

D Deus Impetus

GUIDA AL GIOCO

Partecipare a una partita di **Deus Impetus** è davvero facile e coinvolgente. Le regole del gioco sono poche, molto intuitive e si apprendono velocemente permettendo anche ai nuovi giocatori di divertirsi senza difficoltà. Nonostante la presente guida sembri molto corposa, in realtà è semplicemente dettagliata per spiegare le meccaniche di alcune carte speciali più complesse. Le partite sono caratterizzate da un ritmo veloce e un'azione dinamica, garantendo un'esperienza di gioco entusiasmante e mai noiosa.

COMPORRE UN MAZZO

La prima fase per avviare un duello, e probabilmente quella che più stimola l'immaginazione e le abilità di un giocatore, è la costruzione di un mazzo. Questo mazzo deve essere formato esattamente da 60 carte addestramento ed ogni carta può essere presente in un massimo di 3 copie, con l'eccezione di un'eventuale carta sinergia che può essere inclusa **solo una volta** in tutto il mazzo. Le carte aggiunte dovranno appartenere ad un massimo di due addestramenti differenti, elencati nel paragrafo successivo **Addestramenti**. Alcune eccezioni permettono di aggiungere carte anche di un terzo addestramento (consultabili nel paragrafo **TIPI DI CARTE**).

Oltre alle 60 carte **addestramento**, che sono il cuore del gioco, si devono scegliere altre importanti carte.



Una carta **campione**, che sarà quella con cui affronteremo l'avversario. Lo stesso campione potrà essere trovato in versione base o avanzata, la quale naturalmente possiederà valori migliori ed uno specifico potere in una specializzazione.

Una carta **specializzazione** che offrirà benefici unici attraverso l'impiego di determinati tipi di carte o meccanismi di gioco particolari. Questa carta sarà fondamentale per ottenere vantaggi strategici, permettendo ai giocatori di sfruttare al meglio le risorse disponibili e ottimizzare le loro mosse durante la partita.



Una o più carte **equipaggiamento**, rispettando le competenze del campione che avete scelto.

*Fabio sceglie Yoreah come campione e non potrà inserire nel mazzo la carta **Armatura di cuoio borchiato** perché essa è una "armatura leggera" e Yoreah non ne ha la competenza.*



Inoltre le armi scelte andranno a determinare le carte addestramento che potete inserire nel mazzo.



*Se Fabio decide di far impugnare al campione la carta **Asce da lancio**, non potrà quindi giocare carte attacco che hanno come requisito **arma da mischia impugnata**, ad esempio*

*Claudia invece decide di far impugnare due carte **Pugnale**. Alcune carte hanno come*

*requisito **singola arma da mischia**, ciò significa che non potrà inserirle nel mazzo in quanto lei ha scelto due armi. Altre carte invece hanno come requisito **arma leggera**, in tal caso il requisito è rispettato sia che il campione impugni una sola arma leggera sia che impugni due armi di cui una leggera.*



GLI ADDESTRAMENTI

Il gioco di carte è progettato intorno a una serie di addestramenti, ognuno caratterizzato da uno stile di gioco unico e particolare. Ogni addestramento presenta strategie e tattiche differenti, offrendo ai giocatori l'opportunità di scegliere quello che meglio corrisponde al loro approccio al gioco.

Sul sito potete consultare ed approfondire le caratteristiche e le modalità di gioco di ciascun addestramento.

Attualmente disponibili

- | | |
|--|---|
|  Assassino |  Combattimento a Distanza |
|  Combattimento a Media Distanza |  Combattimento Leggero |
|  Combattimento Pesante |  Magia Alchemica |
|  Magia Runica |  Magia Sciamanica |

Presto disponibili

- | | |
|--|---|
|  Magia Occulta |  Magia Teurgica |
|  Addestrare Animali |  Magia Druidica |



CAMPO DI BATTAGLIA

Analizziamo ora un classico campo di battaglia. Naturalmente, durante il gioco, avrete la libertà di organizzarlo secondo le vostre preferenze, poiché ciò che conta davvero sono gli elementi presenti e non tanto la loro disposizione esatta.

1 Area Ambiente

Qui viene disposta la carta ambiente pescata casualmente all'inizio del duello dal mazzo degli ambienti, la quale influenzerà entrambi i giocatori.

2 Area Mazzi

Qui potete disporre il vostro mazzo di carte addestramento e quello degli scarti, vale a dire le carte utilizzate o rimosse dal gioco. **Nessuno dei due** può essere esaminato a meno che non lo dica la descrizione di una carta.

3 Area Specializzazione

Questa è l'area dove disporre la vostra carta specializzazione, che vi fornirà bonus fissi o ad attivazione durante il gioco.

4 Area Equipaggiamento

Qui potete collocare le eventuali carte armatura e armi scelte per il campione. Questi oggetti non avranno un effetto attivo durante la partita (tranne in caso di oggetti rari e leggendari) ma serviranno solo per soddisfare i requisiti delle carte giocate.

5 Area Permanenti

In quest'area specifica potete piazzare le vostre carte permanenti, quelle che rimangono in gioco anche quando ogni assalto termina, beneficiando dei bonus fissi oppure girandola per attivarne il potere. All'inizio di ogni proprio **assalto** (non turno) tutte le carte attivate e capovolte vengono rigirate a faccia in su e potete nuovamente attivarne il potere.

6 Sequenza delle Azioni

Questa è una delle aree più importanti in assoluto in quanto rappresenta la cronologia delle carte giocate all'interno di ogni singolo assalto. La somma del costo di ciascuna carta non può mai superare il valore di fatica del campione (nel caso di campioni base tale valore è 7) e al termine di ogni assalto tutte queste carte vengono messe nel mazzo degli scarti ricaricando la fatica disponibile fino al valore massimo del campione. Una carta attacco giocata qui che riesce a ferire il campione nemico viene invece collocata nell'**Area Ferite**, non fa più parte della sequenza ed il suo costo non viene più conteggiato.

7 Area Campioni

Il movimento dei campioni è un fattore molto importante in Deus Impetus perché a seconda delle armi impugnate o delle carte giocate si può attaccare soltanto **adiacente** (rappresentato dal fatto che le due carte campione si tocchino) o **distante** (rappresentato dalle due carte che sono distanziate fra loro) dall'avversario. Per muoversi in tal senso occorre giocare alcune carte specifiche oppure "spendere un movimento", mettere cioè nella sequenza delle azioni una carta qualsiasi capovolta che avrà un costo pari a 1 (qualunque sia il suo costo originario) e che ti permetterà di far avanzare o indietreggiare il campione.

8 Area Ferite

Qui vengono collocate le carte attacco che sono riuscite a ferire il campione avversario. La discriminante è proprio che il nemico sia stato ferito, in quanto se un attacco riesce

a colpirlo ma tramite alcune carte lui riesce ad assorbire la ferita causata, allora non sarà ferito e la carta resterà fra la sequenza delle azioni. Il costo di una carta attacco che ha ferito l'avversario non verrà più conteggiato per determinare la fatica spesa in quell'assalto (tranne alcuni particolari tipi di attacco come il *Multiplo* e l'*Automatico*, questi restano

conteggiati anche quando feriscono il nemico).

Gli attacchi restano qui come promemoria delle ferite subite perché con alcune carte è possibile curarsi e rimuoverle ma soltanto se la gravità o il tipo lo permettono. Con una carta che cura **1 ferita lieve** non è possibile ad esempio rimuovere da qui un attacco che ha causato 1 ferita profonda, ma è possibile comunque rimuovere una delle due in caso di attacco che infligga 2 ferite lievi, oppure una ferita meno grave rispetto alla cura.

9 Mano

Queste sono

semplicemente le carte che avete in mano e che potete giocare. Al termine di ogni vostro turno, e soltanto al termine, potete decidere di riorganizzarvi per scartare X carte che ritenete tatticamente inutili in quel momento della partita e pescarne altrettante fino a tornare con 6 carte in mano.

Con alcune particolari carte è possibile far scartare una carta all'avversario, pertanto quando sarà il suo turno dovrà giocare momentaneamente con 5 carte, in quanto per tornare a 6 dovrà attendere la propria fine del turno.

Se il duello si protrae a lungo è possibile che un giocatore finisca il mazzo di carte, in quel caso continuerà a giocare con le carte che gli restano nella mano senza poter più pescarne altre.



LE CONDIZIONI

In Deus Impetus durante il combattimento è possibile infliggere al nemico determinati svantaggi, o condizioni, oppure mettersi noi stessi in una condizione. Andiamo adesso ad analizzarne i tipi e soprattutto i malus/bonus che esse concedono.

Prono

Alcune carte possono gettare prono il nemico, in modo da poter rispettare alcuni requisiti di attacchi o altri tipi di carte. Oltre a questo, l'essere gettati proni implica che occorrerà "spendere un movimento" per rimuoversi la condizione altrimenti non sarà possibile giocare alcuna altra carta. Sarà però sempre possibile attivare carte permanenti anche da proni.

Non si subisce la condizione prono se in gioco si ha una creatura *cavalatura*.



Disarmato

Alcune carte possono disarmare il nemico, in modo da impedirgli di utilizzare le sue armi per attaccare o difendersi. Occorrerà anche in questo caso "spendere un movimento" per rimuoversi la condizione altrimenti non sarà possibile giocare carte che hanno come requisito *arma* o attivarne i poteri.



Sanguinante

Certe carte possono rendere il nemico sanguinante, in modo da poter rispettare alcuni requisiti di attacchi o altri tipi di carte. Inoltre occorrerà "spendere un movimento" per rimuoversi la condizione altrimenti la ferita di un attacco subito mentre siamo affetti da questa condizione causerà una ferita più grave.

Tornare a piena vitalità rimuove automaticamente la condizione.



Nascosto

L'unica condizione che non porta svantaggi ma solo benefici è il rendersi nascosti. Alcune carte possono renderti tale, in modo da poter rispettare anche stavolta alcuni requisiti di attacchi o altri tipi di carte. Inoltre rendersi nascosti permette di evitare automaticamente un qualsiasi attacco dell'avversario che non sia *ad area* o *spillo*. Esistono però alcune carte che concedono al giocatore di poter attaccare anche un nemico nascosto. Giocare una qualsiasi carta azione rimuove automaticamente la condizione.



FASI DEL GIOCO

Per iniziare una partita mescola il mazzo degli ambienti ed estrai una carta che diventerà l'ambiente dove si svolgerà il combattimento e che influenzerà entrambi i giocatori. Poi posiziona le tue carte iniziali permanenti sul tavolo, compresa specializzazione e carte equipaggiamento, ed il campione davanti a quello dell'avversario.

Mescola quindi il tuo mazzo e pesca sei carte addestramento per comporre la tua mano. Tirate ora a sorte per decidere chi assalta per primo nella partita, mentre nelle successive sarà sempre il perdente della precedente ad iniziare quella nuova.

Le meccaniche principali di **Deus Impetus** girano attorno alle definizioni di "assalto" e "turno": gli assalti possono essere considerati dei grossi contenitori al cui interno si alternano i turni fra i due giocatori.

ASSALTI

Quando inizia l'assalto di un giocatore significa che lui in quel momento sarà l'attaccante e l'altro giocatore il difensore. Durante l'assalto l'attaccante può giocare carte bonus e attacco per cercare di infliggere ferite o ottenere vantaggi tattici. Il difensore, invece, deve cercare di difendersi da questi attacchi utilizzando le risorse a sua disposizione, come carte difesa o abilità speciali.

Quando inizia il proprio assalto si devono scoprire tutte le carte permanenti capovolte che sono state attivate in precedenza, così da poterle riutilizzare.

L'assalto di un giocatore termina in due casi:

- ◆ non può più giocare carte attacco, perché le ha esaurite o non ha abbastanza fatica per giocarle
- ◆ decide strategicamente di terminare il suo assalto per conservare risorse o prepararsi a future mosse

Quando l'assalto dell'attaccante finisce, il turno passa all'avversario, che diventa il nuovo attaccante e può iniziare il proprio assalto. Questo ciclo continua alternandosi tra i due giocatori fino a quando uno dei due infligge ferite sufficienti per uccidere il campione avversario. Se entrambi hanno finito le carte e nessuno è stato sconfitto, vince il duello chi ha riportato meno ferite (rispetto alla propria vitalità). Sarà considerata patta se anche le ferite subite sono le stesse.



Molte carte concedono bonus o malus solo durante l'assalto in cui vengono giocate per poi essere scartate.

Inizio dell'Assalto	L'attaccante scopre tutte le sue carte permanenti capovolte (attivate)
Turni durante il Proprio Assalto	Carta Bonus, una o più carte Permanenti, Movimenti, Attivazioni
	Carta Attacco (altrimenti l'assalto termina)
	Riorganizzarsi (scartare e pescare carte fino ad averne 6 in mano)
Turni durante l'Assalto Nemico	Carta Bonus, una o più carte Permanenti, Movimenti, Attivazioni
	Una o più carte Difesa
	Risolvere le eventuali ferite inflitte dagli attacchi non difesi
	Riorganizzarsi (scartare e pescare carte fino ad averne 6 in mano)
Fine dell'Assalto	Risolvere le eventuali cure o ferite che hanno effetto a Fine assalto

TURNI

All'interno degli assalti si alternano invece i turni. Quando inizia l'assalto di un giocatore sarà anche il suo turno e potrà effettuare le seguenti azioni.

- ◆ spendere uno o più movimenti per avanzare o indietreggiare
- ◆ spendere uno o più movimenti per rimuoversi una condizione
- ◆ giocare una o più carte permanenti
- ◆ giocare una carta bonus
- ◆ attivare poteri delle carte permanenti, specializzazione o equipaggiamento
- ◆ giocare una carta attacco
- ◆ riorganizzarsi e pescare

La parte finale prima di passare il turno è dedicata a riorganizzarsi. Questa eventuale pratica permette di scartare quante carte si voglia dalla mano, perché

ritenute non utili per quel determinato momento del duello o semplicemente per un motivo tattico. Infine si devono ripescare tante carte fino a ricomporre la mano di sei. **Scegliere accuratamente** le carte da scartare durante questa fase è molto importante e può essere decisivo ai fini del combattimento.

Se nel turno nessuna carta attacco è stata giocata l'assalto termina immediatamente ed inizia ad attaccare l'avversario, altrimenti termina solo il suo turno e sta adesso al turno dell'avversario.

Durante il suo turno anche l'avversario può effettuare tutte le azioni elencate precedentemente con la differenza che al posto della carta attacco dovrà giocare una difesa per evitare l'attacco del nemico. Se nessuna carta difesa è stata giocata, vengono risolte le ferite inflitte dagli attacchi non difesi e terminerà il suo turno. A quel punto potrà decidere anche lui se riorganizzarsi e dovrà pescare carte dal mazzo fino ad averne nuovamente sei e a quel punto terminerà anche il suo turno e inizierà nuovamente quello dell'attaccante.

Il ciclo si ripete finché per uno dei due motivi elencati in precedenza l'assalto dell'attaccante termina, a quel punto inizierà l'assalto dell'avversario e i due ruoli si invertiranno mentre i turni continueranno ad alternarsi.

TIPI DI CARTE

Deus Impetus si compone di sei diverse tipologie di carte, ognuna caratterizzata da proprietà uniche e funzioni specifiche differenti fra loro. Ogni tipo di carta permette di adottare approcci tattici differenti, consentendo ai giocatori di sviluppare piani di gioco personalizzati e sfruttare le varie dinamiche offerte dal sistema di gioco.



CARTE ADDESTRAMENTO

Rappresentano il fulcro del mazzo, costituendo un elemento fondamentale per le strategie che i giocatori scelgono di adottare durante l'intero corso della partita.



Queste carte incarnano le mosse che ogni giocatore esegue con l'obiettivo di prevalere e sconfiggere l'avversario, influenzando l'andamento del gioco.

Sono divise a loro volta in tre categorie: carte azione (gli attacchi e le difese), carte bonus e carte permanenti.

Ogni carta inoltre è caratterizzata da un colore ben distinto delle icone presenti sulla sinistra che la identifica come **fisica** (sfondo nero) o **magica** (sfondo viola). Quindi ad esempio *Braccio laminato* è considerato una magia ed in questo particolare caso un **attacco magico** mentre *Presa mortale* una tecnica ed in questo caso particolare un **attacco fisico**.



Gli attacchi fisici possono essere giocati *distante* o *adiacente* al nemico a seconda dell'arma impugnata, mentre quelli magici possono essere solitamente giocati da qualunque posizione.



1 Costo della Carta

Questo è il costo per giocare la carta e va sottratto dalla fatica del proprio campione durante quell'assalto. Ogni volta che un giocatore termina il proprio assalto e sta all'avversario attaccare, le carte giocate vengono rimosse ed il valore della fatica del campione si resetta e torna al massimo valore.

Alcune carte o specializzazioni possono ridurre il costo di una carta. In tal caso, se dopo averlo fatto il costo risulta 0, giocare quella carta non costerà fatica e sarà gratuita.

È possibile "spendere un movimento" per poter far avanzare o indietreggiare il proprio campione oppure rimuoverne una condizione, in questo caso la carta viene posizionata **capovolta** nella **Sequenza delle azioni** e costa sempre 1 fatica a prescindere dal valore riportato sulla carta.

Attivare i poteri delle carte permanenti già messe in gioco non ha alcun costo, sono considerate azioni gratuite.

2 Categoria della Carta



CARTE AZIONE

Si tratta delle carte che rappresentano il cuore del gioco, vale a dire la fase degli attacchi e delle difese. Ne può essere giocata una per turno, anche se alcune carte possono farne giocare una aggiuntiva.



CARTE BONUS

Si tratta di carte che possono potenziare i propri attacchi o difese, o danneggiare in qualche modo l'avversario. Ne può essere giocata una per turno, anche se alcune carte o specializzazioni possono farne giocare una aggiuntiva.



CARTE PERMANENTI

Si tratta di carte che a differenza delle precedenti restano in gioco anche quando un assalto termina e inizia quello dell'avversario. Possono offrire un bonus fisso oppure, **attivandola**, dei benefici provvisori per quell'assalto o quel turno.

Una volta attivata la carta va capovolta e può essere scoperta e riutilizzata quando inizia il proprio assalto. È possibile averne in gioco solo una per tipologia (metterne in gioco una seconda fa scartare automaticamente quella attuale), anche se alcune specializzazioni possono farne avere fino a tre. Le carte "sottratte" al nemico, come oggetti rubate o creature controllate, non contano per questo limite.

3 Tipologia della Carta

Rappresenta la tipologia a cui appartiene ogni carta, di seguito l'elenco completo.

Attacco (con i suoi sottotipi)

Difesa (con i suoi sottotipi)

Creatura (con i suoi sottotipi)

Competenza

Tattica

Incantesimo

Incantamento

Cerimonia

Movimento

Oggetto

Per quanto riguarda le carte bonus non vi è alcuna differenza fra una tipologia e l'altra quando le si gioca, mentre quando si devono mettere in gioco carte permanenti il limite è di **una per tipologia** (non si possono avere ad esempio in gioco due carte *Competenza*, e così via).

Attacchi e Difese

Esistono differenti tipi di attacchi, dal più semplice a quello che ne causa più di uno nello stesso turno. Un qualsiasi attacco dell'avversario può sempre essere evitato con una **singola carta "Difesa"**, seguendone la descrizione dell'effetto, mentre a seconda del tipo di attacco si può rispondere soltanto giocando le altre carte difesa come riportato nella tabella sottostante.

Attacco	Con una carta Difesa Parata o una carta Difesa Schivata
Attacco Veloce	Con una carta Difesa Parata o due carte Difesa Schivata
Attacco Potente	Con una carta Difesa Schivata o due carte Difesa Parata
Attacco Inevitabile	Solo con una carta Difesa Parata
Attacco Imparabile	Solo con una carta Difesa Schivata
Attacco Automatico	Solo con una carta Difesa che interrompe l'azione di attacco del nemico
Attacco Multiplo	Ogni attacco con una carta Difesa Schivata o Parata , oppure interrompendo l'azione di attacco del nemico



Alcune carte riportano il testo "è considerata una schivata/parata *doppia*", questo sta a significare che sarà possibile schivare/parare gli attacchi veloci/potenti giocando soltanto quella singola carta, la quale letteralmente funzionerà

come se fossero due carte.

Queste carte tuttavia non possono difendere due attacchi diversi, ma soltanto un singolo attacco veloce o potente.

Ogni attacco quando ferisce l'avversario viene spostato nell'**Area Ferite** e la sua fatica non viene più conteggiata nella sequenza delle azioni e quindi è come aver riguadagnato quel valore di fatica. Questo è vero per tutti i tipi di attacchi tranne quelli automatici e multipli, in questo caso, anche se ferisce il nemico, la sua fatica rimane conteggiata per quell'assalto.

Alcuni attacchi possono avere effetti secondari oltre ad causare una o più ferite. Essi sono specificati solitamente dopo l'indicazione della ferita inflitta e vengono attivati quando il campione viene colpito, e non necessariamente ferito, dall'attacco dell'avversario.



Fabio gioca l'attacco imparabile Spaccaterra.

Claudia ha due opzioni nella mano: Spirito del vento e Anestetico.

Se decide di giocare la prima difesa schiva semplicemente l'attacco che non la ferisce e non la getta neppure prona.

Se invece sceglie Anestetico la ferita lieve viene ridotta e quindi non viene ferita, ma l'attacco l'ha comunque colpita e quindi verrà gettata prona.



Nella descrizioni di alcuni attacchi è riportato che l'attacco non avviene contro il nemico ma *ad area*, in quel caso con

tali carte è possibile colpire anche campioni **nascosti** e spesso rimuovere una creatura dal gioco.



Esistono infine particolari difese che schivano o parano più di un attacco nell'assalto, in quel caso è necessario effettuare attacchi aggiuntivi fino a che la difesa resta scoperta e l'avversario è costretto a giocare una nuova difesa.

Creature

Le carte creatura non raffigurano creature dotate di vitalità e valori di attacco o difesa propri, ma sono carte permanenti che offrono bonus fissi o attivabili e possono attaccare o difendere utilizzando carte specifiche con requisito creatura.

Esistono diversi sottotipi di creatura: **angelica**, **demoniaca**, **ferina**, **ridestata** e **spirito**.

Indipendentemente dall'arma in uso o dalla nostra distanza dal nemico, esse possono sempre effettuare i loro attacchi. Caso eccezionale sono invece le creature Cavalcatura, nel loro caso è possibile attaccare con esse soltanto se il campione si trova *adiacente* al nemico.

Le carte creatura non hanno requisiti, al loro posto sono indicati le armi che possiedono (nel caso della carta *Lupo grigio* **Fauci ed Artigli**) ed il tipo di danno che infliggono (**danni fisici**). Alcuni attacchi infatti riportano



come requisito *Creatura munita di Fauci* senza specificare il tipo di danno inflitto (fisico, da fuoco, necrotico, ecc), in quel caso si farà riferimento a ciò che è indicato sulla creatura che ha portato l'attacco.



Su alcune creature, oltre all'icona principale dell'addestramento, ne è presente un'altra più piccola. Questa indica che la creatura ha la capacità di utilizzare carte aggiuntive relative a quell'addestramento specifico. È possibile integrare queste carte extra nel mazzo, ampliando le possibilità strategiche durante il gioco.

Ogni creatura può essere rimossa dal gioco (o uccisa nei casi più gravi) tramite alcuni attacchi, solitamente *ad area*. Viene comunque indicato nella descrizione dell'effetto.

Un'eccezione a tutto questo sono le carte creatura spirito, in quanto esse non possono portare attacchi o difese (tranne in casi specifici) e non possono essere neppure rimosse o uccise da attacchi fisici.

L'unico modo per rimuoverle dal gioco è tramite alcune carte che dissolvono effetti magici.



Competenze

Questa tipologia racchiude sia carte bonus che carte permanenti con meccaniche particolari e speciali.

Analizziamone alcune.

Carte Trappola

Le carte trappola sono carte bonus che a differenza di tutte le altre devono essere giocate coperte. Possono essere utilizzate sia durante il proprio assalto che durante quello dell'avversario, accompagnandole ad un attacco o a una difesa come di consueto.

La particolarità sta nel fatto che alla fine del turno successivo rispetto a quello in cui viene giocata, a seconda delle azioni dell'avversario, essa può

scattare ed infliggere ferite o condizioni.

Fabio gioca la carta **Botola con lame** coperta nel proprio turno di assalto insieme all'attacco **Assalto rapido**.

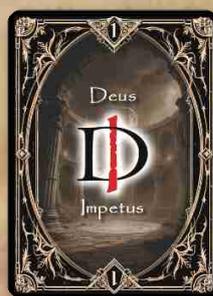


Claudia risponde con la difesa **Bloccare fendente**, riuscendo a difendere così l'attacco di Fabio che era veloce. Poi non effettua nessun'altra azione o movimento e passa il turno.



A questo punto, prima del nuovo turno di Fabio, la carta trappola viene scoperta e viene risolto il suo effetto.

In questo caso la trappola sarebbe scattata se Claudia non avesse eseguito nessun movimento quindi, non avendolo fatto, si applica l'effetto della carta. Claudia pertanto finisce **prono** e subisce **1 ferita fisica lieve**.



Carte Mutazione

Questi tipi di carte permettono di trasformare il tuo campione in una creatura in modo da poter utilizzare tu stesso tutte le carte che hanno requisito creatura pur non avendo carte creatura in gioco. Anche in questo caso la sezione dei requisiti presenterà invece le armi di cui disponi ed il tipo di danno inflitto.

Esistono vari sottotipi di creatura in cui ti puoi mutare:



ferina, demoniaca e ridestata.



Carte Mira

Questo sottotipo di carte ha una meccanica molto particolare, maggiori infatti sono gli attacchi giocati durante l'assalto e maggiore sarà la potenza dell'ultimo.

Nell'esempio di gioco possiamo vedere una sequenza delle azioni con la carta mira giocata all'inizio dell'assalto. In questo caso

pertanto l'attacco *Impatto devastante* non subirà modifiche, mentre l'attacco *Colpo improvviso* causerà **1 ferita fisica critica** invece della profonda, in quanto è già presente un attacco fra lui e la carta mira, e *Grilletto rapido* addirittura **1 ferita fisica mortale** al posto di una profonda perché gli attacchi adesso sono due.



Carte Camuffamento

Quando si ha in gioco un camuffamento è possibile giocare anche carte legate all'addestramento extra riportato sotto l'icona principale in alto a destra. In tal modo è possibile comporre il mazzo con carte di tre differenti addestramenti.

Tattiche

Queste carte appartengono esclusivamente alla categoria permanente e rappresentano il metodo con cui viene condotto il combattimento, una particolare disciplina marziale o un certo atteggiamento nei confronti



dell'avversario.

Si distinguono all'interno del gioco poiché non possono essere mai rimosse, né è possibile impedire in alcun modo la loro attivazione, rendendole particolarmente uniche nel loro funzionamento.



Incantesimi

Rappresentano l'essenza stessa della magia. Gli incantesimi permanenti possono alterare il meteo, offrirti benefici o danneggiare il nemico.

Le permanenti possono essere rimosse dal gioco tramite particolari carte.

Incantamenti

Anche le carte incantamento possono essere soltanto permanenti e vengono associate ad un determinato oggetto o creatura.



Nel momento in cui la carta incantata viene rimossa dal gioco, anche l'incantamento stesso sarà rimosso.

Inoltre possono essere direttamente rimosse dal gioco tramite

particolari carte.

Cerimonie

La caratteristica distintiva delle carte cerimonia è che è possibile attivare uno di due distinti poteri, scegliendolo durante ogni assalto. Inoltre sono le uniche carte permanenti che **non possono essere attivate nello stesso assalto** in cui vengono



giocate, ma va atteso l'assalto successivo (anche dell'avversario).
 Anch'esse possono essere rimosse dal gioco tramite particolari carte.



Movimenti

Le carte movimento possono essere soltanto di categoria bonus e non costano mai alcuna fatica per essere giocate. Concedono, come dice la tipologia stessa, un movimento gratuito che permette di avanzare o indietreggiare, ed in alcuni casi azioni aggiuntive come ad esempio renderti **nascosto**.

Oggetti

Le carte oggetto possono essere soltanto permanenti e rappresentano veri e propri oggetti posseduti dal campione.

Particolari carte possono impedirne l'utilizzo negli assalti oppure distruggerli completamente rimuovendoli dal gioco.



4 Requisito della Carta

Per poter giocare una qualsiasi carta occorre rispettare uno o più requisiti, che spaziano dal tipo di arma utilizzata al meteo nella carta ambiente, dall'aver in gioco una determinata carta permanente all'essere più o meno ferito, dalla condizione del nemico all'essere adiacente o distante rispetto all'avversario.



Per giocare la carta *Finta debilitante* occorre ad esempio che il campione impugni un'arma leggera o media, quindi che all'interno del mazzo vi sia una di queste due carte oggetto (in questo caso solo una delle due perché specifica che deve essere singola) e soprattutto che in quel turno il campione non sia affetto dalla condizione disarmato.

Nel caso invece della carta *Assetato di sangue* per poterla giocare è necessario essere feriti con gravità di 2 categorie, quindi aver subito 1 ferita profonda o averne subite 2 lievi.

5 Effetti della Carta

La descrizione dell'effetto di una carta è il cuore centrale della carta stessa ed indica gli effetti che accadono quando essa viene giocata.



Talvolta può esserci indicato anche il sottotipo della carta (contrattacco nel caso della carta *Risposta lacerante*). Questa indicazione è importante qualora la carta specializzazione fornisca benefici giocando carte di un certo sottotipo.



L'effetto della carta ha sempre priorità sul regolamento generale, vediamo un esempio. La regola generale dice che è possibile giocare una sola carta azione per turno, ma il testo di *Trascrizione multipla* ci permette di giocare due attacchi, di cui uno di tipo pergamena, nello stesso turno e dovranno essere difesi entrambi.



CARTE SINERGIA

Le carte sinergia sono una versione più avanzata rispetto alle carte addestramento base, pur funzionando in maniera identica a queste ultime. Possono appartenere anch'esse ad una delle categorie azione, bonus o permanenti e forniscono vantaggi unici e dinamiche di gioco che possono influenzare notevolmente l'esito delle partite.



Queste carte sono caratterizzate da un'icona situata nell'angolo in alto a destra che mostra i simboli di due diversi tipi di addestramento. Per poterle includere nel mazzo infatti è indispensabile possedere entrambi gli addestramenti richiesti. Uno dei due addestramenti richiesti può anche essere quello extra fornito dalle carte *camuffamento* oppure da una *creatura angelica*.



*Fabio nel suo mazzo può includere la carta **Vino mortale** ma sarà necessario per lui inserire carte di entrambi gli addestramenti **Assassinio** e **Magia Alchemica**. In alternativa potrebbe anche inserire il solo addestramento **Assassinio** con la carta **Alchimista nero** ed un qualsiasi altro secondo addestramento.*

È consentito integrare nel mazzo una singola carta sinergia.



CARTE SPECIALIZZAZIONE

Per ciascun mazzo è essenziale selezionare una di queste carte, che consentono di focalizzarsi su una specifica meccanica o su un insieme particolare di carte. Ogni specializzazione offre due benefici distinti, i quali possono essere sia permanenti che ad attivazione. Questa scelta strategica è fondamentale per

ottimizzare il funzionamento del mazzo e massimizzare le strategie di gioco.

- 1** Icona
- 2** Effetti



Ogni addestramento concede 4 specializzazioni differenti fra cui scegliere.

1 Icona della Specializzazione

Rappresenta il simbolo caratteristico della specializzazione, il quale sarà presente su una carta campione qualora esso conceda bonus in quella particolare area di competenza.

2 Effetti della Specializzazione

Ogni specializzazione fornisce due benefici fissi o ad attivazione. Di solito offrono l'opportunità di avviare il duello avendo già in campo una carta specifica o una carta a scelta, consentendo una strategia iniziale più mirata. In altre occasioni, abbassano il costo di utilizzo di determinate categorie di carte, rendendo più accessibili alcune mosse. Inoltre, potrebbero permettere di giocare una carta bonus aggiuntiva appartenente a un certo tipo in ogni turno, ampliando le possibilità tattiche a disposizione.



Per ciascun mazzo è consentito scegliere una sola carta di specializzazione, e deve essere selezionata tra i due addestramenti che sono stati impiegati per la creazione del mazzo stesso. Anche le carte permanenti che tramite alcune specializzazioni sono già in gioco all'inizio del duello devono vedere rispettati i loro requisiti.

CARTE CAMPIONE

Quando iniziate un duello a Deus Impetus è uno di loro che impersonificherete. Le sue caratteristiche di vitalità e resistenza diventeranno le vostre, mentre le sue abilità uniche saranno fondamentali per garantirvi la vittoria.

Per ciascuna di queste carte esistono due sottotipi, il campione **base** ed il campione **avanzato**, il quale possiede valori di vitalità e fatica maggiori ed un effetto in base alla sua specializzazione.



- 1 Statistiche
- 2 Razza ed Aura
- 3 Titolo
- 4 Competenze
- 5 Specializzazione



1 Statistiche del Campione

Questi due valori costituiscono l'essenza centrale e fondamentale del gioco.

VITALITÀ

Il valore posizionato in alto evidenziato su uno sfondo rosso indica la capacità di resistenza di un personaggio nel sopportare danni o ferite prima di essere sconfitto in battaglia. Questa caratteristica è cruciale per valutare la durata di un personaggio durante il combattimento.

Nel gioco Deus Impetus, i danni subiti vengono categorizzati nei seguenti modi:

Ferite lievi	corrispondono ad un valore di 1
Ferite profonde	corrispondono ad un valore di 2
Ferite critiche	corrispondono ad un valore di 3
Ferite mortali	corrispondono ad un valore di 4

Quindi con vitalità 4 il campione verrà sconfitto se subirà ad esempio 4 ferite lievi, oppure 2 profonde, oppure 1 critica e 1 lieve e così via.

Quando al proprio campione manca solo 1 ferita lieve prima di perdere la partita, viene considerato **Vicino alla Sconfitta**.

Strettamente legate alle ferite vi sono alcune carte che concedono la **resistenza ai danni** e altre che fanno subire all'avversario la **vulnerabilità ai danni**. La resistenza permette di rendere meno gravi di una categoria i danni (quindi le ferite) subiti del tipo indicato sulla resistenza, mentre al contrario la



vulnerabilità li rende più gravi.

Alcune carte a tal proposito potenziano il successivo attacco, aumentando la gravità della ferita che infligge. Quando il testo indica che *infligge una ferita più grave*, allora la ferita sarà più grave di una categoria (quindi una lieve diventerà ad esempio profonda) mentre se il testo indica che *infligge una ferita molto più grave*, allora la ferita sarà più grave di due categorie (una lieve diventerà critica).



Allo stesso tempo esistono carte che riducono l'entità delle ferite subite, in questo caso allo stesso modo se il testo indica che *la ferita è meno grave*, allora la ferita subita sarà meno grave di una categoria (quindi una profonda diventerà ad esempio lieve) mentre se il testo indica che *rendi la ferita molto meno grave*, allora la ferita sarà meno grave di due categorie (una critica diventerà ad esempio lieve).

Una ferita ridotta in tal senso potrebbe divenire meno grave di una lieve, in questo caso l'attacco colpisce il campione (causandone gli effetti secondari) ma **non** gli causa alcuna ferita.



Per ricordarsi tutte queste variazioni di gravità della ferita potete utilizzare dei semplici segnalini (magari di colore differente) da appoggiare sulla carta. Potete utilizzare qualsiasi tipo di piccolo oggetto per rappresentarli.



FATICA

Il valore posizionato in basso ed evidenziato su uno sfondo blu rappresenta l'energia del campione ed il totale del costo di tutte le carte che possono essere giocate in ciascun assalto. Questo valore è

fondamentale per pianificare la tua strategia di gioco, poiché rappresenta il limite massimo di risorse che puoi utilizzare sia in un tuo assalto che soprattutto in quello dell'avversario. Assicurati di tenere a mente questo numero mentre scegli quali carte mettere in campo, in modo da ottimizzare le tue possibilità di successo in ogni fase della partita.

2 Razza ed Aura del Campione

Qui vengono indicate la razza del campione, essenziale per l'utilizzo di alcune carte che richiedono tale caratteristica come parte dei requisiti di gioco, e il colore della sua aura. Quest'ultima rappresenta alcuni tratti della personalità del campione ed è anch'essa fondamentale per giocare alcune carte oppure subire o evitare alcuni effetti.

Arancio	Ambizione ed Orgoglio
Azzurra	Devozione e Spiritualità
Bianca	Purezza e Verità
Gialla	Intellettualità e Nobiltà d'animo
Nera	Malizia e Odio
Rossa	Ira e Sensualità
Verde	Empatia e Vendetta

L'attacco *Anatema*, ad esempio, potrà essere utilizzato esclusivamente quando il nemico possiede un'aura di colore **nero, arancio o verde**.

Al contrario per giocare la carta *Spirito della vendetta* dovrà essere il proprio campione a possedere un'aura **verde**.



3 Titolo del Campione

Qui viene indicato il ruolo che il campione possiede e l'impero o l'organizzazione di appartenenza.

Anche in questo caso il titolo o l'organizzazione specificati come requisiti di una carta devono essere rigorosamente rispettati dal



campione selezionato.

È essenziale che il campione utilizzato rispetti attentamente queste specifiche.

La carta *Ali d'ebano* può essere aggiunta al mazzo e quindi utilizzata nel gioco solo se si impiega un campione che soddisfa il suo requisito specifico, come ad esempio *Ryador*.



4 Competenze del Campione

In questa sezione sono elencate le competenze relative a armi e armature che un campione possiede, permettendo di inserire nel mazzo specifiche carte di equipaggiamento e carte di addestramento solamente se il campione rispetta tali competenze. Queste abilità sono fondamentali per determinare la composizione di un mazzo.

5 Specializzazione del Campione

Questa sezione è riservata esclusivamente alle carte campione **avanzato** e descrive un effetto specifico associato alla specializzazione che quel particolare campione è in grado di offrire.

Questa caratteristica consente ai giocatori di beneficiare di poteri o abilità uniche che possono influenzare in modo significativo il corso del gioco, rendendo l'esperienza più dinamica e coinvolgente. Prendendo ad esempio *Kyla*, quando si utilizza la carta avanzata si ottengono non solo un aumento della vitalità e della resistenza alla fatica ma si acquisisce anche una preziosa **resistenza ai danni tossici**.

La specializzazione è un bonus e non un requisito, un campione può essere sempre usato con qualunque altra specializzazione che non sia la propria.





CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Strettamente connesse al campione ci sono le carte di equipaggiamento, ovvero la dotazione di armi e armature che possono essere integrate nel mazzo. Queste carte diventeranno il requisito essenziale per poter giocare un'ampia varietà di altre carte, soprattutto per tutti gli addestramenti di combattimento.



Armi da Mischia



Armi a Distanza



Armi Infuse



Armature

3 Sottotipo dell'Oggetto

In questa sezione si descrive dettagliatamente il sottotipo dell'oggetto. Nel caso in cui si tratti di armi, viene indicato anche il tipo di danno che tali armi possono infliggere. Questo è particolarmente importante per sapere da quale posizione possiamo attaccare e per sapere quali tipi di avversari possono essere più vulnerabili al danno specifico causato da queste armi.

Le carte bonus e le difese con requisito *arma* invece non richiedono di essere *adiacente* o *distante* per poter essere giocate, possono essere **sempre** usate.



- 1 Rarità
- 2 Tipo
- 3 Sottotipo
- 4 Descrizione

1 Rarità dell'Oggetto

Il colore di questa specifica icona rappresenta il livello di rarità della carta e può essere caratterizzato da una delle seguenti opzioni disponibili.



Comune



Raro



Leggendario

Solitamente gli oggetti comuni non hanno alcun potere speciale, quelli rari concedono uno o più benefici e quelli leggendari sono veri e propri artefatti legati all'ambientazione del mondo.

2 Tipo dell'Oggetto

Questa specifica icona rappresenta la tipologia dell'oggetto classificandolo in base alle diverse categorie che sono elencate qui sotto. Essa aiuta a identificare rapidamente a quale gruppo appartiene l'oggetto.

Armi Leggere	Si può attaccare solo <i>adiacente</i> al nemico
Armi Medie	Si può attaccare solo <i>adiacente</i> al nemico
Armi Pesanti	Si può attaccare solo <i>adiacente</i> al nemico
Armi Inastate	Si può attaccare sia <i>adiacente</i> che <i>distante</i> nemico
Armi Infuse	Si può attaccare sia <i>adiacente</i> che <i>distante</i> nemico
Armi da Tiro	Si può attaccare solo <i>distante</i> al nemico
Armi da Lancio	Si può attaccare solo <i>distante</i> al nemico
Armi da Fuoco	Si può attaccare solo <i>distante</i> al nemico

Per le armi da Fuoco occorre spendere un movimento per caricare l'arma prima dell'attacco.

4 Descrizione dell'Oggetto

Nell'ultima sezione infine vengono descritte ulteriori informazioni sul tipo di oggetto.

Armature

Viene riportato il testo relativo all'assorbimento, perché esso può essere attivato giocando alcune

carte che permettono di annullare ferite fisiche o ridurre la gravità delle loro ferite.



Armi

Viene riportato il testo relativo a quante mani sono impegnate utilizzando quell'arma. È necessario infatti equipaggiare il proprio campione considerando il **limite delle due mani**, quindi ad esempio con un'arma pesante o inastata oppure con due leggere o medie.



Gli oggetti rari e leggendari inoltre concedono anche altri benefici che vengono indicati in basso con un testo leggermente più piccolo.

Nel caso della carta *Spada fiammeggiante*, ad esempio, essa può essere attivata per infliggere con un attacco **1 ferita da fuoco lieve** aggiuntiva.

CARTE AMBIENTE

La prima operazione fondamentale da effettuare all'inizio di qualsiasi duello, e di estrema importanza per giocare alcune carte o strategie, consiste nel determinare il tipo di ambiente in cui avrà luogo il combattimento. Ci sono innumerevoli ambienti nel mondo, ciascuno caratterizzato da condizioni meteorologiche che possono variare notevolmente, spaziando da un sole splendente a un temporale furioso, da una leggera brezza a un devastante uragano, dalle temperature roventi dei deserti al freddo intenso di un ghiacciaio gelido.



1 Rarità dell'Ambiente

Il colore di questa specifica icona rappresenta il livello di rarità della carta e può essere caratterizzato da una delle seguenti opzioni disponibili.



Comune



Raro



Leggendario

Solitamente gli ambienti comuni non hanno alcun effetto, quelli rari concedono lievi benefici o malus relativi a determinate situazioni e quelli leggendari hanno un grosso impatto sui campioni.

2 Terreno dell'Ambiente

Ogni ambiente di gioco è caratterizzato da un terreno specifico che ha un impatto significativo sul gioco di un ampio numero di carte, oltre a determinare le strategie che i giocatori possono adottare.

Boscoso	Foreste e Boschi
Erboso	Pianure e Brughiere
Nevoso	Luoghi innevati e Ghiacciai
Paludoso	Paludi e Stagni
Roccioso	Montagne e Scogliere
Sabbioso	Spagge e Deserti
Urbano	Città ed interni di Edifici

Il tipo di terreno non solo influenza le carte stesse, ma gioca anche un ruolo cruciale nella pianificazione delle tattiche e delle strategie di gioco collegate a ciascuna carta.

Un esempio classico di questo tipo è rappresentato dalla carta *Barriera di piante*. Si tratta di una carta difesa, con un costo pari a 0, che offre protezione durante il gioco. Tuttavia, può essere utilizzata esclusivamente quando l'ambiente sorteggiato per quel determinato duello presenta un terreno di tipo boscoso.



3 Meteo dell'Ambiente

In questa sezione sono disponibili tutte le informazioni relative alle condizioni meteorologiche dell'ambiente.

Le tabelle presentano una classificazione dettagliata delle condizioni meteorologiche e dei venti, suddividendola in categorie che ne aumentano l'intensità.

Vento
Assente
Brezza
Leggero
Moderato
Forte
Tempesta

Meteo
Sereno
Nuvoloso
Pioggia / Nevicata
Pioggia Forte / Bufera
Temporale / Tormenta

È possibile alterare le condizioni meteo impiegando incantesimi o abilità specifiche. Ad esempio, si può utilizzare la carta *Invocare il vento* per incrementare o ridurre l'intensità del vento di due categorie sulla scala. Allo stesso modo, si può cambiare drasticamente il tempo atmosferico trasformandolo in temporale utilizzando la carta *Danza della pioggia*. Queste abilità permettono di manipolare gli elementi naturali per



modificare il clima secondo le necessità o la strategia adottata.

Infine possono essere modificate le temperature aumentandole o diminuendole del valore riportato sulla carta. Giocando *Aura abissale* ad esempio la temperatura dell'ambiente pescato aumenterà di 10 gradi centigradi.

4 Effetti dell'Ambiente

Alcune carte, solitamente quelle rare o leggendarie, riportano un testo in questa sezione che modifica alcune situazioni di gioco e vale per entrambi i giocatori.



La carta *Promontorio delle anime perdute*, ad esempio, amplifica la gravità di ogni *ferita necrotica*, rendendole significativamente più pericolose, mentre allo stesso tempo diminuisce l'efficacia delle cure applicate limitando il recupero della vitalità.

Infine, esistono alcune carte che possono includere un testo specifico che descrive l'ambiente come *consacrato* oppure *sconsacrato*. Anche queste caratteristiche ambientali influenzano direttamente il funzionamento di alcune carte e le strategie collegate. Le carte, infatti, interagiscono con l'ambiente consacrato o sconsacrato in modi che possono alterare significativamente le dinamiche del gioco, offrendo opportunità strategiche uniche per i giocatori.



Se due carte modificano le stesse condizioni, ad esempio una carta modifica il meteo in *sereno* e l'altra lo modifica in *temporale*, allora l'ultima carta giocata ha il sopravvento e quella precedente viene scartata.

GLOSSARIO

Addestramento | Insieme di carte che rappresenta le abilità legate ad una certa modalità di gioco. Ogni giocatore può sceglierne due per comporre un mazzo.

Adiacente | Condizione in cui i due campioni sono vicini fra loro e le carte si toccano. Gli attacchi utilizzando armi da mischia ed alcune magie richiedono questa posizione per poter essere giocati.

Ambiente | Carta che determina il terreno di battaglia e le condizioni meteorologiche durante il duello.

Area Ferite | Spazio del Campo di battaglia in cui vengono collocati gli attacchi che sono riusciti a ferire i campioni.

Arma | Carta che rappresenta l'arma impugnata dal campione, con la quale è possibile giocare determinate carte nel duello.

Armatura | Carta che rappresenta l'armatura indossata dal campione, grazie alla quale è possibile giocare determinate carte per proteggersi e ridurre le ferite fisiche subite.

Assalto | Periodo di gioco in cui il giocatore detentore ha diritto ad attaccare e l'avversario a difendere.

Attacco | Carta che, se non difesa, infligge al campione avversario una o più ferite di gravità indicata. Se l'attacco riesce a ferirlo viene spostata nell'Area ferite e la sua fatica non è più conteggiata nell'assalto (tranne alcuni sottotipi di attacco).

Attacco Automatico | Attacco impossibile da schivare o parare, per evitarlo è necessario interrompere l'azione di attacco dell'avversario.

Attacco Imparabile | Attacco troppo energico per poter essere bloccato. Può essere difeso soltanto con una difesa schivata.

Attacco Inevitabile | Attacco troppo rapido per poter essere evitato. Può essere difeso soltanto con una difesa parata.

Attacco Multiplo | Serie di più attacchi nello stesso turno, devono essere tutti difesi.

Attacco Potente | Attacco molto energico difficile da bloccare. Per difenderlo occorrono due difese parata o una difesa schivata.

Attacco Veloce | Attacco molto rapido difficile da evitare. Per difenderlo occorrono due difese schivata o una difesa parata.

Attirare | Spostare il campione avversario verso di sé, risultando poi *adiacenti*.

Aura | Viene rappresentata da un colore ed identifica la personalità e l'indole di un campione. Può avere un ruolo come requisito per giocare alcune carte. L'aura può essere di vari colori: azzurra, arancio, bianca, gialla, nera, rossa e verde.

Avanzare | Spostare il proprio campione verso quello avversario, risultando poi *adiacenti*.

Categoria | Esistono vari tipi di categoria. Nelle ferite identifica la loro gravità e sono quattro: *lieve, profonda, critica e mortale*. Sulle carte con requisito categoria 3 si intende una qualsiasi combinazione che porti a 3 la gravità (1 profonda e una lieve, 3 lievi o 1 critica ad esempio). Nell'ambiente invece identifica



l'intensità del vento o se il meteo è più o meno sereno o temporalesco.

Campione | Carta che rappresenta il combattente in cui vi impersonificate, con le sue caratteristiche di vitalità e fatica e le proprie competenze.

Carta Azione | È la carta fondamentale del gioco perché rappresenta un attacco o una difesa. Può esserne giocata una sola per turno e viene scartata alla fine dell'assalto (un attacco che ferisce il nemico viene collocato invece nell'Area ferite).

Carta Bonus | È una carta che fornisce benefici o malus provvisori che accompagnano un attacco o una difesa. Può esserne giocata una sola per turno e viene scartata alla fine dell'assalto.

Carta Permanente | È una carta che una volta messa in gioco resta per tutto il duello (non viene scartata ad ogni fine assalto) o finché non viene rimossa. Fornisce benefici sia fissi che ad attivazione.

Costo | Rappresenta il costo in fatica che giocare quella carta comporta. Alcune carte o specializzazioni possono ridurre il valore, a volte rendendole a costo 0 e quindi gratuite.

Categoria | Rappresenta il tipo di carta addestramento e può essere azione, bonus e permanente.

Creatura | Carta permanente che concede bonus fissi o ad attivazione ma che può anche attaccare o difendere con le apposite carte.

Difesa | Carta che deve essere giocata per impedire che un attacco nemico ferisca il proprio campione.

Difesa Doppia | Carta che può essere utilizzata singolarmente per schivare o parare un attacco potente o veloce.

Difesa Parata | Difesa che permette di bloccare un attacco nemico, tranne in caso di attacco imparabile.

Difesa Schivata | Difesa che permette di evitare un attacco nemico, tranne in caso di attacco inevitabile.

Disarmato | È necessario spendere un movimento per rimuoversi la condizione altrimenti non sarà possibile giocare carte con requisito *arma*.

Distante | Condizione in cui i due campioni sono lontani fra loro e le carte non si toccano. Gli attacchi utilizzando armi a distanza ed alcuni attacchi richiedono questa posizione per poter essere giocati.

Fatica | Rappresenta l'energia del campione ed il totale del costo di tutte le carte che possono essere giocate in ciascun assalto.

Ferite | Quando un attacco riesce a colpire il nemico esso subisce delle ferite di varia gravità. Le carte vengono spostate nell'area accanto al campione. Le ferite possono essere di vari tipi: *fisiche, necrotiche, da fuoco, da freddo, tossiche e mentali*.

Incantamento | Carta permanente che viene messa in gioco associata ad un'altra carta, solitamente creatura

oppure oggetto.

Indietreggiare | Spostare il proprio campione lontano da quello avversario, risultando poi *distanti*.

Movimento | Carta che permette di avanzare o indietreggiare sul Campo di battaglia. Anche "spendere un movimento" permette di muoversi o di rimuoversi una condizione.

Mutazione | Carta permanente che muta la forma fisica del campione rendendolo a tutti gli effetti una creatura.

Nascosto | Condizione per cui non si può essere attaccati dall'avversario se non con attacchi *ad area* o *spillo*. Giocare una qualsiasi carta azione rimuove automaticamente la condizione.

Prono | È necessario spendere un movimento per rimuoversi la condizione altrimenti non sarà possibile giocare alcuna carta.

Rarità | Identifica quanto difficile sia da trovare una determinata carta ambiente o equipaggiamento e vi sono tre livelli: comune, rara o leggendaria.

Requisito | Si tratta di una o più condizioni che devono essere rispettate per poter giocare quella carta.

Resistenza ai Danni | Rende meno gravi di una categoria le ferite di quel tipo subite.

Respingere | Spostare il campione avversario lontano dal proprio, risultando poi *distanti*.

Riorganizzarsi | Fase in cui, alla fine del proprio turno, possiamo scartare dalla mano quante carte vogliamo prima di ripescarne dal mazzo fino ad averne nuovamente sei.

Sanguinante | È necessario spendere un movimento per rimuoversi la condizione altrimenti le ferite subite mentre vi si è affetti saranno più gravi.

Segnalini | Possono essere messi sugli attacchi per ricordarsi se hanno subito variazioni di gravità delle ferite inflitte. Potete utilizzare qualsiasi tipo di piccolo oggetto per rappresentarli.

Sequenza delle Azioni | Si tratta dell'area di gioco dove vengono collocate in sequenza le carte azione, bonus e movimento giocate durante ogni assalto, al termine dei quali le stesse carte vengono messe tutte nel mazzo degli scarti.

Sinergia | Versione più avanzata rispetto ad una carta addestramento base. Può appartenere anch'essa ad una delle categorie azione, bonus o permanenti.

Specializzazione | Carta che offre due benefici distinti, che possono essere sia permanenti che ad attivazione, quando si utilizzano determinati sottotipi di carte o modalità di gioco.

Spendere un movimento | Per far avanzare o indietreggiare un campione oppure rimuoversi una condizione è necessario scegliere una carta dalla mano e metterla capovolta nella Sequenza delle azioni. In tal modo non si verificano gli effetti della carta ed il suo costo sarà sempre pari a 1.

Trappola | Carta bonus che viene giocata coperta e, a seconda delle azioni dell'avversario, essa scatta e se ne rivelano gli effetti solo alla fine del turno successivo.

Turno | Fase in cui un giocatore può compiere determinate azioni per poi passare il turno all'avversario e così via finché l'assalto ha termine.

Vicino alla Sconfitta | Definizione utilizzata quando al campione manca solo *1 ferita lieve prima* di essere sconfitto.

Vitalità | Indica la capacità di resistenza di un personaggio nel sopportare danni o ferite prima di essere sconfitto in battaglia.

Vulnerabilità | Rende più gravi di una categoria le ferite di quel tipo subite.

Tutti i marchi, compresi i poteri distintivi dei campioni, le icone e le immagini sono proprietà di Deus Impetus © in Italia e in altri paesi.

Visita www.deusimpetus.com per approfondire alcuni aspetti della guida, oppure vedere esempi di gioco ed un video esplicativo. Puoi anche leggere le F.A.Q. o visitare il forum ufficiale per porre domande direttamente alla community nonché visionare tutte le descrizioni relative agli addestramenti in modo da poter scegliere quello che più ti appartiene.

