

IL ^{DEGLI} SIGNORE ANELLI

VIAGGI NELLA TERRA DI MEZZO™



MANUALE DI GIOCO



“Ma suppongo che accada spesso. Penso agli atti coraggiosi delle antiche storie e canzoni, signor Frodo, quelle ch’io chiamavo avventure. Credevo che i meravigliosi protagonisti delle leggende partissero in cerca di esse, perché le desideravano, essendo cose entusiasmanti che interrompevano la monotonia della vita, uno svago, un divertimento. Ma non accadeva così nei racconti veramente importanti, in quelli che rimangono nella mente. Improvvisamente la gente si trovava coinvolta, e quello, come dite voi, era il loro sentiero. Penso che anche essi come noi ebbero molte occasioni di tornare indietro, ma non lo fecero. E se lo avessero fatto noi non lo sapremmo, perché sarebbero stati obliati. Noi sappiamo di coloro che proseguirono, e non tutti verso una felice fine, badate bene; o comunque non verso quella che i protagonisti di una storia chiamano una felice fine. Capite quel che intendo dire: tornare a casa e trovare tutto a posto, anche se un po’ cambiato... come il vecchio signor Bilbo. Ma probabilmente non sono quelle le migliori storie da ascoltare, pur essendo le migliori da vivere! Chissà in quale tipo di vicenda siamo piombati!”

—Samwise Gamgee

LE STORIE MAI NARRATE

Ogni volta che i giocatori iniziano un’avventura, l’app di *Viaggi nella Terra di Mezzo* carica in quell’avventura una vasta gamma di possibilità diverse. La stessa avventura può variare in molti aspetti: le dimensioni e la disposizione della mappa, i nemici e gli alleati da incontrare, gli eventi che ostacolano gli eroi e altro ancora. Di conseguenza, i giocatori possono giocare la stessa campagna più volte e vivere ogni volta una nuova storia.

PANORAMICA

Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo è un gioco cooperativo da uno a cinque giocatori. Durante una partita, gli eroi formano un gruppo e intraprendono una pericolosa avventura, collaborando per esplorare il vasto ed epico mondo de *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien. Nel corso dei loro viaggi combattono contro nemici potenti, scoprono tesori perduti, riportano alla luce conoscenze dimenticate e personalizzano le loro abilità in base al ruolo che occupano all’interno della Compagnia. L’oscurità avanza e raduna tutte le forze del male, dell’ombra e della corruzione al suo comando: è tempo che gli eroi si facciano avanti e diano inizio al loro viaggio nella Terra di Mezzo.

UNA CAMPAGNA EPICA

Ogni partita de *Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo* è un’avventura che fa parte di una campagna più vasta. Nel corso di ogni avventura, gli eroi tentano di completare una serie di obiettivi prima di essere sopraffatti dalle forze del male della Terra di Mezzo. A prescindere dall’esito di una particolare avventura, gli eroi e la campagna proseguono. Prima o poi, dopo aver completato una serie di avventure, la campagna giungerà al culmine e la sua conclusione deciderà il successo o il fallimento dell’intero gruppo di eroi.

L’APP

Per giocare a *Il Signore degli Anelli: Viaggi nella Terra di Mezzo*, un giocatore deve scaricare l’app gratuita *Viaggi nella Terra di Mezzo* su un dispositivo compatibile. L’app determina le sfide e i contenuti che gli eroi incontreranno nel corso del gioco, dalla disposizione delle tessere della mappa e dei segnalini al comportamento dei nemici. L’app consente anche di salvare la loro campagna, al fine di completarla nel corso di più sessioni di gioco. Per scaricare l’app, cercare *Viaggi nella Terra di Mezzo* su Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ o Steam®.



USARE QUESTO DOCUMENTO

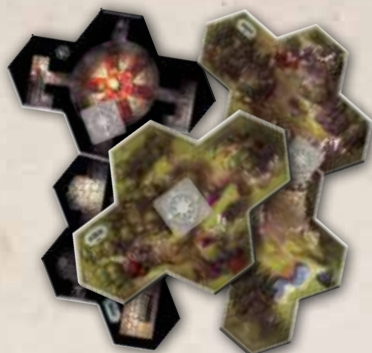
Questo documento ha lo scopo di insegnare ai nuovi giocatori come si gioca a *Viaggi nella Terra di Mezzo*. I giocatori devono leggere questo Manuale di Gioco per intero prima di giocare la loro prima partita.

Il gioco include anche un Compendio delle Regole, un secondo documento che descrive le regole dettagliate e le eccezioni non incluse in questo Manuale di Gioco. Se i giocatori hanno qualche dubbio nel corso della partita, consulteranno il Compendio delle Regole invece del Manuale di Gioco.

CONTENUTO



1 Compendio delle Regole



22 Tessere della Mappa di Viaggio



2 Tessere della Mappa di Battaglia



31 Miniature di Plastica
(6 Eroi, 25 Nemici)



83 Carte Oggetto



15 Carte Beneficio



28 Carte Paura



28 Carte Danno



10 Carte Terreno



30 Carte
Abilità Base



30 Carte
Abilità Eroe



72 Carte
Abilità Ruolo



20 Carte
Abilità Debolezza



21 Carte
Abilità Tirolo



6 Carte Eroe



3 Segnalini Terreno
Fossa/Foschia



4 Segnalini Terreno
Barili/Tavolo



4 Segnalini Terreno
Falo/Statua



10 Segnalini Terreno
Ruscello/Muro



9 Segnalini Terreno
Cespuglio/Macigno



12 Vessilli Nemico e
Piedistalli di Plastica



20 Segnalini
Ricerca/Minaccia



30 Segnalini
Ispirazione/Esplorazione



21 Segnalini
Consumo



8 Segnalini Persona
(4 varianti)



5 Segnalini
Oscurità

PREPARAZIONE DELLA PRIMA CAMPAGNA

Per preparare la prima campagna di *Viaggi nella Terra di Mezzo*, i giocatori svolgono i passi presentati in questa sezione.

- Selezionare la Campagna e la Difficoltà:** Selezionare il tasto "Nuova Partita" nella schermata principale dell'app. L'app guiderà poi i giocatori attraverso una serie di schermate per selezionare una campagna, una difficoltà e uno slot di salvataggio. Consigliamo ai giocatori di selezionare la campagna "Le Ossa di Arnor" e la difficoltà "Normale".
- Creare il Gruppo e Selezionare gli Eroi:** Ogni giocatore seleziona 1 eroe nell'app, prende la miniatura e la carta eroe corrispondenti a quell'eroe e le colloca nella sua area di gioco. Gli eroi scelti saranno usati per tutta la durata della campagna, che comprenderà varie avventure.

Nel caso di una partita in solitario, il giocatore sceglie 2 eroi e li controlla entrambi.

- Radunare gli Oggetti di Partenza:** L'app assegna gli oggetti di partenza a ogni eroe. Ogni giocatore trova le carte oggetto corrispondenti al nome e al rango mostrati nell'app e le colloca accanto alla sua carta eroe. I giocatori possono selezionare oggetti di partenza diversi nell'app, se lo desiderano.



Oggetti di Partenza, Miniatura e Carta Eroe di Beravor



Rango 1 di una Carta Oggetto

- Creare i Mazzi dei Danni, delle Paure e delle Debolezze:** Mescolare le carte danno, le carte paura e le carte abilità debolezza (solo le carte abilità debolezza, non le altre carte abilità) in mazzi separati e collocarli al centro dell'area di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori.
- Creare la Riserva:** Separare i segnalini esplorazione/inspirazione, ricerca/minaccia, persona e vessillo nemico, nonché i tre tipi di carte beneficio (che comporranno tre pile separate) per creare la riserva. Mettere da parte tutte le tessere della mappa e le miniature nemiche; alcune saranno usate durante l'avventura. Rimettere le tessere della mappa di battaglia e i segnalini terreno nella scatola (non saranno usati nella prima avventura).
- Iniziare la Campagna:** I giocatori inseriscono il nome del gruppo, poi selezionano "Inizia" nell'app e osservano la breve animazione che presenta la storia e la missione degli eroi.



Mazzi dei Danni, delle Paure e delle Debolezze



Segnalini nella Riserva



Carte Beneficio

- Scegliere i Ruoli:** Ogni giocatore seleziona 1 ruolo nell'app: si tratta del ruolo che l'eroe assumerà nel corso della prima avventura. Un giocatore può scegliere qualsiasi ruolo dal menu, ma i ruoli di partenza consigliati per ogni eroe sono i seguenti:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| ✧ Aragorn: Capitano | ✧ Elena: Cantore |
| ✧ Beravor: Apripista | ✧ Gimli: Guardiano |
| ✧ Bilbo: Scassinatore | ✧ Legolas: Cacciatore |

RUOLI

Il ruolo di un eroe durante un'avventura determina alcune capacità di quell'eroe. Ogni ruolo ha uno scopo generico:

- ✧ **Apripista:** Aiuta il gruppo a muoversi rapidamente.
- ✧ **Cacciatore:** Infligge danni ingenti quando attacca.
- ✧ **Cantore:** Ispira gli altri nelle loro imprese.
- ✧ **Capitano:** Aiuta il gruppo a prepararsi a ogni situazione.
- ✧ **Guardiano:** Protegge gli altri e possiede forti difese.
- ✧ **Scassinatore:** Sfugge ai nemici e sa cavarsela da solo.

La selezione dei ruoli non è permanente: gli eroi possono cambiare ruolo tra un'avventura e l'altra.

8. **Radunare le Carte Abilità:** Ogni eroe raduna le 15 carte abilità seguenti:

- ↻ 1 copia di ogni carta abilità numerata da 1 a 6 con la parola “Base” sul fondo.
- ↻ Tutte le carte abilità numerate da 1 a 5 con il nome del proprio eroe sul fondo.
- ↻ Tutte le carte abilità numerate da 1 a 3 con il nome del proprio ruolo sul fondo (i riquadri di testo di queste carte sono colorati in verde per aiutare i giocatori a identificarle facilmente).
- ↻ 1 carta debolezza dalla cima del mazzo delle debolezze.



Se Beravor sceglie il ruolo Apripista, il suo mazzo delle abilità sarà composto dalle carte base 1-6, Beravor 1-5, Apripista 1-3 e 1 debolezza casuale.

9. **Preparare le Carte Ruolo e Creare i Mazzi delle Abilità:** Ogni eroe trova la carta abilità di partenza del suo ruolo. Ogni carta abilità di partenza contiene il numero “1” dopo il nome del ruolo, sul fondo. Il nome della carta è inoltre evidenziato da una serie di stelle. Poi, ogni giocatore mescola assieme le 14 carte rimanenti per creare il suo mazzo delle abilità e lo colloca a faccia in giù nella sua area di gioco.

Icona Carta Abilità di Partenza



Se Beravor è un'Apripista, colloca “Avanguardia” sotto la sua carta eroe.

10. **Collocare le Tessere e i Segnalini di Partenza:** Selezionare “Partenza” nell'app e seguire le istruzioni, collocando le tessere della mappa e i segnalini nell'area di gioco come mostrato dall'app per creare la mappa di gioco.

Su ogni tessera della mappa compare un codice alfanumerico unico che consente di trovare e orientare nel modo giusto le tessere al momento di collocarle. Assicurarsi che resti dello spazio extra per le ulteriori tessere che dovranno essere collocate nel corso della partita: l'app mostra della nebbia accanto alle tessere di partenza della mappa per indicare a grandi linee dove saranno collocate le tessere successive.

Dopo aver seguito tutte le istruzioni sull'app, i giocatori iniziano la loro avventura.



Codice sulla Tessera della Mappa

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di *Viaggi nella Terra di Mezzo* si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da tre fasi che i giocatori risolvono nell'ordine seguente:

1. **Fase di Azione:** Durante questa fase, gli eroi si muovono sulla mappa, interagiscono con il mondo e attaccano i nemici.
2. **Fase dell'Ombra:** Durante questa fase i nemici si muovono, attaccano gli eroi e le oscure minacce si fanno più forti.
3. **Fase di Riorganizzazione:** Durante questa fase, gli eroi si preparano per il round successivo.

Dopo avere risolto ogni fase, ha inizio un nuovo round con la Fase di Azione. I giocatori continuano a risolvere i round di gioco in questo modo finché l'avventura non termina.

FASE DI AZIONE

Durante la Fase di Azione, ogni eroe svolge un turno effettuando azioni per cercare, viaggiare e combattere nei territori della Terra di Mezzo. Gli eroi svolgono i turni nell'ordine che preferiscono e questo ordine può cambiare di round in round.

Durante il proprio turno, un eroe può effettuare 2 azioni, che possono anche consistere nella stessa azione ripetuta due volte. Le azioni sono:

- ✦ Viaggio
- ✦ Attacco
- ✦ Interazione

Dopo che tutti gli eroi hanno svolto un turno, selezionare il tasto della clessidra nell'angolo in basso a destra dello schermo dell'app per passare alla Fase dell'Ombra.

AZIONE DI VIAGGIO

L'azione di viaggio consente a un eroe di muoversi sulla mappa di gioco. La mappa di gioco è composta dalle tessere della mappa, ognuna delle quali è suddivisa in 1 o più **CASELLE**. Una casella è un'area della mappa delimitata da bordi grigi. Le caselle che condividono un bordo grigio sono adiacenti l'una all'altra.



Quando un eroe effettua un'azione di viaggio, può muoversi due volte: ogni volta che un eroe si muove, si muove fino a una casella adiacente.



Legolas si muove di due caselle verso sinistra.

Un eroe può interrompere i suoi due movimenti per effettuare la seconda azione del suo turno. Per esempio, un eroe può muoversi di 1 casella, effettuare la sua seconda azione e poi muoversi di 1 casella aggiuntiva.

ESPLORAZIONE

Ogni tessera della mappa di viaggio contiene una casella quadrata dove può essere collocato un segnalino esplorazione, come indicato dall'app. Una tessera della mappa con un segnalino esplorazione è detta **INESPLORATA**. Quando un eroe si muove fino a una qualsiasi casella di una tessera inesplorata, deve immediatamente esplorare la tessera.



Segnalino Esplorazione

Per esplorare una tessera, l'eroe seleziona il segnalino esplorazione appropriato nell'app e poi seleziona il tasto "Conferma". L'app richiede all'eroe di scartare il segnalino esplorazione e di ottenere 1 ispirazione: per farlo, l'eroe deve semplicemente girare il segnalino esplorazione e collocarlo sulla sua carta eroe. L'ispirazione è descritta in seguito.

Esplorare una tessera **non** è un'azione separata; è semplicemente il risultato del movimento di un eroe fino a una tessera con un segnalino esplorazione.



Legolas si è mosso fino a una tessera inesplorata, quindi deve esplorarla. Scarta il segnalino esplorazione e ottiene 1 ispirazione, che colloca sulla sua carta eroe.

AZIONE DI ATTACCO

L'azione di attacco consente agli eroi di attaccare un **GRUPPO NEMICO** nel tentativo di rimuoverlo dalla mappa. Un gruppo nemico è costituito da 1 o più miniature di plastica dello stesso tipo che si muovono e attaccano insieme. A ogni gruppo nemico è abbinato un ritratto corrispondente nell'app.



*Gruppo di Orchi
(2 Miniature)*



*Ritratto del Gruppo
di Orchi nell'App*

Per effettuare un attacco, l'eroe sceglie un oggetto con cui attaccare. L'oggetto deve possedere un'icona caratteristica nell'angolo in alto a sinistra della carta:



*Icona Caratteristica
su una Carta
Oggetto*



*Le Cinque Icone
Caratteristica*

L'eroe deve inoltre scegliere un gruppo nemico a GITTATA. Se un gruppo nemico si trova nella stessa casella dell'eroe, quel gruppo nemico è a gittata; anche i gruppi nemici nelle caselle adiacenti all'eroe sono a gittata se l'eroe sta attaccando con una carta oggetto che possiede l'icona distanza (🏹) nell'angolo in alto a destra.



*Icona Distanza su
una Carta Oggetto*

Dopo che l'eroe ha scelto un oggetto e un gruppo nemico, risolve una prova di attacco contro quel gruppo nemico. Le prove sono descritte successivamente (vedi "Prove" a pagina 10).

AZIONE DI INTERAZIONE

L'azione di interazione consente agli eroi di risolvere degli incontri nei punti di interesse sulla mappa, indicati dai segnalini ricerca, persona e minaccia. Le interazioni con questi segnalini consentono agli eroi di progredire nell'avventura, scoprire oggetti, ottenere punti esperienza e neutralizzare minacce.



Segnalino Ricerca



Segnalino Persona



Segnalino Minaccia

Se un eroe si trova nella stessa casella di uno di quei segnalini, quell'eroe può effettuare un'azione di interazione selezionando il segnalino nell'app e poi selezionando il tasto con l'icona interazione (↔). Quando un eroe effettua un'azione di interazione, l'app gli fornisce le istruzioni da seguire. Poi l'eroe continua il suo turno.



*Un eroe può effettuare un'azione di interazione
per cercare in questo segnalino ricerca.*

ISPEZIONARE I SEGNALINI NELL'APP

I giocatori possono ispezionare i segnalini nell'app in qualsiasi momento selezionandoli e leggendo il loro testo, che solitamente descrive ciò che il segnalino rappresenta. Ispezionare non è un'azione e il giocatore può selezionare il tasto "Annulla" per chiudere la descrizione del segnalino. Tuttavia, se un giocatore seleziona il tasto con l'icona ↔, effettua un'azione di interazione e deve soddisfare i requisiti per tale azione. Analogamente, mentre un giocatore ispeziona un segnalino esplorazione, non deve selezionare il tasto "Conferma" a meno che il suo eroe non stia esplorando quel segnalino.

AGGIUNGERE LE TESSERE DELLA MAPPA

L'app indica ai giocatori di collocare nuove tessere della mappa quando certe condizioni vengono soddisfatte: queste condizioni includono l'esplorazione e l'interazione con i segnalini, la sconfitta dei nemici e così via. Quando l'app richiede ai giocatori di collocare una tessera, evidenzia il codice alfanumerico di quella tessera: i giocatori dovranno usare quel codice evidenziato per orientare la tessera nel modo giusto rispetto al resto della mappa.

FASE DELL'OMBRA

La Fase dell'Ombra offre alle forze del male l'opportunità di contrattaccare e ostacolare i progressi degli eroi. Per risolvere la Fase dell'Ombra, l'app guida gli eroi attraverso i passi seguenti: "Attivazione dei Nemici", "Oscurità" e "Minaccia". Dopo la Fase dell'Ombra, gli eroi proseguono con la Fase di Riorganizzazione.

PASSO "ATTIVAZIONE DEI NEMICI"

Durante il passo "Attivazione dei Nemici", ogni gruppo nemico tenta di muoversi e di attaccare. L'app fornisce a un gruppo nemico un bersaglio verso cui muoversi e da attaccare:



Per cominciare, il gruppo nemico si muove verso l'eroe bersagliato fino al massimo di caselle indicate, seguendo il percorso più breve possibile in termini di caselle. Il gruppo nemico si ferma quando è a GITTATA di quell'eroe. Il nemico è a gittata se si trova nella casella dell'eroe o se si trova in una casella adiacente all'eroe e possiede l'icona distanza (🏹) sul proprio ritratto.



Icona Distanza
su un Ritratto

Se il gruppo nemico non può arrivare a gittata del suo bersaglio ma può arrivare a gittata di un altro eroe, quell'eroe più vicino **diventa il nuovo bersaglio**. Se più eroi soddisfano questa condizione, gli eroi scelgono chi diventa il nuovo bersaglio.

Se il nemico può arrivare a gittata di un bersaglio, selezionare il tasto "Attacca" e l'app mostra l'ammontare di danni (🔪) e di paure (👹) che l'eroe può subire (vedi "Danni e Paure" a pagina 12).



Il nemico che attacca può infliggere 3 danni (🔪) e 1 paura (👹).

Se il gruppo nemico non può arrivare a gittata di alcun bersaglio, **ignorare l'intera istruzione** e selezionare il tasto "Nessun Bersaglio". Questo fornisce al nemico una nuova istruzione, che solitamente lo fa muovere per avvicinarsi a un eroe.



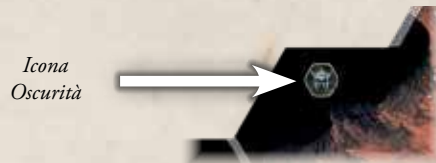
Il gruppo di Orch Predoni riceve l'istruzione "Muovi 1: Attacca Legolas (o l'eroe più vicino)." Non può raggiungere la casella di Legolas per attaccarlo, quindi si muove verso Gimli e lo attacca.

PASSO "OSCURITÀ"

Durante il passo omonimo, l'oscurità incute paura nei cuori e nelle menti degli eroi. Poiché l'oscurità non è sempre presente durante un'avventura, gli eroi risolvono questo passo solo quando l'app richiede loro di farlo.

Un eroe è nell'oscurità se una qualsiasi delle tre condizioni seguenti è verificata:

🏹 Si trova in una casella con un'icona oscurità stampata.



🏹 Si trova in una casella con un segnalino oscurità.

🏹 L'app dichiara che l'eroe si trova nell'oscurità.

Per risolvere il passo "Oscurità", ogni eroe nell'oscurità subisce l'ammontare di paure indicato dall'app (vedi "Danni e Paure" a pagina 12).

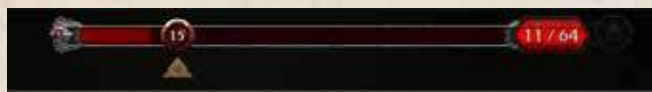


Sia Gimli che Legolas subiscono l'ammontare di paure indicato dall'app durante il passo "Oscurità", poiché entrambi si trovano in caselle con un'icona oscurità stampata.

PASSO "MINACCIA"

Man mano che il tempo passa, le minacce della Terra di Mezzo si fanno più vicine e più pericolose per gli eroi. Durante il passo "Minaccia", la Minaccia aumenta e certi eventi di minaccia potrebbero verificarsi.

La minaccia è rappresentata da una barra della minaccia che compare sulla parte alta della schermata dell'app e che si riempie man mano che la minaccia aumenta. Quando la Minaccia aumenta fino a raggiungere una **SOGLIA**, nell'app si attiva un evento di minaccia che gli eroi devono risolvere seguendo le relative istruzioni. A ogni soglia è abbinato un numero che indica l'ammontare di Minaccia richiesto per la sua attivazione. Se la barra della Minaccia si riempie fino in fondo, la partita termina e gli eroi perdono l'avventura.



Man mano che la barra della Minaccia si riempie, gli eroi saranno soggetti a pericoli sempre più grandi.

Durante ogni passo "Minaccia", la Minaccia aumenta del seguente ammontare:

- 2 punti per ogni eroe in gioco.
- 1 punto per ogni segnalino minaccia sulla mappa.
- 1 punto per ogni tessera della mappa inesplorata.

Inoltre, alcuni effetti possono provocare un aumento della Minaccia durante le altre fasi di gioco. L'app calcola e aumenta sempre la Minaccia automaticamente. Un eroe può selezionare una soglia nell'app in qualsiasi momento per visualizzare una breve descrizione dell'evento ad essa abbinato.



Questa soglia si attiva durante il passo "Minaccia" se il valore di Minaccia è pari o superiore a 15.

FASE DI RIORGANIZZAZIONE

Dopo la Fase dell'Ombra, l'app richiede agli eroi di pianificare il round successivo.

Per prima cosa, ogni eroe **RICOMPONE** il suo mazzo delle abilità rimescolando la sua pila degli scarti nel suo mazzo. Poi l'app richiede agli eroi di **scoprire 2**. Per farlo, un eroe deve rivelare 2 carte dalla cima del suo mazzo delle abilità, poi ne può **PREPARARE 1** collocandola sotto la propria carta eroe. Se una carta viene preparata, le capacità su di essa sono disponibili per essere usate.



Quando Elena prepara Luce Elfica, la colloca sotto la sua carta eroe.

Un eroe può possedere fino a 4 carte abilità preparate contemporaneamente, quindi è importante tenere le proprie carte preparate separate da ogni altra carta nella propria area di gioco. Se un eroe possiede più di 4 carte preparate, deve scartare carte finché non gli restano soltanto 4 carte preparate.

Dopo aver scelto se preparare o meno una carta, ogni eroe colloca le carte che non ha preparato in fondo o in cima al mazzo, nell'ordine che preferisce. Collocando le carte inutili (come per esempio le debolezze) in fondo al mazzo e le carte utili (come per esempio le carte dotate dell'icona successo ✨ nell'angolo in alto a sinistra) in cima al mazzo, un eroe può avere qualche garanzia in più sul fatto che le sue prossime azioni abbiano un esito positivo.

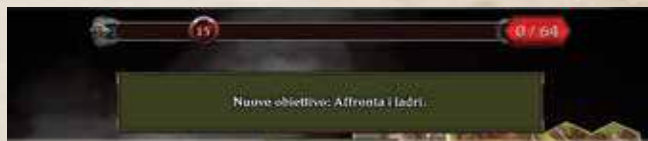
Dopo aver scoperto, gli eroi selezionano il tasto "Continua" e proseguono con un nuovo round, iniziando con la Fase di Azione.

COMPLETARE UN'AVVENTURA

Gli eroi del gruppo vincono o perdono un'avventura tutti assieme. Se gli eroi vincono l'avventura, ottengono ricompense di maggior valore; tuttavia, che vincano o perdano, tutti gli eroi proseguono il gioco con l'avventura successiva della campagna. Dopo aver completato la loro prima avventura, i giocatori dovranno leggere la sezione "Regole della Campagna" nel Compendio delle Regole, che descrive in che modo gli eroi migliorano i loro oggetti e acquisiscono nuove abilità prima che l'avventura successiva abbia inizio.

OBIETTIVI

Ogni avventura fornisce agli eroi una serie di obiettivi. Nel corso di un'avventura, l'obiettivo attuale degli eroi viene mostrato sotto la barra della Minaccia. Una volta che gli eroi hanno completato un obiettivo, l'app fornisce automaticamente un nuovo obiettivo agli eroi.



Se gli eroi completano l'obiettivo finale prima che la barra della Minaccia si riempia, vincono l'avventura. Se un eroe è sconfitto, gli eroi rimanenti continuano a giocare; tuttavia, se non completano l'obiettivo finale entro l'inizio della Fase dell'Ombra successiva, perdono l'avventura.

PROVE

Le prove sono il modo principale in cui gli eroi interagiscono con il mondo e attaccano i nemici. Gli eroi effettuano regolarmente prove quando esplorano, incontrano minacce, attaccano i nemici e interagiscono con gli abitanti della Terra di Mezzo.

Ogni prova richiede a un eroe di usare una delle CARATTERISTICHE elencate sulla sua carta eroe: Agilità (🌀), Forza (🐘), Ingegno (🔧), Saggezza (🧠) o Spirito (👻). Per effettuare una prova, un eroe rivela un certo numero di carte dalla cima del suo mazzo delle abilità. Il numero di carte da rivelare è pari al valore della caratteristica con cui si effettua la prova.



La Forza di Beravor (🐘) è pari a 3. Quando Beravor effettua una prova di 🐘, rivela 3 carte dal suo mazzo.

Dopo aver rivelato le carte, l'eroe determina il numero di SUCCESSI che possiede. Ogni icona successo (⚡) nell'angolo in alto a sinistra delle carte rivelate fornisce 1 successo. Il testo delle carte rivelate va ignorato: non ha alcun effetto durante le prove.



L'eroe usa i successi in modo diverso in base alla prova effettuata:

- Alcune prove richiedono all'eroe di inserire il numero dei successi nell'app selezionando il tasto "+", poi l'app fornisce l'esito della prova. I successi per alcune di queste prove sono cumulativi; gli eroi possono effettuare la prova più volte e l'app tiene il conto del numero totale dei successi.



Se un eroe ha ottenuto 2 successi, seleziona il "+" due volte.

- In certi casi, una prova specifica un numero che indica quanti successi sono richiesti per superarla (come: "Effettua una prova di 🐘: 1"). Se l'eroe possiede un numero di successi pari o superiore al numero richiesto, la prova ha successo. Altrimenti, la prova fallisce. In ogni situazione, l'app fornisce ulteriori istruzioni all'eroe.
- I successi si usano in modo diverso quando si attacca un nemico o si negano danni e paure; entrambi i casi sono descritti successivamente.

Una volta completata la prova, l'eroe colloca tutte le carte che ha rivelato durante la prova nella sua pila degli scarti delle abilità.

FATO E ISPIRAZIONE

Durante una prova, le carte rivelate di un eroe possono contenere icone fato (♣). Le icone fato non prevedono alcun effetto intrinseco; tuttavia, l'eroe può spendere segnalini ispirazione per convertire le icone fato in icone successo (⚡). Ogni ispirazione spesa converte 1 icona fato. Per spendere un'ispirazione, l'eroe prende 1 segnalino ispirazione dalla sua carta eroe e lo rimette nella riserva.

Quando un eroe ottiene un'ispirazione, prende 1 segnalino ispirazione dalla riserva e lo colloca sulla sua carta eroe. L'eroe non può avere un numero di segnalini ispirazione superiore al limite di ispirazione indicato sulla sua carta eroe.



Limite di Ispirazione 4 su una Carta Eroe

ESEMPIO DI PROVA



- Bilbo effettua un'azione di interazione su un segnalino ricerca nella sua casella. Gli viene chiesto di effettuare una prova di Agilità (🌀) che richiede 2 successi.



- Bilbo possiede un valore di Agilità pari a 3, quindi rivela 3 carte dalla cima del suo mazzo delle abilità. Le carte rivelate hanno un totale di 1 icona successo (⚡) e 2 icone fato (♣).



- Bilbo vuole superare la prova, quindi spende 1 segnalino ispirazione per convertire 1 ♣ in ⚡. Ora possiede 2 ⚡, quanto basta per superare la prova.

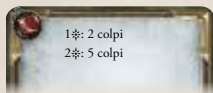


- Bilbo seleziona "Superata" e risolve le istruzioni che compaiono. Poi scarta le carte che ha pescato per la prova e le colloca nella sua pila degli scarti delle abilità.

PROVE DI ATTACCO

Le prove di attacco si effettuano durante l'attacco di un eroe, dopo che l'eroe ha scelto un gruppo nemico da attaccare e un oggetto con cui attaccare. Per effettuare una prova di attacco, l'eroe sceglie 1 delle caratteristiche elencate nell'angolo in alto a sinistra della carta oggetto con cui attacca ed effettua una prova con quella caratteristica. Poi l'eroe spende i successi (✱) per risolvere una o più capacità di quell'oggetto. Ogni capacità indica quanti successi è necessario spendere per risolverla e ogni capacità può essere risolta solo una volta per attacco.

Un eroe che usa "Spada" effettua una prova di 1 ✱ può essere speso per applicare 2 colpi, mentre 2 ✱ applicano 5 colpi.



La maggior parte delle capacità degli oggetti aggiunge dei colpi ai nemici. Per aggiungere colpi, l'eroe seleziona il ritratto del nemico per visualizzare il menu di quel nemico e seleziona il simbolo di attacco per visualizzare il pannello di attacco del menu. Poi l'eroe seleziona il tasto "+" nel pannello di attacco per inserire ogni colpo.



Simbolo di Attacco



Modificatori di Attacco

Tasti Più (+) e Meno (-) per i Colpi

Pannello di Attacco di un Menu Nemico

Oltre ad applicare i colpi, le capacità possono fornire agli eroi dei modificatori di attacco, come Perforante, che consente a un eroe di oltrepassare l'Armatura di un nemico. Se una capacità possiede un modificatore, l'eroe seleziona il modificatore corrispondente nell'app. L'app calcola l'effetto di ogni modificatore automaticamente; ogni modificatore è descritto nel Compendio delle Regole e sulla quarta di copertina di questo manuale.

Il menu nemico mostra un valore di Salute per ogni miniatura del gruppo nemico, nonché il valore di Armatura o di Stregoneria di quella miniatura. Se un nemico è dotato di Armatura o Stregoneria, i colpi riducono prima quei valori, se un nemico non possiede né Armatura né Stregoneria, i colpi riducono la sua Salute.



Dopo aver inserito tutti i colpi e i modificatori, l'eroe seleziona il tasto "Applica" per applicare i colpi ai nemici (anche se ci sono 0 colpi). Se la Salute di un nemico scende a 0, quel nemico è sconfitto e l'app richiede agli eroi di rimuovere la miniatura del nemico dalla mappa.

Se un nemico non è sconfitto, recupera tutta la sua Armatura e Stregoneria e può contrattaccare, qualora il gruppo nemico si trovasse nella casella dell'eroe o in una casella adiacente e possedesse l'icona distanza (✎) sul suo ritratto. Se il nemico può attaccare, l'eroe seleziona il tasto "Sì" e risolve un attacco come descritto nel passo "Attivazione dei Nemici" (vedi a pagina 8).



Icona Distanza su un Ritratto

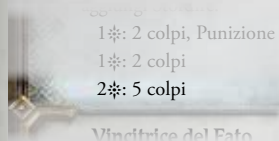
ESEMPIO DI PROVA DI ATTACCO



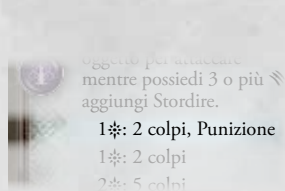
1. Aragorn attacca un gruppo di Spettri dei Tumuli nella sua casella con Vincitrice del Fato. Vincitrice del Fato può effettuare una prova di Forza (♣) o Saggezza (♠); il valore di Saggezza di Aragorn è superiore, quindi Aragorn sceglie Saggezza.



2. Il valore di Saggezza di Aragorn è 4, quindi Aragorn rivela 4 carte dalla cima del suo mazzo. Le carte che ha rivelato possiedono 2 icone successo (✱) e 2 icone fato (♣).



3. Aragorn spende 2 ✱ per risolvere il terzo effetto di Vincitrice del Fato e inserisce 5 colpi nell'app.



4. Aragorn spende 1 ispirazione per convertire 1 ♣ in 1 ✱. Spendere quel ✱ per il primo effetto di Vincitrice del Fato, aggiungendo altri 2 colpi e selezionando "Punizione". Poi seleziona "Applica".



5. L'app applica 7 colpi direttamente alla Salute degli Spettri dei Tumuli (Punizione ignora la loro Stregoneria). 1 Spettro dei Tumuli è sconfitto, quindi Aragorn lo rimuove dalla sua casella e ottiene 1 segnalino ispirazione, poi scarta le carte che aveva rivelato e le mette nella sua pila degli scarti.



6. Al gruppo di Spettri dei Tumuli è ora richiesto di attaccare. Dato che si trova a gittata di Aragorn, quest'ultimo seleziona "Sì" e risolve un attacco nemico.

DANNI E PAURE

La Terra di Mezzo pullula di nemici pericolosi e di minacce in grado di far tremare il cuore anche degli eroi più intrepidi. A seguito di queste minacce, gli eroi potrebbero subire **DANNI** (♣) e **PAURE** (♠). Se un eroe subisce troppi danni o troppe paure, rischia di essere sconfitto e deve effettuare una prova detta “ultimo sforzo” per determinare se soccombe alle minacce della Terra di Mezzo o se si riprende e può continuare la sua avventura.

Quando un eroe subisce 1 danno o 1 paura, rivela 1 carta danno o paura dal mazzo appropriato e la colloca a **faccia in su** nella sua area di gioco, poi risolve l'effetto della carta. Molte di queste carte richiedono all'eroe di girare la carta a faccia in giù o di scartarla. Se a un eroe viene richiesto di tenere la carta a faccia in su, l'effetto di quella carta è persistente e continua a essere applicato a quell'eroe. Se un eroe subisce più danni o paure contemporaneamente, rivela ogni carta **una alla volta**, risolvendola completamente prima di rivelare un'altra carta.

In certe occasioni, a un eroe sarà specificamente richiesto di subire danni o paure a faccia in giù. Quando questo accade, l'eroe colloca quei danni o quelle paure a faccia in giù accanto alla sua carta eroe senza leggere il testo della carta.

NEGARE I DANNI E LE PAURE

A un eroe può essere concessa un'opportunità di **NEGARE** i danni o le paure prima di subirli. Quando questo accade, all'eroe viene indicata una caratteristica con cui effettuare una prova (per esempio: “Ogni eroe nell'oscurità subisce 2 paure: ♠ nega.”). Prima di subire i danni o le paure, l'eroe può effettuare una prova con la caratteristica indicata e ogni icona successo (※) prodotta durante quella prova previene 1 danno o 1 paura.

ULTIMO SFORZO

Nel corso delle loro tribolazioni, gli eroi potrebbero giungere al limite di ciò che i loro corpi e spiriti possono tollerare. Su ogni carta eroe sono indicati un limite di danni e un limite di paure:



Limiti di Danni
e di Paure



Tasto del
Gruppo

Dopo che un eroe ha subito danni o paure, se possiede un numero di danni (a faccia in su o a faccia in giù) pari o superiore al suo limite di danni o un numero di paure (a faccia in su o a faccia in giù) pari o superiore al suo limite di paure, quell'eroe deve effettuare un **ULTIMO SFORZO**. Per farlo, seleziona il tasto del gruppo nell'angolo in basso a sinistra nell'app, poi seleziona il ritratto dell'eroe e il limite che è stato raggiunto (danni o paure); infine, segue le istruzioni nell'app.

Se un eroe raggiunge entrambi i limiti, effettua due ultimi sforzi nell'ordine che preferisce.

L'ultimo sforzo include una prova: se l'eroe fallisce la prova, è **SCONFITTO**. L'eroe è rimosso dalla mappa e il gruppo perderà l'avventura nella Fase dell'Ombra successiva se non riesce a completare l'obiettivo finale. Se l'eroe supera la prova, segue le istruzioni fornite dall'app.

ESEMPIO DI DANNI SUBITI



1. Un gruppo di Goblin Esploratori attacca Elena e tenta di infliggere 3 danni (♣) e 1 paura (♠). In questo attacco, una prova di Forza (♠) nega danni e paure.



2. Il valore di Forza di Elena è 2, quindi Elena rivela 2 carte dalla cima del suo mazzo. Ottiene 2 successi (※), quindi può prevenire un totale di 2 tra danni e paure. Sceglie di prevenire 1 danno e 1 paura, quindi restano solo 2 danni.



3. La prima carta danno che rivela è “Fragilità”, che le richiede di subire 1 carta paura a faccia in giù e di girare “Fragilità” a faccia in giù.



4. La seconda carta danno rivelata da Elena è “Intralcio”, che le richiede di tenere quella carta a faccia in su. Questa carta continuerà a ostacolare i suoi movimenti nel corso dell'avventura finché Elena non riuscirà a scartarla o a girarla a faccia in giù.

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione presenta le regole aggiuntive necessarie per giocare.

NEMICI

Questa sezione illustra i dettagli aggiuntivi relativi ai gruppi nemici.

GRUPPI NEMICI PRONTI ED ESAURITI

Un gruppo nemico può essere **PRONTO** o **ESAURITO**. I nemici si esauriscono dopo che l'app li ha attivati o dopo che hanno attaccato. Quando un nemico è esaurito, il suo ritratto nell'app è oscurato.

I nemici esauriti non possono attivarsi, contrattaccare o essere provocati. L'app ripristina tutti i gruppi nemici alla fine della Fase dell'Ombra, rendendoli di nuovo pronti.



Gruppo Nemico Pronto



Gruppo Nemico Esaurito

PROVOCARE I NEMICI

Mentre un eroe si trova nella stessa casella di un gruppo nemico pronto, certe azioni possono **PROVOCARE** quei nemici e indurli ad attaccare. Un eroe deve provocare un nemico durante ognuna delle situazioni seguenti:

- Prima che un eroe si muova per uscire da una casella con un nemico pronto.
- Prima che un eroe interagisca con un segnalino in una casella con un nemico pronto.

Per provocare un nemico, un eroe seleziona il tasto di provocazione a sinistra dei ritratti nemici nell'app, poi seleziona il ritratto del nemico che sta provocando: quel nemico risolve immediatamente un attacco nemico contro l'eroe, seguendo le istruzioni fornite dall'app. Dopo che il nemico ha attaccato, l'eroe può muoversi per uscire dalla casella di quel nemico o effettuare un'azione di interazione come desiderato.



Tasto di Provocazione

A differenza di un'attivazione o di un contrattacco nemico, un gruppo nemico non si esaurisce quando viene provocato.

INTERROMPERE LE ATTIVAZIONI NEMICHE

Certe capacità, come la carta abilità "Figlia del Lhùn" di Elena, possono interrompere l'attivazione di un nemico per applicare dei colpi o dei modificatori. Per risolvere queste capacità, l'eroe seleziona il ritratto del nemico, inserisce e applica i colpi o i modificatori indicati dalla capacità, poi prosegue l'attivazione di quel nemico.

COLLOCARE I NEMICI

Quando è necessario collocare un gruppo nemico sulla mappa, l'app indica dove va collocato il gruppo e quante miniature compongono quel gruppo nemico. Quando un gruppo nemico viene collocato, l'app aggiunge il ritratto di quel gruppo alla barra dei nemici sulla parte inferiore dello schermo. Sulla mappa di gioco dovrebbe essere presente 1 gruppo nemico (composto da 1 o più miniature) per ogni ritratto nemico mostrato dall'app.

NEMICI ELITE

I gruppi nemici elite sono più forti dei nemici standard e beneficiano di alcuni bonus speciali. Il ritratto di un gruppo nemico elite è evidenziato da una cornice spinata e abbinato a un'icona vessillo. Quando un gruppo nemico elite viene collocato sulla mappa, gli eroi collocano il segnalino vessillo elite (con lo sfondo rosso) corrispondente all'icona vessillo di quel gruppo nemico accanto alle miniature nemiche.



Ritratto di un Nemico Elite e Vessillo Nemico Corrispondente

I bonus di un gruppo nemico elite sono elencati nel suo menu nemico. L'app applica automaticamente tutti i bonus, ma gli eroi possono selezionarli nel menu del nemico per visualizzare i loro effetti. Oltre a possedere i bonus elencati, tutti i nemici elite sono in grado di effettuare contrattacchi **anche quando sono esauriti**.



Bonus di un Gruppo Nemico Elite

DUPLICARE I GRUPPI NEMICI

È possibile che esistano più gruppi nemici dello stesso tipo che non siano elite. Quando questo accade, a ogni gruppo nemico aggiuntivo viene assegnato automaticamente un vessillo nemico, raffigurato nell'app accanto al ritratto di quel nemico. Quando gli eroi collocano il gruppo nemico duplicato sulla mappa, collocano il segnalino vessillo nemico corrispondente accanto alle miniature di quel gruppo nemico.



*Il primo gruppo di Orchi Predoni non ha alcun vessillo nemico.
Il secondo gruppo di Orchi Predoni usa il vessillo nemico blu.*

CARTE ABILITÀ PREPARATE

Come descritto nella Fase di Riorganizzazione, quando un eroe scopre le carte, può prepararne 1 collocandola a faccia in su sotto la propria carta eroe. Un eroe non può avere più di **4 carte preparate**; se sta per preparare una quinta carta, deve scartare 1 di quelle già preparate.

Come le carte eroe e le carte oggetto, le carte abilità possiedono delle capacità che aiutano gli eroi a completare i loro obiettivi. Tuttavia, le capacità di una carta abilità possono essere usate **soltanto mentre quella carta è preparata**; in altre parole, gli eroi ignorano le capacità sulle carte abilità che vengono rivelate per una prova.

La capacità di ogni carta descrive quando quella capacità può essere usata. Per usare una capacità, l'eroe risolve il testo di quella capacità. Le capacità di molte carte abilità richiedono all'eroe di scartare la carta utilizzata dalla sua area preparata.

PAROLE CHIAVE

Molte carte abilità contengono 1 o più parole in grassetto, come per esempio **Scatto 1**. Le parole chiave sono un'abbreviazione delle capacità che compaiono sulle carte più frequentemente. Le regole di ogni parola chiave sono riportate nella tabella riassuntiva sulla quarta di copertina di questo regolamento.

TRATTI

Alcune carte abilità (e carte oggetto) contengono dei tratti in corsivo come *Nano* e *Tattica*. I tratti non possiedono effetti intrinseci, ma altri effetti di gioco potrebbero fare riferimento alle carte dotate di tratti.

VICINO

Alcune regole e capacità fanno riferimento a componenti e caselle VICINI. Un componente è vicino a un altro componente se condivide la sua stessa casella o se si trova in una casella adiacente a quella dell'altro. "Una casella vicina" si riferisce a quella stessa casella e a tutte le caselle ad essa adiacenti. Un componente **non** è vicino a sé stesso.

APPLICARE

Le capacità che "applicano" colpi e modificatori ai nemici **non** sono attacchi. Per risolvere quelle capacità, l'eroe inserisce i colpi e i modificatori nel menu nemico e seleziona "Applica", ma l'eroe seleziona sempre "No" se l'app richiede di risolvere un contrattacco.

CARTE ABILITÀ SPECIALI

Le carte debolezza e le carte titolo sono tipi speciali di carte abilità che fanno parte dei mazzi delle abilità degli eroi.

CARTE TITOLO

Le carte titolo riflettono le scelte cruciali di un eroe nel corso della campagna. Le carte titolo solitamente possiedono capacità potenti che possono essere usate soltanto una volta durante un'avventura. Quando un eroe ottiene una carta titolo, cerca tra le carte abilità titolo inutilizzate la carta specificata e la prepara immediatamente.

CARTE DEBOLEZZA

Ogni eroe inizia la partita con 1 carta debolezza nel suo mazzo delle abilità. Le carte debolezza non hanno alcun effetto intrinseco: il loro scopo è di risultare inutili per gli eroi occupando spazio nel mazzo delle abilità e non contribuendo con alcuna icona durante le prove. Quando un eroe ottiene una carta debolezza durante un'avventura, prende 1 carta dalla cima del mazzo delle debolezze e la colloca nella propria pila degli scarti delle abilità. Un eroe può preparare una carta debolezza per rimuoverla dal suo mazzo delle abilità anche se essa non conferisce alcuna capacità.

RICOMPORRE I MAZZI DELLE ABILITÀ

Un eroe deve ricomporre il suo mazzo delle abilità nei momenti seguenti:

- Durante la Fase di Riorganizzazione.
- Quando non rimangono più carte nel suo mazzo.
- Quando un effetto gli richiede di farlo.

Un eroe ricompone il suo mazzo mescolando la propria pila degli scarti con le eventuali carte rimaste nel mazzo e collocando il mazzo appena rimescolato a faccia in giù. Le carte preparate non vengono rimescolate nel mazzo.

CARTE BENEFICIO

Gli eroi possono diventare nascosti, infervorati o determinati. Questi benefici possono migliorare le probabilità di un eroe di sconfiggere i nemici e di superare le prove. Se un eroe ottiene un beneficio, prende 1 carta beneficio del tipo appropriato e la colloca nella sua area di gioco. L'effetto di ogni carta beneficio è descritto sulla carta stessa.

CARTE OGGETTO ACCESSORIO

Gli eroi possono trovare degli accessori nel corso delle loro avventure. Gli accessori sono carte oggetto speciali che mostrano l'icona accessorio (👜) nella parte bassa. Quando un eroe ottiene un accessorio, cerca tra le carte oggetto inutilizzate la carta specificata e la colloca a faccia in su accanto agli altri suoi oggetti. Poi colloca sull'accessorio un numero di segnalini consumo pari al valore nell'angolo in basso a sinistra della carta.

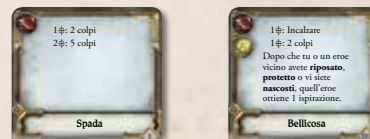


L'accessorio "Stivali" parte con 2 segnalini consumo.

Se a un eroe è richiesto di **CONSUMARE** un accessorio, deve spendere 1 segnalino consumo rimuovendolo dalla carta di quell'accessorio. Dopo che l'ultimo segnalino consumo di un accessorio è stato speso, quell'accessorio viene girato a faccia in giù e non potrà più essere usato nel corso di quell'avventura. Gli accessori ricevono il valore di partenza di segnalini consumo all'inizio di ogni avventura.

ATTACCARE CON DUE OGGETTI

Un eroe può attaccare con più di un oggetto se quegli oggetti condividono tutti la caratteristica utilizzata nella prova. Quando un eroe attacca con più di un oggetto, l'eroe può spendere successi (※) per risolvere le capacità su qualsiasi oggetto scelto. Se l'eroe sta attaccando un gruppo nemico adiacente, tutti gli oggetti scelti devono possedere l'icona distanza (➤).



Un eroe con "Spada" e "Bellicosa" può usare entrambi gli oggetti durante un attacco che richieda una prova di Forza (♣).

ELEMENTI DELL'APP

Questa sezione descrive ulteriori dettagli relativi all'app.

PUNTI SAPIENZA E PUNTI ESPERIENZA

Durante un'avventura, gli eroi possono essere ricompensati con punti sapienza e punti esperienza. L'app tiene il conto di queste risorse e consente agli eroi di migliorare i loro oggetti e di acquisire nuove abilità tra un'avventura e l'altra. I giocatori possono ignorare i punti sapienza e i punti esperienza nella prima avventura; saranno descritti in maggior dettaglio nel Compendio delle Regole.

NEBBIA

Nell'app, alcune porzioni della mappa sono celate dalla nebbia; la nebbia indica le posizioni in cui dovranno essere collocate le tessere. Sapendo dove la mappa si espande, i giocatori potranno preparare l'area di gioco in modo più funzionale.



*La nebbia indica che la mappa si espanderà
a ovest delle tessere già collocate.*

E ORA?

Adesso i giocatori sono pronti a giocare la prima avventura, avviando l'app e svolgendo con attenzione i passi di preparazione alle pagine 4-5. Possono usare la tabella di consultazione rapida in quarta di copertina come promemoria per le varie fasi e i termini di gioco. Se durante la partita si creano dei dubbi, consultare il glossario nel Compendio delle Regole.

Una volta completata la prima avventura, leggere le sezioni "Regole Avanzate" e "Regole della Campagna" del Compendio delle Regole. Quelle sezioni spiegano le regole relative alle tessere della mappa di battaglia, ai segnalini terreno e al miglioramento delle abilità e degli oggetti degli eroi. Poi i giocatori saranno pronti a iniziare l'avventura successiva!

RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo del Gioco: Nathan Hajek e Grace Holdinghaus

Sviluppo dei Contenuti Aggiuntivi: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps e Yu-Chi Wang

Scrittura Tecnica: Adam Baker

Produzione: Molly Glover

Revisione: Justin Hoeger

Responsabile Gioco da Tavolo: Andrew Fischer

Progetto Grafico: Edge Studios e Toujer Moua con Monica Helland, Duane Nichols e Wil Springer

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Chris Rahn

Illustrazione delle Tessere della Mappa: Yoann Boissonnet

Illustrazioni Interne: Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchall, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairos, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hryniewicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremel, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andreia Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki, e Ben Zweifel

Direzione Artistica: Tim Flanders

Responsabile Direzione Artistica: Melissa Shetler

Sculture: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi e Dave Whitaker

Capo Sculture: Cory DeVore

Responsabile Sculture: Derrick Fuchs

Sviluppo Software: Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker e Xavier Marleau

Artista Digitale: Gary Storkamp

Produttore Esecutivo Software: Keith Hurley

Coordinatori Garanzia di Qualità: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Coordinatori Licenze: Sherry Anisi e Long Moua

Responsabile Licenze: Simone Elliott

Responsabili Produzione: Jason Glawe e Dylan Tierney

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Editore: Andrew Navaro

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Correzione Bozze: Luca Baboni

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtester: Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caidin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher e Megan Willsher

©2018 Fantasy Flight Games. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. Apple e il logo Apple sono © di Apple Inc.. App Store è un marchio di servizio di Apple Inc. Google Play e il logo Google Play sono © di Google LLC. Amazon e tutti i loghi correlati sono © di Amazon.com, Inc. o dei suoi affiliati. ©2018 Valve Corporation. Steam e il logo Steam logo sono TM o © di Valve Corporation. Terra di Mezzo, Il Signore degli Anelli e i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi in esso contenuti sono © di Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises e sono usati su licenza da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply è un TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Tutti i diritti riservati appartengono ai relativi proprietari. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Viaggi nella Terra di Mezzo è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l., Via Martiri di Cerverolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbriato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.



CONSULTAZIONE RAPIDA

STRUTTURA DEL ROUND

Ogni round di gioco è composto dalle tre fasi seguenti:

1. **Fase di Azione:** Ogni eroe svolge un turno effettuando 2 azioni.
2. **Fase dell'Ombra:** Si attivano i nemici, si risolve l'oscurità (se necessario) e la Minaccia aumenta; se la Minaccia raggiunge una soglia, si attivano gli eventi di minaccia.
3. **Fase di Riorganizzazione:** Ogni eroe ricompone il suo mazzo delle abilità e poi scopre 2 carte.

AZIONI

Durante il proprio turno, un eroe può effettuare 2 azioni. Un eroe può effettuare la stessa azione due volte o 2 azioni diverse.

- ✦ **Viaggio:** L'eroe si muove un massimo di due volte. Un eroe può effettuare la sua seconda azione tra il primo e il secondo movimento.
- ✦ **Attacco:** L'eroe attacca un nemico nella sua casella. Se possiede un'arma a distanza, può attaccare un nemico vicino.
- ✦ **Interazione:** L'eroe interagisce con un segnalino nella sua casella.

RICOMPORRE I MAZZI DELLE ABILITÀ

Un eroe deve ricomporre il proprio mazzo nei momenti seguenti:

- ✦ Durante la Fase di Riorganizzazione.
- ✦ Quando non rimangono più carte nel suo mazzo.
- ✦ Quando un effetto gli richiede di farlo.

Un eroe ricompone il suo mazzo mescolando la sua pila degli scarti con le eventuali carte rimanenti del mazzo e collocando il mazzo appena rimescolato a faccia in giù. Le carte preparate non vengono rimescolate nel mazzo.

REGOLE FREQUENTEMENTE TRASCURATE

- ✦ Quando un nemico riceve l'istruzione di muoversi e attaccare ma non può arrivare a gittata di alcun bersaglio, ignora l'intera istruzione (incluso il movimento). Selezionando il tasto "Nessun Bersaglio", il nemico riceve una nuova istruzione.
- ✦ Un nemico pronto viene provocato quando un eroe si muove per uscire dalla sua casella o quando un eroe interagisce con un segnalino nella sua casella.
- ✦ Un componente è considerato vicino a un altro componente se entrambi si trovano sulla stessa casella o su caselle adiacenti.
- ✦ Un eroe può avere un massimo di 4 carte preparate contemporaneamente.

MODIFICATORI DI ATTACCO

Esistono sei modificatori da cui gli eroi possono trarre beneficio durante un attacco.

- ✦ **Perforante:** Questo attacco ignora l'Armatura del nemico.
- ✦ **Punizione:** Questo attacco ignora la Stregoneria del nemico.
- ✦ **Spaccare:** Questo attacco riduce permanentemente di 1 l'Armatura del nemico (prima che i colpi siano applicati).
- ✦ **Incalzare:** Ogni nemico del gruppo subisce l'ammontare completo di colpi.
- ✦ **Letale:** Se questo attacco riduce la Salute attuale del nemico di almeno la metà, il nemico è sconfitto.
- ✦ **Stordire:** Questo attacco esaurisce il gruppo nemico. Se il gruppo nemico è elite, non può inoltre contrattaccare in questo attacco.

PAROLE CHIAVE

- ✦ **Scoperta X:** Quando un effetto richiede all'eroe di scoprire X, l'eroe rivela X carte dalla cima del suo mazzo delle abilità. Può preparare 1 di quelle carte (collocandola a faccia in su sotto la sua carta eroe). Poi colloca ognuna delle carte rivelate rimanenti in cima o in fondo al suo mazzo delle abilità nell'ordine che preferisce.
- ✦ **Assalto X:** Durante la sua prova di attacco, l'eroe può scartare una carta con la parola chiave Assalto X per aggiungere X colpi all'attacco.
- ✦ **Protezione X:** Quando l'eroe o un altro eroe nella sua casella sta per subire danni, l'eroe può scartare una carta con la parola chiave Protezione X per prevenire una qualsiasi combinazione di X danni e paure.
- ✦ **Scatto X:** Durante il proprio turno, l'eroe può scartare una carta con la parola chiave Scatto X per muoversi di X caselle aggiuntive. L'eroe può effettuare azioni tra un movimento e l'altro.
- ✦ **Riposo X:** Alla fine del proprio turno, l'eroe può scartare una carta con la parola chiave Riposo X per scartare una qualsiasi combinazione di X carte danno o paura a faccia in giù.
- ✦ **Nascondiglio:** Dopo aver effettuato una prova, l'eroe può scartare una carta con la parola chiave Nascondiglio per ottenere 1 carta beneficio Nascosto.

ICONE

- ✦ Successo
- ♣ Fato (ogni ispirazione spesa durante una prova converte 1 ♣ in 1 ✦)
- ✦ Danno
- ☹ Paura
- ✦ Distanza (può attaccare un bersaglio in una casella adiacente)
- 🧠 Sapienza
- ➡ Azione di Interazione

CARATTERISTICHE DEGLI EROI

- | | | |
|-----------|------------|-----------|
| 🌀 Agilità | 🌀 Spirito | 🌀 Ingegno |
| 🛡 Forza | 🌀 Saggezza | |

OGGETTI

- | | |
|--------------|-----------------------|
| 📦 Accessorio | 👉 Oggetto a Una Mano |
| 🛡 Armatura | 👉👉 Oggetto a Due Mani |