Sleeping Gods DISTANT SKIES

REGOLAMENTO

1-4 giocatori, età 14+, 1h - 15h

PANORAMICA

San Francisco, 1937. Il vostro aereo cargo attraversa un portale nel cielo, trasportandovi in un paesaggio aspro, pieno di creature bizzarre, divinità cospiratrici e pericoli incalcolabili. Riuscirete a fare ritorno nel vostro mondo prima che il portale si chiuda?

Sleeping Gods: Distant Skies è un sequel indipendente ambientato nel mondo di *Sleeping Gods*. Sebbene sia basato su elementi narrativi introdotti dal primo gioco, non è necessario aver giocato a *Sleeping Gods* per godersi questo capitolo. Il gioco presenta nuovi personaggi e storie inedite, mentre gli elementi del gioco originale vengono spiegati man mano che li incontrate.

Obiettivo del gioco

Il vostro obiettivo in *Sleeping Gods: Distant Skies* è cercare di fare ritorno a San Francisco sopravvivendo ai pericoli di un mondo sconosciuto. Per riuscirci dovrete viaggiare sull'atlante, esplorare luoghi, completare missioni e trovare rari simulacri che hanno il potere di farvi tornare a casa.

Introduzione a fumetti

Vi consigliamo caldamente di approcciarvi al gioco partendo dall'introduzione a fumetti. Questo opuscolo vi guiderà attraverso la preparazione e le regole basilari per permettervi di esplorare fin da subito il Mondo Errante!

Sapete già giocare a *Sleeping Gods*?

A p.30 troverete una panoramica delle regole nuove e di quelle modificate.

SOMMARIO

Per il contenuto e le istruzioni relative alla preparazione, vedi le pp. 2-5 dell'introduzione a fumetti.

CONTENUTO
ELEMENTI DI BASE
PANORAMICA DEL TURNO
CARTE ABILITÀ
EVENTI
AZIONI e TRACCIATO DEL TEMPO
- Accamparsi
- Viaggiare
- Esplorare
- Volare
- Riparare

FINE DEL TURNO
SFIDE
PERSONAGGI
- Punti Vita e Vigore
- Caratteristiche, Status, Abilità

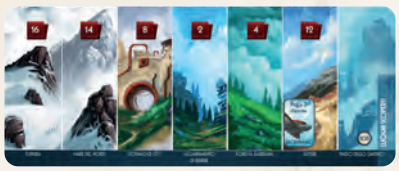
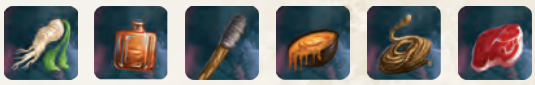
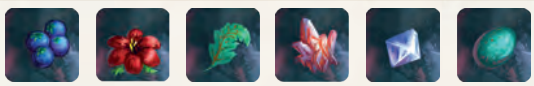
CARTE E RISORSE
- Carte Avventura
- Carte Combattimento
- Effetti delle Carte Abilità
- Risorse e Rigenerazione dei Simulacri

COMBATTIMENTO
- Boss

CAMPAGNA
- Sconfitta e Difficoltà
- Diario di Bordo
- Salvare la partita e Aggiungere giocatori
- Punteggio e Traguardi

COME RIPORRE IL CONTENUTO
ICONE e INDICE

CONTENUTO

Carte Avventura di partenza (6)	Carte Combattimento di partenza (x14)	Carte Avventura (142)
Carte Missione (214)	Carte Abilità (62)	Carte Maledizione di Orfash (5)
Carte Potenziamento nemico (17)	Carte Nemico (73)	Carte Evento (56)
Tessera Aeroplano (1) e indicatori di plastica (2)	Plance Personaggio (5)	
Segnalino Tempo bonus (1)	Pedine dei personaggi (5)	Plancia per il mazzo di combattimento (1)
Plancia di volo (1) 		Tabellone delle azioni (1)
Segnalini Status (5 di ognuno): avvelenato, demoralizzato, impazzito, indebolito, spaventato	Segnalini Potere di valore 5 (5)	Miniatura dell'aeroplano (1, in plastica)
Risorse comuni (6 di ognuna): ogradice, whiskey, torcia, miele, corda, carne 		Miniatura di Claire Smith (1, in plastica)
Risorse missioni (7 di ognuna): bacca della tundra, fiore sanguigno, foglia gergona, quarzo igneo, diamante di ghiaccio, uovo di vermegiada 		Segnalini Danno (50, in legno)
Segnalini Sinergia (5, in legno)	Segnalini Potere (20, in legno)	Dado di Combattimento (1)
Segnalino Giocatore attivo (1)	Segnalini Vigore (15)	Orologio da taschino (1)

Non raffigurati:

- Libro delle avventure
- Diario di bordo
- Scheda dei traguardi
- Atlante
- Introduzione a fumetti
- Scatola magnetica per le carte
- Segnalino Helthark
- Segnalino Aeroplano
- 8 basette di plastica
- 1 vaschetta per il combattimento con coperchio
- 1 scatola delle missioni completate
- Inserto di plastica
- Gommapiuma

Questa pagina spiega alcuni elementi di base per facilitare la comprensione del resto del regolamento.

I tuoi personaggi

Controlli sempre almeno 1 personaggio. Durante il tuo turno, controlli ANCHE Claire Smith. Claire è la voce narrante nel libro delle avventure, nonché la protagonista della storia. In base al numero dei giocatori, potresti controllare più di 1 personaggio.
Quando è il tuo turno, tu sei il "giocatore attivo".

Punti Vita, Danni e Vigore

I punti Vita del tuo personaggio rappresentano il numero di danni fisici e mentali che può subire. Quando il tuo personaggio perde od ottiene punti Vita, sposta di conseguenza il segnalino Danno sul relativo tracciato. Quando subisci danni durante la partita, significa che perdi punti Vita. A volte questo concetto è espresso anche con la dicitura "-X punti Vita". Se non si sta combattendo, salvo diversa indicazione, il giocatore attivo decide come ripartire i danni tra i personaggi. *Vedi p.14*. Quando un effetto o un'abilità ti fanno recuperare punti Vita, puoi ripartirli come preferisci tra più personaggi.

Ogni personaggio può avere al massimo 3 segnalini Vigore, che può spendere per partecipare alle sfide e attivare le abilità. Quando un personaggio spende vigore, rimuovi 1 segnalino Vigore dalla sua plancia Personaggio. *Vedi p.14*.

Segnalini Status

Ci sono 5 segnalini Status nel gioco: avvelenato, demoralizzato, impazzito, indebolito, spaventato. Quando un personaggio ottiene un certo stato, colloca il segnalino corrispondente sulla sua plancia. Ciascun personaggio può avere più di un segnalino Status, ma mai più di una copia dello stesso segnalino. Salvo diversa indicazione, il giocatore attivo decide come assegnare i segnalini Status ai personaggi. *Vedi p.15*.

Tentare la sorte

Quando il gioco ti dice di tentare la sorte, pesca la prima carta del mazzo di carte Abilità, controlla il numero in alto a sinistra (valore di sorte), poi scartala subito. Se non ci sono più carte Abilità da pescare, mischia la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo. Se tutte le carte Abilità del gioco sono state assegnate ai personaggi o sono in mano ai giocatori, ogni giocatore deve immediatamente scartare tutte le carte Abilità che ha in mano tranne una, per formare un nuovo mazzo di pesca delle carte Abilità.

Frequenza dei valori di sorte

Valore di sorte	Numero di carte
1	5
2	7
3	8
4	10
5	10
6	10
7	10
8	2

Sfida

Una sfida è una prova che devi cercare di superare.
A ogni sfida è associata una delle 6 caratteristiche: astuzia, competenza, forza, manualità, percezione o tempra.
Durante una sfida, dovrai spendere segnalini Vigore dai personaggi per ottenere le loro caratteristiche, tentare la sorte e utilizzare le abilità per cercare di raggiungere un determinato valore di sfida.

Riserva

La riserva fa riferimento alle risorse o ai componenti che i tuoi personaggi non possiedono. Quando ti viene detto di "pagare", "scartare", "perdere" o "rimuovere" qualcosa, significa che devi rimetterlo nella riserva.

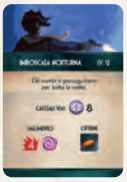
Tutti i componenti sono limitati, quindi se li esaurisci non puoi ottenerne o utilizzarne altri, con due eccezioni: i segnalini Danno e i segnalini Potere. Se esaurisci questi due segnalini, utilizza dei sostituti.

PANORAMICA DEL TURNO

Si gioca a turno in senso orario, iniziando con il primo giocatore. Al tuo turno, segui queste fasi, in ordine:

1. Pesca 2 carte Abilità

Per prima cosa, pesca 2 carte Abilità. Puoi *assegnare* queste carte ai personaggi in qualsiasi momento oppure puoi *scartarle* per dare un contributo in qualsiasi sfida.



2. Evento

Pesca una carta Evento e leggine l'effetto. Potrebbe esserti richiesto di compiere una scelta, superare una sfida, o altro ancora. Risolvi la carta Evento prima di continuare il tuo turno.

3. Azioni

Svolgi le azioni. Le azioni disponibili sono indicate nella parte inferiore del tabellone delle azioni. Puoi svolgere la stessa azione più volte per turno. Per ogni azione che svolgi (ad eccezione di "accamparsi") devi far avanzare l'orologio da taschino sul tracciato del Tempo.

4. Fine del turno

Se l'orologio da taschino ha raggiunto l'ultima casella del tracciato del Tempo, il tuo turno ha termine. Puoi anche scegliere di concludere il tuo turno in anticipo, ma solo se l'orologio da taschino si trova nella penultima casella del tracciato; il giocatore successivo potrà beneficiare di questo tempo inutilizzato. Passa il segnalino Giocatore attivo al giocatore alla tua sinistra: ora inizia il suo turno.

Queste fasi sono spiegate in dettaglio nelle prossime pagine.

FASE 1. PESCA 2 CARTE ABILITÀ

All'inizio del tuo turno, pesca 2 carte Abilità.
Se il mazzo delle carte Abilità è esaurito, rimischia la pila degli scarti.
Il limite di mano per ogni giocatore è pari a 7 carte: se dopo aver pescato hai in mano più di 7 carte Abilità, scarta le carte in eccesso fino ad averne al massimo 7.

I giocatori tengono le proprie carte Abilità in mano senza mostrarle, o cederle, agli altri giocatori fino a quando decidono di giocarle. Possono tuttavia dire agli altri giocatori se hanno qualcosa in mano che può aiutarli durante una sfida.

Assegnare carte Abilità: in qualsiasi momento, anche durante un'altra azione o durante il turno di un altro giocatore, puoi assegnare carte Abilità a qualsiasi personaggio che controlli. Per farlo, scarta dalla tua mano un numero di carte Abilità pari al costo della carta che vuoi assegnare (indicato nell'angolo in alto a destra). Devi inoltre scartare una carta aggiuntiva per ogni carta Abilità ***già assegnata*** al personaggio, che mostri lo ***stesso simbolo di caratteristica*** della carta che stai assegnando ora.
Ogni carta assegnata aumenta di 1 il numero di caratteristica di quel personaggio per il tipo di caratteristica indicato sulla carta. Ogni personaggio può avere ***fino a 8 carte Abilità assegnate*** in un determinato momento.
Puoi scartare in qualsiasi momento le carte Abilità assegnate a un tuo personaggio.

Esempio: il costo di assegnazione della carta Erborista è pari a 1. Claire ha già assegnata una carta Abilità con la caratteristica COMPETENZA, che fa aumentare il costo di 1. Scarti quindi (altre) 2 carte Abilità dalla tua mano e infili la carta Erborista sotto la plancia Personaggio di Claire, in modo da nasconderne la metà superiore.

Scartare per dare un contributo nelle sfide: puoi anche scartare carte Abilità dalla tua mano durante una ***qualsiasi*** sfida corrispondente alla caratteristica appropriata (anche una sfida durante il turno di un altro giocatore) per aumentare il risultato di 1 per ogni carta scartata.
Tuttavia, non farlo troppo spesso, in quanto le carte Abilità sono particolarmente utili quando vengono assegnate ai personaggi. Scartare carte Abilità funziona solo durante le sfide; non puoi scartare carte Abilità per migliorare le carte Combattimento, le carte Avventura o altre abilità.

Quando tenti la sorte, controlla questo numero, poi scarta la carta.

Una volta assegnata, questa carta conferisce al personaggio +1 COMPETENZA. Può anche essere scartata in qualsiasi momento per aggiungere +1 a una qualsiasi sfida di COMPETENZA.

Assegnare questa carta costa 1.

Quando questa carta è assegnata, il personaggio può, in qualsiasi momento, spendere 1 vigore e 1 ogradice per attivare questa abilità, che permette di far recuperare 4 punti Vita a un personaggio qualsiasi (o suddividerli tra più personaggi), e rimuovere 1 avvelenato da un personaggio qualsiasi.

Caratteristiche di base del personaggio

Ora Claire ha un totale di COMPETENZA pari a 3, perché le sono state assegnate queste 2 carte Abilità. Quando spende 1 vigore per partecipare a una sfida di COMPETENZA, contribuisce con una COMPETENZA totale pari a 3.

Per maggiori dettagli sugli effetti delle carte Abilità, vedi p.18.

FASE 2. EVENTO

Pesca la prima carta del mazzo delle carte Evento e leggila ad alta voce. Applicane l'effetto o affronta la sfida.
Se il mazzo delle carte Evento è esaurito, rimischia la pila degli scarti.

Non puoi ignorare una carta Evento. Devi risolverla subito, a meno che non trovi scritto "**RIMANE IN GIOCO FINCHÉ NON...**".
In questo caso, colloca la carta a faccia in su accanto all'atlante. Si applicano tutti gli effetti "**PERMANENTI**". Se è presente un effetto di "**FINE TURNO**", si attiva alla fine del turno di ogni giocatore finché non è stato risolto. Puoi risolvere un evento in gioco come questo in qualsiasi momento del tuo turno.

Se devi subire effetti negativi, salvo diversa indicazione, il giocatore attivo decide come ripartire i danni e i segnalini Status tra i personaggi.

Dopo aver risolto un evento, scarta la carta corrispondente.

Minaccia: ogni volta che incontri l'effetto "ottieni 1 minaccia", colloca 1 segnalino Danno sulla carta. Alcuni effetti diventano più pericolosi o più difficili quanti più segnalini sono presenti sulla carta.

Quando peschi questa carta devi subito affrontare una sfida di TEMPRA 8.
Se fallisci, subisci 4 danni e ottieni il segnalino Impazzito (il giocatore attivo decide come ripartire il tutto tra i personaggi).
A prescindere dall'esito della sfida, ottieni comunque 1 miele.

Quando peschi questa carta non devi affrontare alcuna sfida, ma devi risolverne subito l'effetto. Miguel subisce 2 danni e ottiene il segnalino Avvelenato. Poi ottieni 1 miele, infine scarta questa carta.

Questo effetto si applica alla fine del turno di ogni giocatore, finché l'evento non viene risolto e scartato.
Nell'esempio: innanzitutto ottieni 1 minaccia. Dopodiché, se hai 3 o più minacce, tenta la sorte. Se ottieni da 1 a 5, l'aereo subisce 1 danno.

Per risolvere questo evento devi spostare l'aereo.

Questo effetto si applica finché l'evento non è risolto e scartato.

Per risolvere questo evento devi affrontare una sfida di MANUALITÀ 8.
Se fallisci, subisci 5 danni. A prescindere dall'esito di questa sfida, l'evento è risolto e ottieni comunque la ricompensa.

FASE 3. AZIONI

Se sei il giocatore attivo, ora puoi decidere quali azioni intendi effettuare. Puoi scegliere la stessa azione più di una volta per turno. Ogni azione (eccetto "accamparsi") ti fa spendere del Tempo, rappresentato da 1 o 2 avanzamenti sul rispettivo tracciato. In un turno normale hai a disposizione 5 avanzamenti.

L'orologio da taschino parte dalla casella "Inizio Turno", poi avanza verso il basso mano a mano che compi azioni. Per poter svolgere un'azione, devi poter fare tutti gli avanzamenti richiesti sul tracciato.

Se il giocatore prima di te ha concluso il proprio turno in anticipo, allora hai a disposizione un avanzamento in più da poter utilizzare durante questa fase, rappresentato da un segnalino Tempo bonus *(vd. Fine del Turno, p.12)*.

Al tuo turno puoi scegliere tra 5 possibili azioni: *accamparsi*, *viaggiare*, *esplorare*, *volare*, e *riparare*.

Inizia qui.

Quando spendi Tempo per un'azione, fai avanzare l'orologio da taschino verso il basso lungo il tracciato.

Quando hai raggiunto questa posizione puoi mettere fine al tuo turno, se vuoi. Se lo fai, dai il segnalino Tempo bonus al prossimo giocatore e svolgi la fase 4.

Dopo aver completato la tua ultima azione, se l'orologio da taschino si trova in questa posizione, svolgi la fase 4 per concludere il tuo turno.

Azione: accamparsi

Per svolgere questa azione non occorre spendere Tempo. Devi invece depennare uno dei simboli accampamento dal diario di bordo (partendo da quello più a sinistra).

Puoi accamparti in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, ma non mentre stai svolgendo un'altra azione (ad esempio, l'azione Esplorare).

Quando ti accampi, ogni personaggio riacquista i suoi segnalini Vigore (fino a raggiungere il suo massimo di 3) e recupera anche 2 punti Vita (non si può comunque oltrepassare il massimo del tracciato). Puoi anche rimuovere 1 segnalino Status da 1 personaggio. Infine, mischia la pila degli scarti delle carte Avventura e distribuiscile una alla volta a ciascun giocatore, in senso orario, a partire da te, finché non esaurisci tutte le carte.
Nota: le carte Combattimento sono escluse, in quanto si utilizzano SOLO durante un combattimento. Le carte Combattimento rimangono nel loro mazzo fino a quando non ha luogo un combattimento.

Questa icona ti ricorda di depennare un simbolo accampamento dal diario di bordo quando svolgi l'azione "accamparsi".

Hai a disposizione un numero limitato di accampamenti prima della fine della campagna. Quando depenni gli ultimi due accampamenti, segui le istruzioni specifiche riportate nella parte inferiore del diario di bordo.

Azione: viaggiare

Sull'atlante, muovi la miniatura di Claire su una casella ortogonalmente adiacente.

Costo: 1 Tempo per casella

Ogni "area" dell'atlante è composta da una coppia di pagine, per un totale di 24 caselle.
Le caselle ai lati della rilegatura a spirale sono considerate adiacenti.

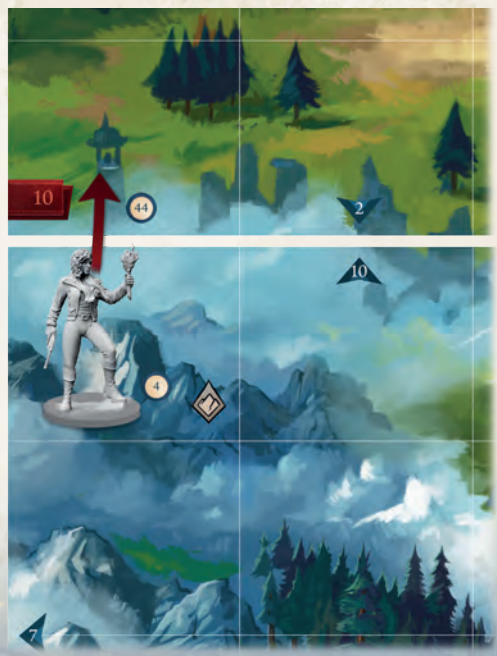
Quando raggiungi una casella dove è presente un ostacolo, devi scegliere se utilizzare immediatamente una carta Avventura o un'abilità, oppure scartare una risorsa per ignorare l'ostacolo. Se non sei in grado di farlo, subisci 3 danni (ripartiti come vuoi tra i personaggi).

Esempio di viaggio: spendi 2 Tempo per spostarti di 2 caselle verso est. Poi spendi altre 2 Tempo per spostarti di 2 caselle verso nord. Nella casella dove termini il movimento è presente l'ostacolo "acque insidiose". Non hai un'abilità, una carta Avventura, o una risorsa che ti permetta di ignorarlo, quindi subisci 3 danni.

Bordo della mappa: se raggiungi il bordo della mappa e vuoi proseguire nella stessa direzione, puoi farlo a patto che ci sia l'indicazione verso la pagina da raggiungere. Segui queste regole:

- Prima di tutto, togli la miniatura di Claire dalla mappa.
- Vai alla pagina dell'atlante indicata sul bordo che stai attraversando e colloca la miniatura di Claire nella casella adiacente della nuova pagina.
- Ricorda che entri sempre nella mappa dal lato opposto a quello da cui l'hai lasciata. Per esempio, se attraversi il bordo a nord sull'atlante, entrerai dal bordo a sud nella nuova pagina, ecc. Sulla nuova pagina devi cominciare nella casella che sarebbe adiacente se le due pagine venissero collocate l'una accanto all'altra.
  Esempio: inizi a pagina 2 e ti sposti verso nord a pagina 10. Esci da pagina 2 dalla prima casella a partire dal bordo sinistro. A pagina 10, devi iniziare in fondo alla pagina, nella prima casella a partire dal bordo sinistro.

Nota: troverai la spiegazione di questa icona nel corso del gioco.



Azione: esplorare

Se la miniatura di Claire si trova in una casella con un luogo numerato, puoi esplorarla spendendo 2 Tempo. Prendi il libro delle avventure e vai al paragrafo corrispondente al numero del luogo. Leggi la prima porzione di testo della storia (ad alta voce, a meno che tu non stia giocando in solitaria). Al termine del passaggio ci sarà una di queste possibilità:

- **Fai una scelta.** Potresti dover affrontare una sfida oppure un combattimento *(per i dettagli, vedi pp. 13 e 20-25, rispettivamente)*. Dopo aver completato l'eventuale sfida o il combattimento, vai al nuovo paragrafo indicato nella storia. Ottieni le eventuali ricompense indicate.
- Se fallisci una sfida, subisci degli effetti negativi, indicati in corsivo. A volte, se fallisci una sfida, devi andare a un paragrafo alternativo (indicato tra le conseguenze del fallimento). Se non è indicato un paragrafo alternativo, prosegui con la storia narrata tra parentesi sotto le conseguenze del fallimento.
- La fine di un'azione Esplorare è indicata con la frase *"Torna alla mappa"*. Ciò significa che l'azione Esplorare è conclusa e il giocatore attivo prosegue il suo turno seguendo le normali regole.

Non rovinarti l'esperienza della scoperta andando a sbirciare i paragrafi nominato a fondo paragrafo: finisci di affrontare la sfida o il combattimento, e leggi solo il paragrafo appropriato.

A volte il libro delle avventure ti dirà di depennare un luogo sulla mappa della campagna o nel diario di bordo. In questi casi, non puoi più visitare quel luogo per il resto della campagna in corso.

Carte Missione e Parole chiave

Quando nel libro delle avventure leggi *"Ottieni la missione X"*, prendi la carta Missione corrispondente dalla scatola magnetica e mettila a faccia in su accanto all'atlante. Non guardare le altre carte Missione e lasciale in ordine.

Quando nel libro delle avventure leggi *"Perdi la missione X"*, rimetti la carta specificata nella scatola magnetica. Quando invece leggi *"Completa la missione X"*, metti la carta specificata nella scatola delle missioni completate. Le missioni in questa scatola non possono più essere recuperate per il resto della campagna (saranno di nuovo disponibili in caso tu iniziassi una nuova campagna).

Alcune volte potresti aver bisogno di possedere una ***parola chiave*** per poter leggere un paragrafo o compiere una determinata scelta. Tutte le parole chiave che hai sono riportate sulle carte Missione che possiedi.

Se una **storia** inizia con *"Se hai la parola chiave X, allora vai a Y"*, allora **devi** seguire queste istruzioni: andare subito alla pagina Y se si ha la parola chiave X. Se all'inizio di una storia ci sono più parole chiave, risolvile in ordine.

Se un'**opzione** *"Richiede la parola chiave X"*, allora puoi fare quella scelta solo se hai la specifica parola chiave. Nota che anche se possiedi la parola chiave non sei obbligato a compiere quella scelta. In questo caso puoi scegliere un'altra opzione.

Ostacoli

A volte il libro delle avventure menziona un ostacolo e dà specifiche istruzioni per aggirarlo e continuare a leggere. Gli ostacoli menzionati nel libro delle avventure hanno conseguenze negative diverse da quelli che incontrerai sull'atlante.

Esempio di storia

38.9

Ti svegli infreddolito in mezzo alla polvere. La rugiada gocciola dai tuoi vestiti, e le tue mani fanno un male pazzesco: sono legate molto strette con una corda. Dai un'occhiata intorno a te: sei in una capanna di legno.

A. Tagli la corda con una roccia vicina.
ASTUZIA 5
Fallimento: -3 punti Vita.
(Vai a 38.11)

B. Ti divincoli dalla corda.
FORZA 5
Fallimento: -3 punti Vita.
(Vai a 38.12)

Esplorare: perlustrare i dintorni
Quando esplori certi luoghi, anziché leggere un paragrafo narrativo, il libro delle avventure ti metterà di fronte a una scena illustrata: stai perlustrando i dintorni. Simultaneamente, ogni giocatore sceglie su quale spazio azione posizionare la pedina del proprio personaggio. Il giocatore attivo posiziona anche la pedina di Claire.

Ogni azione della scena può essere effettuata una sola volta, anche se su una stesso spazio azione possono essere piazzati fino a due personaggi per contribuire al successo di un'eventuale sfida.
Anche se due personaggi sono piazzati sulla stessa azione, le eventuali ricompense indicate si ottengono una sola volta.

Ogni personaggio può visitare una sola azione.

La maggior parte delle azioni ha una sfida da compiere o un altro requisito da soddisfare, indicato sotto al nome dell'azione. Come di consueto, un personaggio deve spendere 1 vigore per aggiungere i propri simboli di caratteristica al valore di sorte quando affronta una sfida, oppure può scegliere di non spendere nulla e semplicemente tentare la sorte.

La ricompensa associata a ogni azione è indicata nella parte inferiore dell'azione. Se la ricompensa che ottieni dalla perlustrazione dei dintorni è una ***carta Missione***, leggila da solo in silenzio. Poi, con parole tue, puoi raccontare agli altri giocatori cos'è successo, magari calandoti nei panni del tuo personaggio, oppure puoi semplicemente riassumere in poche parole quanto hai letto. Se due giocatori partecipano alla stessa azione, entrambi leggono il testo. Se una carta Missione ti indica di scartarla dopo averla letta, riponila nella scatola delle missioni completate; non puoi più ottenere quella carta durante la stessa campagna.

Dopo che tutti i personaggi hanno completato le azioni scelte (o se scegli di mettere fine alla perlustrazione in anticipo), rimuovi le pedine dei personaggi dalla pagina e torna alla mappa. A meno che quel luogo non sia depennato, puoi utilizzare un'altra azione Esplorare per ritornare a perlustrare quei dintorni.

Non è obbligatorio porre il proprio personaggio su uno spazio azione. Se nessun personaggio viene posizionato, la perlustrazione dei dintorni termina immediatamente.

Azione: volare

La miniatura dell'aeroplano e la plancia di volo indicano dove si trova l'aereo e dove può atterrare. Sulla plancia sono rappresentati 6 luoghi dove è possibile atterrare, più un'ultima sezione che rappresenta un luogo remoto, raggiungibile soltanto in aereo e con un solo luogo da esplorare.

Questa azione costa 2 Tempo e ti permette di muovere l'aereo da un luogo d'atterraggio a un altro. Claire deve trovarsi nello stesso luogo d'atterraggio della miniatura dell'aereo (Claire sull'atlante, mentre l'aereo sulla plancia di volo). L'aereo deve avere almeno 1 carburante e 1 punto Vita.

Scegli una destinazione sulla plancia di volo e spostaci l'aereo, poi sposta la miniatura di Claire nel corrispondente luogo d'atterraggio sull'atlante (se viaggi verso un luogo remoto, piazza entrambi sul luogo remoto).

Consuma 1 carburante. Poi tenta la sorte e aggiungi al valore il numero di sezioni attraversate dall'aereo sulla plancia di volo. Riduci i punti Vita dell'aereo in base al risultato:

< 6	Nessun danno
6-7	1 danno all'aereo
8-10	2 danni all'aereo
11+	3 danni all'aereo

Se ti trovi in un luogo remoto, puoi spendere 2 Tempo per svolgere un'azione Esplorare in quel luogo, ma devi utilizzare un'altra azione Volare per andartene, tornando all'atlante.

Rifornimento di carburante: quando l'aereo si trova nel luogo d'atterraggio "Geyser", puoi pagare 2 risorse in qualsiasi momento per portare l'indicatore del carburante a 5. La miniatura di Claire può trovarsi in qualsiasi luogo dell'atlante.

Se rimani senza carburante, ottieni la missione 206, come indicato sulla tessera Aeroplano.

L'aereo ha 0 punti Vita: se l'aereo subisce uno o più danni quando ha 0 punti Vita, devi depennare 1 accampamento (dal punto di vista tematico, i personaggi devono perdere tempo a ripararlo).

Nuovi luoghi remoti: durante la partita, puoi ottenere delle carte Luogo remoto. Tutte queste carte sono considerate adiacenti al luogo remoto "Passo dello Zaffiro" sulla plancia di volo.

Esiste una variante per l'azione Volare. Vedi p.29.

Luogo d'atterraggio "Geyser", p.12 dell'atlante

Luogo d'atterraggio "Accampamento di Henrik", p.2 dell'atlante

Tracciato dei punti Vita dell'aereo

Tracciato del carburante dell'aereo

Luogo d'atterraggio, p.2 dell'atlante

Luogo remoto numero 108

L'aereo si sposta di 2 spazi.

Metti qui le nuove carte Luogo remoto.

Azione: riparare

Questa azione ti permette di riparare l'aereo al costo di 1 Tempo. Claire, sull'atlante, deve trovarsi nel luogo d'atterraggio corrispondente alla posizione dell'aereo sulla plancia di volo.

Affronta una sfida di MANUALITÀ. Se il risultato è 0-8, l'aereo recupera 1 punto Vita. Se è 9-10, l'aereo recupera 2 punti Vita. Se è 11+, l'aereo recupera 3 punti Vita.

FASE 4. FINE DEL TURNO

Dopo che hai completato un'azione, se l'orologio da taschino si trova sull'ultimo spazio del tracciato del Tempo, il tuo turno termina.

Controlla se si applicano eventuali effetti di fine turno sulle carte Evento attive e segui le istruzioni, poi riposiziona l'orologio da taschino nello spazio "Inizio Turno" del tracciato. Passa il segnalino Giocatore attivo al giocatore alla tua sinistra. Questo giocatore ora controlla Claire Smith e inizia il proprio turno.

Fine anticipata del turno: puoi decidere di mettere fine in anticipo al tuo turno solo se l'orologio da taschino si trova nella **penultima casella** del tracciato del Tempo. Se lo fai, dai il segnalino Tempo bonus al giocatore alla tua sinistra. Durante il suo turno, questo giocatore può spendere il segnalino Tempo bonus come se avesse 1 Tempo extra a sua disposizione per svolgere le azioni.

Perdita di tempo: alcuni effetti negativi possono far avanzare l'orologio sul tracciato del Tempo, di uno o più spazi. Se l'orologio deve avanzare quando si trova sull'ultima casella del tracciato, gli spazi rimanenti vengono scalati dal turno del giocatore successivo.

Colloca qui l'orologio da taschino alla fine del tuo turno.

Se vuoi, puoi mettere fine al tuo turno quando l'orologio da taschino si trova qui. Se lo fai, dai il segnalino Tempo bonus al prossimo giocatore.

Quando l'orologio da taschino si trova qui, dopo aver completato la tua ultima azione, svolgi la fase 4 per concludere il tuo turno.

Sfide

Una sfida è una prova che devi cercare di superare. A ogni sfida è associata una delle 6 caratteristiche: forza, astuzia, competenza, percezione, manualità o tempra.

Una sfida di base si presenta come segue:

FORZA 5
Fallimento: -3 punti Vita.

In questo esempio, devi riuscire a ottenere un punteggio di Forza pari o superiore a 5. Se fallisci, allora subisci le conseguenze indicate dopo *"Fallimento:"*.

Per superare una sfida, segui questi passi:

1. Scegli quali personaggi far partecipare (tra quelli che controlli). Gli altri giocatori possono scegliere di aiutare facendo partecipare i propri personaggi. Ogni personaggio partecipante deve spendere 1 vigore. Se un personaggio non è in grado di spendere vigore, non può partecipare.

IMPORTANTE: *puoi anche scegliere di non far partecipare alcun personaggio alla sfida e semplicemente svolgere il passo successivo. A volte può rivelarsi una strategia utile se puoi permetterti di subire le conseguenze del fallimento e non vuoi spendere tutto il tuo vigore.*

Calcola il valore totale della caratteristica richiesta per la sfida, tra tutti i personaggi coinvolti, contando il numero di simboli caratteristica visibili sulle loro plance e carte Abilità assegnate. Poi procedi con il passo successivo.

2. Tenta la sorte: pesca una carta dal mazzo di carte Abilità e controlla il valore di sorte in alto a sinistra. Aggiungi questo valore alla somma delle caratteristiche trovata prima, in modo da avere il totale.

3. Ora, se necessario, puoi usare le abilità dei personaggi, le carte Avventura e le carte Abilità assegnate per modificare il risultato di sorte. Inoltre, ogni giocatore può scartare dalla propria mano una o più carte Abilità con lo stesso simbolo caratteristica richiesto dalla sfida. Ogni carta così scartata aggiunge +1 al risultato.

4. Se il valore totale finale della caratteristica è pari o superiore a quello richiesto dalla sfida, allora la sfida è superata! Altrimenti hai fallito e devi subire le conseguenze.

5. Scarta la carta Abilità pescata per tentare la sorte.

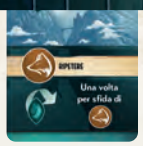
SUPERARE LA SFIDA

Se superi la sfida, ignora le conseguenze di un eventuale fallimento. Poi leggi il testo che segue dopo la sfida e seguine le istruzioni.

FALLIMENTO

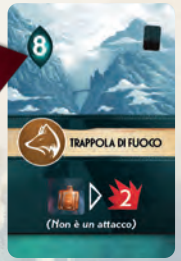
Se fallisci, devi subire le conseguenze. Se sono previsti dei danni, assegnali finché puoi ai personaggi che hanno partecipato alla sfida (se possibile), ripartendoli come preferisci. Nella maggior parte dei casi, anche se fallisci ottieni comunque le ricompense e prosegui con la storia come se avessi superato la sfida.

Claire deve affrontare una sfida di ASTUZIA 9.



Claire spende 1 vigore. Ha 1 ASTUZIA di base più 1 ASTUZIA assegnata, per un totale di 2.

Tenta la sorte e pesca un 8. Il suo valore totale è pari a 10 (2+8=10): la sfida è superata!



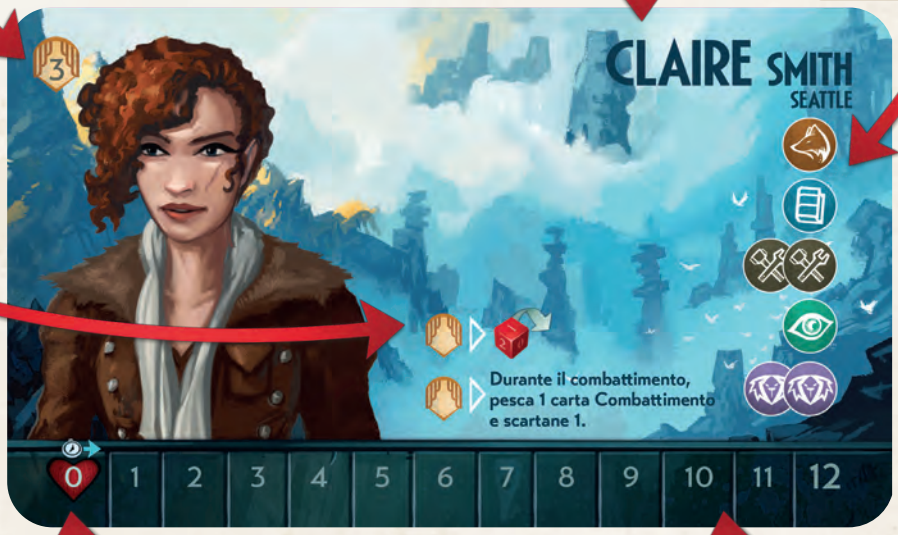
PERSONAGGI, PUNTI VITA, VIGORE

I personaggi spendono segnalini Vigore per partecipare alle sfide e attivare le loro abilità. Un personaggio non può mai avere più di 3 segnalini Vigore.

Nome e città di provenienza

Caratteristiche di base

Abilità del personaggio



Scendere a 0 punti Vita

Quando un personaggio scende a 0 punti Vita, significa che è indebolito e vulnerabile. È in grado di muoversi e di parlare, ma non può partecipare a una sfida o a un combattimento né attivare una sua abilità finché non ha recuperato almeno 1 punto Vita.

Se tutti i personaggi hanno 0 punti Vita, avete perso! *(Vedi "Sconfitta" a p.26.)*

Un personaggio con 0 punti Vita non può subire altri danni. Al di fuori del combattimento, se infliggi danni a un personaggio facendolo scendere a 0 punti Vita, devi infliggere i danni rimanenti ad altri personaggi. Tuttavia, durante un combattimento, se un nemico infligge danni a un personaggio facendolo scendere a 0 punti Vita, ***eventuali danni rimanenti vengono ignorati*** *(vedi p.22)*.

Se i punti Vita di un personaggio scendono a 0, non puoi semplicemente recuperarli. Devi anche spendere 1 Tempo sul tracciato del Tempo quando aumenti i suoi punti Vita da 0 a 1. Ciò significa che non puoi recuperare i punti Vita di un personaggio alla fine del tuo turno oppure quando è in corso un'azione Esplorare.

Tracciato dei punti Vita

I punti Vita rappresentano il numero di danni fisici o psicologici che può subire un personaggio senza che le sue capacità siano compromesse. Tieni traccia dei punti Vita del tuo personaggio spostando il segnalino Danno lungo il tracciato dei punti Vita. Quando recuperi punti Vita, sposta il segnalino verso destra. Ricorda: quando un effetto o un'abilità ti fanno recuperare punti Vita, puoi ripartirli come preferisci tra più personaggi. Quando perdi punti Vita (ovvero quando "subisci danni"), sposta il segnalino verso sinistra. Non puoi mai avere più punti Vita del valore massimo indicato sul tracciato.

Questo simbolo rappresenta i danni inflitti da un personaggio o da un nemico durante un attacco.

Caratteristiche

Esistono 6 tipi di caratteristiche nel gioco.

Astuzia: viene usata per convincere, guidare gli altri, parlare, ingannare, ideare o complottare.

Competenza: viene usata quando c'è bisogno di conoscenza o saggezza, sia che venga dallo studio, sia che venga dall'esperienza.

Forza: viene usata in caso di uno sforzo fisico o di resistenza.

Manualità: viene usata quando si deve costruire qualcosa, oppure quando la si deve riparare, smontare, manutenere o rifinire.

Percezione: viene usata per cercare o scoprire qualcosa, per percepire attraverso uno dei cinque sensi o per reagire prontamente. Viene usata anche per nascondersi e sgattaiolare.

Tempra: viene usata per resistere allo stress, intimidire gli altri, vincere la paura o agire con risolutezza.

Segnalini Status

Ci sono cinque segnalini Status. Quando un personaggio ottiene un certo stato negativo, colloca il segnalino corrispondente sulla sua plancia. Ciascun personaggio può avere più di un segnalino Status, ma mai più di una copia dello stesso segnalino. Questi segnalini si ottengono durante le avventure e durante i combattimenti, e possono essere scartati solo tramite le abilità dei personaggi, delle carte Avventura, o effetti specifici.

Avvelenato: il personaggio subisce 1 danno all'inizio del turno di ogni giocatore. Quando un personaggio scende a 0 punti Vita, ignora questo segnalino finché il personaggio non ha recuperato almeno 1 punto Vita.

Demoralizzato: il personaggio deve pagare 2 segnalini Vigore (anziché 1) per partecipare alle sfide di caratteristica.

Impazzito: il personaggio non può utilizzare nessuna delle abilità indicate sulla sua plancia Personaggio. Le carte Abilità assegnate a questo personaggio perdono il loro effetto (ma i simboli di caratteristica contano comunque).

Indebolito: -2 a tutte le caratteristiche del personaggio durante le sfide di caratteristica. Questo malus non abbassa mai una caratteristica sotto lo 0, e non si applica alle normali prove di combattimento, come il colpire.

Spaventato: non puoi giocare carte Combattimento con questo personaggio.

Abilità dei personaggi

Ogni personaggio ha 1 o 2 abilità indicate sulla sua plancia Personaggio. ***In qualsiasi momento*** puoi attivare qualsiasi abilità di un personaggio che controlli, spendendo i segnalini Vigore di quel personaggio.

Claire
- Spendi 1 vigore per rilanciare un dado di combattimento (o per farlo rilanciare a un altro personaggio).
- Spendi 1 vigore per pescare 1 carta Combattimento. Poi scarta 1 carta Combattimento.

Ed
- Spendi 1 vigore per tentare nuovamente la sorte durante il turno di un qualsiasi giocatore (massimo 1 volta per turno).
- Spendi 1 vigore per ottenere temporaneamente +1 forza oppure +1 astuzia durante una sfida.

Ezarius
- Spendi 2 vigore per rimuovere il segnalino Spaventato di un qualsiasi personaggio.
- Spendi 1 vigore per rimuovere 1 potere da un qualsiasi nemico (questo non innesca un contrattacco).

Jessie
- Spendi 1 vigore per dare a un qualsiasi personaggio 1 parata durante il contrattacco di un nemico.
- Spendi 2 vigore per rimuovere il segnalino Demoralizzato di un qualsiasi personaggio.

Miguel
- Spendi 2 vigore per rimuovere il segnalino Impazzito, Avvelenato, oppure Indebolito di un qualsiasi personaggio.

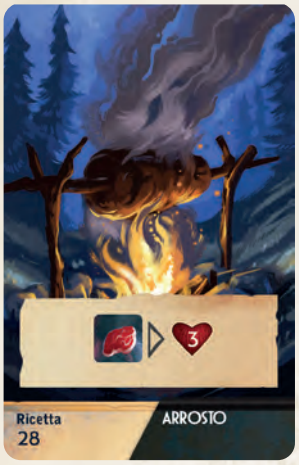
Carte Avventura

Le carte Avventura rappresentano persone, equipaggiamenti, conoscenze e simulacri che puoi incontrare nel tuo viaggio. Quando ottieni una carta Avventura, aggiungila alla tua mano o dalla a un altro giocatore.

- Puoi giocare carte Avventura dalla tua mano in qualsiasi momento per attivarne le abilità. Quando giochi una carta Avventura, mettila in cima alla pila degli scarti delle carte Avventura, sul tabellone delle azioni.
- Le carte Avventura che hai in mano non possono essere cedute agli altri giocatori, ma puoi giocare una carta Avventura ***durante il turno di un qualsiasi giocatore e su/con i personaggi di un qualsiasi giocatore***.
- Durante un combattimento non puoi giocare ricette né carte che ti permettono di spostarti sull'atlante o di spostare l'aereo.
- Le carte contrassegnate con una "S" nell'angolo in basso a sinistra sono le carte Avventura "di partenza". L'eventuale numero presente è il numero della carta Avventura.
- La presenza di una barra **/** tra le varie abilità di una carta indica che devi sceglierne una quando giochi quella carta.
- **Costo di attivazione:** le abilità sulle carte Avventura che richiedono di pagare qualcosa per essere attivate (solitamente una risorsa) hanno una freccia tra il costo (a sinistra) e l'effetto (a destra). Devi pagare il costo nel momento in cui giochi la carta. Se non sei in grado di pagare il costo indicato, non puoi giocare quella carta.
- Le abilità che non hanno una freccia tra il costo e l'effetto possono essere attivate gratuitamente quando vengono giocate. Alcune, tuttavia, elencano dei requisiti speciali. Se non sei in grado di soddisfare i requisiti, non puoi giocare quella carta.
- Non c'è limite al numero di carte Avventura che puoi avere in mano.

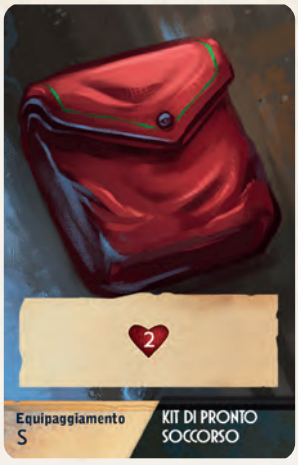
Carte Combattimento e personalizzazione del mazzo

Le carte Combattimento sono un tipo di carte Avventura, ma vengono utilizzate solo durante i combattimenti. Inizi con un mazzo di 14 carte, ma ne troverai molte altre nel corso del gioco. In qualsiasi momento ***al di fuori del combattimento***, puoi esaminare le carte Combattimento che possiedi e personalizzare il tuo mazzo attivo di combattimento, scegliendo quali carte Combattimento includervi. Il tuo mazzo attivo di combattimento è il mazzo di carte che utilizzi durante i combattimenti. ***Deve essere formato da almeno 14 carte, ma se vuoi può averne anche di più***. Tieni eventuali carte Combattimento inutilizzate in tuo possesso accanto alla plancia per il mazzo di combattimento. Tieni il mazzo attivo su tale plancia. I giocatori decidono insieme le carte da inserire nel mazzo, ma il giocatore attivo ha l'ultima parola. Puoi personalizzare questo mazzo anche a inizio combattimento, dopo aver visto le carte Nemico, o la pagina del boss. Una volta iniziato il primo round di attacco, non puoi più modificare il mazzo fino alla fine del combattimento.



Questa è una ricetta. Quando giochi questa carta, devi scartare 1 segnalino Carne per recuperare 3 punti Vita (da ripartire tra i personaggi come preferisci).

Quando giochi questa carta, puoi immediatamente ignorare 1 ostacolo "acque insidiose" OPPURE parare 1 danno. Puoi utilizzare la parata solo durante un combattimento per ignorare i danni inflitti dai contrattacchi nemici.



Quando giochi questa carta, recupera 2 punti Vita (da ripartire tra i personaggi come preferisci).

Quando giochi questa carta, scegli cosa ottenere tra: 1 miele, 1 ogradice, 1 carne, o 2 percezione per una sfida.

Quando giochi questa carta, puoi tentare ancora la sorte (icona a sinistra) OPPURE rilanciare un dado di combattimento (icona a destra). Ha valore solo l'ultimo risultato ottenuto.

Quando giochi la carta di Eugene, puoi spostare l'aereo sulla plancia di volo OPPURE recuperare 1 punto Vita dell'aereo. Se sposti l'aereo, come al solito consuma 1 carburante e tenta la sorte per controllare i danni subiti dall'aereo, ma senza pagare Tempo.
Puoi volare senza Claire.

Quando ti trovi in acque insidiose, non ne ignori l'effetto, ma puoi effettuare un'azione speciale di pesca.

EFFETTI CARTE ABILITÀ

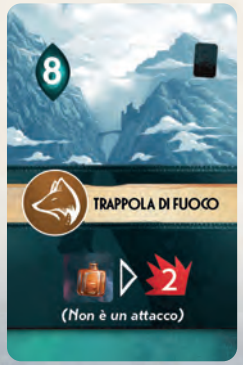
Carte Abilità: regole generali

- Gli effetti delle carte Abilità possono essere utilizzati solo quando queste carte sono assegnate a un personaggio.
- Gli effetti delle carte Abilità (non le caratteristiche) possono applicarsi a qualsiasi personaggio in qualsiasi momento, a meno che la carta non riporti la dicitura "ESCLUSIVO", nel qual caso gli effetti possono applicarsi o essere utilizzati solo dal personaggio al quale è stata assegnata la carta. Il giocatore che controlla il personaggio decide sempre quando utilizzare le carte Abilità assegnate a quel personaggio.
- **Costo di attivazione:** le abilità la cui attivazione richiede di spendere vigore, risorse o di subire danni hanno una freccia bianca tra il costo (a sinistra) e l'effetto (a destra). Il costo in vigore e danni deve essere sempre pagato dal personaggio a cui è assegnata la carta Abilità.
- Le abilità sulle quali non compare una freccia bianca non hanno costi di attivazione una volta assegnate. Seguine le istruzioni ogni volta che se ne applicano gli effetti.
- I simboli Danno o "rimuovi potere" si aggiungono **a qualsiasi carta di attacco**, a meno che la carta non specifichi "questo personaggio", nel qual caso possono aggiungersi solo a un attacco effettuato da un personaggio al quale è stata assegnata la carta Abilità.
- Se un potere di rimozione o un'abilità che infligge danni dice "Non è un attacco", significa che è possibile attivare tale potere o abilità in qualsiasi momento durante un combattimento, senza che il nemico contrattacchi. L'effetto viene risolto separatamente da una carta di attacco, ma devi pur sempre rispettare le regole di adiacenza quando collochi i danni in questo modo.

Questa abilità aggiunge 1 danno a ***tutte*** le carte di attacco giocate ***da questo personaggio*** che infliggono danni. Non aggiunge danni alle carte Combattimento che non infliggono danni.

Per attivare questa abilità, rimetti 1 miele nella riserva. In questo modo, hai 3 punti COMPETENZA temporanei da utilizzare in una sfida.

Puoi utilizzare questa abilità (ritentare la sorte) ogni volta che i personaggi sono coinvolti in una sfida di ASTUZIA. Il giocatore che controlla questo personaggio sceglie se utilizzarla o meno.



Il Laccio permette di rimuovere 2 segnalini Potere, mentre la Trappola di Fuoco permette di infliggere 2 danni. Queste abilità non si aggiungono alle carte di attacco. Si attivano separatamente e non scatenano un contrattacco come farebbe una normale carta di attacco.

EFFETTI DELLE RISORSE, RIGENERAZIONE DEI SIMULACRI

Effetti delle risorse comuni

Puoi scartare queste risorse in qualsiasi momento per attivare le loro abilità.

Carne: ottieni 1 vigore.

Corda: rimuovi 1 potere OPPURE ignora il terreno impervio.

Miele: recupera 1 punto Vita OPPURE rimuovi 1 segnalino Indebolito.

Ogradice: recupera 1 punto Vita.

Torcia: infliggi 1 danno (non è un attacco). La torcia è utile anche in qualche luogo da esplorare.

Whiskey: rimuovi 1 segnalino Spaventato OPPURE rimuovi 1 segnalino Demoralizzato.

Abilità delle risorse missione

Puoi scartare queste risorse in qualsiasi momento per attivare le loro abilità. Tuttavia, ti consigliamo di farlo solo in caso di estrema necessità, in quanto sono particolarmente utili quando vengono impiegate per rigenerare i simulacri dormienti.

Bacca della tundra: recupera 8 punti Vita.

Fiore sanguigno: recupera 10 punti Vita.

Foglia gergona: +8 al valore di sorte.

Quarzo igneo: infliggi 7 danni (non è un attacco).

Diamante di ghiaccio: infliggi 8 danni (non è un attacco).

Uovo di vermegiada: recupera 5 vigore.

Rigenerare i simulacri dormienti

Nel corso del gioco, otterrai delle carte Missione che rappresentano simulacri dormienti, strumenti degli dei che hanno perso il loro potere. Puoi rigenerare il loro potere scartando specifiche combinazioni di risorse missione che possiedi (tali risorse sono indicate su ogni carta Missione). Puoi fare questo in qualsiasi momento. Quando rigeneri un simulacro dormiente, metti la carta Missione nella scatola delle missioni completate e ottieni la carta Avventura con il simulacro indicato.

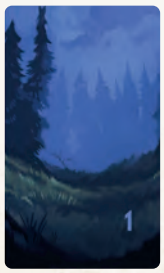
Se ti manca una risorsa missione richiesta, puoi scartare una risorsa missione di livello più alto al suo posto: le risorse missione, infatti, non hanno tutte lo stesso valore. Osserva lo schema sul tabellone delle azioni: la risorsa di maggior pregio è l'uovo di vermegiada e, scendendo, si arriva a fondo classifica con le bacca della tundra.

Esempio: puoi utilizzare 1 quarzo igneo al posto di 1 foglia gergona, di un 1 fiore sanguigno, o di 1 bacca della tundra. Al contrario, se hai bisogno di un quarzo igneo ma non ce l'hai, puoi scartare al suo posto un diamante del ghiaccio o un uovo di vermegiada.

Preparazione del combattimento

Quando in un paragrafo del libro delle avventure incontri la parola COMBATTIMENTO, seguita da un elenco di numeri, devi iniziare un combattimento e sconfiggere i nemici prima di poter continuare con la storia.
Segui questi passi, in ordine:

- **Prendi i nemici elencati per numero dal mazzo dei nemici.**
- Il mazzo è ordinato, a faccia in giù. Recupera le carte corrispondenti ai numeri (e solo quelle, non sbirciare le altre!), poi mischiale e piazzale a faccia in su, affiancate al centro del tavolo, senza spazi tra di esse. Ogni carta Nemico inizia con tanti segnalini Potere quanti sono i simboli "aggiungi potere" indicati sulla carta. Piazza questi segnalini sull'illustrazione della carta.



- **Mischia il mazzo attivo di combattimento.** Il mazzo deve essere formato da almeno 14 carte e non puoi modificarlo durante il combattimento (ad esempio aggiungendovi carte Combattimento inutilizzate in tuo possesso). Tuttavia, puoi modificarlo subito prima di iniziare un combattimento. *Per maggiori dettagli su come personalizzare il tuo mazzo di combattimento, vedi p.16.*
- **Ogni giocatore pesca 1 carta Combattimento PIÙ 1 per ogni personaggio che controlla** (ad eccezione
- di Claire Smith).

Round di combattimento

Gioca una serie di round di combattimento finché tutti i nemici non sono stati sconfitti, o finché tutti i personaggi non hanno 0 punti Vita.
Un round di combattimento è diviso come segue:

- **Attacco e contrattacco:** in qualsiasi ordine, ogni giocatore gioca esattamente 1 carta Combattimento con ogni personaggio che controlla (ad eccezione di Claire Smith), per un totale di 4 carte. Il giocatore che controlla Claire Smith può scegliere di giocare una carta con lei anziché con uno degli altri personaggi che controlla. Ogni carta Combattimento è seguita da un contrattacco del nemico bersagliato. *L'attacco è spiegato in dettaglio a p.22.*
- **Fine round (fase del nemico):** dopo che sono state giocate 4 carte Combattimento, tutti i nemici non ancora sconfitti attivano le loro abilità di fine round *(vedi pp. 23 e 25).*
- **Controllare le condizioni di vittoria / iniziare un nuovo round:** se ci sono ancora nemici in gioco, ogni giocatore pesca 1 carta Combattimento per ogni carta che ha giocato nel round appena terminato.
  Poi inizia un nuovo round di combattimento. Se invece tutti i nemici sono stati sconfitti, rimettili nel mazzo dei nemici al proprio posto (in ordine), scarta tutte le carte Combattimento rimanenti, rimetti i segnalini Danno e i segnalini Potere nell'apposita vaschetta per il combattimento, e rimuovi i segnalini Sinergia dalle plance Personaggio. Quindi si prosegue con il libro delle avventure.

Questo nemico inizia con 3 segnalini Potere.

Simbolo Potere

+1

Simbolo Aggiungi Potere

Questo nemico inizia con 1 segnalino Potere.

Nome, livello, tipo e numero del nemico

Danno base inflitto dal contrattacco del nemico: questo nemico infligge 2 danni più 1 per ogni segnalino Potere presente sulla carta subito dopo l'attacco di un personaggio.

Abilità di fine round (fase del nemico): alla fine di ogni round di combattimento si attivano le abilità contrassegnate con il simbolo della clessidra, se non coperte da danni.

Punti Vita del nemico: per sconfiggere il nemico devi coprire tutti i cuori infliggendo danni.
Per coprire questo cuore servono 2 danni.
Devi assegnare i due danni richiesti nello stesso momento (non mediante 2 attacchi separati).

Sinergia: quando copri una casella con un'icona Sinergia, ottieni un segnalino Sinergia da piazzare immediatamente su un altro personaggio. Quel personaggio può sfruttarlo per attivare un'abilità di sinergia su una carta Combattimento. I personaggi possono avere più di un segnalino Sinergia. Puoi anche rimettere questi segnalini nella riserva senza utilizzarli.

Incremento di potere del nemico (aggiungi potere): ogni round, questa icona (se non coperta da danni) conferisce a questo nemico 1 segnalino Potere aggiuntivo. Tieni i segnalini Potere sull'illustrazione della carta.

Indica che si tratta di una carta Combattimento.

Questa è un'abilità di sinergia. Quando giochi questa carta con un personaggio, puoi attivare questa abilità (oltre agli altri effetti della carta) spendendo un segnalino Sinergia dal personaggio. Ogni abilità di sinergia può essere attivata solo una volta ogni volta che giochi la carta. Altrimenti, ignora questa sezione.

Quando giochi questa carta con un personaggio, scegli 1 carta Nemico come bersaglio prima di lanciare il dado. **Il nemico subisce 5 danni più il risultato del lancio del dado di combattimento**. Inoltre, questo specifico attacco ignora le parate del nemico.

Questo è un simbolo "rimuovi potere", che ti permette di rimuovere 1 segnalino Potere dal nemico bersagliato.

Questo simbolo ti dà 1 parata, che ti permette di ignorare 1 danno proveniente dal contrattacco del nemico.

Numero della carta Avventura

Nome

Attacco e contrattacco

1. **Gioca una carta Combattimento con un personaggio che controlli** (che non abbia 0 punti Vita e che non abbia già attaccato in questo round). Il personaggio userà ora le abilità della carta per attaccare un nemico.
2. **Scegli una carta Nemico come bersaglio dell'attacco.**
3. **Attiva ciascun effetto della carta Combattimento, in qualsiasi ordine.** Gli effetti delle carte Combattimento sono spiegati a destra.
4. **Contrattacco.** Dopo che hai attaccato, il nemico contrattacca immediatamente ***(anche se hai coperto il suo ultimo cuore)***, infliggendo tanti danni quanti il suo valore di attacco base più il numero di segnalini Potere di legno presenti sulla sua carta ***(non contare i simboli "aggiungi potere" indicati nella parte inferiore della carta)***. Infliggi questi danni al personaggio che ha attaccato. Applica l'eventuale valore di parata della carta di attacco utilizzata: ogni punto di parata previene 1 punto di danno. In questo momento puoi anche usare parate fornite da carte Avventura e/o abilità del personaggio. Se il personaggio attaccante termina i propri punti Vita, ignora gli eventuali danni in eccesso.
5. **Se sulla carta Nemico tutte le caselle con un cuore sono state coperte, allora il nemico è sconfitto.** Rimetti la carta Nemico nel mazzo, rispettando l'ordinamento. Fai scorrere gli altri nemici ancora in gioco in modo che restino affiancati, uno adiacente all'altro, e che l'eventuale spazio lasciato dal nemico sconfitto sparisca.

Un attacco che infligge 5 danni potrebbe essere piazzato così, utilizzando 1 danno come danno collaterale su un nemico adiacente.

Per coprire questa casella occorrono 2 danni.

Infliggere danni: piazza tanti segnalini Danno su un nemico quanto è il valore di danno base. A volte dovrai anche lanciare il dado di combattimento e aggiungere (o sottrarre) il risultato ottenuto. Altri effetti possono infliggere ulteriori danni, come quando è indicata una caratteristica. Ad esempio, se è indicata la ***tempra***, il personaggio attaccante aggiunge all'attacco il suo valore totale di ***tempra***.

*Esempio: questo attacco infligge 2 danni più il valore totale di **percezione** del personaggio (ricordati di aggiungere le carte Abilità che gli hai assegnato).*

Dopo aver calcolato il danno totale, colloca i segnalini Danno sulla griglia del nemico. Distribuisci i danni su caselle adiacenti ortogonalmente (pensa all'attacco come un unico colpo, un unico fendente). Per coprire una casella occorre 1 danno, ad eccezione dei cuori con valore 2 o superiore. Ad esempio, per coprire un cuore di valore 3 occorrono 3 danni, anche se poi collochi comunque 1 solo segnalino Danno nella casella. Non si possono collocare i segnalini in diagonale e non puoi collocare un segnalino in una casella che ne contiene già uno. Tuttavia, nel collocare i segnalini Danno puoi cambiare direzione (ad esempio, puoi fare delle "T" o qualsiasi altra forma, purché tutte le caselle che copri siano adiacenti).

Quando si attacca un nemico che ha già subito dei danni, non è obbligatorio collocare i danni nelle caselle adiacenti ai danni già presenti sulla carta.

Quando collochi un segnalino Danno in una casella, tutte le abilità di quella casella vengono disattivate (ad esempio, l'incremento di potere o le abilità di fine round).

Danni collaterali: quando collochi i segnalini Danno su un nemico, puoi anche collocarne qualcuno sulle carte Nemico adiacenti, purché **a)** sia rispettata la regola di adiacenza dei segnalini nelle caselle, anche quando ci si sposta da una carta all'altra (è per questo che le carte Nemico sono disposte in modo da essere perfettamente allineate), e che **b)** almeno la metà dei danni, arrotondata per eccesso, sia stata collocata sul nemico bersaglio originale dell'attacco. Solo il primo nemico contrattacca, non altri nemici che subiscono danni collaterali. *Dal punto di vista tematico, rappresenta un colpo di fortuna o un attacco ben assestato, o il riuscire a volgere il caos della battaglia a proprio favore.* La parata del nemico ***non si applica*** quando il nemico subisce danni collaterali.

Rimuovi potere: rimuovi il numero indicato di segnalini Potere dal nemico bersagliato ***prima*** che questo nemico contrattacchi.

Fine round (fase del nemico)

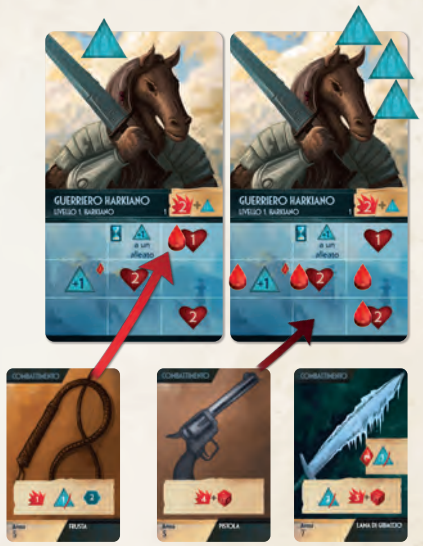
- I nemici eventualmente rimasti dopo che sono state giocate 4 carte Combattimento (o meno, se uno o più personaggi hanno 0 punti Vita) usano ora le proprie abilità di fine round (indicate dal simbolo della clessidra).
  I giocatori possono scegliere di passare alla fase di fine round anche se hanno giocato meno di 4 carte Combattimento.

- Per prima cosa, scarta tutte le carte Combattimento giocate con i personaggi.
- Poi, ogni nemico ancora in gioco ottiene potere e attiva le proprie abilità di fine round, da sinistra a destra. Quando un nemico ottiene potere, aggiungi i segnalini
- Potere collocandoli sull'illustrazione della carta. Aggiungine tanti quanti sono i simboli "aggiungi potere" non coperti sulla carta Nemico.
- Il giocatore attivo decide a quali personaggi si applicano le abilità dei nemici.

Controllare le condizioni di vittoria / iniziare un nuovo round

Se ci sono ancora nemici in gioco, ogni giocatore pesca 1 carta Combattimento per ogni carta che ha giocato nel round appena terminato (rimischia il mazzo di combattimento se non ci sono più carte). Poi inizia un nuovo round di combattimento. Se invece tutti i nemici sono stati sconfitti, rimettili nel mazzo dei nemici al proprio posto (in ordine), scarta tutte le carte Combattimento rimanenti e rimuovi i segnalini Sinergia dalle plance Personaggio. Prosegui quindi con il libro delle avventure.

Abilità di fine round: questo simbolo indica un'abilità che si attiva in combattimento durante la fase del nemico.



Esempio di combattimento a 2 giocatori. *Marta e Luca iniziano il terzo round di combattimento contro 2 Guerrieri harkiani. Nei round precedenti hanno sconfitto altri 3 nemici. Avendo giocato 2 carte Combattimento a testa nel round precedente, ora pescano entrambi 2 nuove carte Combattimento (al momento ognuno ha 3 carte in mano). Marta, giocatore attivo, controlla Claire, Ed e Jessie. Luca controlla Ezarius e Miguel.*

Il primo Guerriero harkiano ha 1 potere, mentre il secondo ne ha 3. Inizia Marta, che gioca la frusta con Ed. Sceglie come bersaglio il primo guerriero harkiano, infliggendogli 1 danno e rimuovendo così 1 segnalino Potere. Il Guerriero contrattacca e, non avendo più segnalini Potere, infligge solo i 2 danni base. Grazie alla frusta, Ed ha 2 punti di parata, quindi non subisce alcun danno.

Ora tocca a Luca, che gioca la Pistola con Miguel, scegliendo come bersaglio il secondo Guerriero harkiano. Lancia il dado di combattimento e ottiene un 2, infliggendo 6 danni totali. Nel collocare i segnalini Danno, copre una casella con un'icona Sinergia, che sfrutta per dare un segnalino Sinergia a Claire. Il Guerriero harkiano contrattacca e infligge 2 danni base più 3 per via dei segnalini Potere sulla carta. Miguel subisce quindi 5 danni.

Ora Marta gioca la Lama di ghiaccio con Claire, scegliendo come bersaglio il secondo Guerriero harkiano. Dato che Claire ha un segnalino Sinergia, Marta lo scarta per attivare l'abilità di sinergia della Lama di ghiaccio, che le dà l'abilità di rimuovere 1 segnalino Potere extra. Marta rimuove quindi 3 segnalini Potere dal Guerriero. Poi lancia il dado di combattimento e ottiene -1. 3 danni base meno 1 del dado, 2 danni inflitti. Per fortuna bastano a coprire l'ultimo cuore del Guerriero, sconfiggendolo. Purtroppo però, anche se è stato sconfitto, il Guerriero harkiano contrattacca un'ultima volta, infliggendo 2 danni a Claire (perché non ci sono più segnalini Potere sulla carta).

Luca gioca un'ultima carta Combattimento con Ezarius e sconfigge il guerriero harkiano ancora in gioco, subendo però 2 danni dal contrattacco del nemico. Il combattimento è giunto al termine.

Parata: ignora il numero indicato di danni derivanti dal contrattacco del nemico.

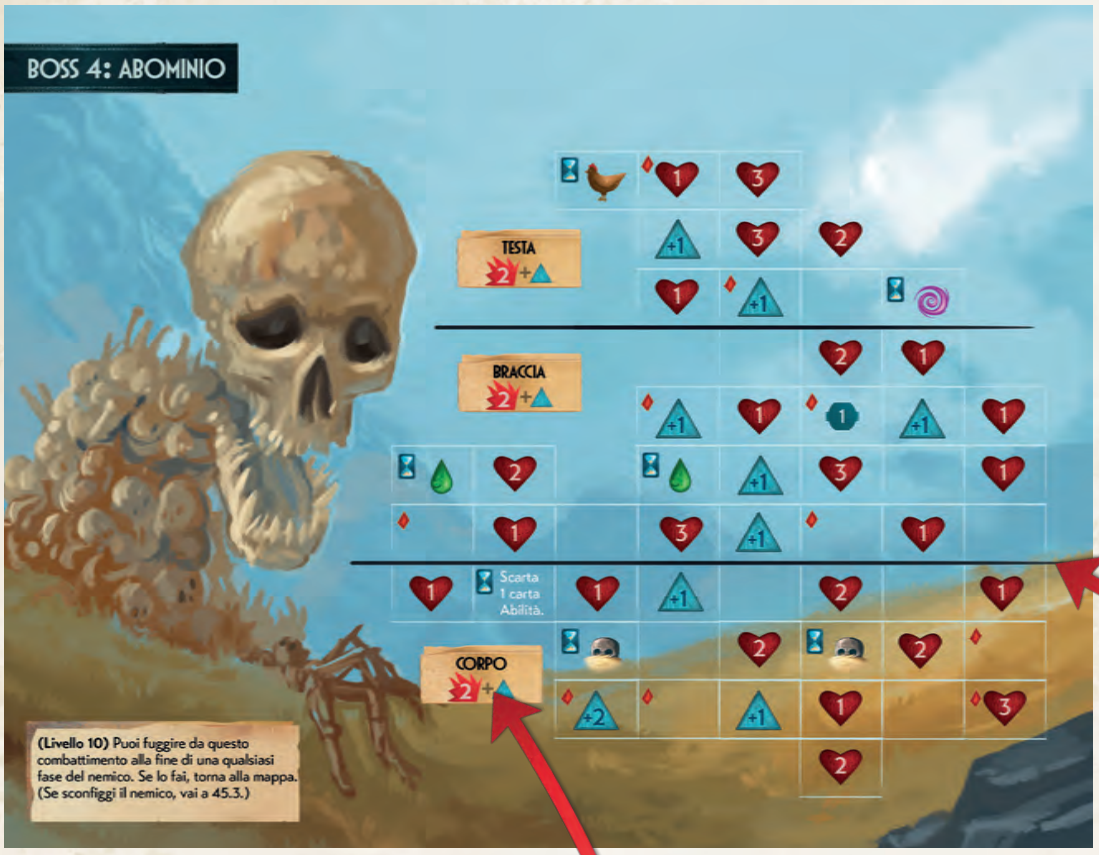
Combattimento contro i boss

A volte il libro delle avventure ti dirà di combattere contro un boss. Anziché utilizzare delle carte Nemico, ogni boss occupa un'intera pagina del libro delle avventure. Tutte le regole del combattimento rimangono invariate, con qualche eccezione.

Ogni boss è suddiviso in 3 o 4 zone, ciascuna con un nome e separate dalle altre da delle linee di demarcazione. Considera queste zone come se fossero altrettante carte Nemico separate. Ad esempio, ogni volta che attacchi, scegli una zona bersaglio. Quella zona contrattaccherà in base ai suoi valori di Danno e segnalini Potere. Ogni zona ha i suoi segnalini Potere, separati dagli altri.

Quando copri tutti i cuori in una zona, quella zona non è "sconfitta". Tutte le abilità del nemico non coperte (comprese quelle di fine round) continuano ad attivarsi finché non sono stati coperti tutti i cuori dell'intero boss.

È possibile infliggere danni collaterali collocandoli in caselle adiacenti di zone diverse.



Linea di demarcazione di zona.

Danno e contrattacco di zona.

Utilizzare le carte Potenziamento nemico con i boss (vedi p.26). Utilizza una carta Potenziamento nemico per ogni zona, ma considera l'istruzione "+1 cuore per livello" comune a tutte le carte. *Ad esempio, per l'Abominio, che è di livello 10, dovrai infliggere in totale 10 danni extra. Potresti infliggere 7 danni a 1 carta Potenziamento nemico, 2 a un'altra e 1 all'ultima.*

Abilità dei nemici

nella fase del nemico, aggiungi l'ammontare indicato di segnalini Potere alla carta Nemico (o a una carta Nemico diversa, se specificato "**a un alleato**").

a tutti: nella fase del nemico, infliggi i danni indicati a ogni personaggio.

a un personaggio: nella fase del nemico, infliggi i danni indicati a un solo personaggio (scelto dal giocatore attivo)

fa sempre -1: il dado di combattimento dà sempre come risultato -1, finché questa abilità non viene disattivata.

Cura : nella fase del nemico, questo nemico rimuove il numero indicato di segnalini Danno da sé stesso (o da un alleato, se specificato). Il giocatore attivo sceglie quali **segnalini Danno** vengono rimossi. Ogni segnalino Danno viene trattato come 1 (a prescindere dal valore del cuore coperto dal segnalino). Ad esempio, "Cura " potrebbe rimuovere 1 segnalino Danno da un cuore di valore 3.

Debolezza: nella fase del nemico, 1 personaggio ottiene il segnalino Status "indebolito" (scelto dal giocatore attivo).

Gli alleati infliggono : finché questa abilità è attiva, tutte le altre carte Nemico infliggono +1/+2 danni durante il contrattacco.

Parata X: questo nemico para i danni indicati ogni volta che un personaggio gli infligge danni, finché questa abilità non viene disattivata. La parata del nemico ***non si applica*** quando il nemico subisce danni collaterali.

Pazzia: nella fase del nemico, 1 personaggio ottiene il segnalino Status "impazzito" (scelto dal giocatore attivo).

Perdi 1 risorsa: nella fase del nemico, scarta 1 risorsa e rimettila nella riserva.

Primo colpo: questa abilità rimane attiva finché non viene disattivata. Ogni volta che un personaggio attacca questo nemico, il nemico contrattacca per primo.

Riflesso a tutti: ogni volta che questo nemico viene attaccato, infligge i danni indicati a ogni personaggio (in aggiunta al suo contrattacco).

Scartare una carta Abilità: nella fase del nemico, scarta 1 carta Abilità assegnata a un personaggio (il giocatore attivo sceglie quale carta rimuovere).

Sconforto: nella fase del nemico, 1 personaggio ottiene il segnalino Status "demoralizzato" (scelto dal giocatore attivo).

Spavento: nella fase del nemico, 1 personaggio ottiene il segnalino Status "spaventato" (scelto dal giocatore attivo).

Veleno: nella fase del nemico, 1 personaggio ottiene il segnalino Status "avvelenato" (scelto dal giocatore attivo).

SCONFITTA E DIFFICOLTÀ

Sconfitta

In *Sleeping Gods: Distant Skies* devi trovare e rigenerare i simulacri dormienti, rintracciare i passeggeri dispersi, e sopravvivere a tutte le insidie del Mondo Errante. ***Vieni sconfitto se i punti Vita di tutti e 5 i personaggi sono ridotti a 0***, ma questa eventualità non segna la fine del viaggio.

Quando sei sconfitto, torna alla mappa (se sei stato sconfitto mentre esploravi), ripristina tutti i punti Vita di tutti i personaggi, recupera tutto il vigore e rimuovi tutti i segnalini Status. Poi depenna 3 accampamenti e segna 1 sconfitta nel diario di bordo mediante una crocetta nell'apposita casella.

Se sei sconfitto in uno dei paragrafi finali (a partire dal n.120), segna semplicemente 1 sconfitta, ripristina tutti i punti Vita di tutti i personaggi, recupera tutto il vigore, rimuovi tutti i segnalini Status e riprendi la lettura dall'inizio del paragrafo 120. Ripeti questa procedura finché non concludi la partita.

Difficoltà

Quando inizi una campagna, segna nel diario di bordo il livello di difficoltà che hai scelto. Esistono 3 livelli di difficoltà: facile, normale e difficile. Le differenze sono spiegate qui di seguito.

Facile: in questa modalità, pesca 3 carte Abilità per turno (anziché 2). Quando ti accampi, ogni personaggio recupera 6 punti Vita (anziché 2). I nemici iniziano con 1 segnalino Potere in meno.

Normale: questa è la modalità standard con la quale consigliamo di giocare, soprattutto se hai già giocato a *Sleeping Gods* originale. Quando prepari il mazzo degli eventi, rimuovi casualmente 8 carte Evento di livello 1.

Difficile: in questa modalità, il valore richiesto per superare ogni sfida è aumentato di 1. Quando prepari il mazzo degli eventi, rimuovi casualmente 14 carte Evento di livello 1. Inoltre, quando prepari un combattimento, mischia il mazzo delle carte Potenziamento nemico e distribuisci 1 carta a ogni nemico.

Ogni ***carta Potenziamento nemico*** aggiunge punti Vita al nemico e gli conferisce un'abilità. Quando stai per piazzare dei segnalini Danno su un nemico, puoi decidere di collocarne alcuni o tutti sulla carta Potenziamento nemico per far diminuire i punti Vita extra. Per sconfiggere il nemico devi "coprire" anche questi punti Vita. Anche se copri una carta Potenziamento nemico, l'abilità indicata sulla carta continua ad applicarsi finché il nemico non è sconfitto.

Mentre stai giocando, se pensi che il gioco sia troppo facile o troppo difficile, puoi cambiare il livello di difficoltà in qualsiasi momento, ma ricordati di segnare questo cambiamento nel diario di bordo.
Sleeping Gods: Distant Skies punta a farti vivere una fantastica avventura. Ricorda che il gioco è stato progettato per raccontarti una storia e regalarti un'esperienza indimenticabile, quindi se il livello di difficoltà della partita non ti permette di divertirti appieno, sentiti libero di modificarlo.

Difficoltà a sopravvivere?

Non dimenticare di assegnare carte Abilità ai personaggi. Anche se il costo aumenta, assegnare a un personaggio varie carte Abilità con la stessa caratteristica ti renderà più efficiente e avrai meno bisogno di accamparti.

Nella maggior parte dei casi, se ti ritrovi a dover affrontare un combattimento particolarmente tosto, hai la possibilità di fuggire. Un combattimento di livello 6 è uno dei livelli più bassi del gioco, ma se non sei ben preparato può comunque essere un duro colpo. Se le cose si mettono male, fuggi e torna in un secondo momento quando sei pronto a combattere. Cerca più carte Combattimento e personalizza il tuo mazzo per essere più efficace possibile. Ti basta avere 14 carte nel mazzo: rimuovi le carte Combattimento meno potenti.

Non preoccuparti se vieni sconfitto: il gioco è stato progettato tenendo conto di questa eventualità! Fai tesoro di ciò che hai imparato e continua. Anche se al termine della campagna hai raggiunto meno obiettivi di quanti speravi, potrai comunque sbloccare nuove carte che ti torneranno utili nella prossima campagna. Ogni finale a cui giungi nel libro delle avventure è una valida conclusione, anche se non è proprio quello che avevi in mente all'inizio.

Sleeping Gods: Distant Skies è tutto incentrato sul bilanciamento delle risorse. Non utilizzare i personaggi in ogni sfida. A volte, se puoi permetterti di subire le conseguenze di un fallimento, è meglio limitarsi a tentare la sorte senza spendere segnalini Vigore. Recuperare punti Vita è più difficile che recuperare vigore, ma non temere di perdere qualche punto Vita purché tu riesca a compensare le perdite. Spesso il fallimento di una sfida comporta comunque l'avanzamento della storia, anche se dovrai subire una qualche penalità.

La prima mappa è la più facile, nonostante qualche pericolo inaspettato nascosto qua e là. Più ti allontani dalla mappa iniziale, più l'avventura si fa dura.

Modalità "sconfitta immediata"

Se te la senti di affrontare una vera sfida, scegli questa opzione e scrivilo sul tuo diario di bordo all'inizio della campagna. Se sei sconfitto, la campagna termina immediatamente. Scrivi il tuo punteggio finale.

Diario di bordo e mappa della campagna

Quando inizi una nuova campagna, scrivi i nomi dei giocatori e il nome del tuo aereo nel diario di bordo. Segna inoltre se state giocando in modalità facile, normale o difficile. Usa sempre il diario per scrivere annotazioni, tenere traccia degli accampamenti, segnare le sconfitte e fare crocette sui tracciati Ribelli di Stormlock City e Re Trusiam. Usa il diario anche per salvare la partita quando interrompi il gioco.

Sul retro del foglio del diario di bordo c'è una mappa delle terre settentrionali che stai esplorando, una parte del Mondo Errante nota come l'Orlo di Serrack.

Ti suggeriamo vivamente di usare questa mappa per annotare le cose che ti vuoi ricordare, come i luoghi che hai visitato, quelli in cui vuoi tornare, e altro. Se scopri che in un certo luogo c'è bisogno di una parola chiave, annotala, così saprai dove tornare quando la ottieni. Puoi anche consultare le annotazioni delle campagne precedenti quando giochi una nuova campagna.

Se ti viene richiesto di depennare un luogo su questa mappa, significa che nel corso della stessa campagna non puoi più tornare a esplorarlo.

A *Sleeping Gods: Distant Skies* si può giocare una sola campagna alla volta. Questo perché devi tenere traccia delle carte Missione completate, dei segnalini Status dei personaggi, delle carte Avventura che hai, e tanto altro. ***Detto questo, in qualsiasi momento puoi comunque resettare il gioco per cominciare una nuova campagna, ti basta seguire le istruzioni a p.29.***

Salvare la partita

All'inizio di un qualsiasi turno, puoi decidere di interrompere la campagna e salvare la partita. Così facendo, puoi mettere via tranquillamente il gioco e registrare tutti i progressi che hai fatto per poi ricominciare a giocare in un secondo momento da dove hai interrotto. Se invece hai a disposizione un posto in cui puoi tenere il gioco "apparecchiato", non hai bisogno di salvarlo.

Per salvare una partita, segui questi passi:

1. Sulla prima riga libera del diario di bordo, colonna di sinistra, scrivi la tua posizione attuale (è meglio se finisci in una casella con un numero da esplorare), la posizione dell'aereo, i punti Vita di ogni personaggio, i punti Vita dell'aereo e il carburante rimasto.

2. Metti i segnalini Status di ogni personaggio e le carte abilità assegnate a quel personaggio in una bustina separata con la rispettiva pedina di cartone e i segnalini Vigore in suo possesso (non occorre mettere le plance Personaggio in queste bustine).

3. Metti tutte le risorse, le carte Avventura, le carte Combattimento, le carte Abilità in mano, le plance Personaggio e le carte Missione nello scompartimento grande della vaschetta presente nella scatola. Quando metti le carte Avventura in questo scompartimento, mettile in una bustina separata, avendo cura di mettere a faccia in giù quelle della pila degli scarti, mentre le altre a faccia in su (colloca un segnalino Status in cima al mazzo per ricordarti qual è la prima carta). Metti il mazzo degli eventi in una bustina separata, con gli eventi attivi a faccia in su in cima alla pila. Se necessario, puoi scrivere nel diario di bordo quanti segnalini Minaccia hanno.

4. Rimetti a posto il resto dei componenti di gioco.

Riprendere una partita salvata

1. Piazza l'atlante in mezzo al tavolo e vai alla pagina segnata nell'ultima riga del diario di bordo. Colloca la miniatura di Claire nel luogo indicato.
2. Piazza il tabellone delle azioni accanto all'atlante e l'orologio da taschino su "Inizio Turno". Colloca sul tabellone delle azioni eventuali risorse prese dallo scompartimento grande della vaschetta presente nella scatola.
3. Prepara i personaggi dando a ciascuno le rispettive carte Abilità assegnate e i rispettivi segnalini Status presi dalle bustine. Distribuisci le plance Personaggio ai giocatori il più equamente possibile. Ogni giocatore tiene davanti a sé i personaggi che controlla e imposta i punti Vita e il vigore ai valori corretti.
4. Mischia il mazzo di carte Abilità e piazzalo sul tabellone delle azioni.
5. Piazza il mazzo di carte Evento sul tabellone delle azioni. Piazza gli eventi attivi lì accanto (con gli eventuali segnalini Minaccia, come indicato nel diario di bordo).
6. Mischia le carte Abilità che erano in mano ai giocatori quando hai salvato la partita l'ultima volta e distribuiscile ai giocatori il più equamente possibile. Fai la stessa cosa con le carte Avventura. Piazza la pila degli scarti delle carte Avventura sul tabellone delle azioni.
7. Piazza il mazzo di carte Nemico accanto al tabellone. Colloca la plancia per il mazzo di combattimento lì accanto.
8. Metti tutte le carte Missione attuali accanto al tabellone, a faccia in su. Tieni a disposizione la scatola magnetica delle missioni e delle carte Avventura.
9. Tieni a portata di mano tutti i rimanenti segnalini e il libro delle avventure.
10. Colloca la plancia di volo e l'aereo accanto all'atlante. Piazza l'aereo nell'ultimo luogo indicato nel diario di bordo.
11. Scegliete insieme il primo giocatore e dategli il segnalino Giocatore attivo.

Aggiungere o rimuovere giocatori

Puoi aggiungere o rimuovere giocatori alla fine di qualsiasi turno.

Per aggiungere un giocatore

Se stai giocando in solitaria, dai al nuovo giocatore 2 delle plance Personaggio (non quella di Claire Smith). Dai casualmente al nuovo giocatore la metà delle carte Avventura e delle carte Abilità che hai in mano.

Se stai giocando una partita multigiocatore, dai al nuovo giocatore una delle plance Personaggio (non quella di Claire Smith) di un giocatore che controlla attualmente 2 personaggi. Mischia tutte le carte Avventura e le carte Abilità in mano a tutti i giocatori e distribuiscile il più equamente possibile tra i giocatori.

Per rimuovere un giocatore

Dopo che il turno attuale è finito, assegna la plancia (o le plance) Personaggio del giocatore che lascia la partita ai giocatori rimanenti il più equamente possibile (ad eccezione di Claire Smith, che è sempre controllata dal giocatore attivo). Distribuisci tra i giocatori rimanenti le carte Abilità e le carte Avventura in mano al giocatore che lascia la partita.

Punteggio finale della campagna

Alla fine della campagna, calcola il punteggio finale come segue:

- 2 punti per ogni carta Avventura che hai (escluse le carte Avventura di partenza e le carte Combattimento). I simulacri rigenerati e i passeggeri valgono 5 punti anziché 2.
- 1 punto per ogni carta Missione rimasta incompiuta e per ogni carta nella scatola delle missioni completate.
- 1 punto per ogni carta Abilità assegnata.
- 1 punto per ogni 4 risorse comuni rimanenti.
- 1 punto per ogni risorsa missione rimanente.
- 10 punti se hai raggiunto un qualsiasi finale.
- -10 punti per ogni sconfitta subita.
- +10 punti se giocavi in modalità normale OPPURE +20 punti se giocavi in modalità difficile.
- +10 punti extra se giocavi in modalità "sconfitta immediata" (a prescindere dal livello di difficoltà).

Traguardi

Ogni volta che rigeneri un simulacro dormiente e ottieni la relativa carta Avventura, fai una crocetta nella casellina corrispondente sulla scheda dei traguardi. Quando completi vari finali di campagna, sconfiggi i boss, trovi i passeggeri o completi le mappe dei tesori, fai una crocetta nella casellina corrispondente sulla scheda dei traguardi. Ogni casellina (tranne le carte sbloccate) rappresenta un traguardo. Man mano che raggiungi i vari traguardi, sblocchi nuove carte.

Sbloccare nuove carte

Le carte da sbloccare si trovano nel mazzo delle carte Missione o in quello delle carte Avventura. Annota le carte che sblocchi quando raggiungi un certo numero di traguardi.

Esempio: per sbloccare la carta Avventura 132, devi aver raggiunto come minimo 3 traguardi. Ad esempio, "Sconfiggi il Boss 10", passeggero "George Gift" e simulacro "Geode Eterno".

Ogni volta che inizi una nuova campagna, controlla la scheda dei traguardi per verificare quali carte sono state sbloccate. Le carte non vengono sbloccate durante la campagna, ma solo ogni volta che ne inizi una nuova.

Una volta che sblocchi una carta, essa resta sbloccata per sempre, e potrai usarla in tutte le future campagne. Riponila insieme alle tue carte di partenza. Ricordati che puoi scegliere quali carte usare tra quelle sbloccate.

Ripristinare il gioco per una nuova campagna

1. Rimetti tutte le carte Avventura e le carte Missione nella scatola magnetica. Assicurati che tutte le carte in ogni mazzo siano in ordine numerico (iniziando dall'1, a faccia in giù).
2. Rimetti tutti i segnalini nella riserva.

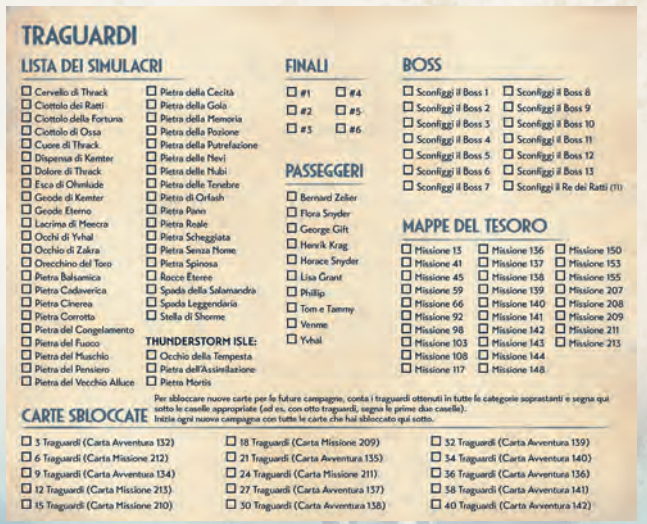
Variante di gioco: atterraggio rapido

Se scegli di giocare con questa variante, quando svolgi l'azione Volare puoi far atterrare Claire in qualsiasi luogo dell'atlante aperto, non soltanto nella casella corrispondente al luogo d'atterraggio dell'aereo. Tuttavia, Claire deve iniziare la partita come al solito nella casella corrispondente al luogo d'atterraggio dell'aereo.

Se giochi con questa variante, puoi svolgere l'azione Volare senza spostare l'aereo in un luogo d'atterraggio diverso (ad esempio, potresti spostare Claire in una casella che si trova sulla stessa pagina dell'atlante aperto). In questo caso, quando tenti la sorte per controllare i danni subiti dall'aereo, la distanza percorsa dall'aereo è 0, ma consumi comunque 1 carburante.

Ignora gli ostacoli quando svolgi questa azione (anche nella casella dove piazzi Claire).

Nota dell'Autore: questa variante è meno realistica, ma potresti volerla usare se intendi servirti dell'aereo per viaggiare più spesso ed è un ottimo modo per evitare eventuali ostacoli presenti nel luogo di destinazione.



TRAGUARDI

LISTA DEI SIMULACRI

- ☐ Cervello di Thrack
- ☐ Ciottolo dei Ratti
- ☐ Ciottolo della Fortuna
- ☐ Ciottolo di Ossa
- ☐ Cuore di Thrack
- ☐ Dispensa di Kemter
- ☐ Dolore di Thrack
- ☐ Esca di Ohmluide
- ☐ Geode di Kemter
- ☐ Geode Eterno
- ☐ Lacrima di Meecra
- ☐ Occhi di Yvhal
- ☐ Occhio di Zakra
- ☐ Orecchino del Toro
- ☐ Pietra Balsamica
- ☐ Pietra Cadaverica
- ☐ Pietra Cinerea
- ☐ Pietra Corrotta
- ☐ Pietra del Congelamento
- ☐ Pietra del Fuoco
- ☐ Pietra del Muschio
- ☐ Pietra del Pensiero
- ☐ Pietra del Vecchio Alluce
- ☐ Pietra della Cecità
- ☐ Pietra della Gola
- ☐ Pietra della Memoria
- ☐ Pietra della Pozione
- ☐ Pietra della Putrefazione
- ☐ Pietra delle Nevi
- ☐ Pietra delle Nubi
- ☐ Pietra delle Tenebre
- ☐ Pietra di Orlash
- ☐ Pietra Piano
- ☐ Pietra Reale
- ☐ Pietra Scheggiata
- ☐ Pietra Senza Nome
- ☐ Pietra Spinosa
- ☐ Rocce Eterée
- ☐ Spada della Salamandra
- ☐ Spada Leggendaria
- ☐ Stella di Shorme

THUNDERSTORM ISLE:

- ☐ Occhio della Tempesta
- ☐ Pietra dell'Assimilazione
- ☐ Pietra Mortis

FINALI

- ☐ #1 ☐ #4
- ☐ #2 ☐ #5
- ☐ #3 ☐ #6

PASSEGGERI

- ☐ Bernard Zeller
- ☐ Flora Snyder
- ☐ George Gift
- ☐ Henrik Krag
- ☐ Horace Snyder
- ☐ Lisa Grant
- ☐ Phillip
- ☐ Tom e Tammy
- ☐ Venme
- ☐ Yvhal

BOSS

- ☐ Sconfiggi il Boss 1
- ☐ Sconfiggi il Boss 2
- ☐ Sconfiggi il Boss 3
- ☐ Sconfiggi il Boss 4
- ☐ Sconfiggi il Boss 5
- ☐ Sconfiggi il Boss 6
- ☐ Sconfiggi il Boss 7
- ☐ Sconfiggi il Boss 8
- ☐ Sconfiggi il Boss 9
- ☐ Sconfiggi il Boss 10
- ☐ Sconfiggi il Boss 11
- ☐ Sconfiggi il Boss 12
- ☐ Sconfiggi il Boss 13
- ☐ Sconfiggi il Re dei Ratti (11)

MAPPE DEL TESORO

- ☐ Missione 13
- ☐ Missione 41
- ☐ Missione 45
- ☐ Missione 59
- ☐ Missione 66
- ☐ Missione 92
- ☐ Missione 98
- ☐ Missione 103
- ☐ Missione 108
- ☐ Missione 117
- ☐ Missione 136
- ☐ Missione 137
- ☐ Missione 138
- ☐ Missione 139
- ☐ Missione 140
- ☐ Missione 141
- ☐ Missione 142
- ☐ Missione 143
- ☐ Missione 144
- ☐ Missione 148
- ☐ Missione 150
- ☐ Missione 153
- ☐ Missione 155
- ☐ Missione 207
- ☐ Missione 208
- ☐ Missione 209
- ☐ Missione 211
- ☐ Missione 213

CARTE SBLOCCATE

Per sbloccare nuove carte per le future campagne, conta i traguardi ottenuti in tutte le categorie soprastanti e segna qui sotto le caselle appropriate (ad es. con otto traguardi, segna le prime due caselle).
Inizia ogni nuova campagna con tutte le carte che hai sbloccato qui sotto.

- ☐ 3 Traguardi (Carta Avventura 132)
- ☐ 6 Traguardi (Carta Missione 212)
- ☐ 9 Traguardi (Carta Avventura 134)
- ☐ 12 Traguardi (Carta Missione 213)
- ☐ 15 Traguardi (Carta Missione 210)
- ☐ 18 Traguardi (Carta Missione 209)
- ☐ 21 Traguardi (Carta Avventura 135)
- ☐ 24 Traguardi (Carta Missione 211)
- ☐ 27 Traguardi (Carta Avventura 137)
- ☐ 30 Traguardi (Carta Avventura 138)
- ☐ 32 Traguardi (Carta Avventura 139)
- ☐ 34 Traguardi (Carta Avventura 140)
- ☐ 36 Traguardi (Carta Avventura 136)
- ☐ 38 Traguardi (Carta Avventura 141)
- ☐ 40 Traguardi (Carta Avventura 142)

HAI GIÀ GIOCATO A SLEEPING GODS?

Se hai già giocato a *Sleeping Gods*, il primo capitolo di questa saga, riconoscerai molti concetti e regole presenti in *Distant Skies*, seppure con alcuni cambiamenti.

Ecco cosa c'è di nuovo o di diverso:

Tempra

Questa nuova caratteristica rappresenta l'abilità di un personaggio di resistere allo stress, intimidire gli altri, vincere la paura o agire con risolutezza.

Azioni a bordo nave assenti

In questo gioco non ci sono azioni a bordo del mezzo.

Tracciato del Tempo e azioni

Anziché svolgere due azioni per turno, ora devi spendere del Tempo per poter svolgere le azioni. Ogni turno hai a disposizione 5 Tempo e la maggior parte delle azioni ha un costo di 1 o 2 Tempo. *Vedi p.7.*

Accamparsi anziché andare al porto

Andare al porto è stato sostituito da una nuova azione: accamparsi. Puoi accamparti in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento (ma non quando stai svolgendo un'altra azione). Per accamparsi non occorre spendere Tempo, ma devi depennare uno dei simboli accampamento dal diario di bordo. Hai a disposizione un numero limitato di accampamenti prima della fine della campagna, quindi devi usarli con oculatezza. *Vedi p.7.*

Segnalini Comando assenti

In questo gioco non ci sono segnalini Comando. Un giocatore non deve più spendere tali segnalini per partecipare alle sfide durante i turni degli altri giocatori.

Il vigore sostituisce la stanchezza

I giocatori non accumulano più stanchezza. Ogni giocatore ha a disposizione fino a 3 segnalini Vigore da poter spendere per attivare le abilità e partecipare alle sfide.

Modifiche agli effetti di stato

"Impazzito" e "demoralizzato" hanno subito dei cambiamenti. *Vedi p.15.*

Combattimento

- Il sistema di combattimento è basato su quello di *Sleeping Gods*, ma con qualche modifica. *Vedi pp. 20-25.*
- Anziché assegnare armi a specifici personaggi, ora i giocatori utilizzano un mazzo di carte Combattimento (un tipo particolare di carta Avventura). In ogni round di combattimento vengono giocate 4 carte per infliggere danni ai nemici e per ottenere altri effetti.
- La precisione è stata eliminata. Tutti gli attacchi vanno a segno.
- I nemici hanno una nuova risorsa: il potere. Quando un nemico contrattacca, infligge danni pari al suo valore di attacco base più il numero di segnalini Potere sulla carta.
- I nemici contrattaccano quando sono attaccati, anche se hai coperto il loro ultimo cuore. ***Non*** attaccano alla fine di ogni round di combattimento, ma attivano le loro abilità di fine round.
- I segnalini Sinergia specifici di ogni personaggio sono stati sostituiti da segnalini Sinergia generici (in legno). Possono essere dati a qualsiasi personaggio e utilizzati per rafforzare certe carte Combattimento quando vengono giocate.
- I danni inflitti dagli attacchi dei nemici non "si trasferiscono" ad altri personaggi. Se un personaggio scende a 0 punti Vita, gli eventuali danni rimanenti inflitti dal contrattacco vengono ignorati.

Carte Abilità

I giocatori assegnano le carte Abilità ai personaggi senza spendere segnalini Comando, ma scartando altre carte Abilità dalla propria mano. In questo gioco non ci sono carte Livello, ma le carte Abilità assegnate non vengono mai scartate a meno che tu non decida di farlo. In *Distant Skies* puoi assegnare le carte Abilità solo ai personaggi che controlli (non a qualsiasi personaggio).

Tentare la sorte

I valori di sorte delle carte Abilità pescate sono ora compresi tra 1 e 8. *Vedi p.3 per conoscere la distribuzione dei valori di sorte.*

Carte Avventura in mano

I giocatori tengono ora le carte Avventura in mano. Attivarle non richiede segnalini Comando. Quando un giocatore gioca una carta Avventura, la colloca sulla pila degli scarti delle carte Avventura. Quando un giocatore si accampa, mischia la pila degli scarti delle carte Avventura e ridistribuisce le carte tra giocatori il più equamente possibile.

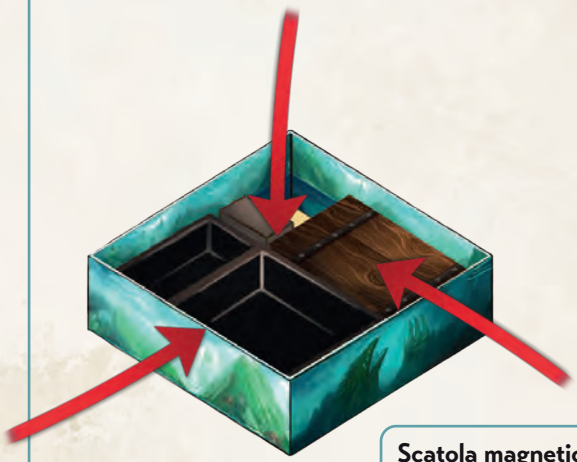
Vaschetta portaoggetti:

- Carte Potenziamento nemico / Maledizione inutilizzate
- Segnalini Status inutilizzati
- Dado di combattimento
- Mazzo delle carte Abilità
- Segnalini Danno, Potere e Sinergia
- Mazzo delle carte Nemico
- Altri componenti
- Aeroplano
- Orologio da taschino
- Segnalino Tempo bonus
- Risorse

Metti il contenuto specifico della campagna attuale nello scompartimento grande:

- Carte Avventura ottenute
- Carte Abilità in mano
- Risorse ottenute
- Carte Evento attuali
- Carte Missione attuali
- Personaggi: segnalini Vigore, carte Abilità assegnate, segnalini Status

Scatola delle missioni completate



Scatola magnetica:

- Carte Avventura e carte Missione non ancora usate (in ordine)
- Carte Evento non ancora usate

Riconoscimenti

Autore: Ryan Laukat
Illustrazioni e grafica: Ryan Laukat
Storia e ambientazione: Ryan Laukat
Scrittura: Ryan Laukat, Brenna Asplund, Malorie Laukat
Editing: Malorie Laukat
Sviluppo: Ryan Laukat & Malorie Laukat
Sviluppo aggiuntivo: Brenna Asplund
Realizzazione 3D: Francesco Orrù
Revisione: Malorie Laukat, Brenna Asplund, Diana Parkin
Regolamento: Ryan Laukat
Introduzione a fumetti: Ryan Laukat

Per la verisone italiana

Traduzione: Riccardo Bianchini
Revisione: Sabrina Carazzo, Roberto Corbelli, Silvano Sorrentino
Grafica: Lisa Bernacchia
Coordinamento Progetto: Federico Tini

Playtester: Malorie Laukat, Cid Laukat, Jamey Laukat, Brenna Asplund, T. Alex Davis, Sean Bean, Tynley Bean, October Bean, Boston Bean, Sara Mosley, Rigo Melendez, Jaden Larson, Derek Larson, Jameson Tanner, Chad Samuelson, John Carwell, Michael Christenson, Shauna Christenson, Tyler Moyes, Bryan Jones, Travis Triggs, Josh Richens, Joseph Richens, Noah Ogden, Ethan Moyes, Kaden Love, Jeremy Pettersson, Shellie Piquet, Riley Richards, Heber Hernandez, Preston Ward, Paul Ward, Matt Freebarn, Adam Freebarn, Ben Andrus, Dakota Warner, Russ Love, Chelsie Burgess, Jason Lyons, Brianne Weber, Trent Egbert, Kyle Stubbs, Jeffrey Torruellas, Merrill White, Mark Jensen, Brie Jensen, Kyle Passey, Lucas Walton, Travis Walton, Ashley Sandberg, Jeff Sandberg, Sam Clement, Amy Clement, Mark Petersen, Caleb Petersen, Eli Petersen, Caleb Allred, Bryce Jarrett, Jalin Stockdale, Bethany Stockdale, Kevin Tek, Ryan Baker, Reese Ferguson, Jackson Probst, Braden Probst, Royce Severson, Jonathan Ence, Lance Grange, Leland Liu, Jeff Ribeira, Nathan Huff, Jenna Huff, Peter Saindon, Justin Wall.

Copyright Red Raven Games 2023

È vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto. Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgames.com | www.dvgames.com

Copyright © MMXXIV daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati. www.dvgames.com

ICONE E INDICE

Danno da attacco	Parata	Punti Vita	Potere
Scarta 1 segnalino Potere	Scarta 1 segnalino Spaventato	Scarta 1 segnalino Impazzito	Scarta 1 segnalino Avvelenato
Scarta 1 segnalino Indebolito	Scarta 1 segnalino Demoralizzato	Abilità di fine round	Icona Sinergia
Simulacro	Sorte	Tenta ancora la sorte	Rilancia il dado di combattimento
Vigore	Ogradice (comune)	Whiskey (comune)	Torcia (comune)
Miele (comune)	Corda (comune)	Carne (comune)	Bacca della tundra (missione)
Fiore sanguigno (missione)	Foglia gergona (missione)	Quarzo igneo (missione)	Diamante di ghiaccio (missione)
Uovo di vermegiada (missione)	Caratteristica di Manualità	Caratteristica di Astuzia	Caratteristica di Competenza
Caratteristica di Forza	Caratteristica di Percezione	Caratteristica di Tempra	Ostacolo: acque insidiose
Ostacolo: terreno impervio	Ostacolo: freddo		

Abilità dei nemici	25	Esplorare	9-10	Risorse	19
Abilità dei personaggi	15	Eventi	6	Salvare la partita	27
Accamparsi	7	Fine del turno	12	Sconfitta e difficoltà	26
Aggiungere o rimuovere giocatori	28	Hai già giocato a Sleeping Gods?	30	Segnalini Status	15
Assegnare le carte Abilità	5	Ostacoli	8-9	Sfide	13
Azioni	7	Panoramica del turno	4	Simulacri	19
Boss	24	Perlustrare i dintorni	10	Sinergia	21
Caratteristiche	15	Personaggi	14-15	Tentare la sorte	3
Carta Avventura	16-17	Potere	22-23	Termini e concetti di base	3
Carte Abilità	5, 18	Punteggio	29	Tracciato del Tempo	7
Carte Potenziamento nemico	26	Punti Vita	14	Traguardi	29
Combattimento	20-25	Riparare	12	Viaggiare	8
Contenuto	2	Riporre il contenuto	31	Vigore	14
Diario di bordo	27	Riprendere una partita salvata	28	Volare	10-11