



AGON

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Siete eroi di antiche leggende. Sulla via del ritorno dalla guerra, voi e i vostri compagni vi smarrite tra isole sconosciute. Gli dei hanno posto una serie di fatiche sul vostro cammino, così che possiate dimostrarvi degni di gloria e leggenda: superate queste prove e vi lasceranno ritrovare la via di casa.

Come giocatori, i vostri obiettivi sono:

- ◆ Creare un eroe grandioso le cui imprese siano emozionanti da seguire.
- ◆ Lanciare il vostro eroe in prove memorabili per permettergli di provare la sua gloria.
- ◆ Competere con gli altri eroi per dimostrare chi è il migliore.
- ◆ Rappresentare le virtù leggendarie: Acume, Coraggio, Grazia e Passione.

ORIGINI

1. Determinate l'**epiteto** dell'eroe (scegliendo dalla lista sottostante o inventandone uno). Il suo dado epiteto è d6.
2. Determinate il **nome** dell'eroe (scegliendo dall'elenco sottostante se necessario). Il suo dado nome è d6.
3. Determinate la **stirpe** (nominando un antenato mortale o scegliendo una divinità come genitore). Scegliete un **dominio** che si adatti alla stirpe e assegnate un d8. Gli altri domini sono a d6.
4. Scegliete l'attuale **divinità venerata** dall'eroe e registrate 2 punti di favore divino con quella divinità: $\diamond\diamond$. Se volete, potete scegliere una divinità non olimpica. Registrare altri tre punti di favore divino tra gli altri dèi: $\diamond\diamond\diamond$.
5. Determinate lo **stile** dell'eroe: aspetto, armatura e arma preferita.
6. Quando avete finito, presentate i vostri eroi. Scrivete il nome degli altri eroi. Le semi-divinità registrano un **legame** con ogni altro eroe e uno con il loro antenato divino. Gli eroi mortali registrano **due legami** con ogni altro eroe.
7. Risolvete la competizione per la **leadership** della fase viaggio prima di iniziare la prima Isola.

EPITETI

Sceglietene uno o create il vostro:

| | | |
|-----------------------|------------------------|------------------------|
| <i>Agili Membra</i> | <i>Dalla Voce</i> | <i>Occhio di Falco</i> |
| <i>Ben Istruita</i> | <i>Cristallina</i> | <i>Occhio Scaltro</i> |
| <i>Braccio Forte</i> | <i>Dalle Molte Vie</i> | <i>Puro di Cuore</i> |
| <i>Cacciatore</i> | <i>Facile all'Ira</i> | <i>Piede Veloce</i> |
| <i>Possente</i> | <i>Forte Ruggito</i> | <i>Sanguinaria</i> |
| <i>Consigliata</i> | <i>Lungimirante</i> | <i>Signore della</i> |
| <i>dalle Ombre</i> | <i>Maestra della</i> | <i>Guerra</i> |
| <i>Cuore di Leone</i> | <i>Forgia</i> | |
| <i>Dalla Lingua</i> | <i>Mente Salda</i> | |
| <i>Argentina</i> | | |

NOMI

Personalizzate un nome cambiandone il finale: *Adrasta/Adraston/Adrastor. Demetria/Demetrion/Demetrios ecc.*

| | |
|------------|------------|
| Adrasta | Kallias |
| Agatone | Kyriakos |
| Aimia | Kyrina |
| Aklios | Kythia |
| Alessio | Leontio |
| Alkaios | Lykos |
| Anthys | Melotone |
| Antioco | Menodorra |
| Arcadio | Metrofane |
| Archaleos | Mythekia |
| Aristide | Nassas |
| Aristos | Nemaios |
| Armaios | Nikanor |
| Arras | Panteras |
| Artemideia | Pelone |
| Cassandro | Pharos |
| Chenaios | Sithas |
| Chiona | Sofia |
| Cleone | Stratonone |
| Demetria | Sythia |
| Diothos | Teodora |
| Domon | Thais |
| Draos | Thenas |
| Eionon | Theoton |
| Eirenaios | Thrasyllus |
| Eklaios | Timaios |
| Elena | Tryphania |
| Eraios | Tychon |
| Espero | Xanthe |
| Fedro | Xanthos |
| Giocasta | Xeno |
| Hathor | Zefiro |
| Isidora | Zendra |
| Kalantha | Zenobia |

STILE

Scegliete alcuni tratti o createne di vostri. Quali caratteristiche si notano da lontano?

Aspetti animaleschi

dai tratti che ricordano un ariete, capra, cavallo, cerbiatto, cervo, corvo, elefante, falco, gazzella, leone, lupo, orso, pantera, segugio, serpente, squalo, toro, tigre.

Occhi

arrendevoli, benevoli, calmi, cerulei, cristallini, duri, freddi, gentili, guizzanti, indagatori, luccicanti, lucenti, penetranti, scuri, stanchi, stretti, taglienti, tristi, uno, vuoti.

Fisico

aggraziato, allampanato, allenato, appesantito, atletico, compatto, corpulento, formoso, grosso, imponente, ispido, magro, martoriato, massiccio, morbido, muscoloso, pesante, robusto, sfregiato, snello, sproporzionato.

Capelli

acconciati a boccoli, biondi, calvo, crespi, corti, della loro tinta naturale, disordinati, fissati con fermagli, fluenti, intrecciati, ispidi, luminosi, lunghi, mossi, oliati, raccolti, rasati, ricci, scuri, stretti in una coda di cavallo, tinti.

ARMATURA

brillante, bronzea, d'argento, decorata, dorata, malconcia, minimale, nessuna, ornata, ricca, scura, semplice, splendente.

ARMA PREFERITA

animale da combattimento (falco, pantera) arco, bastone, calci e pugni, catena, fionda, frombola, giavellotto, lancia e scudo, martello, mazza, spada, spade gemelle, tridente.



RIEPILOGO PER I GIOCATORI DEGLI EROI

AGON è un gioco dal ritmo incalzante che parla di avventure eroiche ispirate alle antiche leggende. I giocatori degli eroi creano eroi che vagano di isola in isola, affrontando competizioni e avversità e compiacendo gli dèi mentre cercano di ritrovare la via di casa. Il giocatore dell'avversità presenta ogni isola con l'avversità che l'affligge e gli avversari o altri personaggi che la abitano rivelando la situazione, facendo domande mirate e giudicando gli esiti delle competizioni.

Una sessione di gioco consiste in un'avventura su un'isola pericolosa; ogni isola soffre per un'avversità che gli eroi devono superare. Gli dèi osservano e giudicano, dispensando favori o ira, a seconda di come gli eroi risolvono la situazione.

Quando gli eroi abbandonano l'isola per proseguire nel loro viaggio, gli dèi illuminano per loro le stelle della *volta celeste*, guidandoli verso la prossima isola e sulla via dell'agognato ritorno a casa.

ISOLE

Un'isola è composta da diversi elementi:

- ◆ **Gli Auspici degli Dèi:** segni e vaticini che il leader degli eroi può usare per interpretare la volontà degli dèi riguardo le vicende che scopriranno sull'isola.
- ◆ **Approdo:** una situazione iniziale che introduce l'avversità dell'isola e alcune competizioni incumbenti.
- ◆ **Fatiche:** le competizioni in cui gli eroi devono misurarsi per affrontare l'avversità dell'isola (o possono provare delle vie alternative scegliendo la propria strada).
- ◆ **Battaglia:** la resa dei conti finale per risolvere la situazione.

Prima di iniziare la primissima isola, risolvetevi la competizione per la leadership della fase del viaggio (vedi prossima pagina) per determinare chi sarà il primo leader del gruppo.

COMPETIZIONI

Il **giocatore dell'avversità propone una competizione** quando gli eroi cercano di raggiungere un obiettivo **ostacolati da un degno avversario** oppure quando un degno avversario **agisce contro di loro**. La competizione decide chi dei due la spunta.

In **AGON** quasi tutto può essere un avversario. Una competizione può avvenire contro una tempesta che infuria, una montagna perigliosa, un cinghiale gigante, un esercito di banditi, un re subdolo o il canto incantevole di una sirena. Finché l'avversario è degno, usa una competizione per decidere l'esito.

Se una situazione non presenta un degno avversario, gli eroi semplicemente riescono quello che stanno cercando di fare: un successo automatico, non meritevole di tiri di dado per la **gloria**.

Per creare una competizione, i **giocatori degli eroi descrivono le azioni** intraprese dai loro eroi per superare un degno avversario e il **giocatore dell'avversità stabilisce il dominio** della competizione. Esistono quattro domini: *Arte e Oratoria, Sangue e Valore, Maestria e Ragione, Risolutezza e Spirito*.

Il **giocatore dell'avversità riassume la situazione e determina** qual è la **posta in gioco** nella competizione. Le competizioni in **AGON** sono determinanti e definitive. *Se gli eroi stanno tentando di convincere la Regina di Nimo a ignorare gli antichi tabù, questo è esattamente ciò che accadrà se dovessero uscire vittoriosi dalla competizione. Se dovessero perdere, invece, la Regina potrebbe incarcerarli per la loro blasfemia. Dopo ogni competizione, la situazione cambia in modo drammatico.*

SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Il **giocatore dell'avversità tira i dadi per l'avversario:** il nome, gli epiteti e ogni eventuale **dado bonus**. Tiene il **singolo dado con il risultato più alto** e ci somma il **livello di avversità** (inizialmente pari a +5) per ottenere la **soglia di successo** che gli eroi dovranno raggiungere. Poi, chiede: *“Chi affronterà [nome ed epiteti dell'avversario] in questa competizione di [dominio]?”*

Ogni **giocatore di un eroe** annuncia la propria volontà di partecipare alla competizione **proclamando il proprio nome**. Iniziate dal leader e procedete col resto del tavolo.

Quando è il tuo turno, raccogli i dadi via via che proclami il nome del tuo eroe. Se il suo **epiteto** è inerente, prendi anche quel dado. Poi, aggiungi il dado **nome** e il dado **dominio** mentre nomini la sua **stirpe**.

Inoltre:

- ◆ puoi segnare pathos (○) per aggiungere ai tuoi dadi quello di un **secondo dominio**
- ◆ puoi invocare il **favore divino** facendo appello al sostegno di un dio. Se lo fai, aggiungi **1d4** ai tuoi dadi e cancella un punto dal corrispondente **favore divino** ☒ sulla tua scheda
- ◆ se usi un **legame** con un eroe per **rafforzarti**, chiedi una copia del **suo dado nome** al giocatore corrispondente e aggiungilo ai tuoi dadi

“Io affronterò questa competizione! Sono Adrasto dal piede veloce, figlio di Circe! Invoco la Precisione di Artemide in mio aiuto.” La giocatrice prende 1d6 per il suo epiteto, 1d6 per il suo nome, 1d6 per il dominio e 1d4 per la Precisione di Artemide (e cancellando, per quest'ultimo, un punto di favore divino).

Quando ogni partecipante ha proclamato il proprio nome e raccolto i dadi, li tira e **somma i due risultati più alti** (senza considerare il d4). Infine, **aggiunge il risultato del 1d4** a quel totale (se ne ha utilizzati).

La giocatrice di Adrasto tira 3d6 e ottiene 3, 3, 4. I due risultati più alti, sommati, fanno 7. Il d4 tirato ha ottenuto un 3, che viene aggiunto al totale, per un risultato finale di 10.

Ogni giocatore **confronta** il proprio risultato con la **soglia di successo**:

- ◆ **Pari o maggiore:** l'eroe **riesce** e la sua azione va a buon fine.
- ◆ **Minore:** l'eroe **patisce**. Qualcosa va storto.

Partendo dal **giocatore dell'eroe** con il **risultato più basso**, ogni giocatore **descrive** come il proprio eroe agisce nella competizione e il suo **esito** (che prevalga o che patisca). **Se tutti gli eroi patiscono, la competizione è vinta dall'avversario.**

Dopo che i giocatori degli eroi hanno narrato la loro parte, il **giocatore dell'avversità** descrive l'esito e la **nuova situazione** che si è venuta a creare dalla competizione. Il risultato di una competizione è definitivo e non si potrà più tentare ripetendo lo stesso approccio.

RICOMPENSE

Una competizione porta sempre **gloria** agli eroi. L'**eroe** che riesce con il **risultato più alto** di tutti è il **migliore**, e ottiene **gloria pari alla soglia di successo**. Ogni altro eroe che è **riuscito** ottiene invece **metà** di quel valore. Gli eroi che hanno **patito** prendono un **punto gloria** (e potrebbero subire **afflizioni**, vedi prossima pagina).

A seconda della natura della competizione, gli eroi potrebbero ottenere anche **altre ricompense**, come un **legame** con un personaggio (o una divinità), **favore divino** o un **dado vantaggio** (d10) da utilizzare in una competizione futura.

BATTAGLIE

Una **battaglia** è una **serie di competizioni collegate tra loro** per sconfiggere un avversario una volta per tutte. Una battaglia si svolge in tre fasi:

1. Scontro: Gli eroi e l'avversario cercano di ottenere una posizione di vantaggio in battaglia. Il **vincitore** di questa competizione (l'avversario oppure l'eroe che risulta il migliore) ottiene un **dado vantaggio** (1d10) che potrà decidere di usare in un qualsiasi momento della battaglia.

2. Minaccia: In questa fase l'avversario attacca, mettendo a rischio personaggi con o senza nome, l'isola stessa o anche il mondo in senso più ampio. Ogni eroe può decidere di **prendere il controllo** della battaglia o di **difendere** una delle cose messe a rischio dall'avversario. Se gli eroi **prendono il controllo**, decideranno il **dominio** e la **posta in gioco** della fase finale della battaglia (come anche il destino dell'avversario). Altrimenti, sarà l'avversario a stabilire dominio e posta. Ogni eroe che riesce in una competizione per **difendere** può **evitare un disastro**, salvando una delle cose messe a rischio dall'avversario.

3. Finale: Gli eroi affrontano l'avversario in una **competizione finale** che determinerà il **risultato della battaglia** e il **destino dell'avversario**. Se gli eroi hanno preso controllo, sono loro a stabilire dominio e destino dell'avversario: morte, ripensamento, concessioni, esilio, etc. Altrimenti, l'avversario è libero di decidere del proprio destino.



COMPETIZIONE

Il giocatore dell'**avversità** sceglie il **dominio** e tira i dadi per primo. Chiede: "Chi tra di voi affronterà questa sfida?"

Ogni giocatore dell'eroe annuncia la propria volontà di partecipare alla competizione proclamando il proprio nome. Inizia il leader e poi si procede con il resto del tavolo. Quando è il tuo turno, raccogli i dadi via via che proclami il nome del tuo eroe. Se il suo **epiteto** è inerente, prendi anche quel dado. Poi, aggiungi il dado **nome** e il dado **dominio** mentre nomini la sua **stirpe**.

- ◆ Puoi segnare **pathos** (○) per aggiungere ai tuoi dadi quello di un **secondo dominio**.
- ◆ Puoi invocare il **favore divino** facendo appello al sostegno di un dio. Se lo fai, aggiungi **1d4** ai tuoi dadi e cancella un punto dal corrispondente **favore divino** (◇) sulla tua scheda.
- ◆ Se usi un **legame** con un eroe per **rafforzarti**, chiedi una copia del **suo dado nome** al giocatore corrispondente e aggiungilo ai tuoi dadi.

Ogni giocatore dell'eroe lancia i propri dadi e **somma i due valori più alti** (escludendo il d4). Poi, **aggiunge il risultato del d4** al totale (se ne ha utilizzati).

Ogni giocatore confronta il proprio risultato con la soglia di successo.

- ◆ **Pari o maggiore:** l'eroe riesce.
- ◆ **Inferiore:** l'eroe **patisce**. Se l'avversario è Fatale o Sacro, *subisce un'afflizione (vedi sotto)*.

Tra gli eroi che riescono, quello con il risultato più alto è il **migliore** e ottiene **gloria pari alla soglia di successo**. I restanti eroi che **riescono** ottengono la **metà** di quel valore. Ogni eroe che **patisce** prende comunque **1 punto gloria**.

Ci sono dèi che vegliano su questa competizione? Assegna un **favore divino** agli eroi che si impegnano in loro onore.

AFFLIZIONI

Epico: segna **pathos** (○) per competere contro un avversario *Epico*.

Mitico: spendi un **favore divino** (◇) per competere contro un avversario *Mitico*.

Fatale: segna **pathos** (○) se patisci.

Sacro: spendi un **favore divino** (◇) se patisci.

Also, a hero may choose to die in a contest in order to prevail in it, regardless of their roll.

LEGAMI

Quando spendi un legame, chiedi a quel personaggio di:

- ◆ **Rafforzarti:** ti fornisce una copia del suo dado nome. *Una divinità ha 1d12 come dado nome.*
- ◆ **Risparmiarti dalle afflizioni:** descrive come il suo eroe difende il tuo. Nessuno dei due prende afflizioni.
- ◆ **Seguire la tua guida:** appoggia il tuo piano.

AIUTARE

Un giocatore di un eroe può decidere di non partecipare a una competizione per **aiutare** un altro eroe e passare il proprio dado dominio al giocatore scelto (che lo aggiunge agli altri dadi del proprio tiro). L'eroe che aiuta guadagna un **legame** con l'eroe aiutato e guadagna **1 punto gloria**.

AGONIA E I FILI DEL FATO

Quando un eroe entra in **agonia**, segna **fato**. Quando dovresti segnare **pathos** mentre sei in agonia, segna **fato**. Quando un giocatore dell'eroe segna **◇**, sceglie un **dono**.

ESODO

Quando gli eroi lasciano un'isola, svolgete le quattro fasi dell'**esodo**:

- 1 Il giocatore dell'avversità determina il **destino dell'isola**.
- 2 Ogni giocatore dell'eroe può registrare un'impresa tra quelle compiute sull'isola tra le sue **epiche gesta**.
- 3 A ogni eroe viene attribuita una **virtù** da ogni altro giocatore.
- 4 Ogni giocatore dell'eroe può **cambiare l'epiteto** del proprio personaggio, se lo desidera.

VIAGGIO

Mentre seguono le stelle verso una nuova isola, gli eroi riposano e recuperano le forze. Completate le quattro fasi del Viaggio:

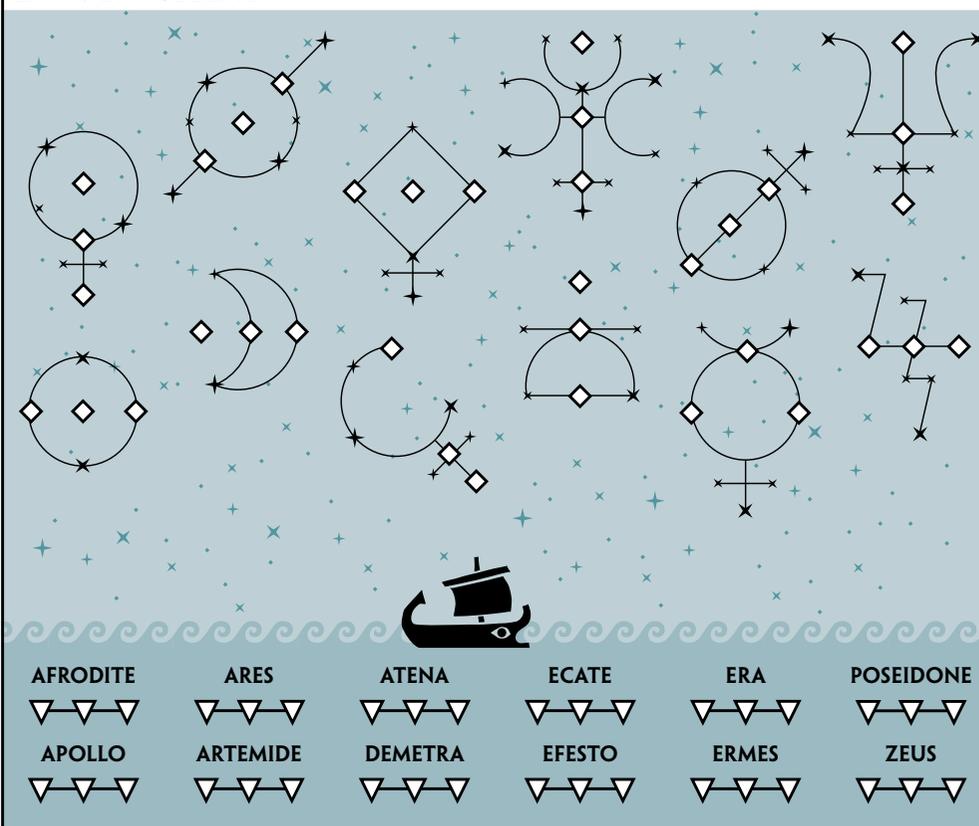
1 Compagnia: gli eroi si riposano e godono della reciproca compagnia. A turno, ogni eroe sceglie un compagno a cui fare una domanda. L'eroe interrogato risponde ed entrambi **guadagnano un legame** con l'altro. Si passa poi all'eroe successivo, che pone a sua volta una domanda a un eroe che non è ancora stato interrogato, rafforzando il loro legame. Al termine di questa fase, tutti i giocatori dell'eroe **cancellano il pathos** segnato.

2 Sacrificio: l'eroe con il più alto punteggio di gloria conduce un sacrificio agli dèi per ottenere la loro guida e il loro favore nelle prossime fatiche. Ogni eroe risolve una competizione in Risolutezza e Spirito. Il **giocatore dell'avversità lancia 2d6** e tiene il valore più alto (non c'è livello di avversità da aggiungere) e gli eroi guadagnano gloria normalmente. L'eroe che è il migliore ottiene anche un **legame** con una divinità. Ogni eroe guadagna due punti di **favore divino** con le divinità scelte.

3 Leadership: durante il viaggio, la nave e i marinai affrontano una sfida che gli eroi devono superare. Il **giocatore dell'avversità tira 2d6** e tiene il risultato più alto (non c'è livello di avversità da aggiungere). L'eroe che risulta essere il migliore sceglie chi sarà il **leader** per la prossima isola che interpreterà anche gli auspici degli dèi.

4 La Volta Celeste: il giocatore dell'avversità registra i progressi sulla volta celeste. Segna una stella (◇) se gli eroi hanno onorato o compiaciuto la corrispondente divinità sull'isola (può segnare due stelle se la divinità è estremamente compiaciuta) e segna ira (▽) se gli eroi hanno disonorato o offeso quella divinità. Per ogni stella segnata, ogni eroe riceve un punto di **favore divino** (◇). Ogni tre stelle segnate, ogni eroe guadagna un **dono**. Quando una costellazione è completata, ogni eroe segna un **legame** con la relativa divinità.

LA VOLTA CELESTE



| | | |
|------------------------------|----------------------|----------------------|
| AVVERSARIO | IRA DIVINA | DADO PIÙ ALTO |
| NOME, EPITETO(I), DADI BONUS | ▽ D8 ▽ D10 ▽ D12 | |
| VANTAGGI | | LIVELLO DI AVVERSITÀ |
| | | +4 +5 +6 |

IL TIRO DELL'AVVERSITÀ

Tira i dadi **nome**, **epiteto/i** e **bonus** dell'avversario.

Tieni il dado con il singolo valore più alto e sommalo all'attuale livello di avversità per ottenere la soglia di successo.

Se un qualsiasi eroe raggiunge o supera quel valore, gli eroi vincono. Ogni giocatore dell'eroe narra le gesta e i risultati del proprio personaggio nella competizione, a partire dagli eroi che **patiscono**, poi gli eroi che sono **riusciti** e infine l'eroe che è stato il **migliore**. Se nessun eroe è all'altezza, tutti perdono la competizione e l'avversario ottiene quello che vuole. Il giocatore dell'avversità descrive l'esito.

PROCEDURA DELL'AVVERSITÀ

- ◆ **Rivela** la situazione ai giocatori degli eroi. Rivela ciò che gli eroi **sanno** e ciò che **sospettano**. Fallo in modo onesto e diretto.
- ◆ **Fai domande** e costruisci sulle risposte per spingere avanti il gioco. Fai domande sugli **ostacoli**, le **minacce**, i **misteri** e i **personaggi**. Pensa a quale potrebbe essere la **posta in gioco**.
- ◆ **Giudica** le competizioni. Proponi una competizione ogni volta che gli eroi entrano in conflitto con un **degnro avversario**. Determinane il **dominio**.

Dopo una competizione, rivela la nuova situazione, poi fai domande, giudica, e così via.

ALBO DELLE ISOLE

DESTINO DELLE ISOLE

DESTINO DELLE ISOLE

AKOROS

CHORDIA

ENU

FENIOS

GOLFO
DI KARIS

KRYOS

NOTE

KYKONIA

NIMO

SORO
E IONE

SPEIRA

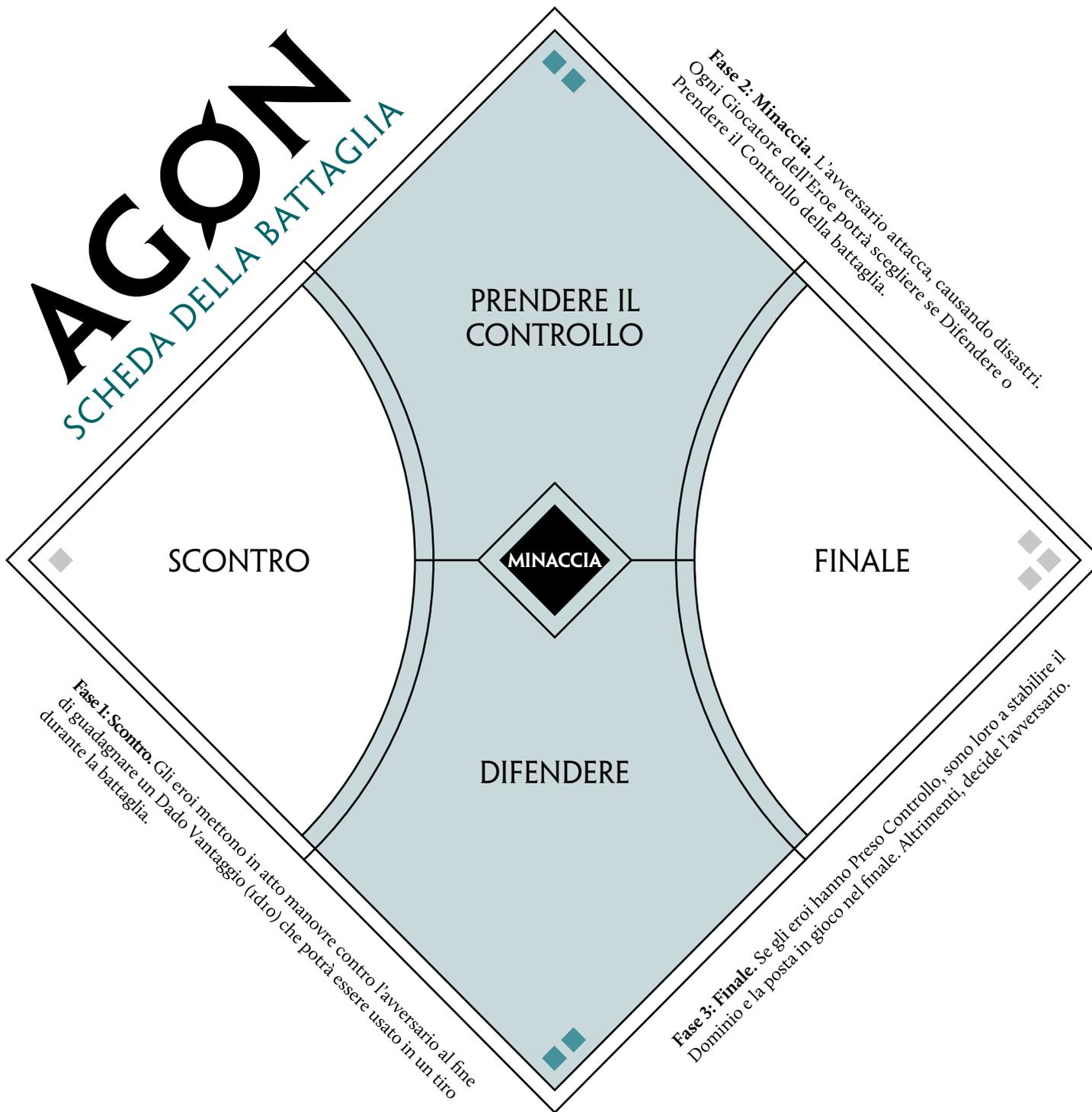
TIMISO

VRACHOI

NOTE

AGON

SCHEDA DELLA BATTAGLIA



Fase 1: Scontro. Gli eroi mettono in atto manovre contro l'avversario al fine di guadagnare un Dado Vantaggio (ldo) che potrà essere usato in un tiro durante la battaglia.

PRENDERE IL CONTROLLO

Fase 2: Minaccia. L'avversario attacca, causando disastri. Ogni Giocatore dell'Eroe potrà scegliere se Difendere o Prendere il Controllo della battaglia.

SCONTRO

DIFENDERE

FINALE

Fase 3: Finale. Se gli eroi hanno Preso Controllo, sono loro a stabilire il Dominio e la posta in gioco nel finale. Altrimenti, decide l'avversario.

MINACCIA

RIEPILOGO COMPETIZIONI

I giocatori degli eroi dichiarano che si opporranno al nemico, specificando il loro **approccio** e **obiettivo**.

Il giocatore dell'avversità sceglie il **dominio**.



Il giocatore dell'avversità tira per il nemico, tiene il **singolo risultato più alto** e aggiunge il **livello di avversità** (4/5/6) per determinare la **soglia di successo**.

Se l'avversario è *Epico* o *Mitico*, gli eroi soffrono la relativa **afflizione** per entrare nella competizione.

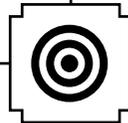
I giocatori degli eroi **proclamano il proprio nome** e tirano dadi per **epiteto** (se adatto alla competizione), **nome** e **dominio** scelto, tenendo **i due risultati più alti**.

Eventualmente i giocatori possono: invocare un **legame** per aggiungere il suo dado nome; segnare **pathos** ○ per aggiungere un dominio aggiuntivo e spendere **favore divino** ✦ per aggiungere un **d4**.

Ogni giocatore di un eroe compara il proprio risultato con la soglia di successo.

A turno, ogni giocatore di un eroe narra le gesta, partendo da chi patisce per continuare con chi riesce e finire con chi è il migliore. Il giocatore dell'avversità risponde narrando l'esito delle azioni dell'avversario.

| |
|-----------------------------|
| RISULTATO PIÙ ALTO |
| L'eroe è il migliore |
| RAGGIUNGE O SUPERA |
| L'eroe riesce |
| NON RAGGIUNGE |
| L'eroe patisce |



Per decidere un pareggio si tira il dado nome sino a che non si determina chi è il migliore.

Se tutti gli eroi patiscono, l'avversario vince la competizione. Gli Eroi che patiscono segnano la rispettiva **afflizione** se l'avversario è *Fatale* o *Sacro*.

L'eroe che è il migliore guadagna **gloria pari alla soglia di successo**. Gli eroi che riescono ne guadagnano la **metà** (arrotondata per eccesso). Gli Eroi che patiscono guadagnano **gloria pari a 1**.

RIEPILOGO BATTAGLIA

Il giocatore dell'avversità stabilisce le circostanze della battaglia ed eventuali dettagli che potrebbero essere usati come vantaggio.

SCONTO

Ogni giocatore di un eroe sceglie il proprio **dominio** per lo scontro.



Chi vince la competizione guadagna un dado vantaggio d10 da usare durante la battaglia.

Il giocatore dell'avversità annuncia i **disastri** (due o tre) che il nemico potrebbe causare.

MINACCIA

Ogni Eroe sceglie se:

DIFENDERE

Ogni eroe che riesce può prevenire uno dei disastri.

PRENDERE IL CONTROLLO

Se gli eroi vincono scelgono il dominio e decidono la posta in gioco nel finale.

Chi vince è il vincitore della battaglia

FINALE

- ◆ **Gli eroi perdono il finale:** l'avversario è il vincitore e non subisce punizioni né danni dalla battaglia. L'avversità crescerà e l'isola sprofonderà in dolore e miseria. Gli eroi non sono stati all'altezza.
- ◆ **Gli eroi vincono il finale, ma perdono la competizione per prendere il controllo:** l'avversità è sconfitta e l'isola è destinata a una lenta ripresa, ma non sarà semplice. Gli eroi sono vittoriosi, ma il loro nemico non viene punito come speravano. Seppur ridimensionato, l'avversario resta sull'isola come minore fonte di problemi.
- ◆ **Gli eroi vincono il finale e la competizione per prendere il controllo:** l'avversità è sconfitta e il futuro dell'isola è radioso. Gli eroi trionfano e il loro avversario subisce il fato che hanno stabilito.