

DRAGONS OF ETCHINSTONE



RIEPILOGO REGOLE



SETUP Orienta le **Mage Card** sul liv. 2 e mischia le insieme. Scegli un **Drago** e posizionalo dietro il mazzo. Posiziona la carta **“Region 1”** in cima al mazzo e la carta **“Region 3”** in fondo al mazzo, dietro alla carta **Drago**. Pesca le prime 4 carte per formare la tua mano iniziale.

DIFFICOLTA' Pesca 5 carte dal mazzo e cambia il livello in base alla difficoltà scelta:

- **“Casuale”** porta 4 carte al liv. 3
- **“Facile”** porta 2 carte al liv. 3
- **“Normale”** lascia tutto invariato
- **“Difficile”** porta 2 carte al liv. 1
- **“Impossibile”** porta 5 carte al liv. 1
- **“Non Provarci Nemmeno”** invece di 5 pesca 7 carte e portale al liv.1

FASE SFIDA Rivela la Carta Chiave posta al di sotto della Carta Regione e guarda se il prossimo incontro è un nemico o un viaggio e cerca il nemico/viaggio corrispondente sulla Carta Regione in base al numero di fianco all'icona sulla Carta Chiave. Verifica anche la presenza di eventuali avversità di fianco al numero sulla Carta Chiave.

FASE AZIONE Assegna i Ruoli alle carte che hai in mano. La carta **“Incantesimo”** sarà la tua azione principale di Attacco o Movimento (Puoi usare un Movimento contro un nemico o un Attacco durante un viaggio come un valore di 1) (le carte che hanno entrambi i simboli valgono per entrambe le tipologie di incontro). La carta **“Elemento”** (a sinistra) determina la tua iniziativa e l'elemento Ether da assegnare alla tua carta. La carta **“Potenziamento”** (a destra) riporta il valore di miglioramento che puoi assegnare all'Incantesimo o all'Iniziativa. Devi assegnare tutti e 3 i ruoli quando hai almeno 3 carte in mano. Se ne hai meno di 3 una deve essere la carta Incantesimo. La carta non usata è la carta “Riserva”. Le 3 carte così giocate formano il tuo **“Set Azione”**

FASE PENALITA' Risolvi le penalità di tempo e danno. In questa fase subisci anche l'**Early Damage** nel caso la tua iniziativa non superi quella del nemico. Nel caso dovessi subire multipli danni o penalità temporali, sommal e applica un singolo totale alle tue carte. Ricapitolando, in questa fase puoi subire l'**Early Damage** e le **Penalità Temporal**. Includi anche le variabili delle difficoltà della Carta Chiave e della Carta Regione. In caso dovessi subire contemporaneamente Danni e Penalità Temporal, applica prima i Danni Temporal. Per risolvere i Danni Temporal scarta un numero di carte dalla cima del mazzo uguale al valore riportato di fianco al Viaggio. Per risolvere i Danni, assorbili utilizzando il valore di protezione riportato sulle carte che hai in mano. **Una carta che assorbe almeno 1 danno viene declassata** al livello inferiore. Continua a declassare le carte fino ad assorbire tutto il danno degli attacchi. Non puoi declassare la stessa carta due volte. Se una carta al liv. 1 viene declassata, eliminala dal gioco. Se una a il valore di protezione dello stesso elemento dell'attacco, raddoppia quel valore di protezione. Se non riesci ad assorbire tutto l'attacco ricevuto, sei **Fuori Combattimento**. Declassa tutte le carte non ancora declassate che hai in mano e scarta 4 carte dalla cima del mazzo.

FASE MIGLIORAMENTO Se hai guadagnato **Punti Esperienza** durante l'incontro, spendili adesso per migliorare le carte nella tua mano. Puoi migliorare tutte le carte della tua mano, incluse Carta Riserva e Carte Fuse ma non le carte che hai usato per assorbire i danni nemici. Spend i Punti Esperienza in base al costo di miglioramento presente sulle singole carte e orientale sul liv. successivo più alto. Puoi potenziare le stesse carte più volte. I Punti Esperienza non spesi vengono persi.

FASE DI PULIZIA Scarta le carte del tuo Set Azione e posizionale in fondo al mazzo, dietro la Carta Regione inutilizzata. Se non hai usato la tua Carta Riserva, tienila. Pesca dal mazzo le carte che ti servono per arrivare ad avere 4 in mano. Riparti dalla Fase Sfida.

FINE REGIONE

Durante la **Fase Pulizia**, se ci sono meno di 5 Mage Cards rimanenti tra carte in mano e carta chiave, sei arrivato alla fine della regione. Se hai raggiunto la fine della **Regione 4** passa alla **Battaglia Finale**. Altrimenti prosegui con i seguenti passi.

- **Rimescola:** Rimescola tutte le Mage Cards tranne le carte eliminate, prestando attenzione a mantenere l'orientamento delle carte.
- **Pesca le Carte:** Pesca le prime 4 carte
- **Prepara la Prossima Spedizione:** Regola la Carta Regione sulla successiva in numerazione.
- **Continua l'Avventura:** Prosegui con i nuovi incontri nella nuova Regione.

LA BATTAGLIA FINALE

- **Rimescola:** Rimescola tutte le Mage Cards tranne le carte eliminate, prestando attenzione a mantenere l'orientamento delle carte.
- **Riposiziona:** Posiziona la Carta Drago in cima al mazzo, al posto della Carta Regione. Posiziona le Carte Regione e quelle eliminate in fondo al mazzo.
- **Combatti la Battaglia Finale:** Procedi con il **Viaggio Finale** e il **Nemico Finale**

IL VIAGGIO FINALE

- **Pesca le Carte:** Pesca le prime 7 Carte dal Mazzo
- **Verifica il Cammino:** Guarda i 3 Punti Movimento (MP) a sinistra della Carta Drago. I livelli vanno dal più basso al più alto e presentano anche 3 valori di Penalità Temporale
- **Riorganizza:** Puoi cambiare la tua mano di carte scartandone 1, rimescolando le altre 6 per poi posizionarlo in fondo al mazzo, dietro le carte Regione. Puoi farlo solo una volta per partita. Pesca 7 nuove carte.
- **Assegnazione Ruoli:** crea 3 diversi Set Azione con Incantesimo, Elemento e Potenziamento. Puoi avere una Carta Riserva e Fondere ma soltanto una volta sola.
- **Risultato:** Somma i valori di Movimento di entrambi i Set. Se l'Elemento del tuo Movimento Migliorato è uguale a quello del Viaggio da affrontare, aggiungi il Potenziamento della carta Riserva al totale. Compara il risultato ai valori sulla carta e applica gli effetti di Penalità Temporale. Se il tuo valore totale di Movimento è inferiore al Livello di Movimento più basso del Drago, hai perso la partita.
- **Riposo:** Scarta tutte e 7 le carte dalla tua mano.

IL NEMICO FINALE • Pesca le Carte:

- **Verifica il Nemico:** Verifica i 3 livelli di Punti Salute sulla Carta del Drago. I livelli vanno dal più basso al più alto, dall'alto verso il basso. Ogni livello presenta Punti Salute e Valore di Attacco.
- **Assegna i Ruoli:** Crea due Set Azione utilizzando le carte che hai in mano esattamente come fatto durante il Viaggio Finale ma stavolta generando Attacco. Somma i valori di Attacco per creare un valore unico e fa lo stesso per l'Iniziativa. Puoi potenziare uno dei due valori con le carte Potenziamento.
- **Conpara l'Iniziativa:** Se la tua Iniziativa non supera quella del Drago, subirai l'Early Damage insieme al Combat Damage durante l'ultima fase.
- **Valutazione Armatura:** sottrai il valore di Difesa del Drago dal tuo Attacco Totale solo se 1 o 2 dei tuoi attacchi ha un Elemento uguale all'Elemento della Difesa. Sottrai questo valore solo una volta e non due.
- **Attacco il Drago:** Dopo aver sottratto l'Armatura dall'Attacco Totale, compara il risultato con i livelli di salute del Drago e risolvi l'Attacco Finale del Drago
- **Prova a Sopravvivere:** Somma il Combat Damage del Drago all'eventuale Early Damage. Devi riuscire ad assorbire il Danno Totale per sopravvivere e vincere la partita! Se il tuo Attacco è inferiore al primo livello di Punti Salute del Drago o se non riesci ad assorbire il Danno Totale del Drago, hai perso la partita.

DIFFICOLTA' CARTA CHIAVE

Ambush: Raddoppia l'Early Damage per questo Incontro

Hazards: Subisci una Penalità Temporale e 1 Penalità Temporale se subisci Combat Damage per questo Incontro

Night Travel: Riduci il tuo Potenziamento sottraendo la tua Iniziativa fino a un minimo di 0

Storm: Se subisci qualunque Penalità Temporale subisci un pari ammontare di Danni per questo turno

ABILITA' NEMICI

Freeze: Se un Nemico ti infligge Early Damage, devi scartare la Carta Riserva durante la Fase di Pulizia

Poison: Quando subisci Danni, devi applicare 1 danno addizionale alla prossima mano di carte che pescherai, immediatamente quando le peschi. Se hai subito entrambi l'Early Damage e il Combat Damage, applica invece 2 danni addizionali. Le carte che declasserai per assorbire il danno addizionale potrai declassarle o migliorarle come carte normali dopo l'incontro come di consueto. Se non ci sono abbastanza carte per il prossimo incontro in questa Regione, applica i danni addizionali alla mano attuale.

Ranged: Anche se il tuo valore di Iniziativa è più alto del Nemico, questo Nemico ti infliggerà Early Damage a prescindere. Puoi evitarlo scartando la tua Carta Riserva. Decidi se farlo durante la Fase Azione ma scarta la Carta nella Fase Pulizia

Slow: Puoi utilizzare il tuo Valore di Movimento invece del tuo Attacco contro i Punti Salute del Nemico

PERICOLI VIAGGI

Steep: Somma al Valore di Movimento del Viaggio il Valore di Potenziamento della tua Carta Riserva

Treacherous: Se non ottieni una Vittoria Completa, dopo aver subito la Penalità Temporale, subisci anche 1 danno

FUSIONE CARTE

Se vuoi, durante un Incontro, puoi “fondere” 2 carte dello stesso colore, posizionandole una sopra l'altra: in questa maniera, usandole come Elemento, puoi scegliere liberamente l'Elemento da assegnare alla carta Incantesimo a prescindere dal Colore delle Carte Fuse. Dopo la Fase Azione, separa le Carte Fuse e usale singolarmente per assorbire danno e migliorare. Durante la Fase ulizia, scarta entrambve le Carte Fuse.

RISULTATI COMBATTIMENTO/VIAGGIO

Attacco eguaglia o supera i Punti Salute del Nemico - Movimento eguaglia o supera i Punti Movimento del Viaggio	Attacco eguaglia o supera metà dei Punti Salute del Nemico (arrotondati per eccesso) - Movimento eguaglia o supera i Punti Movimento del Viaggio (arrotondati per eccesso)	Attacco è inferiore alla metà dei Punti Salute del Nemico (arrotondati per eccesso) - Movimento è inferiore alla metà dei Punti Salute del Nemico (arrotondati per eccesso)
---	--	---

Vittoria Completa: Guadagna i Punti Esperienza nella Fase Miglioramento	Mezza Vittoria: Guadagna i Punti Esperienza nella Fase Miglioramento ma subisci il Danno Combattimento/ Penalità Temporal nella Fase Penalità	Fallimento: Subisci il Danno Combattimento/Penalità Temporale nella Fase Penalità
--	--	--

RISULTATI VIAGGIO FINALE

Movimento è inferiore al 1° Livello di Movimento	Movimento è uguale o supera il 1° Livello di Movimento	Movimento è uguale o supera il 2° Livello di Movimento	Movimento è uguale o supera il 3° Livello di Movimento
--	--	--	--

Perdi la partita.	Subisci la Penalità Temporale del 1° Livello	Subisci la Penalità Temporale del 2° Livello	Subisci la Penalità Temporale del 3° Livello
-------------------	--	--	--

RISULTATI COMBATTIMENTO FINALE

Attacco è inferiore al 1° Livello di Movimento	Attacco è uguale o supera il 1° Livello di Movimento	Attacco è uguale o supera il 2° Livello di Movimento	Attacco è uguale o supera il 3° Livello di Movimento
--	--	--	--

Perdi la partita.	Subisci il Danno Combattimento del 1° Livello	Subisci il Danno Combattimento del 2° Livello	Subisci il Danno Combattimento del 3° Livello
-------------------	---	---	---