



TALISMAN

IL GIOCO DELLE AVVENTURE MAGICHE

NUOVA EDIZIONE



IL DRAGO
ESPANSIONE

LA LEGGENDA DEL RE DEI DRAGHI

Centinaia di anni fa, un potente stregone osò attaccare la Torre dei Draghi nelle Lande di Fuoco. Giunto lì, utilizzò straordinari incantesimi per imprigionare il Re dei Draghi in un terribile buco nero e poi spingere gli altri Signori Draconici a nascondersi in altre terre. Solo allora lo stregone fu libero di entrare nella Valle di Fuoco, una terra arida dove fuochi arcani bruciano perennemente. Per i draghi, questa era la fonte di calore che manteneva le uova nel loro nido, ma lo stregone aveva altri piani.

Lo stregone imprigionò crudelmente spiriti capaci di imbrigliare le fiamme mistiche della Valle di Fuoco e forgiò la Corona del Comando. Con questo potente artefatto, lo stregone dominò il regno per il resto della sua vita. Poco prima di morire, lo stregone celò la Corona del Comando nelle rovine devastate della Torre dei Draghi, nella speranza che un giorno giungesse un campione talmente forte, coraggioso e astuto da riuscire a impadronirsi del potente artefatto e divenire il nuovo dominatore del regno.

Ma i draghi non hanno dimenticato che un tempo le Lande di Fuoco erano il loro dominio. E le leggende narrano che i draghi ritorneranno.

Nascosti in templi lontani e tenebrosi, i diabolici Culti dei Draghi annunciano che i Signori Draconici ritorneranno e che uno di essi conquisterà la Corona del Comando per diventare il nuovo Re dei Draghi. Quando il nuovo Re dei Draghi sarà incoronato, annuncerà un'era di fuoco e terrore nella quale soltanto i servitori più devoti saranno risparmiati.

Nuove oscure profezie fanno credere che quei tempi terribili siano ormai imminenti. I viandanti hanno visto viverne e drachi avvicinarsi alle città, e sagome di creature più grandi sono state avvistate volare su e giù dalle Lande di Fuoco. Lì, i draghi lavorano incessantemente per ricostruire la Torre dei Draghi e per renderla una fortezza impenetrabile.

Ora, per quei valorosi avventurieri che cercano la Corona del Comando, l'impresa non è solo un tentativo di conquistare potere e influenza. È una corsa alla salvezza del regno dalla tirannia del Re dei Draghi!

PANORAMICA DELL'ESPANSIONE

Tre Signori Draconici, esseri di malvagità e poteri quasi infiniti, sono ritornati nelle Lande di Fuoco per conquistare la leggendaria Corona del Comando. Con essi sono giunte legioni di draghi crudeli, desiderosi di sfruttare i poteri spaventosi dei loro oscuri signori. Ora la terra trema sotto il loro dominio tirannico, e la ricerca della Corona è diventata più terrificante e pericolosa che mai!

Il Drago è un'espansione di livello epico, che costringe i personaggi ad affrontare terribili draghi e sfide mortali nel corso della partita. I giocatori pescano segnalini Drago all'inizio del loro turno, e ciò solitamente fa sì che una scaglia di drago venga piazzata su uno dei Signori Draconici. Quando un Signore Draconico accumula tre scaglie di drago, diventa il nuovo Re dei Draghi e una delle sue scaglie viene posta sul tabellone di gioco. I personaggi che hanno un incontro con una scaglia di drago su una casella del tabellone devono pescare una carta Drago invece di una normale carta del mazzo Avventura. I personaggi possono impadronirsi della scaglia di drago nella casella in cui sono giunti se uccidono un Nemico del mazzo di carte Drago. Ogni scaglia di drago conquistata aumenta le abilità di combattimento del personaggio contro i Signori Draconici e i loro servitori. Quando un personaggio acquisisce coraggio e potere a sufficienza, deve raggiungere la Corona del Comando nella Regione Interna e sconfiggere il Re dei Draghi per vincere la partita!

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è raggiungere la Corona del Comando al centro del tabellone e annientare il Re dei Draghi (consultare "Affrontare il Re dei Draghi" a pagina 14).



COMPONENTI

L'espansione **Il Drago** include i seguenti componenti:

- Questo Regolamento
- 1 un tabellone illustrato su entrambi i lati
- 168 carte Drago, suddivise in:
 - » 56 carte Varthrax
 - » 56 carte Cadorus
 - » 56 carte Grilipus
- 3 Schede Finale Alternativo
- 3 Schede Signore Draconico, comprendenti:
 - » 1 Scheda Signore Draconico Varthrax
 - » 1 Scheda Signore Draconico Cadorus
 - » 1 Scheda Signore Draconico Grilipus
- 140 Segnalini Drago, suddivisi in:
 - » 40 Scaglie di Drago di Varthrax
 - » 40 Scaglie di Drago di Cadorus
 - » 40 Scaglie di Drago di Grilipus
 - » 6 Segnalini Attacco del Drago
 - » 6 Segnalini Furia del Drago
 - » 8 Segnalini Riposo del Drago
- 1 Segnalino Corona
- 19 Segnalini Addormentato
- 6 Schede Personaggio
- 6 Miniature dei Personaggi in Plastica

IL SIMBOLO DEL DRAGO

Le carte nell'espansione **Il Drago** sono contrassegnate con il simbolo dell'espansione per aiutarvi a distinguerle dalle carte contenute nel gioco base.



PANORAMICA DEI COMPONENTI

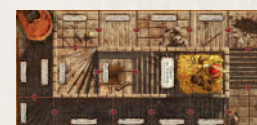
Ecco una breve descrizione di ogni componente del gioco.

TABELLONE DA SOVRAPPORRE

Questo tabellone viene posizionato sul tabellone di gioco principale e sostituisce la Regione Interna con nuovi incontri e nuovi obiettivi di vittoria. Un lato del tabellone rappresenta il Regno dei Draghi, mentre l'altro lato rappresenta la Torre dei Draghi. Prima di iniziare la partita, i giocatori devono decidere quale lato utilizzare.



Regno dei Draghi



Torre dei Draghi

CARTE DRAGO

Le 168 carte Drago sono suddivise nei mazzi Varthrax, Cadorus e Grilipus. Ogni mazzo di 56 carte contiene nuovi Eventi, Nemici, Stranieri, Oggetti, Seguaci e Luoghi. Le carte Drago sono simili alle carte Avventura, ma vengono incontrate dai personaggi che esplorano le caselle occupate da una scaglia di drago dei Signori Draconici.



Mazzo Varthrax



Mazzo Cadorus



Mazzo Grilipus

SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

L'utilizzo delle tre nuove schede Finale Alternativo è facoltativo e i giocatori dovranno accordarsi se utilizzarle o meno prima che la partita abbia inizio (vedere "Schede Finale Alternativo" a pagina 15).



SCHEDE SIGNORE DRACONICO

I tre Signori Draconici (Varthrax, Cadorus e Grilipus) rappresentano i contendenti alla Corona del Comando. Quando un Signore Draconico assume il controllo della Corona, diventa temporaneamente il Re dei Draghi, almeno fin quando un altro Signore Draconico non se ne impossesserà e diventerà il nuovo Re dei Draghi.



SEGNALINI DRAGO

I 140 segnalini Drago rappresentano il controllo dei Signori Draconici sul regno. Quando un Signore Draconico ha accumulato tre scaglie di drago sulla sua scheda, diventa il nuovo Re dei Draghi!



SEGNALINO CORONA

Il segnalino Corona viene posizionato su uno dei Signori Draconici per indicare l'attuale Re dei Draghi. Quando un altro Signore Draconico accumula tre scaglie di drago, conquista la Corona e diventa il nuovo Re dei Draghi.



SEGNALINI ADDORMENTATO

I 19 segnalini Addormentato possono essere posizionati sui Draghi durante lo svolgimento della partita, grazie ad alcuni incontri ed effetti. Un Drago addormentato ha capacità di combattimento ridotte, ma si sveglierà al termine di un attacco se un personaggio non lo sconfigge.



SCHEDE PERSONAGGIO

Le sei nuove Schede Personaggio funzionano esattamente come quelle del gioco base e offrono ai giocatori una scelta ancora più ampia di personaggi da impersonare.



MINIATURE DEI PERSONAGGI

Ognuno dei nuovi personaggi ha una miniatura in plastica usata per rappresentare l'eroe sul tabellone di gioco.



USARE SOLO ALCUNE PARTI DELL'ESPANSIONE

Superare i pericoli e le minacce del nuovo tabellone e annientare il Re dei Draghi è la sfida più ardua che persino l'eroe più forte potrà mai affrontare. Sebbene l'espansione *Il Drago* sia stata ideata per essere utilizzata con tutti i suoi componenti come un'epica ricerca della Corona della Comando, i giocatori possono decidere di giocare a *Talisman* utilizzando solo alcuni degli elementi dell'espansione, allo scopo di velocizzare il gioco o ridurre la difficoltà delle condizioni di vittoria. I nuovi personaggi o le schede Finale Alternativo possono essere utilizzate senza includere i nuovi segnalini, le nuove carte o il nuovo tabellone. I giocatori possono anche usare le nuove carte Drago e le schede Signore Draconico senza la difficoltà aggiuntiva introdotta dal nuovo tabellone. Per maggiori dettagli, consultare "Regole Opzionali" a pagina 16.

USARE IL DRAGO CON LE ALTRE ESPANSIONI

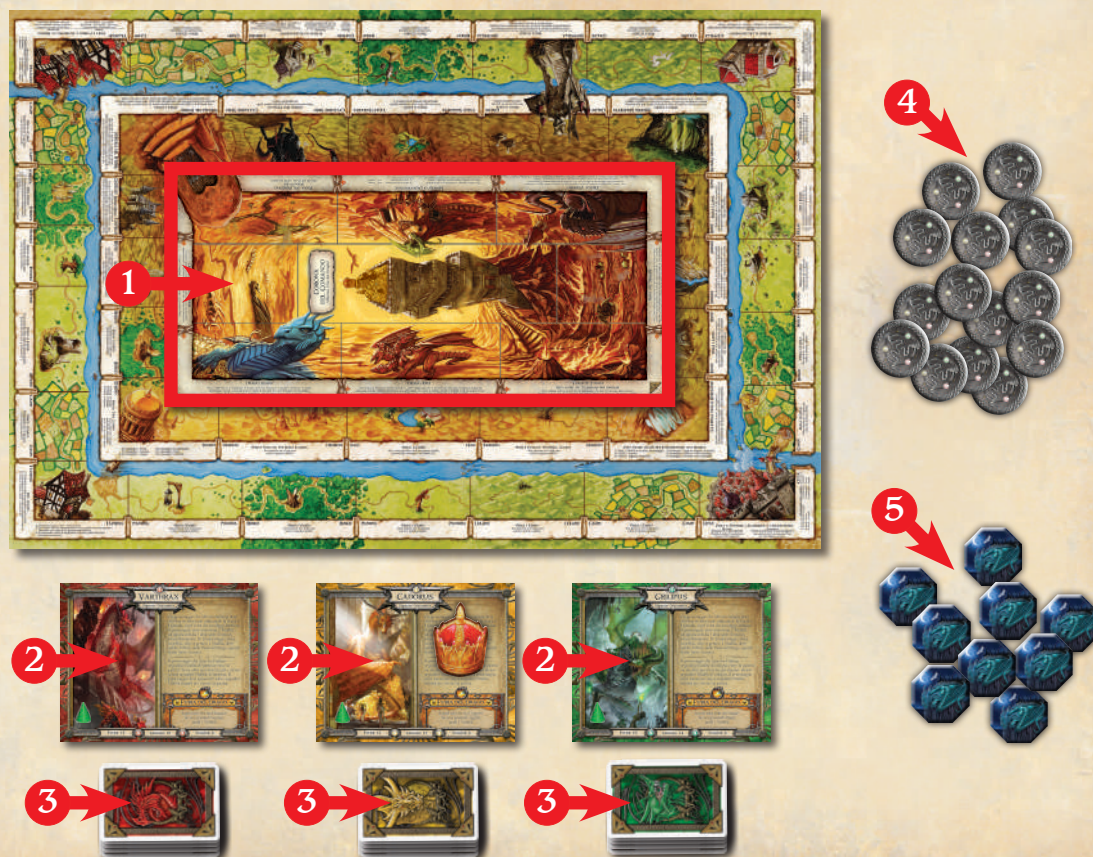
L'espansione *Il Drago* può essere utilizzata con qualsiasi altra espansione di *Talisman*, inclusi i tabelloni che introducono nuove Regioni da esplorare, come il Dungeon o le Lande Montuose. I personaggi possono entrare in queste Regioni indipendentemente dal tipo di carte o segnalini dell'espansione *Il Drago* piazzati sulle relative caselle di ingresso.

PREPARAZIONE

Quando si gioca con l'espansione **Il Drago**, svolgete le seguenti fasi dopo aver completato la preparazione del gioco base:

- 1. Posizionate il Nuovo Tabellone:** I giocatori devono decidere quale lato del tabellone utilizzare. Se i giocatori stanno usando l'espansione **Il Drago** per la prima volta, raccomandiamo di utilizzare il lato del "Regno dei Draghi", almeno fin quando non avranno maggiore dimestichezza con il gioco. Il tabellone dell'espansione deve essere posizionato sulla Regione Interna del tabellone di gioco principale, in modo che le entrate del Portale del Potere su entrambi i tabelloni siano correttamente allineate.
 - 2. Prepare le Schede dei Signori Draconici:** Mescolate le tre schede dei Signori Draconici a *faccia in giù* e posizionatele accanto al tabellone di gioco. Scoprite un Signore Draconico a caso girando la scheda a faccia in su e posizionate il segnalino Corona sulla scheda. Girate le altre due schede Signore
 - 3. Prepare i Mazzi Drago:** Separate le carte Drago in tre mazzi, dividendole per colore (il mazzo Varthrax è rosso, il mazzo Cadorus è giallo, mentre il mazzo Grilipus è verde). Mescolate ogni mazzo separatamente e piazzatelo a *faccia in giù* accanto alla scheda Signore Draconico corrispondente.
 - 4. Prepare i Segnalini Drago:** Piazzate tutti i segnalini Drago a *faccia in giù* accanto al tabellone di gioco e mescolateli. I giocatori possono anche metterli nel coperchio della scatola o in una ciotola. Questa è la **RISERVA** dei segnalini Drago.
 - 5. Posizionate i Segnalini Addormentato:** Posizionate tutti i segnalini Addormentato accanto al tabellone di gioco. Questa è la **RISERVA** dei segnalini Addormentato.
- Dopo aver completato queste fasi, i giocatori possono iniziare a giocare!

ESEMPIO DI PREPARAZIONE

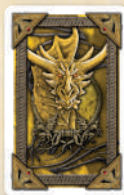


SCHIEDE E SEGNALINI CORRISPONDENTI

Ogni scaglia di drago e carta Drago **CORRISPONDE** a uno dei tre Signori Draconici:



Le scaglie di drago di Varthrax e le carte di Varthrax corrispondono al Signore Draconico Varthrax.



Le scaglie di drago di Cadurus e le carte di Cadurus corrispondono al Signore Draconico Cadurus.



Le scaglie di drago di Grilipus e le carte di Grilipus corrispondono al Signore Draconico Grilipus.

REGOLE DELL'ESPANSIONE

Tre Signori Draconici stanno lottando per il controllo della Corona della Comando. Quando un drago assume il controllo della Corona, diventa il Re dei Draghi e afferma il proprio dominio sulle aree del tabellone di gioco: per rappresentare ciò, una scaglia di drago del suo colore viene piazzata su una casella. Il regno del Re dei Draghi è tuttavia destinato a durare poco, poiché finirà quando uno dei Signori Draconici rivali accumulerà abbastanza potere da usurpare la Corona e divenire il nuovo Re dei Draghi. I personaggi che esplorano le caselle contenenti scaglie di drago possono affrontare le sfide contenute nelle carte Drago invece di incontrare normalmente la casella.

Quando giocate con l'espansione *Il Drago*, queste regole vengono utilizzate in aggiunta a quelle del gioco base Talisman.

PESCARRE I SEGNALINI DRAGO

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore deve pescare casualmente un segnalino Drago dalla riserva e risolverne gli effetti. Dopo aver risolto l'effetto del segnalino, il giocatore continua normalmente il suo turno. Gli effetti dei vari segnalini Drago possono essere di due tipi differenti: **EFFETTI SPECIALI** e **SCAGLIE DI DRAGO**.

EFFETTI SPECIALI

Questi segnalini vengono sempre scartati dopo che i loro effetti sono stati risolti.

ATTACCO DEL DRAGO

Il personaggio che ha pescato il segnalino pesca immediatamente due segnalini Drago aggiuntivi dalla riserva e li risolve nell'ordine in cui sono stati pescati. Se il giocatore pesca altri Attacchi del Drago, deve continuare a pescare altri segnalini Drago. Dopo che l'Attacco del Drago è stato risolto, viene scartato.



Attacco del Drago

FURIA DEL DRAGO

Il personaggio che ha pescato il segnalino affronta la Furia del Drago dell'attuale Re dei Draghi (consultare "Furia del Drago" a pagina 15). Dopo che il segnalino Furia del Drago è stato risolto, viene scartato.



Furia del Drago

RIPOSO DEL DRAGO

Il personaggio che ha pescato il segnalino posiziona un segnalino Addormentato su un Drago a sua scelta in una Regione qualsiasi. Se non ci sono Draghi sul tabellone, il giocatore può piazzare il segnalino su un qualsiasi Nemico a sua scelta. Se non ci sono Nemici sul tabellone, il Riposo del Drago non ha effetto. Dopo che il segnalino Riposo del Drago è stato risolto, viene scartato.



Riposo del Drago

Quando un personaggio incontra un Nemico con un segnalino Addormentato su di esso, la Forza e l'Astuzia del Nemico sono ridotte di 3 punti ciascuna, fino a un minimo di 1 (consultare "Segnalini Addormentato" a pagina 15).

SCAGLIE DI DRAGO

Gli effetti delle scaglie di drago variano a seconda che siano posizionate su un Signore Draconico, sul tabellone di gioco o nell'area di gioco di un personaggio.



Scaglia del Drago
Varthrax



Scaglia del Drago
Cadorus



Scaglia del Drago
Grilipus

Quando viene pescata una scaglia di drago, viene posizionata sulla scheda del Signore Draconico corrispondente. Il numero di scaglie di drago su un Signore Draconico indica quanto manca allo stesso per diventare il prossimo Re dei Draghi (consultare "Incoronare il Re dei Draghi" a pagina 8).

Quando una scaglia di drago viene posizionata sul tabellone di gioco, i personaggi potrebbero essere costretti a pescare carte Drago quando la incontreranno nella casella in cui è stata piazzata (consultare "Incontri con le Scaglie di Drago" a pagina 10).

Quando una scaglia di drago viene posizionata nell'area di gioco di un personaggio, egli aggiunge un bonus al suo valore d'attacco per ogni scaglia di drago che corrisponde al suo avversario (consultare "Ottenere le Scaglie di Drago" a pagina 11).

I DRAGHI

Dai cieli tempestosi, tre Signori Draconici sono discesi sulle Lande di Fuoco, la loro antica dimora, nel tentativo di conquistare la Corona della Comando. Sebbene siano tutti immensi e spaventosi, i tre Draghi hanno abilità e temperamenti diversi. Le leggende di queste creature mitiche ne dipingono un aspetto terrificante.

VARTHRAX

Un enorme drago dotato di una forza inimmaginabile e di un'astuta mente tattica. Coloro che servono Varthrax eccellono nel combattimento corpo a corpo e solitamente brandiscono armi potenti. Questo Signore Draconico utilizza la sua influenza per scagliare cavalieri senza onore o condottieri bramosi di potere contro chi osa opporsi al suo dominio, in particolare contro i nobili cavalieri che risiedono nel Castello. Varthrax solitamente preferisce ottenere una vittoria leale combattendo con correttezza, ma quando viene sopraffatto dall'ira, si scatena con violenza distruggendo qualsiasi cosa si trovi intorno a lui.

CADORUS

Un drago dalla mente pronta e calcolatrice, con un'ampia scorta di oro che utilizza per attuare le sue trame contorte. Coloro che servono Cadorus sono abili nell'ammassare grandi ricchezze e nell'esercitare influenza politica ed economica. Egli ha un fascino particolarmente forte sui mercanti e i nobili che utilizzano le proprie fortune per opprimere e far morire di fame la misera popolazione delle campagne del regno. Cadorus disprezza particolarmente gli umili contadini che risiedono nel Villaggio, che con il loro semplice modo di vivere rurale e la forza dell'agricoltura sfidano l'abilità del drago di corromperli o di lasciarli morire di fame. Cadorus solitamente predilige le furberie e i sotterfugi, ma quando viene sopraffatto dall'ira, la sua incontenibile avidità lo spinge a rubare quante più ricchezze può, lasciando perdere qualsiasi sottigliezza.

GRILIPUS

Un drago misterioso che ha imparato alla perfezione l'arte magica dell'assorbire potere da tutte le cose viventi intorno a lui. Coloro che servono Grilipus utilizzano magie e rituali per piegare la forza della natura alla volontà del loro maestro. Egli è particolarmente abile nel manipolare i druidi, i ranger e in genere coloro che sono legati agli elementi naturali. Grilipus odia i sacerdoti che risiedono nel Tempio e cerca di annientarli, intollerante alla loro venerazione degli spiriti che dimorano nel cielo, non sulla terra. Grilipus è solitamente protettivo nei confronti delle cose da cui trae il suo potere, ma quando viene sopraffatto dall'ira, la sua natura perversa esce allo scoperto e avvelena di morte e sfacelo qualunque cosa si trovi intorno a lui.



I PERSONAGGI

CACCIATORE DI DRAGHI

Un selvaggio cercatore di tesori che ha perfezionato la pericolosa arte di inseguire e uccidere draghi, allo scopo di impadronirsi delle loro ricchezze e accumulare ricompense dagli abitanti terrorizzati dei villaggi.



MAGO DEL FUOCO

Un bizzarro e terrificante maestro della piromania, tormentato dalla costante lotta tra i suoi scopi razionali e la furia distruttiva che brucia nel suo spirito.



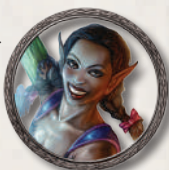
CAVALCATRICE DI DRAGHI

Una viaggiatrice impavida e sagace che, grazie al coraggio e alla disciplina, ha scoperto i misteri dell'addomesticamento dei draghi, che trasforma da feroci nemici in fedeli compagni.



PRESTIGIATRICE

Una pronta ed esperta professionista delle arti magiche che utilizza i suoi prodigiosi giochi di prestigio per intrattenere e divertire chi incontra lungo il suo cammino.



SACERDOTESSA DEI DRAGHI

Una matriarca dei Culti dei Draghi dispotica e assetata di potere, in grado di recitare antichi rituali e sacrifici per ottenere i favori dei draghi venerati.



MINOTAURO

Una bestiale creatura di violenza sfrenata che carica in avanti per schiacciare ogni cosa sul suo cammino, incurante della distruzione che si lascia alle sue spalle.



INCORONARE IL RE DEI DRAGHI

Quando un personaggio pesca una scaglia di drago, questa viene piazzata sulla scheda del Signore Draconico corrispondente. Quando la terza scaglia di drago viene posizionata su un Signore Draconico, questo viene immediatamente incoronato nuovo Re dei Draghi e il segnalino Corona viene posizionato sulla sua scheda, come promemoria del suo nuovo status.

Il personaggio prende quindi una scaglia di drago dalla scheda del Signore Draconico e la piazza nella casella in cui il personaggio si trova. Se la casella contiene già una scaglia di drago, viene posizionata nella prossima casella in *senso antiorario* che non contenga già una scaglia di drago. Se ogni casella nella Regione contiene già una scaglia di drago, la scaglia di drago viene scartata e il personaggio deve invece subire la Furia del Drago del Re dei Draghi (consultare "Furia del Drago" a pagina 15). Le due scaglie di drago rimaste sulla scheda del Re dei Draghi vengono scartate e il personaggio continua normalmente il suo turno.

In questo modo, il Re dei Draghi cambia nel corso della partita e genera scaglie di Varthrax, Cadorus e Grilipus sulle caselle del tabellone di gioco.

Importante: I personaggi nella Regione Interna *non* posizionano una scaglia di drago nella casella in cui si trovano; al contrario, tutte le tre scaglie di drago sulla scheda del Signore Draconico vengono scartate.

DRAGHI NEMICI

Alcune carte e abilità speciali influenzano solo i Draghi.



Il termine "Drago" si riferisce a qualunque Nemico con la parola "Drago" nel riquadro che indica il tipo della carta. Le carte e le abilità speciali che influenzano soltanto i Draghi non influenzano i Signori Draconici o le creature nella Regione Interna.

INCORONARE IL RE DEI DRAGHI. ESEMPIO

La Prestigiatrice pesca una scaglia di Varthrax all'inizio del suo turno. La scaglia di drago viene posizionata sul Signore Draconico Varthrax: con questa, ora Varthrax ha tre scaglie di drago.



Di conseguenza Varthrax viene incoronato nuovo Re dei Draghi! Il segnalino Corona viene posizionato su Varthrax, quindi la Prestigiatrice prende una scaglia di drago dalla tessera di Varthrax e la piazza nella sua casella. Le altre due scaglie di drago sulla tessera di Varthrax vengono scartate e la Prestigiatrice continua il suo turno.



- 4) Giochi d'azzardo e vinci 1 moneta d'oro.
- 5) Un mago si offre di teletrasportarti in una casella di questa Regione a tua scelta (vale come il tuo prossimo movimento).
- 6) Un barcaiolo si offre di traghettarti al tempio (vale come il tuo prossimo movimento).



INCONTRI CON LE SCAGLIE DI DRAGO

Nel corso della partita, le scaglie di drago vengono posizionate sul tabellone sia quando i Signori Draconici vengono incoronati Re dei Draghi che per effetto di alcune carte. Se un personaggio giunge su una casella contenente una scaglia di drago, può avere un incontro con la casella, o con un personaggio in quella casella o con la scaglia di drago.

Eccezione: Quando un personaggio giunge su una casella contenente una scaglia di drago che corrisponde all'attuale Re dei Draghi, deve necessariamente incontrare la scaglia di drago.

Se un personaggio incontra la scaglia di drago, deve pescare una carta dal mazzo Drago del colore corrispondente, anche se nella casella sono già presenti una o più carte. Il personaggio deve risolvere *tutte le carte* presenti nella casella seguendo le normali regole (le carte devono essere risolte nell'ordine determinato dal loro numero di incontro, i Nemici con lo stesso numero di incontro sommano insieme la propria Forza e Astuzia, ecc.). Ciò

può far sì che un personaggio debba risolvere una carta Avventura del gioco base prima della carta appena pescata, se la carta Drago ha un numero di incontro superiore.

Quando un personaggio incontra una scaglia di drago, tutte le istruzioni della casella vengono ignorate. In altre parole, il testo sulla casella non ha alcun effetto sul personaggio o sulle carte. Ciò può cambiare profondamente le Regioni, poiché le scaglie di drago possono potenzialmente impedire ai personaggi di acquistare oggetti nel Villaggio, pregare nel Tempio o curarsi dal Dottore.

Se la casella della Sentinella contiene una scaglia di drago corrispondente al Re dei Draghi, i personaggi *non* possono utilizzare la casella per passare nella Regione di Mezzo, ma possono liberamente passare dalla Regione di Mezzo alla Regione Esterna.

Se la casella del Portale del Potere contiene una scaglia di drago corrispondente al Re dei Draghi, i personaggi non possono utilizzare la casella per entrare nella Regione Interna, ma possono liberamente passare dalla Regione Interna alla Regione di Mezzo.

INCONTRO CON UNA SCAGLIA DI DRAGO. ESEMPIO

Il Mago del Fuoco giunge sulle Rovine, sulle quali si trova una scaglia di Grilipus. Grilipus non è il Re dei Draghi, per cui il Mago del Fuoco può decidere di avere un incontro con la casella o con la scaglia di drago.

Il Mago del Fuoco decide di incontrare la scaglia di drago e pesca una carta di Grilipus dalla cima del mazzo, piazzandola nella casella. Anche se le Rovine richiedono che il personaggio peschi due carte, il Mago del Fuoco deve ignorare tutte le istruzioni della casella quando incontra la scaglia di drago.

Il Mago del Fuoco attacca il Drago Carogna e risolve normalmente il confronto psichico.



ROVINE

PESCA 2 CARTE

Se ci sono già altre carte in questa casella, pescane per arrivare a un totale di 2.

ROVINE



OTTENERE LE SCAGLIE DI DRAGO

Se un personaggio uccide un Nemico proveniente dal mazzo Drago, oltre a ricevere il Nemico come trofeo, può **OTTENERE** la scaglia di drago contenuta nella sua casella e piazzarla nella sua area di gioco. Le scaglie di drago hanno due potenti effetti:

- Se un personaggio incontra un Nemico o un Signore Draconico, *ogni* scaglia di drago da lui posseduta che corrisponde al suo avversario aggiunge un punto al suo valore d'attacco.
- Se un personaggio deve subire la Furia del Drago di un Signore Draconico (consultare "Furia del Drago" a pagina 15), può scartare una delle sue scaglie di drago corrispondente al Signore Draconico per annullare la Furia del Drago e non subirne gli effetti.

Nel corso della partita i personaggi possono guadagnare un numero qualsiasi di scaglie di drago. Le scaglie di drago non sono considerate Oggetti, Magie o Seguaci. Di conseguenza, non

possono essere abbandonate, rubate, vendute o scambiate. Se un personaggio viene ucciso, tutte le sue scaglie di drago vengono ereditate dal nuovo personaggio.

SCAGLIE DI DRAGO E PLURALITA' DI NEMICI

Se un personaggio risolve un combattimento o un confronto psichico affrontando contemporaneamente più di un Nemico, per ogni scaglia di drago che corrisponde a un Nemico il personaggio aggiunge un punto al suo valore di attacco.

Esempio: Un personaggio attacca due Nemici del mazzo Varthrax con lo stesso numero di incontro. Il personaggio possiede tre scaglie di drago di Varthrax, quindi aggiunge un totale di sei punti al suo valore di attacco.

Esempio: Un personaggio attacca due Nemici con lo stesso numero di incontro. Un Nemico proviene dal mazzo Varthrax, mentre l'altro Nemico proviene dal mazzo Cadorus. Il personaggio possiede una scaglia di drago che corrisponde a Varthrax e due scaglie di drago che corrispondono a Cadorus, per cui aggiunge un totale di tre punti al suo valore di attacco.

OTTENERE UNA SCAGLIA DI DRAGO. ESEMPIO

Il Minotauro giunge alla Taverna, trovando la Prestigiatrice e una scaglia di drago di Varthrax. Il Re dei Draghi è Varthrax, quindi il Minotauro deve incontrare la Taverna o la Prestigiatrice. Il Minotauro pesca una carta Varthrax dalla cima del mazzo e la pone sulla casella.

Il Minotauro attacca il Draco di Fuoco e lo sconfigge in combattimento. Il Minotauro quindi acquisisce la scaglia di drago, visto che ha ucciso un Nemico proveniente dal mazzo Drago. La scaglia di drago viene rimossa dalla casella e piazzata nell'area di gioco del Minotauro. Il Minotauro riceve inoltre il Draco di Fuoco come trofeo.



USARE LE SCAGLIE DI DRAGO. ESEMPIO

La Prestigiatrice giunge sulle Rovine, sulle quali è presente un Draco Carogna e una scaglia di drago di Grilipus. Grilipus non è il Re dei Draghi, quindi la Prestigiatrice può decidere di incontrare la casella o la scaglia di drago. La Prestigiatrice decide di avere un incontro con la casella, e le Rovine richiedono che il personaggio peschi due carte. Poiché la casella contiene già una carta, la Prestigiatrice pesca solo una carta Avventura per arrivare al totale di due carte.



La carta è un altro Nemico con lo stesso numero di incontro, per cui il Draco Carogna e l'Ombra combatteranno insieme durante il confronto psichico. La Prestigiatrice possiede due scaglie di drago che corrispondono al Draco Carogna, quindi riceve un bonus di 2 al suo valore d'attacco. La Prestigiatrice uccide il Draco Carogna, quindi ottiene la scaglia di drago piazzata sulla casella e la pone nella sua area di gioco.

TABELLONE DA SOVRAPPORRE

Il nuovo tabellone rappresenta il Regno dei Draghi su un lato e la Torre dei Draghi sull'altro lato. Prima di iniziare a giocare, i giocatori devono decidere quale lato utilizzare. Questo tabellone forma una nuova Regione Interna e sostituisce gli incontri e le condizioni di vittoria previste dal tabellone del gioco base.

Il Regno dei Draghi ha una struttura simile alla Regione Interna del tabellone del gioco base, ma le sfide in ciascuna casella diventano più pericolose man mano che il numero di scaglie di drago sulle schede dei Signori Draconici aumenta.



Regno dei Draghi

La Torre dei Draghi ha un unico percorso che conduce alla Corona del Comando; qui, i personaggi devono muoversi lungo le scalinate a spirale pescando carte dal mazzo del Re dei Draghi.



Torre dei Draghi

ENTRARE NELLA REGIONE INTERNA

È possibile entrare nel Regno dei Draghi e nella Torre dei Draghi passando attraverso il Portale della Potere, che deve essere aperto prima di poter essere attraversato. Le istruzioni sul Portale della Potere descrivono le regole per il movimento nella Regione Interna.



TORNARE INDIETRO

Un personaggio nella Regione Interna può decidere di **TORNARE INDIETRO** e indietreggiare verso la Piana del Pericolo invece di avanzare verso la Corona del Comando. Un personaggio che decide di tornare indietro si muove solo di una casella per turno e ignora le istruzioni su tutte le caselle su cui si sposta verso la Piana del Pericolo.

Una volta che un personaggio ha dichiarato la sua intenzione di tornare indietro, non può cambiare idea, e deve rifare il percorso fino alla Piana del Pericolo. Ritornato qui, tuttavia, il personaggio può avanzare nuovamente verso la Corona del Comando o abbandonare la Regione Interna attraversando il Portale del Potere. Un personaggio che decida di attraversare il Portale del Potere dalla Regione Interna verso la Regione di Mezzo non deve aprirlo. Il personaggio si sposta semplicemente dalla Piana del Pericolo al Portale del Potere.

INCONTRI NELLA REGIONE INTERNA

Le creature, i Nemici o i Signori Draconici non possono essere influenzati dalle Magie, né i personaggi possono evitare gli incontri con essi.

Un personaggio può avere un incontro con un altro personaggio soltanto nella Piana del Pericolo e nella Valle di Fuoco. I personaggi nella Regione Interna possono essere colpiti da Magie e da altri effetti, a meno che la carta non specifichi diversamente.

Se l'effetto di una carta richiede che un personaggio nella Regione Interna debba piazzare una scaglia di drago nella sua Regione, la scaglia viene invece scartata.

CONQUISTARE IL REGNO DEI DRAGHI

Nel Regno dei Draghi non bisogna tirare il dado per il movimento. Al contrario, un personaggio avanza di una casella nella direzione indicata dalla freccia stampata sulla casella in cui si trova. Le istruzioni su ciascuna casella nella Regione Interna devono essere eseguite completamente prima che il personaggio possa avanzare verso la Corona del Comando. Per la conquista del Regno dei Draghi si osservano le stesse regole valide per attraversare la Regione Interna del tabellone principale; tuttavia, le istruzioni su alcune caselle sono diverse e le sfide si fanno sempre più pericolose man mano che il numero di scaglie di drago sulle schede dei Signori Draconici aumenta.

Gli effetti o le abilità speciali che si riferiscono alle Miniere si applicano anche alle Miniere di Dragonstone. Gli effetti o le abilità speciali che si riferiscono alla Cripta si applicano anche alla Cripta di Dragonbone.

Quando un personaggio raggiunge la Corona del Comando, deve affrontare il Re dei Draghi (consultare "Affrontare il Re dei Draghi" a pagina 14).

RISALIRE LA TORRE DEI DRAGHI

Nella Torre dei Draghi il dado per il movimento non viene tirato. Al contrario, un personaggio pesca dal mazzo del Re dei Draghi il numero di carte indicato sulla casella in cui si trova e le incontra. Notate che, per determinare il numero di spazi di cui si muovono, i personaggi pescano le carte Drago all'inizio del loro turno; i personaggi non pescano carte quando *giungono* sulla casella.

Gli incontri con le carte Drago nella Torre dei Draghi seguono tutte le normali regole (le carte devono essere risolte nell'ordine del loro numero di incontro, i Nemici con lo stesso numero di incontro sommano insieme la loro Forza o Astuzia, ecc.); tuttavia, le creature non possono essere colpite da alcuna Magia, né è possibile evitare gli incontri con esse. I personaggi possono utilizzare normalmente le scaglie di drago. Se un personaggio viene sconfitto o deve saltare il suo turno, *non* può incontrare alcuna delle rimanenti carte nella casella.

Dopo che un personaggio ha terminato di risolvere le carte Drago che ha incontrato, avanza di una casella verso la Corona del Comando, più una casella aggiuntiva per ogni Nemico che ha ucciso nel suo turno. Se un personaggio viene sconfitto su una scalinata, deve indietreggiare di una casella verso il Portale del Potere, come indicato dalle istruzioni scritte sulla casella.

Dopo che un personaggio ha terminato il suo turno, tutte le carte e i segnalini nella Torre dei Draghi vengono scartati.

Quando un personaggio raggiunge la Corona del Comando, deve affrontare il Re dei Draghi (consultare "Affrontare il Re dei Draghi" a pagina 14).

CHIARIMENTI SULLA TORRE DEI DRAGHI

Se un personaggio su una scalinata uccide un Nemico ma viene sconfitto da un'altra carta durante il suo turno, deve indietreggiare comunque di una casella verso il Portale del Potere invece di muovere in avanti.

Se un personaggio su una scalinata subisce uno stallo, avanza normalmente.

Se una carta viene posizionata nella Torre dei Draghi all'inizio del turno di un personaggio, per esempio a causa di una Magia o se il personaggio abbandona un Seguace o un Oggetto, pesca ugualmente il numero di carte indicato nella casella della Torre dei Draghi. I personaggi devono sempre pescare il numero di carte indicato sulla casella della Torre dei Draghi, indipendentemente dal numero di carte già presenti sulla casella.

Se un personaggio è costretto a muoversi in senso orario, si muove seguendo la direzione indicata dalle frecce su ciascuna casella.

Se un personaggio è costretto a muoversi in senso antiorario, si muove nella direzione opposta a quella indicata dalle frecce su ciascuna casella.



ESEMPIO DI MOVIMENTO NELLA TORRE DEI DRAGHI

Il Cacciatore di Draghi inizia il suo turno sulla Piana del Pericolo. La casella richiede che il personaggio peschi una carta per determinare se in questo turno si muoverà di una casella aggiuntiva. Il Re dei Draghi è Varthrax, per cui il Cacciatore di Draghi deve pescare una carta Varthrax dalla cima del mazzo e incontrarla.

Il Cacciatore di Draghi incontra un Drago di Fuoco e lo uccide, per cui si muoverà di una casella aggiuntiva in questo turno. Il Cacciatore di Draghi avanza di due caselle e conclude il suo turno.

Se il Cacciatore di Draghi fosse stato sconfitto dal Drago di Fuoco, si sarebbe spostato in avanti di una sola casella e la carta Drago sarebbe stata scartata al termine del suo turno.



AFFRONTARE IL RE DEI DRAGHI

Per poter affrontare il Re dei Draghi, i personaggi devono superare i pericoli della Regione Interna e raggiungere la Corona del Comando al centro del nuovo tabellone. Quando un personaggio entra nella casella della Corona del Comando, deve attaccare immediatamente il Re dei Draghi. Il personaggio deve decidere se attaccare il Re dei Draghi utilizzando la Forza o l'Astuzia. Ogni volta che sconfigge il Re dei Draghi, deve togliergli uno dei segnalini Vitalità e attaccarlo di nuovo, immediatamente.

Il personaggio che rimuove l'ultimo segnalino Vitalità dal Re dei Draghi vince la partita!

Se un personaggio che affronta il Re dei Draghi subisce uno stallo o viene sconfitto, il suo turno termina e deve attaccare il Re dei Draghi all'inizio del suo prossimo turno. Se il personaggio viene sconfitto, oltre a perdere una Vitalità, subisce gli effetti della Furia del Drago, come descritto sulla scheda del Re dei Draghi. Se il personaggio viene ucciso e non ci sono altri personaggi

sulla Corona del Comando, il Re dei Draghi recupera tutti i suoi segnalini Vitalità.

Quando un personaggio si trova sulla Corona del Comando, non può muoversi e deve continuare ad attaccare il Re dei Draghi; non può tornare indietro e muoversi verso la Piana del Pericolo.

Se su un Signore Draconico viene piazzata la terza scaglia di drago mentre sulla Corona della Comando si trovano dei personaggi, una scaglia di drago dalla scheda del Signore Draconico viene posizionata su una casella e le altre due vengono scartate normalmente. Tuttavia, il segnalino Corona non viene spostato sulla scheda del Signore Draconico. In altre parole, il Re dei Draghi non cambia mentre un personaggio si trova sulla Corona del Comando.

Una volta che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando e ha affrontato il Re dei Draghi, qualsiasi personaggio ucciso perde automaticamente la partita. Notate che questa regola rimane valida per il resto della partita.



SCHEDE DEI FINALI ALTERNATIVI

L'utilizzo delle schede Finale Alternativo è facoltativo, e i giocatori devono decidere se utilizzarle o meno prima di iniziare a giocare. Le schede Finale Alternativo consentono ai giocatori di utilizzare le carte e i segnalini contenuti in quest'espansione in nuovi modi. Tuttavia, i giocatori non possono giocare contemporaneamente con tutti i componenti dell'espansione *Il Drago* e con le schede Finale Alternativo.

PREPARAZIONE

Le schede Finale Alternativo devono essere mescolate all'inizio della partita; una di esse, pescata casualmente, viene posizionata a faccia in su sulla Corona del Comando al centro del tabellone di gioco.

INCONTRI CON I FINALI ALTERNATIVI

Le schede Finale Alternativo sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere la partita. Quando utilizzano le schede Finale Alternativo, i personaggi sulla Corona del Comando devono affrontare la scheda Finale Alternativo pescata e seguire le regole riportate su di essa; i personaggi non possono lanciare la Magia del Comando o incontrare altri personaggi sulla Corona del Comando.

Quando si utilizzano le schede Finale Alternativo, rimangono valide tutte le altre regole riguardanti la Regione Interna:

- Nessuna delle creature della Regione Interna (né quelle delle schede Finale Alternativo) può essere influenzata dalle Magie. Non è possibile evitare gli incontri con queste creature.
- I personaggi sulla Corona del Comando non possono muoversi e devono rimanere su quella casella a meno che la scheda Finale Alternativo non specifichi diversamente.
- Una volta che un qualsiasi personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, i personaggi uccisi perdono automaticamente la partita.

Solitamente le schede Finale Alternativo influenzano soltanto i personaggi che si trovano sulla Corona del Comando. Tuttavia, le istruzioni il cui testo è preceduto da una **STELLA** influenzano tutti i personaggi, indipendentemente dalla Regione in cui si trovano, inclusi personaggi sulla Corona del Comando.



Simbolo Stella

ALTRE REGOLE

Questo capitolo chiarisce le regole riguardanti i nuovi componenti dell'espansione *Il Drago*.

LA FURIA DEL DRAGO

Ognuno dei tre Signori Draconici possiede un effetto denominato "Furia del Drago": Varthrax costringe i personaggi a scartare un Seguace, Cadorus costringe i personaggi a scartare un Oggetto, mentre Grilupus costringe i personaggi a scartare una Magia.



Se un personaggio non possiede la carta da scartare, perde invece un punto Vitalità. Se un personaggio possiede una scaglia di drago corrispondente al Signore Draconico, può scartarla per annullare la Furia del Drago e non subirne gli effetti (consultare "Ottenere le Scaglie di Drago" a pagina 11).

SEGNALINI ADDORMENTATO

Nel corso della partita, i personaggi possono avere l'opportunità di piazzare segnalini Addormentato sui Nemici. Quando un personaggio incontra un Nemico su cui è presente un segnalino Addormentato, la Forza e l'Astuzia del Nemico sono ridotte entrambe di 3 punti, fino a un minimo di 1.



Segnalino Addormentato

Un Nemico può avere su di sé solo un segnalino Addormentato per volta. Per esempio, due segnalini Addormentato non possono essere piazzati su un Nemico per ridurre la sua Forza di 6 punti.

Se un personaggio incontra un Nemico addormentato, il segnalino Addormentato viene riposto nella riserva alla fine del turno, indipendentemente dal fatto che il Nemico sia stato ucciso o il personaggio sia stato sconfitto. Uccidere un Nemico addormentato non ne riduce i punti come trofeo - il Nemico possiede comunque l'intero valore stampato sulla carta.

PESCARRE DAL MAZZO DEL RE DEI DRAGHI

Quando ai personaggi viene richiesto di pescare carte dal mazzo del Re dei Draghi, le carte devono essere pescate dal mazzo corrispondente al Signore Draconico che in quel momento è Re dei Draghi.



SOFFIO DI FUOCO

Alcuni Draghi effettuano un **SOFFIO DI FUOCO** prima che l'attacco del personaggio venga risolto. Se un personaggio subisce gli effetti di un soffio di fuoco, deve comunque risolvere il combattimento o il confronto psichico, a meno che non sia diversamente specificato.

Se un personaggio possiede una Magia o un'abilità che può essere utilizzata prima di iniziare un combattimento o un confronto psichico, deve utilizzarla prima che il soffio di fuoco venga risolto.

Se un personaggio evita l'incontro con il Drago, il soffio di fuoco del Drago non viene risolto.

ABILITA' SPECIALI RIGUARDANTI LE CARTE DRAGO

Le abilità speciali e gli effetti che si applicano alle carte Avventura si applicano anche alle carte Drago, ma soltanto *dopo* che sono state pescate e posizionate sul tabellone.

Esempio: L'abilità speciale della Profetessa afferma che ogni volta che la Profetessa pesca carte Avventura, può scartarne una a sua scelta e pescarne un'altra. La Profetessa non può utilizzare la sua abilità quando pesca le carte Drago.

Esempio: Un personaggio giunge su una casella contenente una carta Drago e lancia la Magia "Distruzione". L'effetto della Magia gli consente di rimuovere dal tabellone una qualsiasi carta Avventura scoperta e piazzarla nella pila degli scarti. Il personaggio può lanciare la Distruzione sulla carta Drago poiché questa è stata già pescata e posizionata sul tabellone.

SCARTARE I SEGNALINI DRAGO

Ogni volta che i segnalini Drago vengono scartati, vengono rimossi dal gioco e riposti nella scatola. Se la riserva dei segnalini Drago si esaurisce, prendete nuovamente tutti i segnalini Drago rimossi dal gioco (incluse le eventuali scaglie di drago scartate), mescolateli a faccia in giù e formate una nuova riserva.

SCARTARE LE CARTE

Se un effetto (per esempio, la Furia del Drago del Re dei Draghi) costringe un personaggio a scartare Oggetti, Seguaci o Magie, il personaggio sceglie la carta da scartare, a meno che l'effetto non specifichi diversamente.

ESAURIRE LE CARTE

Se un mazzo di carte Drago si esaurisce, tutte le carte nella relativa pila degli scarti vengono mescolate e il nuovo mazzo viene piazzato a faccia in giù accanto alla corrispondente scheda Signore Draconico.

SALTARE TURNI

Se un personaggio deve saltare il suo prossimo turno, *non* pesca un segnalino Drago nel turno in cui non gioca.

REGOLE OPZIONALI

I giocatori possono includere queste regole per aggiungere nuove esperienze al gioco. Se i giocatori desiderano utilizzare una o più delle regole qui descritte, dovranno assicurarsi che ognuno comprenda e accetti le regole prima di iniziare a giocare.

LA COLLERA DEL RE DEI DRAGHI

Questa variante rende gli incontri con le scaglie di drago piazzate sulle caselle ancora più pericolosi.

Se un Signore Draconico viene incoronato quando è *già* l'attuale Re dei Draghi, a ogni casella contenente una scaglia di drago corrispondente al Re dei Draghi si applicano i seguenti effetti:

- Tutti i personaggi nella casella subiscono la Furia del Drago del Re dei Draghi.
- Tutte le carte nella casella vengono scartate, incluse le carte Avventura, Drago, Magia, Acquisto e carte di altri mazzi. Le scaglie di drago sul tabellone non vengono scartate.

La collera del Re dei Draghi viene risolta dopo che il Signore Draconico è stato incoronato, ma prima che il personaggio piazzasse una scaglia di drago nella sua casella.

SFIDA PER LA CORONA

Questa variante introduce le più impegnative condizioni di vittoria che i personaggi possano affrontare. Tuttavia, le nuove minacce e i pericoli che i personaggi devono superare sul loro cammino verso la Corona del Comando aumentano in modo significativo la durata della partita. Quando si gioca con questa variante, raccomandiamo ai giocatori di utilizzare le regole alternative "Bonus Iniziale" e "Forza e Astuzia" per partite più rapide, che si trovano a pagina 21 del regolamento del gioco base.

L'espansione **Il Drago** viene giocata seguendo tutte le normali regole; tuttavia, il tabellone della Torre dei Draghi viene piazzato accanto al tabellone principale invece di essere posizionato sulla Regione Interna.

Per vincere la partita, i personaggi devono prima raggiungere il centro della Regione Interna sul tabellone di gioco principale. Quando un personaggio giunge sulla Corona del Comando del tabellone principale, si sposta immediatamente sulla Piana del Pericolo della Torre dei Draghi. Solo quando un personaggio giungerà sulla Corona del Comando nella Torre dei Draghi, potrà affrontare il Re dei Draghi e vincere la partita sconfiggendolo.

Se un incontro sposta un personaggio in un luogo della Regione Interna, il personaggio deve muoversi nella casella indicata del tabellone di gioco principale; egli non può muoversi sulla casella indicata della Torre dei Draghi. Per esempio, se un personaggio incontra il Portale del Potere ed è in grado di spostarsi sulla Piana del Pericolo, deve muoversi sulla Piana del Pericolo del tabellone di gioco principale.

PROGENIE DEI DRAGHI

Questa variante dà ai personaggi l'opportunità di avere incontri con le scaglie di drago prima del solito.

Dopo che la preparazione del gioco è stata completata, il personaggio che giocherà per primo pesca casualmente segnalini Drago dalla riserva fin quando non trova una scaglia di drago; i segnalini Attacco del Drago, Furia del Drago o Riposo del Drago pescati rimangono a faccia in su accanto alla riserva. Il personaggio tira un dado e, iniziando dalla sua casella di partenza e proseguendo *in senso orario*, piazza la scaglia di drago a un numero di caselle di distanza uguale al risultato, seguendo le normali regole per il posizionamento delle scaglie di drago: se la casella contiene già una scaglia di drago, viene posizionata nella prossima casella in senso antiorario che non contenga già una scaglia di drago. Il personaggio quindi pesca un altro segnalino Drago, tira un dado e, iniziando dalla sua casella di partenza e proseguendo *in senso antiorario*, piazza la scaglia di drago a un numero di caselle di distanza uguale al risultato.

Il prossimo personaggio continua questo procedimento, pescando un segnalino Drago e posizionando la scaglia di drago in senso orario e antiorario rispetto al suo spazio di partenza, fin quando ogni personaggio non ha posizionato due scaglie di drago sul tabellone. I segnalini Attacco del Drago, Furia del Drago o Riposo del Drago pescati vengono nuovamente mescolati nella riserva. Dopo aver svolto queste fasi, i giocatori possono iniziare a giocare!



CONSIGLI UTILI

Ogni mazzo di carte Drago contiene sfide e ricompense diverse. Man mano che i giocatori scopriranno il contenuto di ogni mazzo, impareranno a conoscere quali incontri sono più adatti al loro personaggio.

Quando una scaglia di drago che corrisponde al Re dei Draghi si trova su una casella, tutte le istruzioni su quella casella vengono ignorate. I personaggi possono utilizzare questa regola a loro vantaggio e avere incontri in caselle che solitamente eviterebbero, come i Deserti nella Regione di Mezzo. I personaggi dovrebbero inoltre fare attenzione al momento in cui le scaglie di drago annullano le istruzioni di caselle importanti, come il Guaritore nel Villaggio.

Se una casella contiene una scaglia di drago e una carta Avventura, i personaggi più coraggiosi possono decidere di incontrare la scaglia di drago invece della casella. Ciò consente al personaggio di pescare una carta Drago e di avere un incontro con la carta Avventura che si trova già sulla casella. Incontrare più carte nello stesso turno è un grande vantaggio, in quanto è come se si guadagnasse un turno aggiuntivo.

Se una casella contiene una scaglia di drago e un Nemico, i personaggi più prudenti possono decidere di incontrare la casella invece della scaglia di drago (a condizione che la scaglia di drago non corrisponda al Re dei Draghi). Evitare la scaglia di drago consente di evitare pericoli inaspettati, come un incontro con un altro Nemico.

Raccogliere scaglie di drago appartenenti a ciascuno dei tre Signori Draconici vi aiuterà a proteggervi da attacchi inaspettati causati dalla loro Furia del Drago.

Gli effetti di alcune carte Drago diventano più potenti se il Re dei Draghi è un Signore Draconico specifico. Incontrare scaglie di drago dell'attuale Re dei Draghi può essere più pericoloso del solito.

LA TORRE DEI DRAGHI

Nel cuore del regno si nasconde una terra desolata di vulcani, nota come le Lande di Fuoco. Tanto tempo fa, una grande torre si ergeva al centro delle Lande di Fuoco, e da lì il Re dei Draghi dominava. Il Re dei Draghi era forte e avveduto e, sebbene nessuno osasse invadere il suo dominio, la stirpe dei draghi non ebbe mai il coraggio di espandere i suoi confini oltre le Lande di Fuoco.

Ma un giorno un potente stregone osò sfidare il Re dei Draghi per il diritto di entrare nella sacra Valle di Fuoco, luogo d'origine della stirpe dei draghi. Il Re dei Draghi avvampò di furore innanzi all'insolenza dello stregone e lo attaccò con la ferocia di fiamme e artigli. Seguì una battaglia epica ma, nonostante lo stregone fosse un maestro delle arti arcane, non poté competere con il Re dei Draghi. Lo stregone capì che nessuna delle magie del suo arsenale poteva uccidere il Re dei Draghi, ma esisteva un incantesimo abbastanza potente da scacciarlo via. Lo stregone recitò il suo rituale e aprì un portale tra il regno dei draghi e un orribile buco nero. La torre venne distrutta man mano che le pietre, una dopo l'altra, svanivano nella voragine; il Re dei Draghi lottò con ferocia, ma alla fine anch'egli svanì nella voragine. Scomparso il loro re, i Signori Draconici sopravvissuti si rifugiarono negli angoli più sperduti del mondo, nel timore che l'ira dello stregone potesse un giorno ritornare.

Accortosi che la Torre dei Draghi era stata ridotta a un guscio in rovina, lo stregone giunse nella Valle di Fuoco, dove utilizzò i suoi fuochi infernali per forgiare la Corona del Comando, l'artefatto più potente mai creato prima. Con il potere della Corona, dominò sul regno per tanti, tanti anni fino alla fine della sua vita.

Da quel giorno sono sorti numerosi Culti dei Draghi segreti; essi pregano affinché un giorno i Signori Draconici facciano ritorno e concedano ai cultisti potere e influenza in cambio della loro venerazione. Questi culti diffondono una profezia: essa annuncia che un giorno un nuovo Re dei Draghi salirà al potere e dominerà il regno da una nuova Torre dei Draghi, adornata con la Corona del suo nemico. Dopo anni di attività segrete, la pazienza dei Culti dei Draghi è stata finalmente ricompensata: hanno trovato tre dei Signori Draconici – Varthrax, Cadorus e Grilipus – che si erano nascosti tanti anni fa. I cultisti hanno rivelato ai Signori Draconici che lo stregone che li aveva cacciati è morto e che le Lande di Fuoco possono essere riconquistate.

Per ogni Signore Draconico, questa rappresenta finalmente l'opportunità di fare ritorno alla propria dimora ancestrale, ma soprattutto di conquistare la Corona del Comando. Con l'immenso potere della Corona, un Signore Draconico potrebbe autoproclamarsi come il nuovo incontestato Re dei Draghi, guidare i suoi fratelli e soggiogare tutti gli altri esseri viventi al suo potere. Credendo che nessun altro drago è degno del titolo, ogni Signore Draconico ora lotta per ottenere il dominio, ricostruendo la Torre dei Draghi.

Una volta che la torre sarà ricostruita e uno dei Signori Draconici avrà conquistato la Corona del Comando, la profezia dei Culti dei Draghi potrà avverarsi. Una nuova era di draghi avrà inizio, e tutti gli esseri viventi si piegheranno al dominio assoluto del nuovo Re dei Draghi!





CREDITS

Ideazione e Sviluppo dell'Espansione: John Goodenough

Progetto di Talisman Nuova Edizione: Bob Harris e John Goodenough

Testo d'Ambientazione: Tim Uren

Revisione: Darrell Hardy

Correzione Bozze: Mark O'Connor

Progetto Grafico: Chris Beck e WiL Springer

Illustrazione di Copertina: Ralph Horsley

Illustrazioni della Mappa: Jake Murray

Miniature: Felicia Cano

Illustrazioni Interne: Even Amundsen, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Caravan Studio, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Empty Room Studios, Tom Garden, Paul Guzenko, Kelly Harris, Paul Prof Herbert, David Kegg, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Brandon Leach, Christopher Malidore, Jeremy McHugh, Brynn Metheney, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Grzegorz Pedrycz, Mark Pool, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, Alexandr Shaldin, John Stanko, Gabor Szugyi, Allison Theus, Cory Turner, Frank Walls, Shane Watson, Drew Whitmore, Joe Wilson, e Mark Winters

Direttore Coordinamento Artistico: Andrew Navaro

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Playtester: Chris Beck, K. Kurt Bradley, Ed Browne, Felicia Cano, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, David Coakley, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Darrell Hardy, James Hata, Stacy Hauser, Tim Huckelbery, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jim Levitt, Jay Little, Tytus Ławnik, Jon New, Kevin O'Connor, Mark O'Connor, Peter O'Connor, Laramie Sasseeville, Michael Schmeeckle, Ronald Searby, Joshua Slep, Christopher Springer, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley e Kevin Wilson

Coordinatore FFG Licenze e Sviluppo: Deb Beck

Direzione di Produzione: Eric Knight

Coordinamento del Progetto di Gioco: Jay Little

Progettazione Esecutiva del Gioco: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Ringraziamenti Speciali: Bob Harris, Richard Tatge, Jon New e tutti quelli di Talisman Island!

GAMES WORKSHOP

Direttori Licenze: Owen Rees e Graeme Nicoll

Capo Settore Licenze: Andy Jones

Direttore Proprietà Intellettuali: Alan Merrett

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Michele Lo Mundo

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Importato e distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**
www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it



Per materiale aggiuntivo, supporto ed informazioni, visitate il sito:

www.FantasyFlightGames.com



Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This expansion © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, **Talisman**, **The Dragon**, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the **Talisman** game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983-2011, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2011. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Talisman: Il Drago è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2011 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbriato in Cina.

ATTENZIONE: QUESTO NON È UN GIOCATTOLO. PRODOTTO PER COLLEZIONISTI ADULTI DI ETÀ SUPERIORE AI 14 ANNI. NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI. I COLORI E I DETTAGLI DEL CONTENUTO POSSONO VARIARE DA QUANTO ILLUSTRATO SULLA CONFEZIONE.



PROOF OF PURCHASE
Talisman:
The Dragon
TM08
978-1-58994-932-4
1060JUN11

RIEPILOGO DI GIOCO

Questo riepilogo di gioco descrive le regole di base necessarie ai giocatori per giocare con l'espansione *il Drago*.

SEGNALINI E CARTE CORRISPONDENTI



Le scaglie di drago di Varthrax e le carte di Varthrax corrispondono al Signore Draconico Varthrax.



Le scaglie di drago di Cadorus e le carte di Cadorus corrispondono al Signore Draconico Cadorus.



Le scaglie di drago di Grilipus e le carte di Grilipus corrispondono al Signore Draconico Grilipus.

SCAGLIE DI DRAGO

Gli effetti delle scaglie di drago variano a seconda che siano piazzate su un Signore Draconico, sul tabellone di gioco o nell'area di gioco di un personaggio.

Quando una scaglia di drago viene pescata, deve essere piazzata sulla scheda del Signore Draconico corrispondente. Il numero di scaglie di drago su un Signore Draconico indica quanto manca al Signore Draconico per diventare il nuovo Re dei Draghi (consultare "Incoronare il Re dei Draghi" a pagina 8).

Quando una scaglia di drago viene piazzata sul tabellone di gioco, ai personaggi può essere richiesto di pescare carte Drago quando la incontrano nella casella (consultare "Incontri con le Scaglie di Drago" a pagina 10).

Quando una scaglia di drago viene piazzata nell'area di gioco di un personaggio, il personaggio riceve un bonus al suo valore d'attacco per ogni scaglia di drago corrispondente al suo avversario (consultare "Ottenere le Scaglie di Drago" a pagina 11).

PESCARRE I SEGNALINI DRAGO

All'inizio del suo turno, ogni giocatore deve pescare casualmente un segnalino Drago dalla riserva e risolverne gli effetti. Dopo che l'effetto del segnalino Drago è stato risolto, il giocatore continua il suo turno normalmente.

DESCRIZIONE DEI SEGNALINI DRAGO

SCAGLIA DI DRAGO DI VARTHRAK

Piazzate il segnalino a faccia in su sul Signore Draconico Varthrax. A causa di ciò, Varthrax può diventare il Re dei Draghi.

SCAGLIA DI DRAGO DI CADORUS

Piazzate il segnalino a faccia in su sul Signore Draconico Cadorus. A causa di ciò, Cadorus può diventare il Re dei Draghi.

SCAGLIA DI DRAGO DI GRILIPUS

Piazzate il segnalino a faccia in su sul Signore Draconico Grilipus. A causa di ciò, Grilipus può diventare il Re dei Draghi.

ATTACCO DEL DRAGO.

Il personaggio che ha pescato il segnalino pesca immediatamente due segnalini Drago aggiuntivi dalla riserva e li risolve nell'ordine in cui sono stati pescati. Se il giocatore pesca altri Attacchi del Drago, il personaggio deve continuare a pescare segnalini Drago aggiuntivi. Dopo che l'Attacco del Drago è stato risolto, viene scartato.

FURIA DEL DRAGO.

Il personaggio che ha pescato il segnalino subisce la Furia del Drago dell'attuale Re dei Draghi (consultare "Furia del Drago" a pagina 15). Dopo che la Furia del Drago è stata risolta, viene scartata.

RIPOSO DEL DRAGO.

Il personaggio che ha pescato il segnalino piazza un segnalino Addormentato su un Drago a sua scelta in una Regione qualsiasi. Se non ci sono Draghi sul tabellone, il giocatore può piazzare il segnalino su un Nemico a sua scelta. Se non ci sono Nemici sul tabellone, il Riposo del Drago non ha effetto. Dopo che il Riposo del Drago è stato risolto, viene scartato.

Quando un personaggio incontra un Nemico con un segnalino Addormentato su di esso, la Forza e l'Astuzia del Nemico sono ridotte di 3 punti, fino a un minimo di 1.