimento: Rappresenta quanto lontano un personaggio/ NPC può muovere.

Miniature: Le miniature rappresentano fisicamente un personaggio sul tavolo di gioco.

Name (Scheda del personaggio): Il nome del personaggio.

Non Player Character (NPC) – Personaggio non giocante: Un personaggio che non è controllato da un giocatore.

Nuisance (Disco grigio) – Seccatura: Rappresenta un alleato che non vorresti ma che ti mette i bastoni fra le ruote in ogni modo.

Numbered Disk (Disco nero) – Disco numerato:

Servono per tenere traccia di diversi aspetti in scenari specifici.

Occupation (Scheda del personaggio) – Occupazione:

Cosa fa il tuo personaggio per vivere.

Of a Kind – Di un tipo: Rappresenta un tiro di dado dove 3 o più dadi presentano gli stessi numeri nello stesso momento.

Opposed Skill Check – Prova contrapposta: Una prova contro un avversario, colui che tira più alto vince.

Outside Obstacle (Disco arancio) – Ostacolo esterno:

Rappresenta un ostacolo che devi affrontare per continuare.

Pair – Coppia: Rappresenta un tiro di dado dove 2 numeri sono identici.

Persuasion (Pers) – Persuasione: Le abilità sociali del personaggio.

Player – Giocatore: Chiunque stia giocando il gioco.

Disco viola (Condition - Condizione): Tengono traccia delle cose che sono successe durante la partite, come il danno, I fallimenti, le porte o le finestre rotte.

Spells – Incantesimi: Potenti trucchi della mente che possono essere utilizzati da un personaggio e da alcuni avversari.

Quote (Scheda del personaggio) – Citazione: La citazione favorita del personaggio.

Security (Disco verde) – Sicurezza: Rappresenta gli agenti di sicurezza con cui dovrai interagire.

Simple Roll – Tiro semplice: Un semplice tiro, più alto è, meglio è.

Skill Check – Prova di abilità: Una prova contro una difficoltà che richiede un tiro di attributi e abilità.

Speed (S) – Velocità: Quanto veloce può essere un personaggio mentre si muove.

Six High (6H) – Sei: Rappresenta un tiro di dado dove almeno uno è un 6.

Skills – Abilità: Le abilità che il personaggio ha imparato.

Skill points – Punti abilità: Utilizzati per comperare nuove abilità.

Square – Quadretto: Uno dei quadretti sopra un tassello.

Straight – Scala: Rappresenta un tiro di dadi dove almeno tre numeri si susseguono.

Target Number (TN) – Soglia: Rappresenta la difficoltà di un tiro di dadi.

Tile – Tassello: Una parte del tavolo di gioco, spesso rappresenta un edificio o un'area.

Victory Point (VP) – Punti Vittoria: Necessari per vincere la partite, o per evitare brutti accadimenti.

WDC: When Darkness Comes, il gioco che stai giocando.

Willpower (W) – Forza di Volontà: La forza interiore che permette di andare avanti.

WT (Carry Weight Limit): Rappresenta l'ammontare di oggetti che un personaggio può caricare.