

GLI EROI

Sulle razze, le classi e le abilità

Il gioco è basato sulle **Gilde**: ciascun giocatore ha una **Gilda** che comprende **Eroi e mercenari**. Scopo del gioco è essere la Gilda più ricca. Le Gilde si alleano per affrontare insieme le **spedizioni**, o le affrontano individualmente, o competono direttamente fra di loro.

Le Carte Eroe indicano le statistiche principali degli Eroi (che vanno da 0 a 12): Abilità in Combattimento (**WS**), Abilità Armi da Lancio (**RS**), Forza (**ST**), Robustezza (**TH**), Velocità (**SP**), Coraggio (**CO**), Intelligenza (**IN**). Ulteriori statistiche sono i Punti Fato (**FP**) e le Ferite (**W**).

I **Punti Fato** possono essere riguadagnati una volta spesi completando le **Quest**; un Punto Fato può alterare il risultato di un tiro di dado (eccetto il risultato dei Dadi Danno).

Ogni volta che un Dado Danno supera la Robustezza (**TH**) della vittima, questa perde una Ferita (**W**); quando le Ferite sono a 0 un mostro o un mercenario muore, un Eroe è **KO**.

Ogni statistica può essere allenato spendendo denaro, al massimo fino a **+3**. Gli Umani possono allenarsi fino a 10 volte, le altre razze 8.

La Forza determina il numero di corone che l'Eroe può portare (**STx30**), così come il numero di oggetti, armi e armature addizionali che può portare con se.

Si possono usare gli Eroi di base forniti col gioco o crearne di propri: per crearli si sceglie una razza, ciascuna razza da un punteggio iniziale e un Tratto:

Umano: WS 5, RS 5, ST 4, TH 4, SP 5, CO 6, IN 5, W 3, FP 2. Tratto: No

Nano: WS 5, RS 4, ST 5, TH 5, SP 4, CO 7, IN 4, W 4, FP 2. Tratto: Artigiano

Elfo: WS 5, RS 6, ST 4, TH 4, SP 6, CO 6, IN 6, W 3, FP 2. Tratto: Senso Elfico

Halfling: WS 4, RS 6, ST 3, TH 4, SP 6, CO 5, IN 5, W 2, FP 3. Tratto: Piccolo

Ogre: WS 5, RS 2, ST 6, TH 6, SP 3, CO 6, IN 3, W 5, FP 2. Tratto: Grande

A queste statistiche si applicano le modifiche derivanti dalla Classe, dopodiché il giocatore distribuisce **12 punti**: le statistiche si incrementano di 1:1 fino all'**8**, per passare da **8 a 9** si spendono **2 punti**, nessuna statistica può superare il **9** alla creazione. Aumentare una **Ferita** costa **2 punti**. I Punti Fato sono sempre quelli indicati dalla razza.

Esiste un cap nelle statistiche per le razze: **Nano** max 7 SP; **Elfo** max 7 TH; **Halfling** max 7 ST; **Ogre** max 6 SP.

E' possibile qualunque combinazione di razza e classe, le classi sono la Professione dell'Eroe, e sono le seguenti: Bardo, Berserker, Druido, Mago, Sacerdote, Ranger, Ladro, Spadaccino, Guerriero, Cacciatore di Streghe.

Gli Elfi possono inoltre scegliere: Guerriero Incantato, Danzatore; i Nani possono scegliere: Massacra-Troll.

Alcune classi garantiscono delle **Carte Abilità**. Le Carte Abilità possono essere acquisite dagli Eroi nel corso della loro carriera.