

REGOLAMENTO DUNGEON CRAWLER

“LE TRE CORONE”

Dopo anni di lotte e di guerre, il mondo che ti circonda è diventata una landa desolata. Tuttavia, nonostante tutto la superficie sia stata devastata da questa guerra, una piccola zona è riuscita a salvarsi: si sono insediati qui il re degli uomini, il re degli elfi e il re dei nani, dando vita alla zona ora denominata come “Le Tre Corone”. Anche tu sei riuscito a raggiungere questo posto dopo esserti salvato da quell’orrore che hai vissuto e qua altre nuove avventure ti aspettano, fatte per sfidare la tua determinazione e le tue abilità: sei pronto a questa nuova avventura?

PREPARAZIONE

Per poter iniziare la tua avventura in questo nuovo mondo dovrai selezionare la classe di tuo interesse. Ce ne sono attualmente 12: Arciere, Bardo, Paladino, Guerriero, Barbaro, Warlock, Stregone, Mago, Druido, Monaco, Chierico e Ladro.

[Foto scheda personaggio centrale (?)]

Ogni classe ha:

- Un set di statistiche: questo set è caratterizzata dalla tabella in alto a destra presente sulla scheda personaggio dove vengono elencate le caratteristiche del personaggio ossia la sua Forza (F), la sua Destrezza (D), il suo Intelletto (I) e il suo Carisma (C). Questi valori sono utilizzati per determinare ciò che può essere indossato, le armi che possono essere utilizzate e serviranno anche per dei test presenti all’interno del gioco;
- Due abilità specifiche per classe: al di sotto delle statistiche si trova un’altra tabella dove vengono descritte le abilità che ogni classe porta con sé. Ogni abilità è unica nel suo genere in modo da offrire un’esperienza diversa qualunque sia la classe da te scelta;
- Un set di oggetti iniziali: il nostro valoroso combattente non arriva in questo mondo completamente sprovvisto, ma piuttosto ha degli oggetti iniziali e un numero iniziale di monete con cui avviare la sua avventura in questo nuovo regno.
- La risoluzione, che serve a indicare l’ordine con cui i vari eroi si sposteranno, e un simbolo (può essere spade, stella, aquila o torre) che serve per indicare la tipologia di personaggio che sei, in particolar modo serve per gli attacchi dei mostri che verranno discussi più avanti.

[Evidenziazione bordi per ogni punto della lista(?)]

Sul bordo della scheda personaggio sono presenti degli elementi che andranno ricoperti durante la nostra spedizione. Partendo dal lato destro e proseguendo in senso orario, abbiamo:

- Gli slot *Livello*: il tuo personaggio durante la tua avventura accumulerà esperienza e tramite essa potrà acquisire nuove abilità! La gran parte di queste abilità, tuttavia, richiederanno una particolare fonte di energia personale chiamata “Vigore”, rappresentato dai quadratini neri.
Ogni classe ha un suo set di abilità, utile per avere accesso a nuove azioni o ad attacchi e difese più efficaci e queste sono indicate nelle cartine contenenti i quadratini del vigore che ne indicano il costo per essere attivate e da una stellina con a fianco un numero che ne indica il costo d’esperienza per poter essere sbloccata. Tutti i personaggi partono a livello uno e con due vigore. Il guerriero di livello 1 partirà con un limite massimo di 2 e incrementerà questo tetto di 1 a ogni livello raggiungendo così un totale di 7 di vigore al livello 6, che è il livello massimo.
Una volta raggiunto il livello massimo, l’esperienza può essere comunque raccolta per poter eventualmente sostituire alcune abilità con altre abilità più forti o utili secondo voi al momento. Inoltre, ogni classe avrà una specifica specializzazione che lo renderà ancora più forte!
- Gli slot *Zaino*: un personaggio all’interno del gioco non arriva di certo sprovvisto di un inventario. Qui, nel regno delle “Tre Corone”, il nostro eroe può accumulare fino a un massimo di 4 oggetti che può portarsi nelle sue avventure. Ce ne sono di diversi tipi: alcuni possono essere portati e/o utilizzati in uno specifico momento senza essere consumati mentre altri sono “one-shot”, ossia si possono utilizzare soltanto una volta e andranno riposti nel mazzo in cui sono stati pescati. Per distinguerli, gli oggetti “one-shot” sono indicati da una freccia rossa, mentre quelli permanenti non ce l’hanno. Tuttavia, se il nostro eroe subisce “Ferita” (uno stato che è possibile acquisire in battaglia), questo porta ad aver una minore capacità d’inventario e a non avere a disposizione un oggetto. Ogni qualvolta che si subisce questo stato, il segnalino ferita si antepone allo slot più a destra dello zaino e se si arriva a 3 non abbiamo alcun oggetto che possiamo utilizzare.
- Gli slot *Braccio*: sono essenzialmente i nostri arti con cui possiamo combattere e dove si andranno a mettere le armi per poterle utilizzare. Il nostro personaggio può così indossare o un’arma a due mani oppure un’arma a una mano e uno oggetto (scudo, staffa, anelli, ...) e alcune classi avranno anche la possibilità di indossare bracciali e/o anelli che permettono di avere dei bonus. Anche gli slot braccio sono afflitti dallo status di “Ferita”, andando prima a coprire quello in basso e poi quello in alto, anche se per perdere l’uso dell’arto dovremo prima aver perso prima tutti gli slot relativi allo zaino. Altri dettagli sulle armi verranno discussi in seguito;
- Lo slot *Corpo*: Abbiamo lo slot relativo a ciò che il nostro personaggio può indossare sul suo corpo/busto. Qui andranno a finire armature, pendagli, scarpe e altri oggetti che possono essere indossati e il numero di slot disponibili va da un minimo di 2

oggetti “Corpo” a un massimo di 4 oggetti “Corpo”, indicati con un'icona di una persona stilizzata, in base alla classe scelta. Inoltre, non si possono indossare più oggetti uguali (tipo due corazze o due pendagli) e anche questo slot è affetto dallo status “Ferita” anche se, prima che venga condizionato da esso, bisogna avere l'inventario completamente riempito dello status di “Ferita” e anche tutte e due le braccia ferite.

- Lo slot *Razza*: all'inizio del gioco ti verranno fornite 3 razze casuali ognuno con delle sue peculiarità e che ti forniranno anche un bonus iniziale che può essere un oggetto come un vantaggio. Le razze che potrai ottenere sono: Umano, Elfo dei Boschi, Elfo del Sottomondo, Elfo del Sole, Elfo del Cielo, Elfo della Luna, Orco, Felidiano, Rettiliano, Gnomo, Nano e Demone Rinnegato e alcune di queste hanno anche la versione femminile per una maggiore inclusività! Ogni razza ha un suo numero di passi indicato sulla carta razza affianco all'icona “Stivale in movimento” e un suo numero di punti vita. Poi quando verrà allocato nello specifico slot alcune classi possono dare un “Boost” sui punti vita indicato dal +X sulla scheda personaggio in alto, andando da un minimo di +0 a un massimo di +3. Dettagli maggiori sulle razze verranno forniti in seguito per avere una maggiore idea del loro funzionamento;
- Lo slot *Specializzazione*: questo piccolo slot situato in alto affianco alla Razza ci indica quale specializzazione il nostro eroe avrà attiva durante la sua avventura. Si sblocca soltanto livellando e andando a scegliere l'opportuna cartina.

MAPPA

Una volta aver preparato il tuo personaggio, si potrà iniziare la propria avventura. Però, prima di spiegare cosa può fare il nostro eroe nel regno, mostriamo come funziona la mappa. Tutti i nostri eroi appena arrivati partiranno da Castel King, nella città del re degli umani. Le zone città sono indicate dagli esagoni con i contorni bianchi e sono zone sicure dove nessun mostro può essere evocato. All'interno della città sono presenti diverse zone d'acquisto ognuna con un numero che indica il numero di carte del negozio che vengono prese:

- l'icona dell'incudine, dove è possibile acquistare corazze o scudi;
- l'icona delle due spade, dove è possibile acquistare armi o archi: ricordati che per queste due zone gli oggetti hanno bisogno di requisiti per essere indossati basati su forza e destrezza;
- l'icona delle ampole, che indica il negozio delle pozioni;
- l'icona della nota musicale, per oggetti più consoni alla classe del Bardo ma comunque contenente oggetti magici;
- l'icona della bilancia, indicante il mercato generale, dove si vendono oggetti d'uso comune;
- l'icona del cappello da mago, ossia il mercato di oggetti magici come staffe e libri;
- l'icona del gruppo, dove al costo indicato è possibile ottenere due carte “Rumors” e sceglierne una;
- l'icona del pane, dove è possibile acquistare cibo;
- l'icona dell'ancora dove è possibile utilizzare una nave per poter navigare in mare al costo indicato accanto all'icona;

- l'icona del cuore, dove al costo indicante, è possibile rimuoversi ogni condizione, recuperare tutti i punti vita e recuperare tutti i punti Vigore spesi.

Ci saranno, inoltre, nel villaggio elfico un negozio legato agli elfi e nel mondo nanico un negozio legato agli oggetti nanici. Nei borghi esterni ai regni, invece dei negozi, è possibile lavorare all'interno del villaggio per ottenere soldi e in ogni città richiede di fare un test in una delle abilità e superandoli si potranno ottenere 2 monete.

Eccezione, però, fa il borgo "Paese Alto" dove invece di lavorare è possibile portare della selvaggina per ottenere 3 monete. La selvaggina è l'insieme delle carte mostro (che verranno successivamente spiegate in dettaglio) contenente proprio il simbolo del lavoro presente a Paese Alto.

All'infuori delle mura cittadine si estendono diverse tipologie di territori, che richiedono un determinato numero di passi per poter essere attraversati. Per muoversi attraverso ogni territorio è necessario un numero di passi pari a quelli indicati dal tabellone: per i principali abbiamo la Pianura e le Città dove il costo di movimento è pari a 1, poi il Bosco, la Palude, Il Deserto e il Lago il cui costo è pari a 2 e, infine, Montagna e Mare richiedono 3 di movimento. Gli altri territori hanno il costo indicato nella zona iniziale. Questi territori sono tutti ostili e perciò, ogni volta che ci si ferma su di essi alla fine di tutte le azioni, si deve tirare un dado "Incontro". Questo dado è caratterizzato da 4 diverse facce:

- il simbolo Teschio: quando esce questo simbolo, viene evocato un mostro di quella tipologia di terreno, il cui colore corrisponde al colore del bordo della *tile* su cui si è fermati (ossia la Pianura è verde chiaro, il Bosco è verde scuro, la Montagna è grigio chiaro e così via);
- il simbolo Incontro: quando esce questo simbolo, si pesca una carta "Rumors" casuale: per i territori;
- il simbolo Torcia: quando esce questo simbolo possono essere due gli scenari. Infatti, se si è su una qualsiasi casella che non abbia il simbolo Torcia, il personaggio recupera 2 punti vita e 1 vigore (se sbloccato) altrimenti se è su una tessera con il simbolo Torcia viene svelata una nuova zona.
- La faccia vuota: non accade nulla.

AZIONI

Le azioni che abbiamo a disposizione con il nostro personaggio sono semplici e immediate, di cui alcune già elencate. Tuttavia, non abbiamo ancora spiegato che in questo mondo il giorno è diviso in due parti: infatti, è costituito dal dì, dove è possibile svolgere fino a 2 azioni, e la notte, dove si può svolgere al massimo una singola azione (fatta eccezione per abilità o oggetti nell'inventario del personaggio). Alla fine di una delle parti del giorno si svolgeranno le battaglie e, alla fine di ogni giorno, se ci sono mostri che non sono stati uccisi, essi si muoveranno tramite un apposito dado "Bussola" che deciderà la loro direzione (se la casella verso cui dovrebbero muoversi non esiste, essi rimangono fermi).

Andremo però nel dettaglio per capirne alcuni aspetti, ricordandoci che ogni azione può essere rifatta se ne si ha la possibilità:

- **Movimento:** come detto in precedenza, un personaggio ha un determinato numero di movimento in base alla razza scelta. Se il movimento è più basso di quello necessario per passare un territorio questo richiede almeno un'altra azione per poter essere compiuto (Esempio: il nano ha un massimo di due movimenti per azione e vuole andare in montagna il cui costo è di 3 questo movimento richiede 2 azioni per essere

compiuto. Se un territorio richiede 5, allora il nano avrebbe bisogno di 3 azioni per muoversi). Inoltre, il numero massimo di pedine ammesse in una tile è tre e perciò, sarà possibile passare ma non fermarsi se la tile è piena;

- **Scambio:** un'altra azione possibile è quella di poter scambiare i propri oggetti con altri giocatori, anche se tu non hai oggetti da dare ma soltanto da ricevere. Richiede tuttavia che tu e il tuo alleato siate nella stessa casella per poter svolgere quest'azione;
- **Interazione con i negozi/Lavorare:** poter vedere gli oggetti di un negozio o lavorare in uno dei borghi esterni costa un'azione. Si può visitare il negozio più volte se si ha un maggior numero d'azioni, a patto che si mettano via prima le carte del negozio precedente.

Se ci sono tiles che riguardano la pesca di carte diamante queste vengono pescate come effetto immediato della fine del movimento o del passaggio in quel luogo e, perciò, non sono da considerare azioni. È importante muoversi in ordine di risoluzione del party.

CARTE RUMORS E MISSIVE DEL RE

Abbiamo accennato prima che i nostri eroi possono ottenere carte "Rumors" (ossia delle mini-quest) tramite la città oppure con la relativa faccia del dado "Incontro" che ci aiutano a fornire. Tuttavia, all'inizio di una nuova avventura o finita una precedente missiva, viene pescata in aggiunta una carta "Missiva del Re": questa carta è essenzialmente una quest legata al regno di riferimento e si tratta di una sfida più ardua e che richiede una certa preparazione prima di poter essere affrontata. Inoltre, al contrario delle carte "Rumors", le missive hanno una scadenza e per ottenerne i frutti è necessario completarle entro il tempo indicato perciò completale per poter proseguire e potenziare il tuo personaggio.

TEST

Spesso siamo chiamati a dover svolgere dei test, sia essi per svolgere dei lavori sia per poter superare delle sfide che ti vengono poste sia per altri motivi. Per poter svolgere i test, salvo regole che ti indichino diversamente, si deve tirare un dado marrone particolare chiamato dado "Test" caratterizzato da una faccia con il numero 0, due con il numero 1 e con il numero 2 e una con il numero 3.

Quando si svolge un test, questo è contrassegnato dalla tipologia del test (ossia se Forza, Destrezza, Intelligenza o Carisma) e da un valore tra parentesi che indica il valore di riferimento del test e, per superarlo, bisogna che la somma tra la tua statistica e il valore del dado ottenuto sia superiore rispetto al valore di riferimento. (Esempio: se il test è Carisma (4) per superarlo è necessario ottenere almeno 5. Questo vuol dire che se ho Carisma 2 nel mio personaggio, devo ottenere come valore del dado Test 3 per passarlo altrimenti il test non è superato. Se si ha Carisma 1 si può saltare direttamente il test e considerarlo automaticamente fallito e lo stesso vale anche con Carisma 5 con la differenza che lo si passa automaticamente).

COMBATTIMENTO

I nostri eroi saranno costretti prima o poi a combattere o per via delle carte "Rumors" oppure perché incontriamo un mostro fuori città. Il combattente o i combattenti possono scegliere di affrontarlo o scappare dallo scontro: se scelgono quest'ultima devono fare un test in Destrezza (D) con valore di riferimento pari al livello del mostro + 1 (Esempio: se incontro un

mostro livello 3, il test è su Destrezza $3+1 = 4$, perciò dovrà fare almeno 5 per poterlo sorpassare).

Se si decide di combattere da valorosi eroi che siete, dobbiamo prima andare a leggere la carta mostro per capirne i funzionamenti: i punti più importanti da notare sono che abbiamo la figura del mostro circondata da un bordo nero con a fianco a destra un numero di stelline: questo numero indica proprio il livello del mostro. Se questo mostro viene abbattuto, **ognuno nella tiles in cui lo scontro si sta svolgendo riceve l'ammontare di esperienza** indicato dal mostro. Inoltre, la maggior parte dei mostri, sull'angolo in alto a destra avranno un numero all'interno di un cerchio dorato, indicante il numero di monete che quel mostro lascerà se ucciso e questo **numero di monete deve essere spartito tra i giocatori nelle diverse tiles**. Il mostro per attaccare avrà un numero di dadi indicato sul bordo nero inferiore che possono essere di due tipi:

- fisici, caratterizzati dal dado nero sulla carta mostro, con un dado costituito da facce che vanno da un minimo di 1 a un massimo di 4 e un simbolo teschio;
- magici, caratterizzati dal dado rosso sulla carta mostro con un dado costituito da facce che vanno da un minimo di 2 a un massimo di 6 e due simbolo teschio;

In aggiunta a queste informazioni, di notte i mostri attaccano con un dado nero in più.

Alcuni mostri potrebbero avere un testo che recita "x2", "x3" o un qualsiasi testo con questa formula "**xNumero**": questo serve a potenziare punti vita (PV) e numero di dadi che il mostro tira, andandoli a moltiplicarne il numero, quando essi incontrano almeno un eroe di livello massimo, ossia di livello 5 (Esempio: il Goblin ha di base 3 punti vita, 2 punti scudo e tira un dado fisico, tuttavia, dato che ha un x6 nella carta, se incontra nel party avversario almeno un eroe di livello 5, il goblin sarà potenziato e avrà 18 punti vita, 2 scudo e tirerà 6 dadi fisici). Se invece questa scritta non è presente anche se siamo di livello massimo si affronterà il mostro con le sue caratteristiche base.

Sotto alle statistiche del mostro e alla sua figura troviamo le abilità del mostro e i suoi attacchi speciali: le abilità del mostro sono passive, valgono sempre e sono tipicamente sottolineate, mentre gli attacchi speciali richiedono un determinato numero di teschi per poter essere attivati; importante notare che se i teschi non sono sufficienti per poter attivare alcun attacco speciale, tipo ne escono 2 ma ne servono 3, questi contano come attacchi nulli. Inoltre, sulla sinistra della figura del mostro, è presente anche la tipologia di mostro che si sta affrontando: questa caratteristica è utile nel caso si abbia un vantaggio contro determinate creature.

Quando si va affrontare un mostro con un party di eroi, l'ordine di attacco è per primi gli eroi, che devono attaccare in ordine di risoluzione, e poi i mostri (salvo abilità Attacco a sorpresa del mostro, dove allora sono loro ad attaccare prima e successivamente gli eroi). I nemici sceglieranno chi attaccare andando a tirare un D8 in cui sono presenti i simboli prima citati nella scheda personaggio. Quando il party viene attaccato, si possono scatenare tre scenari:

- non c'è nessun eroe con quel simbolo: gli eroi coinvolti nel combattimento possono spartirsi i danni a loro piacimento;
- c'è un eroe solo con quel simbolo: quell'eroe si becca completamente il suo danno;

- ci sono due o tre eroi con quel simbolo: gli eroi designati dal dado possono spartirsi i danni come meglio reputano o decidere chi deve beccarsi un'eventuale attacco speciale del mostro.

Infine, i danni che vengono inflitti all'eroe sono dati da:

1. il danno subito (che viene calcolato con tutti gli effetti del mostro);
2. qualche particolare effetto della razza (come gli elfi per i dadi magici);
3. un particolare stato nella quale siamo messi che porta ad aumentare il danno che subiamo (tipo marchiato);
4. e, infine, la difesa che il personaggio ha.

Se l'attacco invece descrive letteralmente che intacca i punti vita, allora l'eroe non dovrà considerare armature o qualsiasi tipo di protezione ma andare a diminuire direttamente la vita del personaggio fino al valore possibile. La battaglia prosegue finché o tutti i mostri non vengono uccisi o l'eroe non cade in battaglia, andando a perdere alla morte tutti i suoi soldi, lasciandoli sulla tile in cui ha effettuato lo scontro, e la sua esperienza che invece viene rimessa via. Un altro dettaglio è che se ci sono più mostri uguali (tipo 2 o più goblin) questi attaccano insieme, ossia i loro danni vengono sommati e attaccheranno entrambi uno stesso bersaglio (Esempio: se ho due goblin con cui sto combattendo e sono usciti 4 a un goblin e 2 a un altro e il simbolo aquila, allora l'eroe con quel simbolo subirà $4+2=6$ danni meno eventuali difese).

RAZZE

Puoi qui leggere in dettaglio come sono caratterizzate le razze:

- Umano:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Elfo dei Boschi:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Elfo del Sottomondo:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Elfo del Cielo:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.

- Movimento: 2
- Vita: 10
- Elfo del Sole:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Elfo della Luna:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Rettiliano:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Nano:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Gnomo:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Orco:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Demone rinnegato:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2
 - Vita: 10
- Felidiano:
 - Abilità evoluta: +1 a due caratteristiche a scelta.
 - Osservatore: se durante un combattimento, il test fallisce puoi ritirarlo.
 - Movimento: 2

- Vita: 10

CONDIZIONI – STATI ED EFFETTI

I mostri e i personaggi possono in seguito a battaglie o risultati di test ottenere degli “Stati” o degli “Effetti”. Andiamo di seguito a trattarli, dividendo ulteriormente lo stato o effetto se è rivolto a noi o il mostro:

- **STATO:**

- **Ferita (icona rossa)**

- Per il personaggio deve andare a ricoprire gli slot come indicato nella spiegazione del personaggio: prima gli slot zaino (da sinistra a destra) poi gli slot braccio e infine lo slot corpo
 - Per il nemico, il numero di ferite che possiede influisce sul numero di dadi che deve tirare: se prende 3 ferite, il mostro perde un dado nero mentre se prende 5 ferite perde un dado magico (se presente). Si parte dal dado più a destra per poterlo togliere.

- **Veleno (icona viola)**

- A ogni attivazione del personaggio, questo perde un punto vita: l'attivazione corrisponde a un'azione di attacco (quindi a ogni suo “turno” d'attacco perde 1 PV) o a quando diventa giorno o notte (quindi ogni giorno si perdono 2 punti vita);
 - Anche il nemico a ogni attivazione (attacco) perde un punto vita.

- **EFFETTO:**

- **Addormentato (icona blu)**

- Il personaggio non può attaccare finché non viene tolto questo effetto. Per farlo deve fare un test su Carisma (3);
 - Stesso identico discorso per il mostro.

- **Marchiato (icona grigia)**

- Il personaggio duplica i danni prima di contare lo scudo;
 - Stesso identico discorso per i mostri.

- **Spaventato (icona verde)**

- Il personaggio non può attaccare finché non viene tolto questo effetto. Per farlo deve fare un test su Intelletto (3);
 - Stesso identico discorso per i mostri.

- **Maledetto (icona gialla)**

- Il personaggio ha -1 a tutte le sue caratteristiche;
 - Il mostro non può avere questo effetto.

Inoltre, è importante anche menzionare la rottura. Infatti, è possibile che determinate magie o armi, quando attaccano portino a una rottura dello scudo: nel caso del dado magico la rottura è immediata e lo scudo è diminuito di 1 (fino a un minimo di 0), mentre nel caso delle armi affinché lo scudo venga ridotto servono 2 simboli rottura e una volta raggiunti i 2 segnalini rottura lo scudo verrà diminuito di 1 (sempre fino a un minimo di 0).

ARMI – PARTICOLARITÀ

Le armi che possiamo scegliere sono tipicamente raccolte in delle categorie a cui corrisponde un particolare dado ed è inoltre importante ricordare che anche in caso di simbolo vuoto si somma il modificatore presente sulla carta arma. Le andiamo qui a elencare:

- *Spade/Spadoni*: sono caratterizzate da un dado grigio che ha una faccia vuota e che ha un valore che va da un minimo di 1 a un massimo di 4. Sono tipicamente a una mano;
- *Sciabole/Scimitarre/Accette*: sono caratterizzate da un dado viola che ha una faccia vuota, una faccia col simbolo veleno e valori che vanno da un minimo di 1 a un massimo di 3. Possono essere caratterizzate da un simbolo Veleno sulla cartina arma. Sono tipicamente a una mano;
- *Archi/Balestre*: sono caratterizzate da un dado giallo con una faccia vuota, due facce con schivata che fanno anche danno 1 o danno 2 e valori che vanno da un minimo di 1 a un massimo di 3. Gli archi più forti sono a due mani, quelli più semplici a una;
- *Martelli*: Sono caratterizzate da un dado blu, con due facce vuote e valori da un minimo di 1 a un massimo di 6. Se indicato sulla carta arma, hanno il simbolo “Rottura”, perciò si andrà a togliere uno scudo con 2 Rotture. Le più forti sono a 2 mani mentre le più semplici sono a una mano;
- *Aste/Staffe*: servono principalmente per ritirare i dadi magia o aumentare il danno magico inferto con il dado magia corrispondente. A ogni colore è associato una magia (Acqua è blu, Terra è verde, Fuoco è rosso acceso, Psiche è viola, Anima è azzurra, Oscura è nera, Divina è Arancione, Musica è rosso chiaro, Aria è grigia): Possono essere a uno o due mani;
- *Pugni*: caratterizzato da un dado rosa, si va da un minimo di 1 a un massimo di 2, con una faccia vuota, una faccia schivata e una faccia con un cuore spezzato che corrisponde alla perdita di un PV;
- *Lance/Alabarde/Asce*: sono caratterizzate da un dado arancione con un minimo di 1 e un massimo di 4, con una faccia vuota e una faccia “Scudo +1”. Le armi un po’ più forti di questa tipologia potrebbero avere un simbolo “Ferita” in caso di simbolo vuoto. Sono tipicamente a due mani, ma alcune versioni iniziali sono anche a una mano.