

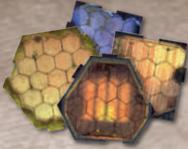
# GLOOMHAVEN

REGOLAMENTO

**Gloomhaven** è un gioco collaborativo in cui i giocatori combattono contro i mostri e perseguono i loro obiettivi personali. Il gioco è concepito per essere giocato all'interno di una campagna in cui i giocatori useranno il Libro degli Scenari per collegare assieme una serie di avventure, sbloccando nuovi contenuti man mano che il gioco prosegue. Ogni scenario rivelato, tuttavia, può essere usato anche come esperienza di gioco autoconclusiva.

Questo regolamento è suddiviso in due parti: la prima parte vi spiegherà come giocare uno scenario individuale e interagire con i mostri e l'ambiente usando le carte capacità dei personaggi. La seconda vi insegnerà a usare il Libro degli Scenari per collegare tra loro una serie di avventure e creare una storia basata sulle vostre scelte, facendo avanzare le capacità del vostro personaggio e sbloccando nuovi contenuti per arricchire ulteriormente la vostra esperienza di gioco.

## Contenuto

1 Regolamento	18 Miniature Personaggio	47 Carte Statistiche dei Mostri	24 Carte Obiettivo della Battaglia	50 Segnalini Denaro
		 Standard 34x    Boss 13x		 10x    40x
1 Libro degli Scenari	17 Plance Personaggio	6 Tasche Statistiche dei Mostri	24 Carte Missione Personale	46 Segnalini Danno
				 28x    12x    6x
1 Libro degli Archivi Cittadini	504 Carte Capacità dei Personaggi	150 Carte Evento	9 Carte Scenario Casuale	10 Segnalini Ausiliari degli Scenari
		 Strada 69x    Città 81x		
1 Tabellone della Mappa	457 Carte Modificatore di Attacco	253 Carte Oggetto	40 Carte Dungeon Casuali	4 Contatori PF/PE
	 Strada 69x    Città 81x	 Standard 228x    Casuali 25x	 Stanza 20x    Mostro 20x	
30 Tessere della Mappa a 2 Facce	236 Pedine Mostro	6 Segnalini Elemento in Legno	4 Carte di Consultazione dei Giocatori	12 Segnalini Obiettivo
				
155 Tessere Sovrapponibili a 2 Facce	232 Carte Capacità dei Mostri	1 Plancia delle Infusioni Elementali	32 Segnalini Evocazione	17 Blocchi Schede Personaggio
	 Evocazioni 16x    Indicatori 16x			
	35 Custodie dei Personaggi	1 Segnalino Indicatore di Round	60 Segnalini Condizione	1 Blocco Schede Gruppo
				
	24 Piedistalli di Plastica		3 Buste Sigillate	
 8x    16x				
			85 Segnalini Personaggio	4 Fogli degli Adesivi
				

# Sommario

## Panoramica del Gioco pp.4–11

1. Plance Personaggio p.6
2. Carte Capacità dei Personaggi p.7
3. Carte Oggetto p.8
4. Carte Statistiche dei Mostri p.9
5. Carte Capacità dei Mostri p.10
6. Carte Obiettivo della Battaglia p.10
7. Carte Modificatore di Attacco p.11

## Preparazione dello Scenario pp.12–16

1. Pagina dello Scenario pp.12–13
2. Tessere Sovrapponibili pp.14–15
3. Livello dello Scenario p.15
4. Variante di Gioco: Informazioni Aperte e Modalità in Solitario p.16

## Panoramica di un Round pp.16–32

1. Selezione delle Carte pp.16–17
  - a. Riposare p.17
2. Determinare l'Iniziativa p.18
3. Turno dei Personaggi pp.18–28
  - a. Movimento p.19
    - i. Rivelare una Stanza p.19
  - b. Attacco pp.19–22
    - i. Vantaggio e Svantaggio pp.20–21
    - ii. Effetti ad Area p.21
    - iii. Effetti degli Attacchi p.22
  - c. Condizioni pp.22–23
  - d. Infusioni Elementali pp.23–24
  - e. Bonus Attivi pp.25–26
    - i. Scudo p.25
    - ii. Ritorsione p.26
  - f. Cura p.26
  - g. Evocazione p.26
  - h. Recuperare e Ripristinare p.27
  - i. Saccheggio p.27
    - i. Saccheggio di Fine Turno p.27
  - j. Ottenere Punti Esperienza pp.27–28
  - k. Danni al Personaggio p.28
  - l. Sfinimento p.28
  - m. Oggetti p.28
4. Turno dei Mostri pp.29–32
  - a. Ordine di Azione p.29
  - b. Focus dei Mostri pp.29–30

- c. Movimento dei Mostri pp.30–31
  - i. Interazione dei Mostri con le Trappole e il Terreno Pericoloso p.31
- d. Attacchi dei Mostri p.31
- e. Altre Capacità dei Mostri pp.31–32
- f. Ambiguità p.32
- g. Boss p.32

## 5. Fine del Round p.32

- a. Contatore dei Round p.33

## Completare uno Scenario p.33

### Regole Speciali degli Scenari p.34

## Panoramica della Campagna pp.34–40

1. Tabellone della Campagna p.35
2. Scheda Gruppo p.36
3. Scheda Personaggio p.37
4. Carte Missione Personale p.38
5. Carte Modello di Oggetto Casuale p.38
6. Carte Scenario Secondario Casuale p.38
7. Carte Evento di Città e di Strada p.39
8. Custodie e Buste Sigillate p.40
9. Archivi Cittadini p.40
10. Traguardi p.40

## Giocare una Campagna pp.41–49

1. Viaggiare ed Eventi di Strada pp.41–42
  - a. Completare gli Eventi di Strada pp.41–42
  - b. Reputazione p.42
2. Visitare Gloomhaven pp.42–48
  - a. Creare Nuovi Personaggi p.42
  - b. Completare gli Eventi di Città p.43
  - c. Comprare e Vendere Oggetti p.43
  - d. Avanzare di Livello pp.44–45
    - i. Talenti Aggiuntivi p.44
    - ii. Comporre una Mano di Carte p.45
    - iii. Bilanciamento degli Scenari p.45
  - e. Fare Donazioni al Santuario p.45
  - f. Potenziare le Carte Capacità pp.45–47
  - g. Annunciare il Ritiro p.48
  - h. Prosperità di Gloomhaven p.48
3. Completamento di uno Scenario p.49

## Condizioni Speciali per Aprire le Buste p.49

### Varianti di Gioco: Casualità Ridotta p.49

### Varianti di Gioco: Morte Permanente p.50

### Varianti di Gioco: Mazza del Dungeon Casuale pp.50–51

## Riconoscimenti p.51

## Guida Rapida p.52 (quarta di copertina)





6x



5x



5x



1x



1x

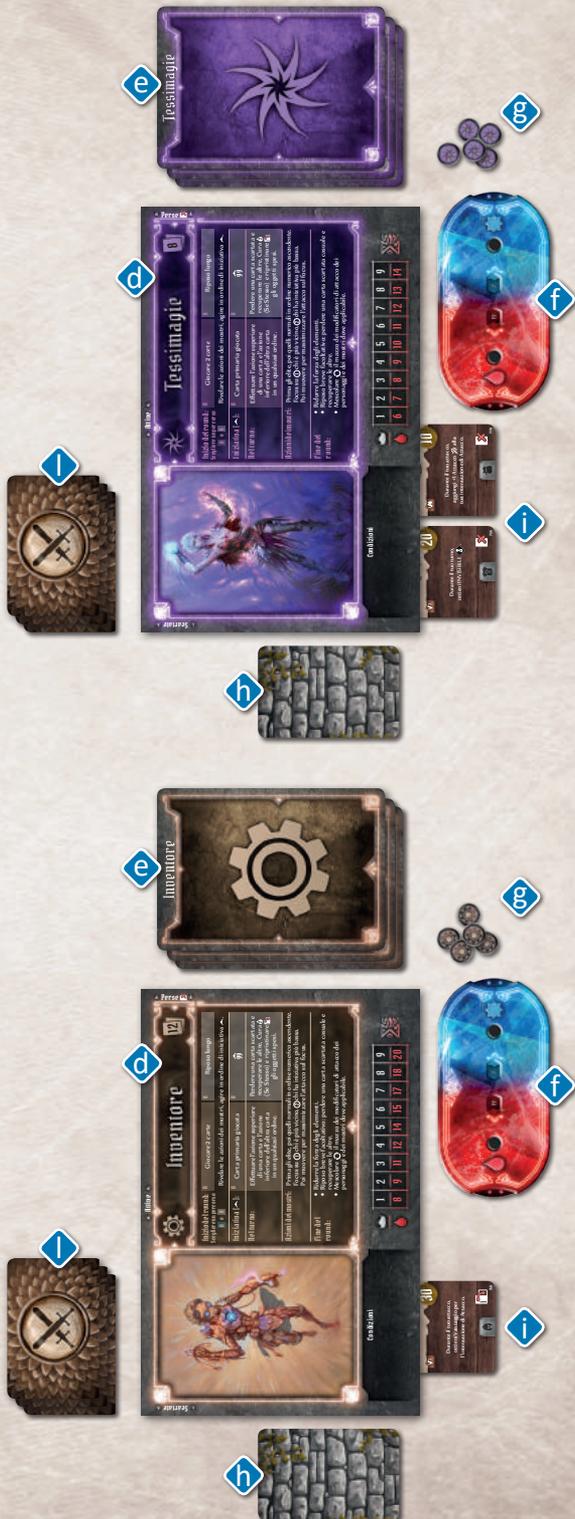


1x



1x

## Mazzo dei Modificatori di Attacco Standard



### L'AREA DI GIOCO INCLUDE:

- Un tabellone modulare di tessere della mappa **a**, composto secondo la configurazione specifica indicata dal Libro degli Scenari (vedi Preparazione dello Scenario alle pagine 12-13 per i dettagli). Le tessere della mappa devono essere disposte in modo da essere collegate tramite le porte **b**. La configurazione delle tessere sovrapponibili e dei mostri della prima stanza **c** deve essere preparata assieme alle miniature personaggio.
- Una plancia personaggio per ogni giocatore **d** e la corrispondente mano di carte capacità per quella classe di personaggio **e**, i contatori di salute ed esperienza **f**, i segnalini personaggio **g**, una carta obiettivo della battaglia a faccia in giù **h**, e qualsiasi carta oggetto equipaggiata **i**.
- Tutte le carte statistiche dei mostri **j**, assieme alle loro pedine corrispondenti, e le carte capacità dei mostri **k** vanno messe da parte e suddivise nei rispettivi mazzi, che saranno poi mescolati.
- I mazzi mescolati delle carte modificatore di attacco per ogni giocatore **l** e un mazzo per i mostri **m**. **Un mazzo dei modificatori di attacco standard è composto da venti carte, come mostrato in cima alla pagina, non va confuso con i mazzi dei modificatori degli specifici personaggi che si trovano nelle custodie dei personaggi. Un mazzo, tuttavia, può essere modificato dai bonus di avanzamento di livello, dagli oggetti, dagli effetti degli scenari e dagli effetti delle condizioni MALEDIZIONE e BENEDIZIONE.**
- Mucchi di segnalini danno **n**, segnalini denaro **o** e segnalini condizione **p**.
- La plancia delle infusioni elementali **q** con tutti e sei gli elementi regolati sulla colonna "Inerte".

## Plance Personaggio

Quando un giocatore inizia il suo viaggio all'interno del gioco, sceglie una delle classi di personaggio disponibili con cui giocare. In ogni singolo scenario è possibile giocare soltanto una copia di una determinata classe di personaggio. Ogni classe possiede una serie unica di capacità, quindi la scelta della classe è una decisione importante. Quando si apre la scatola del gioco per la prima volta, sono disponibili le classi del Bruto , dell'Inventore , del Tessimagie , della Canaglia , del Cuore di Roccia  e del Ladro Mentale .

Una volta che una classe di personaggio è stata scelta, il giocatore prende la plancia personaggio corrispondente, i segnalini personaggio e la mano di partenza delle carte capacità di Livello 1 di quel personaggio dalla custodia più grande che contiene il simbolo del personaggio, nonché la miniatura contenuta nella custodia del personaggio più piccola.

### UNA PLANCIA PERSONAGGIO INCLUDE:

- Un ritratto , l'icona  e il nome della classe .
- Gli indicatori del massimo dei punti ferita a ogni livello della classe . I giocatori dovranno usare i contatori  per tenere il conto dei loro punti ferita  e dei loro punti esperienza  durante uno scenario.
- Il numero massimo di carte capacità che la classe può portare in battaglia .
- Un breve riassunto della struttura del round .
- Simboli indicatori lungo il bordo  che mostrano dove collocare le carte **scartate**, **perse** e **attive**.
- Il numero di riferimento delle carte evento  da aggiungere a ogni mazzo quando la classe di personaggio viene sbloccata (questo numero non è presente nelle sei classi di partenza) e delle carte evento  da aggiungere la prima volta che la classe di personaggio si ritira (vedi Annunciare il Ritiro a pagina 48 per i dettagli). Questi numeri di riferimento si applicano a entrambi i mazzi degli eventi, sia a quello di città che a quello di strada.



**Canaglia**

**Attive**

**Scartate**

**Max HP**: 9

**Max Cards**: 9

**Round Structure:**

- Inizio del round:** Scegliere un percorso. Giocare 2 carte. Riposo lungo. Rivelare le azioni dei mostri, agire in ordine di iniziativa.
- Iniziativa:** Carta primaria giocata. 99.
- Nel turno:** Effettuare l'azione superiore di una carta e l'azione inferiore dell'altra carta in un qualsiasi ordine. Perdere una carta scartata e recuperare le altre. Cura (Se Stesso) e ripristinare gli oggetti spesi.
- Azioni dei mostri:** Prima gli elite, poi quelli normali in ordine numerico ascendente. Focus su ① chi è più vicino, ② chi ha iniziativa più bassa. Poi muovere per massimizzare l'attacco sul focus.
- Fine del round:**
  - Ridurre la forza degli elementi.
  - Riposo breve facoltativo: perdere una carta scartata casuale e recuperare le altre.
  - Mescolare il mazzo dei modificatori di attacco dei personaggi e dei mostri dove applicabile.

**Condizioni**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	9	11	12	14	15	17	18	20



**Umano Canaglia**

Il Umano sono senza alcun dubbio la razza dominante per eccellenza: si sono diffusi nel continente come locuste, costruendo città stravaganti e disturbando forze assopite che non hanno alcuna speranza di comprendere. La società degli umani è una società di leggi e regole, ma anche una società molto diversificata. Grazie alla loro insaziabile curiosità e alla loro natura ostinata, gli umani possono appartenere alle categorie più disparate, dai nobili scandalosamente ricchi ai poco apprezzati cuochi delle taverne, dai fabbri che forgiavano rovine armi ai corrotti studiosi di magie oscure.

È naturale quindi che la maggior parte degli umani si adoperi per costruire società complesse e rigidamente burocratiche, ma è altrettanto normale che altri umani rifiutino queste società e tentino addirittura di abatterle. Le Canaglie, figure completamente senza scrupoli ed egotiste, appartengono a questa seconda categoria. Le canaglie agiscono in base alla convinzione che ogni cosa al mondo appartenga a loro e sono pronte a fare tutto il necessario per impossessarsene. In combattimento questo atteggiamento si manifesta in un pericoloso opportunismo non riconducibile a nessun'altra razza.

**Max HP**: 38 / 55

**Max Cards**: 19



## Carte Capacità dei Personaggi

Giocare una carta capacità è ciò che consente a un personaggio di effettuare delle **azioni** durante uno scenario. A ogni round i giocatori scelgono due carte capacità e usano l'**azione superiore** di una carta e l'**azione inferiore** dell'altra carta, cosa che fornisce a ogni giocatore **due azioni** da effettuare nel proprio turno. Tutte le carte capacità appartengono specificamente a una classe di personaggio e si acquisiscono quando si parte con un nuovo personaggio o si avanza di livello.

### UNA CARTA CAPACITÀ INCLUDE:

- Il nome della capacità **a**.
- Un numero di iniziativa **b**. Il numero di iniziativa della carta primaria giocata determina l'ordine di un giocatore nell'iniziativa di un determinato round (vedi Determinare l'Iniziativa a pagina 18 per i dettagli).
- Il livello della carta capacità **c**. Un personaggio che parte al Livello 1 può usare soltanto le sue carte di Livello 1 (o in alternativa le sue carte **R**), ma un personaggio ottiene altre carte più potenti da aggiungere alla sua riserva di carte capacità disponibili man mano che aumenta di livello.
- Un'azione superiore **d** e un'azione inferiore **e**. Quando due carte capacità vengono giocate nel turno di un giocatore, di una si usa la sua azione superiore e dell'altra si usa la sua azione inferiore. È importante notare che una singola **azione** può contenere più **capacità** separate **f**. (Vedi Turno dei Personaggi alle pagine 18-28 per i dettagli sulle azioni del personaggio).



## Carte Oggetto

È possibile acquisire le carte oggetto spendendo monete d'oro tra uno scenario e l'altro o saccheggiando alcune specifiche tessere tesoro. Tutte le carte oggetto che un personaggio equipaggia vanno collocate al di sotto della sua plancia personaggio e possono essere utilizzate durante una battaglia per potenziare le sue capacità. Le carte oggetto non appartengono a una classe specifica, quindi un qualsiasi personaggio può utilizzare un qualsiasi oggetto. Tuttavia, c'è un limite al numero di oggetti che un personaggio può **equipaggiare** (portare in uno scenario). Ogni personaggio può equipaggiare soltanto un oggetto , un oggetto , un oggetto , fino a due oggetti  **OPPURE** un oggetto , e un numero massimo di  pari alla metà del suo livello, arrotondato per eccesso. **Un personaggio non può possedere più copie di una qualsiasi carta oggetto.**



Testa



Corpo



Gambe



Una Mano



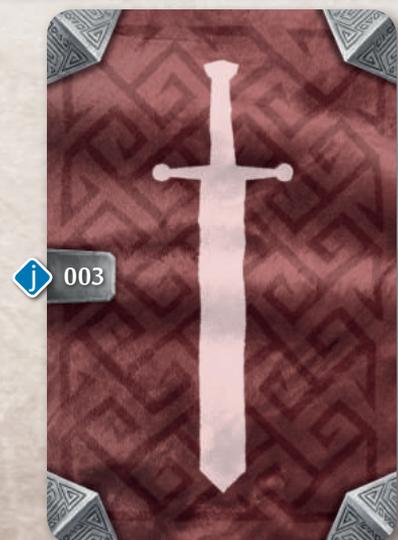
Due Mani



Oggetto Piccolo

### UNA CARTA OGGETTO INCLUDE:

- Il nome dell'oggetto  e l'ammontare di monete d'oro che un personaggio deve pagare per acquisire l'oggetto dal negozio .
- Cosa accade alla carta dopo che è stata utilizzata .
  - Questo simbolo  significa che l'oggetto è **speso** dopo l'utilizzo, cosa da indicare ruotando la carta su un fianco. Le carte spese possono essere ripristinate quando un personaggio effettua un riposo lungo (vedi Riposare a pagina 17 per i dettagli). A volte un oggetto viene utilizzato più volte prima di essere speso o consumato. Questo è indicato dalle caselle di utilizzo  sulla carta; per tenere il conto degli utilizzi è possibile usare un segnalino personaggio.
  - Questo simbolo  (non raffigurato in questa pagina) significa che l'oggetto è **consumato** dopo l'utilizzo, cosa da indicare girando la carta a faccia in giù. **Nel corso di uno scenario** le carte consumate possono essere ripristinate soltanto da alcune capacità specifiche. **Tutti gli oggetti si ripristinano tra uno scenario e l'altro.** Nessun oggetto può essere consumato permanentemente.
  - Se una carta non raffigura alcuno di questi simboli, non esistono restrizioni al numero di volte in cui può essere utilizzata durante uno scenario, a parte ciò che è scritto nel testo di quella carta.
- Quando l'oggetto può essere utilizzato e il bonus ottenuto dal personaggio quando la carta oggetto viene utilizzata .
- Lo slot equipaggiamento (Testa, Corpo, Gambe, Una Mano, Due Mani, Oggetto Piccolo) che l'oggetto occupa .
- Alcuni oggetti equipaggiati aggiungono un numero di carte  al mazzo dei modificatori di attacco del personaggio che li equipaggia, all'inizio di uno scenario. In questo caso, il numero di carte modificatore è specificato sull'oggetto .
- Il totale degli oggetti come questo che esistono nel gioco  e in quale posizione si trova questa carta all'interno di quel totale .
- Il numero di riferimento dell'oggetto , riportato sul dorso della carta.



## Carte Statistiche dei Mostri

Le carte statistiche dei mostri consentono di accedere facilmente alle statistiche base di un determinato tipo di mostro, sia nella sua variante normale che in quella elite. Le statistiche base di un mostro dipendono dal **livello dello scenario** (vedi Livello dello Scenario a pagina 15 per i dettagli). Ogni bordo di una carta, su entrambi i lati, riporta le statistiche per uno scenario di un determinato livello. Ruotate la carta o giratela sull'altro lato per visualizzare il livello richiesto.



Mostro di Livello 1



Mostro di Livello 2

Usate la tasca statistiche dei mostri per tenere traccia dei danni e dei segnalini condizione, oltre che per nascondere le informazioni superflue relative agli altri livelli inutilizzati.



Mostro



Boss

### UNA CARTA STATISTICHE DEI MOSTRI INCLUDE:

- Il nome del mostro **a** e il livello della serie di statistiche **b** corrispondente al livello dello scenario.
- Le sezioni della versione normale **c** e della versione elite **d** di questo mostro.
- Il valore dei **punti ferita e** del mostro, vale a dire l'ammontare di danni che è necessario infliggere al mostro per ucciderlo.
- Il valore di **movimento f** del mostro, vale a dire il numero base di esagoni di cui il mostro può muoversi con un'azione di **Movimento**.
- Il valore di **attacco g** del mostro, vale a dire l'ammontare base di danni che il mostro infligge con un'azione di **Attacco**.
- Il valore di **gittata h** del mostro, vale a dire il numero base di esagoni che il mostro può raggiungere con un attacco o una cura partendo dal suo stesso esagono. Un “-” come valore di gittata significa che la normale azione di **Attacco** del mostro può bersagliare soltanto gli esagoni adiacenti (vale a dire, un attacco in **mischia**).
- Qualsiasi tratto speciale che questo tipo di mostro possiede **i**. Questi tratti sono permanenti e persistono di round in round. Possono includere Volante, rappresentato dal simbolo **j** accanto al nome del mostro (vedi Movimento a pagina 19 per i dettagli).



## Carte Capacità dei Mostri

A ogni round, dopo che i giocatori hanno selezionato le loro carte capacità, si gioca una carta per ogni tipo di mostro attualmente presente sul tabellone dai loro rispettivi mazzi delle carte capacità dei mostri. Queste carte determinano quali capacità effettua ogni mostro di quel tipo (sia normale che elite) nel suo turno durante il round.

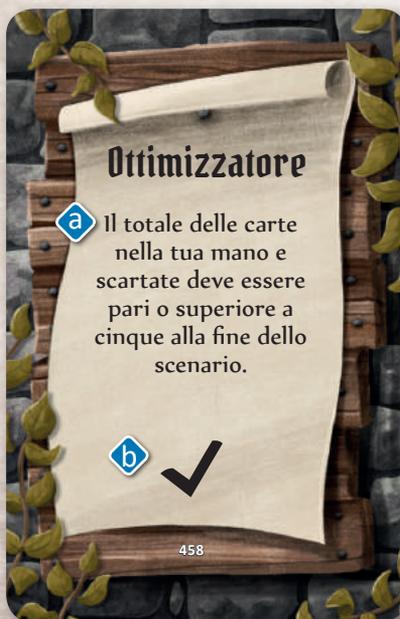


### UNA CARTA CAPACITÀ DEI MOSTRI INCLUDE:

- Il nome del tipo di mostro **a**. A volte, tipi di mostro diversi usano uno stesso mazzo delle capacità più generico. Per esempio, i Banditi Guardia, le Guardie Cittadine e gli Inox Guardia utilizzano tutte lo stesso mazzo "Guardia".
- Un numero di iniziativa **b**. Questo numero determina quando i mostri di quel tipo agiranno all'interno di un determinato round (vedi Determinare l'Iniziativa a pagina 18 per i dettagli).
- Una lista di capacità **c**. Un mostro effettuerà ognuna di queste capacità nell'ordine elencato (se possibile) e poi terminerà il suo turno (vedi Turno dei Mostri alle pagine 29–32 per i dettagli).
- Un simbolo di mescolare **d**. Se questo simbolo compare su una carta, alla fine del round rimescolate insieme la pila degli scarti delle carte capacità del mostro corrispondente e il suo mazzo di pesca.

## Carte Obiettivo della Battaglia

All'inizio di ogni scenario, ogni personaggio riceve due carte obiettivo della battaglia in segreto, ne sceglie una da tenere e scarta l'altra. Se lo scenario viene completato con successo e il personaggio soddisfa i criteri della carta scelta **a**, otterrà il numero di **spunte** specificato in fondo alla carta **b**. Le spunte si usano per potenziare il mazzo dei modificatori di attacco di un giocatore (vedi Talenti Aggiuntivi a pagina 44 per i dettagli). Se lo scenario si conclude con un fallimento, il personaggio non riceve nulla dalla sua carta obiettivo della battaglia, a prescindere dal raggiungimento o meno dell'obiettivo. I giocatori possono tenere traccia dei progressi del loro obiettivo della battaglia usando degli appunti, se necessario. I giocatori dovrebbero tenere i loro obiettivi della battaglia segreti agli altri giocatori finché lo scenario non si conclude.



## Carte Modificatore di Attacco

Ogni volta che viene effettuata una capacità **Attacco**, si pesca una carta modificatore di attacco separata per **ogni singolo bersaglio** dell'attacco. I giocatori pescano dal loro mazzo dei modificatori di attacco personale per il proprio personaggio, mentre i mostri pescano da un mazzo dei mostri collettivo. Il modificatore indicato sulla carta viene poi applicato all'attacco, riducendo o aumentando il suo valore numerico.



### UNA CARTA MODIFICATORE DI ATTACCO INCLUDE:

Il valore del modificatore per l'attacco **a**. Un simbolo "Nullo" **b** significa che l'attacco non infligge danni. Un simbolo "2x" **c** significa che il valore dell'attacco è raddoppiato.

Le condizioni, le infusioni elementali o gli altri effetti dell'attacco **d**. Se il modificatore di attacco della carta è +0, l'effetto speciale è mostrato nel cerchio al centro della carta **e**. Altrimenti è mostrato a sinistra del valore del modificatore **f**. Quando questi effetti speciali sono attivati, funzionano esattamente come se fossero stati scritti sulla carta capacità che viene utilizzata per l'attacco.



Un simbolo modificatore a catena **g** indica che bisogna pescare una carta modificatore aggiuntiva. Si pescano carte modificatore finché una carta **senza** un modificatore a catena viene rivelata; a quel punto tutti i modificatori pescati vengono sommati assieme.



= *Aggiungi "SPINGERE 2" e gli effetti dell'elemento terra al tuo attacco, poi aumenta di 2 il valore del tuo attacco.*

Un bordo speciale BENEDIZIONE **h** o MALEDIZIONE **i**. Se viene pescata una carta BENEDIZIONE o MALEDIZIONE, quella carta deve essere **rimossa** dal mazzo del giocatore invece di essere collocata negli scarti. Le carte maledizione possiedono anche un **m** o un **\*** per denotare se possono essere collocate nel mazzo dei modificatori di attacco dei mostri **m** o nel mazzo dei modificatori di attacco di un personaggio **\***.



Un simbolo di mescolare **j**. Alla fine del round in cui è stata pescata da un mazzo una carta "Nullo" o una carta "2x" **j**, i giocatori rimescolano tutte le carte modificatore giocate in quel particolare mazzo di pesca. Questo va fatto anche quando è necessario pescare una carta modificatore ma non ne rimane alcuna nel mazzo di pesca.



Un'icona per distinguerne il tipo **k**. Tutti i mazzi dei modificatori di attacco standard possiedono un'icona 1, 2, 3, 4 o M **k** per essere facilmente suddivisi: tutte le carte con la stessa icona formano infatti un mazzo standard da 20 carte. Tutte le carte che una classe di personaggio aggiunge al proprio mazzo dei modificatori di attacco tramite i talenti (vedi Avanzare di Livello alle pagine 44–45 per i dettagli) possiedono il simbolo di quella classe di personaggio **m**. Le carte aggiunte a un mazzo dei modificatori da uno scenario o dall'effetto di un oggetto possiedono un'icona **\*** **n**. Queste carte devono essere rimosse alla fine di uno scenario.



## Preparazione dello Scenario

Quando si prepara un nuovo scenario, il primo passo consiste nel consultare il Libro degli Scenari per disporre le tessere della mappa e preparare tutti i tipi di mostro con cui combatterete. Quindi leggete il testo introduttivo e applicate qualsiasi effetto negativo dello scenario descritto nella sezione "Regole Speciali". Poi distribuite due obiettivi della battaglia a ogni giocatore, che ne scarterà uno. I giocatori possono quindi decidere quali oggetti desiderano equipaggiare dalla collezione di oggetti posseduti (ricordandosi di aggiungere le carte -1 ai loro mazzi dei modificatori di attacco se gli oggetti equipaggiati lo prevedono). Dopodiché i giocatori dovranno decidere quali carte capacità desiderano includere nella loro mano, scegliendole dalla riserva di carte a loro disposizione. Un giocatore deve selezionare un numero di carte pari al limite di mano del suo personaggio. Quando si comincia a giocare per la prima volta, la mano di un giocatore dovrebbe essere composta soltanto dalla serie di carte capacità di **Livello 1**  della sua classe di personaggio. Una volta che un giocatore ha preso dimestichezza con la classe, può iniziare a sostituire le carte di Livello 1 con le carte più complesse che mostrano  come livello. Quando il personaggio inizia ad avanzare di livello, ottiene anche l'accesso a carte di livello più alto da aggiungere alla sua mano rimuovendone altre. Dopo che i giocatori hanno selezionato la loro mano, si applica qualsiasi effetto di un evento di strada o di un evento di città precedente (vedi Viaggiare ed Eventi di Strada a pagina 41 per i dettagli).

## Pagina dello Scenario

### UNA PAGINA DELLO SCENARIO INCLUDE:

- Il nome , il numero di riferimento , e le coordinate per la localizzazione dello scenario sulla griglia della mappa, con la casella di completamento da spuntare.
- Qualsiasi traguardo  richiesto per giocare lo scenario in una campagna.
- Le condizioni di vittoria .
- Quando si gioca lo scenario come parte di una campagna, la pagina fornisce un testo introduttivo , ulteriori brani della storia  da leggere quando si entra nell'esagono corrispondente del tabellone  e il testo conclusivo  da leggere quando le condizioni di vittoria sono soddisfatte.
- Il nome, il numero di riferimento e le coordinate per la localizzazione sulla griglia della mappa di qualsiasi nuovo luogo dello scenario  sbloccato completando lo scenario all'interno di una campagna.
- Qualsiasi altra ricompensa  guadagnata completando lo scenario nel corso di una campagna.

### #1 6-10 Tumulo Nero

 Collegamenti: Tana del Tumulo - #2

**Requisiti:** Nessuno

**Obiettivo:** Uccidere tutti i nemici 

**f Introduzione:**

Trovare la collina non è stato difficile: un breve viaggio oltre la Porta del Mercato Nuovo e la vedete spuntare ai margini del Bosco dei Cadaveri, come un ratto che si nasconde sotto un tappeto. Avvicinandovi, notate che la collina è fatta di terriccio nero. La sua piccola entrata, soffocata dalla vegetazione, si apre su una fila di scalini consunti che scendono nell'oscurità.

Man mano che scendete, siete sollevati nel notare una luce che risplende più in basso. Purtroppo, la luce è accompagnata dall'inconfondibile fetore della morte. Vi chiedete quale genere di ladri potrebbe mai decidere di accamparsi in un luogo orrendo come questo quando arrivate in fondo alla scalinata. Ed è qui che trovate la vostra risposta: un gruppo di rozzi tagliagole che non sembra gradire la vostra improvvisa comparsa. Uno di quelli in fondo al gruppo corrisponde alla descrizione del vostro bersaglio.

"Occupatevi di questi sciagurati" ordina indietreggiando per uscire dalla stanza. Distinguetevi a malapena la sua figura mentre si ritira in un corridoio alle sue spalle per poi sparire oltre una porta sulla sinistra.

"Bene, non capita tutti i giorni di incontrare gente tanto stupida da consegnarci i loro oggetti di valore direttamente a domicilio" sogghigna uno dei banditi più grossi sfoderando una lama arrugginita. "Ora vi facciamo la pelle."

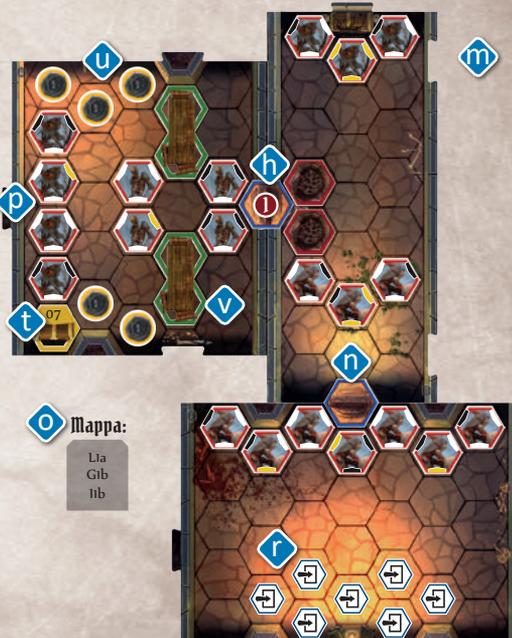
Ovviamente ai banditi sfugge l'ironia della situazione. Se aveste degli oggetti di valore, non sareste certo qui.

Sfondando la porta con un calcio, vi ritrovate faccia a faccia con il motivo per cui questi banditi hanno deciso di rintanarsi quaggiù: ossa animate... abomini sacrileghi infusi di energia necromantica.

Non vi resta altro da fare che consegnarle al riposo eterno, assieme a ciò che resta di questa fastidiosa marmaglia.

**j Nuovo Luogo:**  
Tana del Tumulo 2 (G-11)

**k Traguardo di Gruppo:**  
Primi Passi



**Mapa:**  
L1a  
G1b  
11b

Bandito Guardia

Bandito Arciere

Ossa Viventi

Tessera Tesoro (x1)

Trappola Danneggiante (x1)

Tavolo (x2)



- Qualsiasi luogo a cui lo scenario è collegato  (Vedi Viaggiare ed Eventi di Strada alle pagine 41-42 per i dettagli).
- La configurazione delle tessere della mappa  e delle tessere porta  da collocare durante la preparazione. Sono anche indicate le specifiche tessere della mappa da utilizzare per ogni scenario . Ogni mappa dello scenario è suddivisa in stanze separate dalle tessere porta sovrapponibili. Una stanza può contenere più di una tessera della mappa, se tali tessere sono collegate da altre tessere sovrapponibili.
- Le indicazioni da seguire per popolare la mappa dello scenario  in base alla legenda dei mostri .

Queste indicazioni possono essere presentate in due orientamenti diversi in base all'orientamento generale della mappa. La collocazione dei mostri è indicata da un simbolo in alto a sinistra per le partite a due personaggi, in alto a destra per le partite a tre personaggi e in basso per le partite a quattro personaggi. Il **NERO** significa che il mostro non è presente, il **BIANCO** significa che è presente un mostro normale e l'**ORO** significa che è presente un mostro elite. I mostri normali devono essere collocati sulla mappa con le pedine corrispondenti su base bianca mentre i mostri elite dovranno essere collocati su basi dorate.



**Esempio:**    indica quale tipo di mostro collocare in questo esagono; in questo caso, nessun mostro viene collocato nel caso di una partita a due personaggi, un mostro normale viene collocato nel caso di una partita a tre personaggi e un mostro elite viene collocato in caso di una partita a quattro personaggi.

**Nota:** All'inizio di uno scenario vengono collocati soltanto i mostri nella stanza di partenza. A ogni pedina mostro corrisponde un numero che indica in che ordine quel mostro agisce durante il turno (vedi Ordine di Azione a pagina 29 per i dettagli). I numeri delle pedine devono essere collocati in maniera casuale.

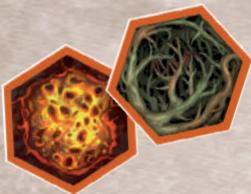
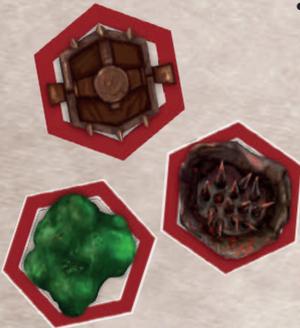
- I luoghi di partenza disponibili per i personaggi, indicati da  . I giocatori possono scegliere di collocare le loro miniature su un qualsiasi esagono  vuoto all'inizio dello scenario.
- Il tipo di trappole usato in questo scenario  e la ricompensa per avere saccheggiato qualsiasi tessera tesoro sul tabellone . Le ricompense dei tesori sono indicate in una lista numerata in fondo al Libro degli Scenari in modo da rimanere segrete.
- I luoghi dei segnalini denaro  e delle tessere sovrapponibili  da collocare sulla mappa quando la tessera stanza viene rivelata.



## Tessere Sovrapponibili

Uno scenario è composto da una serie di tessere della mappa disposte secondo le indicazioni del Libro degli Scenari. Potrebbero inoltre essere previste delle tessere sovrapponibili speciali per allestire uno scontro.

### TIPI DI TESSERE SOVRAPPONIBILI:



- **Porte** ■. Una porta funge da separazione tra due stanze. Quando un personaggio si muove fino a una tessera porta chiusa, gira immediatamente la tessera porta sul lato aperto, rivelando la tessera della stanza adiacente. Collocate immediatamente le tessere sovrapponibili, i mostri e i segnalini denaro come indicato nella descrizione della stanza rivelata dello scenario. Sebbene le porte chiuse non intralcino in alcun modo i movimenti dei personaggi, fungono da parete per qualsiasi mostro o miniatura evocata dai personaggi; inoltre, le miniature non possono essere obbligate a muoversi attraverso una porta chiusa. Le porte aperte non intralciano alcun tipo di movimento e non possono essere chiuse. Le raffigurazioni delle porte possono variare in base al tipo di ambiente, ma il loro funzionamento rimane esattamente lo stesso.
- **Corridoi** ■. Un corridoio viene collocato sul collegamento tra due tessere della mappa per coprire le pareti e creare una singola stanza composta da più tessere della mappa. I corridoi funzionano come normali esagoni vuoti.
- **Trappole** ■. Una trappola scatta quando una miniatura entra nel suo esagono a seguito di un movimento normale o obbligato. I movimenti Volante  e Salto  non sono influenzati dalle trappole. Quando una trappola scatta, infligge un effetto negativo di qualche tipo alla miniatura che l'ha fatta scattare e poi viene **rimossa dal tabellone**. Una trappola può anche essere disattivata tramite alcune azioni specifiche che la rimuovono dal tabellone senza subirne gli effetti negativi. Gli effetti delle trappole sono variabili e sono specificati nel Libro degli Scenari. Se parte dell'effetto di una trappola è indicato come "danni", la trappola infligge **2+L danni** alla miniatura influenzata, dove L è il **livello dello scenario**. I personaggi e i mostri possono anche creare sul tabellone le loro trappole, i cui effetti sono specificati dalla capacità che crea la trappola. Ogni volta che una trappola viene collocata sul tabellone, i segnalini dei danni e degli effetti applicati dalla trappola dovranno essere collocati direttamente sopra la tessera trappola, per facilità di consultazione.
- **Terreno pericoloso** ■. Se una miniatura entra in un esagono di terreno pericoloso a seguito di un movimento normale o obbligato, ogni esagono infligge la metà dei danni di una trappola (arrotondati per difetto). I movimenti Volante  e Salto  non sono influenzati dal terreno pericoloso. A differenza delle trappole, il terreno pericoloso non viene rimosso una volta applicato il suo effetto: rimane invece sul tabellone a tempo indeterminato. Iniziare il turno su uno di questi esagoni o uscirne non causa danni aggiuntivi.
- **Terreno difficile** ■. Una miniatura deve usare due punti movimento normali per entrare in un esagono di terreno difficile. I movimenti Volante  e Salto  non sono influenzati dal terreno difficile.
- **Ostacoli** ■. Gli ostacoli possono essere rappresentati da varie immagini, ma hanno tutti la stessa funzione: le miniature non possono muoversi attraverso di essi tramite il movimento normale. Possono attraversarli usando i movimenti Volante  o Salto . **Gli ostacoli non intralciano gli attacchi a distanza**. Certe capacità dei personaggi possono creare o muovere ostacoli. In questi casi, i giocatori non possono mai isolare completamente un'area dello scenario da un'altra facendo in modo che non sia possibile muoversi in quell'area senza dovere attraversare gli ostacoli.



- Tesoro** ■. Le tessere tesoro possono essere saccheggiate da un giocatore (vedi Saccheggio a pagina 27 per i dettagli) al fine di ottenere vari effetti. Esistono due tipi di tessere tesoro: le tessere “obiettivo” e le tessere numerate. Le tessere obiettivo sono importanti per il completamento di uno scenario e le regole per saccheggiarle sono specificate nello scenario stesso. Le tessere “obiettivo” si ricostituiscono ogni volta che uno scenario viene giocato. Le tessere numerate possono fornire benefici di vario tipo. Quando una tessera numerata viene saccheggiata, il giocatore saccheggiatore deve immediatamente consultare l’indice dei tesori in fondo al Libro degli Scenari utilizzando il numero di riferimento della tessera per scoprire cosa ha saccheggiato. Se è elencato un **oggetto dal nome specifico**, trovate questo oggetto nel mazzo degli oggetti unici e aggiungetelo immediatamente alla vostra riserva di oggetti. Se viene elencato un **modello di oggetto**, trovate tutte le copie di quell’oggetto e aggiungetele alla riserva disponibile della città. Le **tessere tesoro numerate possono essere saccheggiate soltanto una volta**. Dopo che sono state saccheggiate, dovranno essere cancellate con una croce dal Libro degli Scenari come promemoria.

## Livello dello Scenario

Le **statistiche base dei mostri**, i **danni delle trappole**, l’**ammontare di monete d’oro ricevuto dai segnalini denaro** e l’**ammontare di punti esperienza bonus per il completamento di uno scenario** dipendono tutti dal livello dello scenario giocato. Il **livello dello scenario** viene scelto dai giocatori prima che lo scenario inizi ed è basato sul livello medio del gruppo e sulla difficoltà che i giocatori desiderano assegnare allo scenario.

Il livello di uno scenario può essere regolato a un qualsiasi numero compreso tra 0 e 7 ma non può essere cambiato una volta che lo scenario è iniziato. Il livello **consigliato** dello scenario è pari al livello medio dei personaggi del gruppo, diviso due e arrotondato per eccesso; quella sarà considerata la difficoltà “Normale”. Se i giocatori preferiscono un’esperienza di gioco “Facile”, possono ridurre di 1 il livello consigliato dello scenario. Se desiderano un’esperienza di gioco più impegnativa, possono aumentare il livello dello scenario di 1 per un grado di difficoltà “Difficile” o di 2 per “Molto Difficile”.

Difficoltà	Modifica al livello
Facile	-1
Normale	+0
Difficile	+1
Molto Difficile	+2

Livello dello scenario	Livello dei mostri	Conversione in monete d’oro	Danni delle trappole	Punti esperienza bonus
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

**Esempio:** Se un gruppo contiene un personaggio di Livello 6, due personaggi di Livello 4 e un personaggio di Livello 3, la media sarebbe 4,25; dividendola per 2 e arrotondando per eccesso, il risultato sarebbe 3, quindi il livello di difficoltà normale di uno scenario sarebbe 3. La scelta del livello dello scenario dipende esclusivamente dai giocatori. Gli scenari giocati ai livelli più alti conterranno mostri più difficili, ma forniranno anche più monete d’oro e più punti esperienza.

## Variante di Gioco: Informazioni Aperte e Modalità in Solitario

Un singolo giocatore può giocare la modalità in solitario controllando due o più personaggi contemporaneamente. Tuttavia, parte della difficoltà del gioco consiste nel non sapere esattamente cosa faranno gli altri personaggi nei loro turni. Dato che un giocatore in solitario è in possesso di informazioni precise su ciò che fa ogni personaggio e può coordinarsi più efficacemente, il gioco diventa più facile. Per compensare tutto questo, il giocatore in solitario dovrà **aumentare di 1 il livello dei mostri e dei danni delle trappole di ogni singolo scenario senza aumentare la conversione in monete d'oro e i punti esperienza bonus.**

Livello dello scenario	Livello dei mostri	Conversione in monete d'oro	Danni delle trappole	Punti esperienza bonus
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Inoltre, se lo desidera, un gruppo di giocatori può anche giocare mantenendo tutte le informazioni aperte aumentando la difficoltà allo stesso modo della modalità in solitario. Giocare con le informazioni aperte significa che i giocatori possono condividere i contenuti esatti delle loro mani e discutere nel dettaglio di ciò che intendono fare. **Questa non è la modalità consigliata per il gioco**, ma certi gruppi potrebbero preferirla.

## Panoramica di un Round

Uno scenario è composto da una serie di **round** che si susseguono finché i giocatori non soddisfano le condizioni di vittoria dello scenario o non falliscono. Un round è composto dai passi seguenti:

- 1. Selezione delle carte:** Ogni giocatore seleziona due carte da giocare dalla sua mano oppure dichiara di voler effettuare un'azione di riposo lungo per il round.
- 2. Determinare l'iniziativa:** I giocatori rivelano le loro carte per il round e viene rivelata anche una carta capacità per ogni tipo di mostro attualmente in gioco. Si determina poi un ordine di iniziativa in base ai valori di iniziativa di queste carte rivelate.
- 3. Turni dei personaggi e dei mostri:** Partendo con chi ha il valore di iniziativa più basso, i giocatori e i mostri svolgeranno i loro turni effettuando le azioni sulle loro carte, che potrebbero essere modificate dalle carte oggetto dei personaggi.
- 4. Riordino:** Alla fine del round potrebbe essere necessario riordinare l'area di gioco (vedi Fine del Round a pagina 32 per i dettagli).

## Selezione delle Carte

All'inizio di un round, ogni giocatore seleziona segretamente due carte dalla sua mano, da giocare a faccia in giù davanti a lui. Tra le due carte, una dovrebbe essere selezionata come **carta primaria**, che determinerà l'ordine di iniziativa del giocatore per quel round (vedi Determinare l'Iniziativa a pagina 18 per i dettagli).

I giocatori non devono mostrare agli altri giocatori le carte della loro mano, né fornire informazioni specifiche su **un qualsiasi valore numerico o titolo** delle loro carte. Tuttavia, è loro consentito fare commenti generici sulle proprie azioni nel corso del round e discutere la strategia.

- **Esempi di comunicazione appropriata:** “Attacco questa guardia circa alla metà del round.” “Ho intenzione di muovermi qui e di curarti più o meno all’inizio del round, prima che i mostri attacchino, se tutto va bene.”
- **Esempi di comunicazione inappropriata:** “Devi avere un’iniziativa inferiore a 17 per agire prima di me.” “Dovrei infliggere 4 danni al bandito, quindi non devi preoccuparti di lui.” “Userò Eruzione Impalante e spazzerò via tutti.”

Durante il turno di un giocatore, le due carte giocate saranno utilizzate per effettuare azioni per poi essere **scartate, perse** o **attivate** in base alle azioni effettuate. Le carte giocate vengono normalmente collocate nella **pila degli scarti** di un giocatore, a meno che non sia specificato diversamente. Le carte **scartate** possono essere rimesse nella **mano** di un giocatore attraverso il **riposo** (vedi sotto). Se l’azione effettuata di una carta contiene un simbolo  nell’angolo in basso a destra del campo delle azioni, la carta deve invece essere collocata nella **pila delle carte perse** del giocatore. Le carte **perse** possono essere rimesse nella mano di un giocatore durante uno scenario solo utilizzando un’azione speciale di **recupero**. Sia che la carta corrispondente vada persa, sia che vada scartata, alcune azioni potrebbero contenere un effetto **attivo** (denotato dai simboli qui a destra). Invece di essere collocata nella pila degli scarti o in quella delle carte perse, la carta viene collocata nell’**area attiva** davanti al giocatore per tenere traccia dell’effetto. Una volta che l’effetto si è esaurito, la carta viene poi trasferita nella pila appropriata (vedi Bonus Attivi alle pagine 25-26 per i dettagli).

I giocatori **devono** scegliere se giocare due carte dalla loro mano o dichiarare un’**azione di riposo lungo** all’inizio di **ogni** round. Se a un giocatore resta una sola carta o nessuna carta nella mano, l’azione di riposo lungo è la sua unica opzione. Se **nemmeno** questa opzione è disponibile all’inizio di un round perché a un giocatore rimane una sola carta o nessuna carta anche nella pila degli scarti, quel giocatore è considerato **sfinito** e non può più partecipare allo scenario (vedi Sfinimento a pagina 28 per i dettagli).



*Nella pila delle  
carte perse*



*Recupero*



*Bonus  
Persistente*



*Bonus di Round*

*Effetti Attivi*

## RIPOSARE

Riposare è il modo principale in cui i giocatori possono rimettere le carte scartate nella loro mano di carte disponibili. Quando riposa, un giocatore può scegliere tra due opzioni: un **riposo breve** o un **riposo lungo**. In entrambi i casi, l’azione di riposo può essere effettuata **soltanto** se un giocatore possiede due o più carte nella sua pila degli scarti e un’azione di riposo risulta **sempre** nella perdita di una delle carte scartate.

- **Riposo breve:** Durante il passo di riordino di un round, un giocatore può effettuare un riposo breve. Questo consente a quel giocatore di mescolare immediatamente la sua pila degli scarti e di collocare **casualmente** una delle carte nella pila delle carte perse, per poi rimettere il resto delle carte scartate nella sua mano. Se invece il giocatore vuole **conservare** la carta che è andata persa casualmente, può scegliere di subire 1 danno e di perdere **casualmente** una carta scartata **diversa**, ma può fare questo soltanto una volta per riposo.
- **Riposo lungo:** Un riposo lungo va dichiarato durante il passo di selezione delle carte di un round e costituisce l’intero turno del giocatore per quel round. I giocatori che riposano sono considerati dotati di un valore di iniziativa di 99. Nel turno del giocatore, alla fine dell’ordine di iniziativa, egli deve **scegliere** quale delle sue carte scartate mettere nella pila delle carte perse e poi rimettere il resto delle carte scartate nella sua mano. Il personaggio che riposa effettua anche un’azione “Cura  2, Se Stesso” e **ripristina tutte le sue carte oggetto spese**.

## Determinare l'Iniziativa

Dopo che i giocatori hanno selezionato le loro due carte azione o hanno dichiarato un riposo lungo, rivelano una carta capacità dei mostri per ogni tipo di mostro di cui è attualmente presente almeno una miniatura sulla mappa. Inoltre, ogni giocatore che non effettua un riposo lungo rivela le sue carte selezionate per il round, collocando la **carta primaria** in cima in modo che il suo valore di iniziativa sia visibile.

L'ordine di iniziativa viene determinato confrontando i valori di iniziativa su tutte le carte capacità dei mostri giocate e su tutte le carte primarie dei giocatori. Chiunque possiede il valore di iniziativa più basso svolge il suo turno per primo, poi si prosegue con chi possiede quello immediatamente più alto e così via, finché tutte le miniature sul tabellone non hanno agito. Quando è il turno di agire di un tipo di mostro, ogni mostro di quel tipo effettua le azioni elencate sulla carta capacità giocata, partendo dagli elite e poi proseguendo con i mostri normali in ordine numerico ascendente di pedina.

Se si verifica una parità di iniziativa tra i giocatori, si consulta la carta non primaria di ogni giocatore per dirimere la parità (se la parità permane, i giocatori dovranno decidere di comune accordo chi agisce per primo). In caso di parità tra un giocatore e un tipo di mostro, il giocatore agisce per primo. In caso di parità tra due tipi di mostro, i giocatori decidono quale tipo di mostro agisce per primo.

**Esempio:** All'inizio del round, il Bruto decide che desidera giocare le due carte mostrate. Decide inoltre che vuole agire verso la fine del round, quindi sceglie la "61" come sua carta primaria. Se avesse voluto agire prima nel turno, avrebbe potuto scegliere la "15" come sua carta primaria. La Canaglia rivela una carta primaria con iniziativa "86"; mentre le carte capacità messe in gioco dei mostri Ossa Viventi e Bandito Arciere possiedono rispettivamente iniziativa "45" e "32". I Banditi Arcieri si attivano per primi, poi tocca a tutte le Ossa Viventi, poi al Bruto e infine alla Canaglia.



## Turno dei Personaggi

Nel proprio turno, un personaggio effettua l'azione **superiore** di una delle due carte capacità giocate e l'azione **inferiore** dell'altra. La designazione della **carta primaria** allo scopo di determinare l'iniziativa **non è più rilevante**. Ogni carta può essere giocata per prima per la sua azione superiore o inferiore. Quando si gioca l'azione di una carta, le capacità dell'azione devono essere risolte nell'ordine in cui sono scritte e non possono essere interrotte dall'azione dell'altra carta. Non appena l'azione di una carta è stata completata, la carta viene immediatamente collocata nell'area appropriata (pila degli scarti, pila delle carte perse o area attiva) prima che accada qualsiasi altra cosa. I giocatori sono generalmente liberi di scegliere di non effettuare alcune o tutte le parti dell'azione sulla carta; **devono** tuttavia effettuare qualsiasi parte che causerà un effetto negativo (ad esempio ridurre punti ferita, perdere carte o causare una condizione negativa) su se stessi o sui loro alleati. Un **alleato** è una qualsiasi miniatura che combatta con un personaggio. Questo termine include le miniature evocate, ma non include il personaggio stesso. Le capacità non possono influenzare gli alleati, a meno che la carta o le regole non specifichino diversamente.

I giocatori possono anche utilizzare **qualsiasi carta che giochino** come azione base "Attacco 2" sulla metà **superiore** o un'azione base "Movimento 2" sulla metà **inferiore**. Se una carta viene utilizzata in questo modo, deve sempre essere scartata, a prescindere da ciò che è stampato su di essa. Nel proprio turno, prima, durante, o dopo avere effettuato le loro due azioni, i giocatori possono utilizzare un qualsiasi numero di oggetti che hanno equipaggiato.



## MOVIMENTO



Una capacità “**Movimento X**” consente a un personaggio di muoversi **fino a un massimo** di X esagoni sulla mappa. Le miniature (personaggi e mostri) possono muoversi attraverso gli alleati, ma non possono muoversi attraverso i nemici o gli ostacoli. Le trappole e gli altri effetti del terreno degli esagoni devono essere risolti quando una miniatura entra in un esagono a seguito di un movimento normale. Una miniatura non può terminare il suo movimento nello stesso esagono di un'altra miniatura. Le miniature non possono **mai** muoversi attraverso le pareti.



Alcune capacità Movimento sono seguite dalla specifica “Salto”. **Movimento X (Salto)** consente al personaggio di ignorare tutte le miniature e gli effetti del terreno durante il suo movimento. Tuttavia, l'ultimo esagono di un salto è considerato un movimento normale e deve quindi rispettare le normali regole soprastanti relative al movimento.



Alcune miniature potrebbero possedere il tratto speciale “**Volante**”. Questo consente alle miniature di ignorare qualsiasi miniatura e tessera del terreno durante qualsiasi parte del loro movimento (incluso l'ultimo esagono), fatta **eccezione** per il fatto che devono comunque concludere il loro movimento in un esagono **non occupato** (che non contenga alcuna miniatura). Questo vale anche per i movimenti obbligati come SPINGERE o TIRARE. Se una miniatura perde il suo tratto Volante mentre occupa un esagono ostacolo, subisce danni come se avesse fatto scattare una trappola danneggiante e poi si muove immediatamente fino all'esagono **vuoto** più vicino (un esagono che non contenga miniature, segnalini o tessere sovrapponibili di alcun tipo ad eccezione di corridoi, piastre a pressione e porte aperte).

## RIVELARE UNA STANZA

Durante una qualsiasi parte del suo movimento, se un personaggio entra in una tessera porta chiusa, girate la tessera porta sul lato aperto e rivelate immediatamente la stanza adiacente sull'altro lato della porta. Il Libro degli Scenari specificherà quindi quali mostri, segnalini denaro e tessere sovrapponibili speciali dovranno essere collocati nella stanza rivelata, in base al numero di personaggi (inclusi i personaggi sfiniti). È importante notare che, come nella preparazione dello scenario, i numeri sulle pedine mostro nella nuova stanza dovranno essere collocati casualmente. È possibile che si verifichi una penuria di certi tipi specifici di pedine mostro quando si rivela una stanza. Se questo accade, collocate soltanto le pedine disponibili, a partire dai mostri più vicini al personaggio che ha rivelato la stanza.

Una volta che tutto è stato collocato nella nuova stanza, pescate ora una carta capacità per qualsiasi tipo di mostro presente che ne sia privo. Non appena il turno del personaggio che ha rivelato la stanza è terminato, si guardano i valori di iniziativa di tutti i mostri nella nuova stanza e qualsiasi tipo di mostro che abbia un valore di iniziativa inferiore al personaggio che ha rivelato la stanza (vale a dire quelli che avrebbero dovuto agire prima nel round) devono immediatamente svolgere il loro turno (nel normale ordine di iniziativa, nel caso di più tipi di mostro che si trovino in questa situazione). Questo garantisce che tutti i mostri rivelati nella nuova stanza svolgano **sempre** un turno nel round in cui vengono rivelati.

## ATTACCO



Una capacità “**Attacco X**” consente a un personaggio di infliggere un ammontare base X di danni a un nemico entro la sua gittata. Le miniature non possono attaccare i loro alleati. Esistono due tipi di attacchi: **a distanza** e **in mischia**.



Gli **attacchi a distanza** sono accompagnati da un valore di “**Gittata Y**”, che indica che un qualsiasi nemico entro Y esagoni può essere bersagliato dall'attacco. Un qualsiasi attacco a distanza che bersagli un nemico adiacente ottiene Svantaggio contro quel bersaglio (vedi Vantaggio e Svantaggio alle pagine 20-21 per i dettagli).

Gli **attacchi in mischia** non sono accompagnati da un valore di gittata e sono considerati dotati di una gittata base di 1 esagono, il che significa che solitamente bersagliano i nemici adiacenti.

**Linea di vista:** Tutti gli attacchi in mischia e a distanza possono essere effettuati soltanto contro i nemici in linea di vista, il che significa che deve essere possibile tracciare una linea da un qualsiasi angolo dell'esagono dell'attaccante fino a un qualsiasi angolo dell'esagono del difensore, senza toccare nessuna parte di una parete (ovvero il bordo di una tessera della mappa o l'intera area di un qualsiasi esagono non completo che si trovi lungo i bordi della tessera di una mappa, a meno che non sia coperto da una tessera sovrapponibile). Soltanto le pareti bloccano la linea di vista. Inoltre, **una qualsiasi capacità** che specifichi un valore di gittata può essere effettuata soltanto su una miniatura in linea di vista. Se una capacità non di attacco non specifica un valore di gittata, allora non è richiesta linea di vista. Va ricordato inoltre che due esagoni separati dalla linea di una parete non sono considerati adiacenti e che non è possibile conteggiare la gittata passando attraverso le pareti.

Durante un attacco, il valore di attacco base scritto sulla carta può essere modificato da tre tipi di valori nell'ordine seguente. Questi passi vanno ripetuti per ogni singolo nemico bersagliato dall'attacco:

- I **modificatori di attacco dell'attaccante** si applicano per primi. Questi modificatori includono bonus e penalità delle carte capacità attive, degli oggetti e di altre fonti (per esempio, l'effetto della condizione VELENO: +1 Attacco).
- Poi, si pesca una **carta modificatore di attacco** dal mazzo dei modificatori di attacco dell'attaccante e la si applica.
- Infine, si applicano i **bonus difensivi del difensore**. Questo riduce il valore dell'attacco in arrivo su ogni singolo nemico bersagliato di un ammontare basato sul modificatore di scudo di ogni singolo difensore, o su altri bonus difensivi.
- Se esistono più modificatori in un qualsiasi singolo passo del processo, il giocatore sceglie l'ordine in cui applicarli. Va inoltre ricordato che, dal momento che i bonus vengono applicati **per ogni bersaglio**, è possibile che la stessa azione di attacco finisca per infliggere danni diversi a ogni nemico che bersaglia.

**Esempio:** La Canaglia effettua una capacità "Attacco 3" su un Bandito Guardia elite adiacente. La Canaglia aggiunge un modificatore di attacco +2 a causa delle condizioni specifiche definite dalla carta e ha anche diritto a raddoppiare l'attacco grazie a una carta attiva davanti a sé. Sceglie di aggiungere il +2, quindi raddoppia il risultato, ottenendo un "Attacco 10". Dopodiché gioca una carta modificatore di attacco e rivela un "-1", quindi l'attacco è ridotto a 9. Infine, il Bandito Guardia possiede un valore di scudo pari a 1, quindi il valore di attacco è ridotto a 8 e il bandito subisce 8 danni.

Si tiene traccia dei danni subiti da un mostro posizionando i corrispondenti segnalini sulla tasca statistiche nella sezione corrispondente al numero di quella specifica pedina mostro. Quando un mostro scende a zero o meno punti ferita a seguito di un attacco o di una qualsiasi fonte di danno, quel mostro muore immediatamente e viene rimosso dal tabellone. Gli eventuali effetti aggiuntivi di un attacco non sono applicati una volta che un mostro è morto.

Quando un mostro muore, si colloca anche un segnalino denaro sull'esagono dove è morto, se il mostro non era stato evocato o generato.

## VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Alcuni attacchi possono disporre di **Vantaggio** o di **Svantaggio**.

- Un attaccante con **Vantaggio** pesca due carte modificatore dal suo mazzo e usa la **migliore** delle due **a**. Se pesca una carta modificatore a catena, il suo effetto è aggiunto all'altra carta giocata **b**. Se pesca due carte modificatore a catena, continua a pescare carte finché non pesca una carta che non sia un modificatore a catena e somma assieme tutti gli effetti pescati **c**.



- Un attaccante con **Svantaggio** pesca due carte modificatore dal suo mazzo e usa la **peggiore** delle due **d**. In caso di Svantaggio, i modificatori a catena vanno ignorati **e**. Se il giocatore pesca due carte modificatore a catena, continua a pescare carte finché non pesca una carta che non sia un modificatore a catena e poi applica solo l'effetto dell'ultima carta pescata **f**.



Esempio di una capacità che dà Vantaggio

Se c'è ambiguità su quale sia la migliore o la peggiore carta pescata, si usa la carta pescata per prima. Questa ambiguità può verificarsi quando si confrontano uno o più effetti aggiuntivi forniti dalle carte modificatore di attacco (per esempio, infusioni elementali, condizioni negative ecc). Tutti gli effetti aggiuntivi devono essere considerati dotati di un valore numerico positivo ma indefinito.

Le istanze di Vantaggio e Svantaggio sono fornite principalmente da certe capacità specifiche dei mostri o dei personaggi. Tuttavia, anche un qualsiasi attacco a distanza che bersagli un nemico adiacente ottiene Svantaggio per quel bersaglio. Le istanze di Vantaggio e Svantaggio non sono cumulative e se un attacco riceve sia istanza di Vantaggio che di Svantaggio, tali istanze si annullano a vicenda e l'attacco è effettuato normalmente.

## EFFETTI AD AREA

Alcuni attacchi e altre capacità consentono alle miniature di bersagliare più esagoni o più bersagli simultaneamente. In questi casi, l'area di effetto della capacità è mostrata sulla carta capacità. **Nota: Qualsiasi orientamento del diagramma raffigurato è valido. Ricordate inoltre che ogni bersaglio costituisce un attacco separato (si pesca una carta modificatore di attacco separata), ma tutti gli attacchi, insieme, costituiscono una singola azione di attacco.**

**a** Il colore grigio indica l'esagono dove la miniatura si trova attualmente. Un attacco ad area che include un esagono grigio è sempre considerato un attacco in mischia.



**b** Il colore rosso indica gli esagoni con i nemici influenzati dalla capacità.

Nel caso di un attacco ad area a distanza, soltanto uno degli esagoni rossi deve trovarsi entro la gittata specificata e non è necessario che contenga un nemico. Tuttavia, sia nel caso degli attacchi ad area in mischia che in quelli a distanza, **potete attaccare soltanto i nemici negli esagoni fino a cui avete linea di vista.**



**Esempio:** Questo attacco indica che la miniatura può effettuare "Attacco 4" a distanza su un gruppo di tre esagoni, fintanto che **almeno uno di quegli esagoni si trova entro Gittata 3.**



**Esempio:** Questo attacco indica che la miniatura può effettuare "Attacco 3" in mischia su un gruppo di tre esagoni.



Alcuni attacchi sono accompagnati da un valore di "Bersagli X", che significa che il personaggio può bersagliare con quell'attacco un numero X di nemici diversi entro la gittata di attacco.

Per un qualsiasi attacco che bersagli più nemici, si pesca una carta modificatore di attacco per **ogni bersaglio**. Non è possibile bersagliare lo stesso nemico con più attacchi della stessa capacità. **Nota:** Le capacità non possono **mai** bersagliare gli alleati (le capacità positive destinate agli alleati usano il termine "influenzare" anziché "bersagliare"). Un alleato può trovarsi nell'area influenzata dell'attacco, ma **non ne sarà bersagliato.**

È inoltre importante ricordare che fintanto che un attacco non specifica una gittata, è considerato un attacco in mischia, quindi è possibile attaccare un bersaglio non adiacente con un attacco in mischia se la configurazione degli esagoni lo permette.

## EFFETTI DEGLI ATTACCHI

Le capacità di attacco hanno spesso effetti che incrementano il loro potere. Se l'effetto di un attacco compare su una carta capacità dopo un attacco, il bersaglio o i bersagli dell'attacco sono soggetti anche all'effetto aggiuntivo, dopo che i danni dell'attacco sono stati risolti. **Gli effetti degli attacchi vengono applicati a prescindere dal fatto che l'attacco corrispondente infligga danni o meno.** Questi effetti (ad eccezione dell'ottenimento dei punti esperienza) sono facoltativi e possono essere saltati. Alcune azioni dei personaggi consentono di applicare questi effetti senza un attacco; in questi casi, il bersaglio dell'effetto è scritto sulla carta capacità.



**SPINGERE X** – Il bersaglio è obbligato a muoversi di X esagoni in una direzione specificata dall'attaccante, ma per ogni esagono in cui si muove, il bersaglio deve posizionarsi **più lontano** dall'attaccante rispetto a dove si trovava in precedenza. Se non ci sono esagoni disponibili in cui spingere il bersaglio, l'effetto di spingere termina. Il bersaglio può essere spinto attraverso i suoi alleati, ma non attraverso i suoi nemici.



**TIRARE X** – Il bersaglio è obbligato a muoversi di X esagoni in una direzione specificata dall'attaccante, ma per ogni esagono in cui si muove, il bersaglio deve posizionarsi **più vicino** all'attaccante rispetto a dove si trovava in precedenza. Se non ci sono esagoni disponibili in cui tirare il bersaglio, l'effetto di tirare termina. Il bersaglio può essere tirato attraverso i suoi alleati, ma non attraverso i suoi nemici. Sia gli effetti di tirare che quelli di spingere sono considerati movimenti, tuttavia non sono influenzati dal terreno difficile.



**PERFORARE X** – L'attacco ignora fino a X punti dello Scudo del bersaglio. A differenza degli altri effetti, PERFORARE si applica quando si calcolano i danni dell'attacco, anziché dopo.

*Esempio: Una capacità Attacco 3 con PERFORARE 2 usata su un mostro con Scudo 3 ignorerà due punti Scudo del mostro e infliggerà 2 danni (già modificati da una carta modificatore di attacco).*



**AGGIUNGERE BERSAGLIO** – Se una miniatura innesca questo effetto con un'azione di attacco, quella miniatura può aggiungere un bersaglio aggiuntivo entro gittata a quell'attacco. Tutti gli effetti e le condizioni aggiunte dell'azione di attacco vengono applicate anche al bersaglio, ad eccezione di quegli effetti che produrrebbero ulteriori bersagli aggiuntivi al di fuori del bersaglio originale aggiunto (per esempio, gli attacchi ad area).

## CONDIZIONI

Certe capacità possono applicare delle condizioni ai loro bersagli. Quando si applica una condizione a una miniatura (ad eccezione di MALEDIZIONE e BENEDIZIONE), il rispettivo segnalino viene collocato sulla tasca statistiche, nella sezione corrispondente al numero della pedina mostro specifica, per rappresentare l'effetto. La condizione rimane sulla miniatura finché i requisiti per rimuovere gli effetti specifici non vengono soddisfatti. Soltanto una condizione per ogni tipo alla volta può essere applicata a una qualsiasi miniatura; tuttavia, le condizioni possono essere applicate nuovamente per ripristinare la loro durata.

Le condizioni seguenti sono **condizioni negative**. Se una capacità contiene il nome di una di queste condizioni, tale condizione è applicata a tutti i bersagli di quella capacità, dopo che l'effetto principale della capacità è stato applicato. Le condizioni si applicano a prescindere dal fatto che l'attacco abbia inflitto danni o meno.



**VELENO** – Se una miniatura è avvelenata, tutti i nemici aggiungono +1 Attacco a tutti i loro attacchi che bersagliano quella miniatura. Se una capacità di Cura viene utilizzata su una miniatura avvelenata, il segnalino VELENO viene rimosso e la Cura non ha altro effetto.



**FERITA** – Se una miniatura è ferita, subisce 1 danno all'inizio di ogni suo turno. Se una capacità di Cura viene utilizzata su una miniatura ferita, il segnalino FERITA viene rimosso e la Cura continua normalmente. Se una miniatura è sia avvelenata che ferita, una capacità di Cura rimuoverà entrambe le condizioni ma non avrà altro effetto.



**IMMOBILIZZARE** – Se una miniatura è immobilizzata, non può effettuare alcuna capacità di **movimento**. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino IMMOBILIZZARE viene rimosso.



**DISARMARE** – Se una miniatura è disarmata, non può effettuare alcuna capacità di **attacco**. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino DISARMARE viene rimosso.



**STORDIRE** – Se una miniatura è stordita, non può effettuare **alcuna** capacità o utilizzare oggetti, può solo **effettuare un riposo lungo** (nel caso dei personaggi). Alla fine del suo turno successivo, il segnalino STORDIRE viene rimosso. I giocatori devono comunque giocare due carte o riposare nel loro turno; se un giocatore gioca due carte mentre è stordito, le azioni giocate non vengono utilizzate e le carte vengono semplicemente scartate.



**CONFONDERE** – Se una miniatura è confusa, ottiene Svantaggio a tutti i suoi attacchi. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino CONFONDERE viene rimosso.



**MALEDIZIONE** – Se una miniatura è maledetta, deve mescolare una carta MALEDIZIONE in ciò che rimane del suo mazzo dei modificatori di attacco. Quando questa carta viene rivelata in occasione di uno degli attacchi della miniatura, viene rimossa dal mazzo invece di essere collocata nella pila degli scarti dei modificatori di attacco. È importante notare che esistono due mazzi separati delle maledizioni: 10 carte con un  nell'angolo in basso a sinistra e 10 carte con un . Le carte  possono essere collocate soltanto nel mazzo dei modificatori di attacco dei mostri (quando un mostro viene maledetto) e le carte  possono essere collocate soltanto nel mazzo dei modificatori attacco di un personaggio (quando un personaggio o un'evocazione di un personaggio viene maledetto). Quindi è possibile collocare soltanto un massimo di 10 carte maledizione in un qualsiasi mazzo.



Le condizioni seguenti sono **condizioni positive**. Le miniature possono applicare le condizioni positive a se stesse o agli alleati attraverso alcune azioni specifiche. Le condizioni positive non possono essere rimosse prematuramente.



**INVISIBILE** – Se una miniatura è invisibile, un nemico non può focalizzarsi su di essa o bersagliarla. L'invisibilità non influenza le interazioni di una miniatura con i suoi alleati. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino INVISIBILE viene rimosso. I mostri considerano i personaggi invisibili esattamente come se fossero ostacoli.



**RINFORZO** – Se una miniatura viene rinforzata, ottiene Vantaggio a tutti i suoi attacchi. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino RINFORZO viene rimosso.



**BENEDIZIONE** – Se una miniatura è benedetta, deve mescolare una carta BENEDIZIONE in ciò che rimane del suo mazzo dei modificatori di attacco. Quando questa carta viene rivelata in occasione di uno degli attacchi della miniatura, viene rimossa dal mazzo invece di essere collocata nella pila degli scarti dei modificatori di attacco.



## INFUSIONI ELEMENTALI

Ad alcune capacità è associata un'affinità elementale (come **Fuoco, Ghiaccio, Aria, Terra, Luce** o **Oscurità**). Se uno di questi simboli è visibile direttamente nella descrizione di un'azione , significa che effettuando una qualsiasi parte dell'azione, la miniatura deve infondere nel campo di battaglia quell'elemento. Questo è rappresentato spostando il segnalino dell'elemento corrispondente sulla colonna "Forte" della plancia delle infusioni elementali **alla fine del turno** in cui la capacità è stata utilizzata.



Alla fine di ogni round, tuttavia, tutte le infusioni elementali si indeboliscono, spostandosi di **un passo** verso sinistra sulla plancia, da “Forte” a “Debole” **oppure** da “Debole” a “Inerte”.



Le infusioni elementali possono essere utilizzate per aumentare gli effetti di certe capacità. Questo aumento è rappresentato da un simbolo elementale coperto da una rossa , seguita da due punti e dal modo in cui la capacità è aumentata se l'elemento viene consumato. Se viene utilizzata una capacità che consuma un elemento e il segnalino elemento corrispondente si trova sulla colonna Forte o Debole, quel segnalino elemento **può** essere utilizzato per aumentare la capacità spostandolo sulla colonna Inerte. Una singola icona non può essere utilizzata per consumare più di un'infusione e **non è possibile creare un elemento e consumarlo nello stesso turno**; potrà però essere consumato da qualcuno il cui turno giunga successivamente nell'ordine di iniziativa dello stesso round.

Se una capacità contiene più aumenti separati, il giocatore può scegliere quali aumenti utilizzare in un qualsiasi ordine. Se un singolo aumento elenca gli utilizzi di più elementi, tutti gli elementi devono essere utilizzati per attivare l'aumento.

Proprio come i personaggi, anche i mostri hanno la capacità di creare e consumare elementi. I mostri consumano sempre gli elementi se possono, e ogni mostro attivato di quel tipo (quindi, non solo il primo mostro che l'ha consumato) otterrà il beneficio dell'elemento consumato.



Questo cerchio multicolore rappresenta **un qualsiasi singolo elemento** tra i sei esistenti. Se questo simbolo è presente su una carta capacità dei mostri, i giocatori scelgono quale elemento viene creato o consumato.



Fuoco



Ghiaccio



Aria



Terra



Luce



Oscurità



Plancia delle Infusioni Elementali

## BONUS ATTIVI

Alcune capacità possono fornire a un personaggio (o ai suoi alleati) dei bonus ad altre capacità, che possono essere di natura **persistente** fino a quando certe condizioni non sono soddisfatte, **oppure** fino alla fine del **round**. Queste capacità sono denotate da simboli e le carte con questi effetti vanno giocate nell'**area attiva** di fronte al giocatore per tenere traccia di questi bonus.

I **bonus persistenti** possono essere identificati dal simbolo  mostrato sulla carta. Gli effetti di queste capacità sono attivi dal momento in cui la carta viene giocata e durano fino a quando le condizioni specificate sulla carta non sono state soddisfatte. Queste condizioni solitamente richiedono di contare il numero di volte in cui un particolare evento di gioco si è verificato, come effettuare un attacco o difendersi da un attacco. Collocate un segnalino sulla prima posizione contrassegnata dell'azione sulla carta e fatelo avanzare di una casella ogni volta che l'effetto è innescato, da sinistra a destra, dall'alto in basso. Quando la capacità è stata utilizzata una volta per ogni casella sulla carta, rimuovete la carta dal gioco collocandola nella pila delle carte perse. I giocatori **devono** utilizzare i benefici di un bonus persistente quando è possibile, anche se facendolo non ottengono alcun beneficio. Se non c'è alcuna condizione specificata o posizione contrassegnata, la carta può rimanere nell'area attiva del giocatore per il resto dello scenario e può essere rimossa in qualsiasi momento collocandola nella pila delle carte perse.

**Esempio:** Il Tessimagine gioca la sua capacità *Armatura di Gelo*, che nega le prossime due fonti di danno contro di lei. Colloca un segnalino personaggio sulla prima casella a forma di cerchio della carta . Poi, ogni volta in cui normalmente subirebbe 1 o più danni, applica il bonus: i danni sono negati e il segnalino viene spostato in avanti di una casella. Una volta che il segnalino è stato spostato due volte, la carta viene spostata nella pila delle carte perse del giocatore e il bonus non è più attivo.



Esempi di Segnalini Personaggio



I **bonus di round** mostrano questo simbolo  sulla carta. L'effetto della capacità sarà attivo dal momento in cui la carta viene giocata fino alla fine del round, quando la carta sarà collocata nella pila degli scarti o nella pila delle carte perse del giocatore (in base alla presenza o meno del simbolo  nell'azione).

Anche se una carta bonus viene collocata nell'area attiva, è comunque considerata **scartata** o **persa**, qualora l'azione contenga anche un simbolo . Queste carte possono essere spostate nella pila appropriata in qualsiasi momento, tuttavia, questo comporta la rimozione immediata degli eventuali bonus che venivano applicati dalla carta.

## SCUDO



Una capacità bonus "Scudo X" fornisce al ricevente un bonus di difesa che riduce di X un qualsiasi attacco in arrivo. Più bonus di scudo sono cumulativi tra loro e possono essere applicati in un qualsiasi ordine. **Un bonus di scudo si applica soltanto ai danni causati da un attacco.**

## RITORSIONE



Una capacità bonus “Ritorsione X” fa in modo che il ricevente infligga X danni alle miniature che lo attaccano da un esagono adiacente, per ogni attacco fatto. Un bonus di ritorsione può anche essere accompagnato da un valore “Gittata Y”, che significa che i danni della ritorsione sono applicati a un qualsiasi attaccante entro Y esagoni. Una ritorsione ha effetto dopo l’attacco che l’ha attivata. Se la miniatura che effettua la ritorsione è uccisa o resa sfinite dall’attacco, la ritorsione non si attiva. Più bonus di ritorsione sono cumulativi tra loro e la ritorsione in sé non è considerata un attacco e nemmeno un effetto bersagliante.

## CURA



Una capacità “Cura X” consente a una miniatura di restituire X punti ferita a se stessa o a un alleato entro gittata della capacità. Le cure sono sempre accompagnate da una delle due categorie:

- “Gittata Y” significa che un qualsiasi alleato entro Y esagoni, o la miniatura stessa che effettua la cura, può essere influenzato dalla cura. Come tutte le capacità a distanza, il ricevente deve trovarsi in linea di vista.
- “Se Stesso” significa che la miniatura può influenzare soltanto se stessa con la cura.

## EVOCAZIONE

Alcune capacità evocano altre miniature alleate sul tabellone.

Le miniature evocate (evocazioni) vengono collocate in un esagono vuoto adiacente alla miniatura che effettua l’evocazione. Se non ci sono esagoni disponibili, la capacità di evocazione non può essere utilizzata. Le evocazioni sono rappresentate da un segnalino evocazione colorato. Esistono segnalini evocazione di otto colori diversi per consentire di tenere traccia di più evocazioni allo stesso tempo; i giocatori possono assegnare il colore che preferiscono a una specifica evocazione, collocando i segnalini indicatori corrispondenti sulle loro carte capacità di evocazione per una facile consultazione.

Le evocazioni possiedono le statistiche base dei punti ferita, valore di attacco, valore di movimento e valore di gittata, nonché gli eventuali tratti speciali, scritti sulla carta capacità. Un’evocazione è considerata un bonus persistente (la carta viene collocata nell’area attiva) fintanto che l’evocazione non perde tutti i suoi punti ferita, oppure la sua carta capacità corrispondente non viene rimossa dall’area attiva, o l’evocatore diventa sfinite, nel qual caso l’evocazione viene rimossa dal tabellone.

Il turno di un’evocazione nell’ordine di iniziativa viene sempre **immediatamente prima di quello del personaggio che l’ha evocata** ed è separato dal turno del personaggio. Le evocazioni non sono controllate dal giocatore evocante, ma obbediscono invece alle regole automatizzate dei mostri, seguendo permanentemente la carta capacità “**Movimento+0, Attacco+0**” (vedi Turno dei Mostri alle pagine 29–32 per i dettagli) e usando il mazzo dei modificatori di attacco del giocatore per effettuare i suoi attacchi.

Un giocatore può avere più capacità di evocazione in gioco simultaneamente, in questo caso tali evocazioni agiscono nell’ordine in cui sono state evocate. Le miniature evocate non effettuano **mai** un turno nel round in cui sono evocate. Le uccisioni delle evocazioni vanno attribuite al proprietario dell’evocazione.



Segnalini evocazione



Segnalini indicatori dell’evocazione

## RECUPERARE E RIPRISTINARE

Certe capacità consentono a un giocatore di **recuperare** le carte **capacità** scartate o perse. Questo significa che il giocatore può guardare la sua pila degli scarti o delle carte perse (o le carte scartate o perse nella sua area attiva), selezionare fino al numero massimo di carte specificato nella capacità e rimetterle immediatamente nella sua mano. Alcune carte, tuttavia, **non possono essere recuperate o ripristinate una volta perse**. Queste carte mostrano il simbolo , che si applica alla carta a prescindere dal modo in cui essa sia andata persa o consumata.

Le capacità di **ripristinare** consentono ai giocatori di ottenere nuovamente l'utilizzo delle carte **oggetto** spese o consumate.

Sia nel caso del recupero che del ripristino, il tipo di carta ottenuto (scartata o persa per le carte capacità, spesa o consumata per le carte oggetto) è specificato nella capacità.



Recupera una  
Carta Capacità



Ripristina  
un Oggetto



Non può essere recuperata  
o ripristinata una volta  
persa o consumata

## SACCHEGGIO



Una capacità "Saccheggio X" consente al personaggio di raccogliere ogni segnalino denaro e tessera tesoro entro gittata X. Questa azione non è influenzata dalle posizioni dei mostri o degli ostacoli, ma va notato che questa è considerata una capacità a distanza ai fini della linea di vista. I segnalini denaro sono custoditi nella riserva personale di un giocatore e non sono condivisi con gli altri giocatori. Se una tessera tesoro viene saccheggiata, si consulta immediatamente il numero di riferimento nell'indice dei tesori in fondo al Libro degli Scenari per determinare cosa è stato trovato (vedi Tesoro a pagina 15 per i dettagli). Se un personaggio saccheggia un oggetto di cui possiede già una copia, il nuovo oggetto viene immediatamente venduto alla riserva disponibile della città (vedi Comprare e Vendere Oggetti a pagina 43 per i dettagli).

## SACCHEGGIO DI FINE TURNO

Oltre alle capacità di saccheggio specifiche, **un personaggio deve anche saccheggiare qualsiasi segnalino denaro o tessera tesoro presente nell'esagono che occupa alla fine del proprio turno**. Le evocazioni dei personaggi non effettuano saccheggi di fine turno.

## OTTENERE PUNTI ESPERIENZA

Alcune azioni riportano un valore in punti esperienza, denotato da . Quando un personaggio effettua quell'azione, ottiene il numero di punti esperienza specificato. Una carta capacità non può essere giocata soltanto per i punti esperienza: un personaggio deve utilizzare una o più delle capacità elencate sulla carta per guadagnare i punti esperienza. Inoltre, a volte l'azione specifica che i punti esperienza si guadagnano soltanto a certe condizioni, come ad esempio consumando un'infusione elementale o se il bersaglio attaccato è adiacente a un alleato dell'attaccante . Anche alcuni bonus persistenti, denotati da , forniscono punti esperienza a un personaggio quando quel bonus viene speso  (vale a dire, quando il segnalino personaggio viene mosso fuori da quella casella). **I personaggi non ottengono automaticamente punti esperienza uccidendo i mostri. Soltanto l'utilizzo di azioni specifiche conferisce punti esperienza.**



Ogni giocatore tiene traccia dei punti esperienza girando la ruota fino al numero appropriato sul lato destro del contatore **C**.



## DANNI AL PERSONAGGIO

Ogni volta che a un personaggio vengono inflitti uno o più **danni**, il giocatore ha due opzioni:

- **Subire i danni e ridurre il totale dei suoi punti ferita sul contatore girando la ruota fino al numero appropriato**, oppure...
- **Scegliere una carta da perdere** dalla sua **mano** o **due carte da perdere** dalla sua **pila degli scarti** per negare i danni (qualsiasi effetto aggiuntivo dell'attacco si applica comunque). **Nota:** Prima che un personaggio agisca in un round, le due carte scelte all'inizio del round non si trovano né nella sua mano, né nelle sue pile degli scarti o delle carte perse, quindi non possono essere perse per negare i danni.

Ogni volta che un personaggio viene curato, **aumentate il totale dei suoi punti ferita sul contatore girando la ruota fino al numero appropriato** **d**. Il contatore non può andare al di sopra del valore massimo di punti ferita indicato sulla plancia personaggio del giocatore **e**.

<b>e</b>		1	2	3	4	5	6	7	8	9
		10	12	14	16	18	20	22	24	26



## SFINIMENTO

Un personaggio può diventare **sfinito** in uno dei due modi seguenti:

- Se un personaggio scende a meno di un punto ferita sul contatore dei punti ferita, oppure...
- Se all'inizio di un round un giocatore non può giocare due carte dalla sua mano (perché possiede una sola carta o non possiede alcuna carta nella sua mano) e non può nemmeno riposare (perché possiede una carta o non possiede alcuna carta nella sua pila degli scarti). Diventare sfinito a causa del numero insufficiente di carte non influenza il totale attuale dei punti ferita del personaggio.

In entrambi i casi, tutte le carte capacità vengono collocate nella pila delle carte perse del personaggio, la miniatura viene rimossa dalla mappa e il personaggio non può più partecipare allo scenario in alcun modo. **Non è possibile tornare indietro una volta che un personaggio è diventato sfinito durante uno scenario**, quindi questa eventualità dovrebbe essere evitata a tutti i costi. Se **tutti** i personaggi diventano sfiniti durante uno scenario, lo scenario è perso.

## OGGETTI

I personaggi possono utilizzare gli oggetti in qualsiasi momento, rispettando le restrizioni scritte sulla carta oggetto, incluso nel mezzo dello svolgimento della capacità di una carta. Tuttavia, se un oggetto influenza un attacco (ad esempio se aggiunge un bonus, un effetto, Vantaggio o Svantaggio), deve essere utilizzato prima che un modificatore di attacco sia pescato. Se un effetto viene aggiunto a un attacco, funziona esattamente come se fosse scritto sulla carta capacità utilizzata per l'attacco. Non esiste limite al numero di oggetti che un personaggio può utilizzare nel suo turno o perfino durante una specifica capacità. Ogni istanza di applicazione degli effetti di una carta oggetto a una determinata situazione è considerata un utilizzo. Come tutte le capacità persistenti, un oggetto con più cerchi di utilizzo **deve** essere utilizzato quando è applicabile a una situazione.

## Turno dei Mostri

Le decisioni dei mostri sono controllate da un sistema di carte azione che **automatizzano** ciò che i mostri faranno nel loro turno nell'ordine di iniziativa. **Non** sono controllati da un giocatore separato. Tutti i mostri effettuano le azioni elencate sulla loro carta capacità per il round nell'ordine scritto. **Non si muovono e non attaccano se quelle azioni non sono elencate sulla loro carta.**

È importante notare che ogni tipo di mostro può appartenere a una delle due tipologie seguenti: **normale** ed **elite**. I mostri normali sono designati da un piedistallo bianco e quelli elite da un piedistallo dorato. Quando un mostro elite agisce, si usano le statistiche della sezione "Elite" sulle carte statistiche dei mostri.

### ORDINE DI AZIONE

Tutti i mostri dello stesso tipo svolgono i loro turni individuali allo stesso valore di iniziativa indicato sulla loro carta capacità dei mostri. **Prima si attivano tutti i mostri elite di un tipo, e poi tutti i mostri normali di quel tipo.** Se sono presenti più tipi di mostro elite o normali di un determinato tipo, allora i mostri si attivano in ordine numerico ascendente in base ai numeri sulle loro pedine **a**.



***Esempio:** Nella disposizione qui a sinistra, il mostro elite di destra **2** si attiverà per primo, seguito dall'altro elite **3**. Poi si attiverà il mostro normale in alto **1**, e poi quello in basso **4**. Anche se **1** è inferiore numericamente a **2** e **3**, il **2** e il **3** sono elite, quindi si attivano per primi.*



Oltre a determinare l'ordine di azione, il numero sulla pedina del mostro **a** corrisponde a una sezione della tasca statistiche del mostro **b**, che può essere usata per tenere traccia dei danni e dei segnalini condizione.

### FOCUS DEI MOSTRI

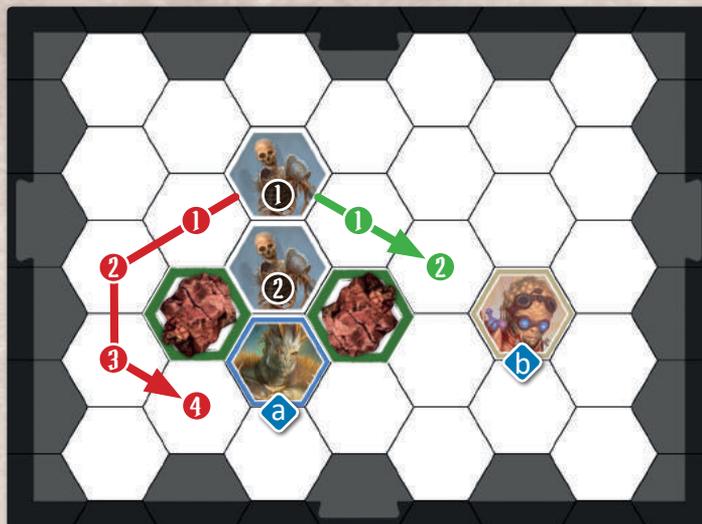
Prima di effettuare una qualsiasi azione sulla sua carta capacità, ogni singolo mostro si focalizzerà (ovvero, determinerà il suo focus) su un nemico specifico, che si tratti di un personaggio o dell'evocazione di un personaggio.

- Un mostro si focalizza sulla miniatura nemica contro cui può effettuare il suo attacco attuale usando l'ammontare minimo di movimento. Trova il percorso più breve possibile per portarsi entro gittata e in linea di vista per usare il suo attacco e la miniatura che può essere attaccata alla fine di quel percorso è il suo focus. Questa miniatura nemica è considerata "la più vicina". Non importa se il mostro non riesce a giungere entro gittata per attaccare con il suo movimento attuale, purché esista un percorso che lo porterà prima o poi entro gittata. Se non compare un attacco sulla carta capacità del mostro per quel round, troverà un nemico su cui focalizzarsi come se fosse dotato di un attacco in mischia. Nel caso in cui il mostro possa muoversi dello stesso numero di caselle per giungere entro gittata (e in linea di vista) di più miniature nemiche (per esempio, se inizia il suo turno entro la gittata di più nemici), la vicinanza all'attuale posizione del mostro (vale a dire il numero di esagoni di distanza, ma il conto va fatto senza "attraversare" le pareti) viene usata per dirimere le eventuali parità al fine di determinare quale miniatura sia "la più vicina".

- Se più nemici sono in parità per essere i più vicini, la seconda priorità è focalizzarsi sul nemico che viene **prima nell'ordine di iniziativa** (in questa ottica, vengono prima le evocazioni e poi il personaggio che le ha evocate, anche nel round in cui sono state evocate; un personaggio che effettui un riposo lungo sarà ultimo in ordine di priorità).

**Esempio:** Anche se il Bruto **a** è fisicamente più vicino al mostro **1**, il mostro sta effettuando un attacco in mischia e può arrivare entro gittata dell'Inventore in meno passi (2 invece di 4), quindi il mostro si focalizza sull'Inventore **b**.

Nel caso in cui non ci siano bersagli validi su cui focalizzarsi in quanto non ci sono esagoni validi da cui un mostro possa attaccare (ad esempio se sono tutti bloccati, occupati o non c'è alcun percorso libero per raggiungerli), a prescindere dal numero di esagoni di cui potrebbe muoversi, un mostro non si muoverà o attaccherà nel suo turno, ma effettuerà qualsiasi altra azione sulla sua carta capacità che gli sia consentita.



## MOVIMENTO DEI MOSTRI

Un mostro può muoversi nel suo turno se “**Movimento±X**” è parte della sua carta capacità. Può muoversi fino a un massimo di esagoni pari al suo valore di movimento base (riportato sulla sua carta statistiche dei mostri) modificato da X (in positivo o in negativo). Se un mostro possiede un movimento ma non un attacco in seguito come parte della sua carta capacità, userà il suo movimento per avvicinarsi il più possibile al bersaglio su cui è focalizzato (determinando il movimento come se il mostro possedesse un attacco in mischia) e muovendosi lungo il percorso più breve possibile per entrare in un esagono adiacente al nemico su cui è focalizzato.

Se un mostro possiede una capacità di attacco in seguito al suo movimento, si muove del minor numero di esagoni possibile in modo da attaccare il nemico su cui è focalizzato con il **massimo dell'effetto**. Se possiede un attacco **in mischia a bersaglio singolo**, non fa altro che muoversi verso l'esagono più vicino adiacente al suo focus per attaccare. Se si tratta di un **attacco a bersagli multipli**, si muove verso una posizione da cui il suo attacco colpirà il nemico su cui è focalizzato e il maggior numero possibile di altri nemici.

Se il mostro effettua un attacco **a distanza**, si muove soltanto verso un esagono dove si troverà entro gittata per effettuare il suo migliore attacco possibile. Inoltre, un mostro si muove sempre allontanandosi dal nemico su cui è focalizzato finché non può effettuare l'attacco a distanza senza Svantaggio. Quando è obbligato a scegliere, un mostro dà la priorità alla perdita di Svantaggio contro il nemico su cui è focalizzato rispetto alla massimizzazione del suo attacco sui bersagli secondari. Anche se un mostro non può muoversi fino a giungere a gittata di attacco, usa comunque il suo movimento per avvicinarsi il più possibile al suo focus.

Il possesso di capacità diverse da “Attacco” sulla sua carta capacità non influenza in alcun modo il movimento di un mostro. Un mostro si muove semplicemente in base alle regole soprastanti e poi usa le sue altre capacità come meglio può.



**Esempio:** Il mostro **1** può effettuare una capacità “Movimento 3”. Si focalizza per prima cosa sul Bruto **a**, dato che è il suo nemico più vicino. Se il mostro possedesse un attacco a distanza, rimarrebbe nel suo esagono attuale e attaccherebbe il Bruto. Se possedesse un attacco in mischia a bersaglio singolo, si muoverebbe di 1 esagono **b** per essere adiacente al Bruto e attaccarlo. Se potesse attaccare due bersagli con un attacco in mischia, si muoverebbe di 2 esagoni **c** per essere adiacente sia al Bruto che all'Inventore. Se potesse attaccare in mischia tre o più personaggi, si muoverebbe di 3 esagoni **d** per essere adiacente a tutti e tre i personaggi.

## INTERAZIONE DEI MOSTRI CON LE TRAPPOLE E IL TERRENO PERICOLOSO

I mostri senza il tratto Volante considerano gli esagoni negativi (le trappole o il terreno pericoloso) come ostacoli al momento di determinare il focus e il movimento, **a meno che** il movimento attraverso uno di questi esagoni sia l'**unica** strada per potersi focalizzare su un bersaglio. In questo caso useranno il percorso che attraversa il minor numero possibile di esagoni negativi per trovare un focus e subiranno qualsiasi conseguenza.

**Esempio:** Anche se l'Inventore **a** è più vicino, il mostro **1** si focalizzerà sul Bruto **b** con il suo attacco in mischia perché considera le trappole come degli ostacoli. Soltanto se il Bruto non fosse presente e l'unico nemico su cui il mostro potesse focalizzarsi fosse l'Inventore, allora il mostro si focalizzerebbe sull'Inventore e attraverserebbe le trappole per raggiungerlo.



**Esempio:** L'Arciere **1** si focalizzerà sul Bruto **a**, dato che può entrare in gittata per attaccarlo con il minor numero di movimenti. Se l'Arciere possiede Attacco a Gittata 3 e Movimento 2, si muoverà fino all'esagono **b** e attaccherà il suo focus. Se possiede solo Movimento 1, tuttavia, rimarrà dove si trova e non attaccherà. Non si muoverà nella trappola **c**, anche se così facendo giungerebbe entro gittata per attaccare il Bruto, in quanto c'è ancora un altro percorso disponibile per arrivare entro gittata del Bruto, anche se non può usarlo in questo turno. Inoltre non si muoverà sull'esagono **d**, in quanto non la porterebbe più vicina per essere entro gittata del Bruto.



## ATTACCHI DEI MOSTRI

Un mostro attacca nel suo turno se "Attacco±X" è parte della sua carta capacità. Qualsiasi danno inflitto è calcolato dal suo attacco base (riportato sulla sua carta statistiche dei mostri) e modificato da X (in positivo o in negativo). I mostri attaccano sempre i nemici su cui sono focalizzati (vedi Focus dei Mostri alle pagine 29–30 per i dettagli), ma se il mostro può attaccare più bersagli, attacca il nemico su cui è focalizzato e il maggior numero possibile di altri nemici fino al **massimo dell'effetto**. Se un mostro possiede più attacchi, sceglie il focus degli altri suoi attacchi seguendo le normali regole del focus ed escludendo le miniature che sta già attaccando. Un qualsiasi attacco che non specifica una gittata sulla carta capacità del mostro deve usare la gittata base del mostro indicata sulla sua carta statistiche.

Gli attacchi dei mostri funzionano esattamente come gli attacchi dei personaggi e sono modificati dai bonus di attacco dell'attaccante, poi dalle carte modificatore di attacco e poi dai bonus di difesa del bersaglio. Possono essere effettuati con Vantaggio o Svantaggio, come descritto alle pagine 20–21.

## ALTRE CAPACITÀ DEI MOSTRI

**Cura:** La cura dei mostri funziona esattamente come la cura dei personaggi descritta a pagina 26. Un mostro con una capacità "Cura X" cura se stesso o un alleato entro la gittata specificata, dando la precedenza a chi ha perso più punti ferita.

**Evocazione:** Le capacità di evocazione dei mostri collocano sul tabellone nuovi mostri che si comportano esattamente come i mostri normali, agendo in base alle carte capacità dei mostri del loro tipo che sono state giocate. I mostri evocati vengono collocati in un esagono vuoto adiacente al mostro evocatore e anche più vicino possibile a un nemico. Se non ci sono esagoni vuoti adiacenti o se non ci sono pedine disponibili del tipo di mostro evocato, l'evocazione fallisce. I mostri evocati non agiscono mai nel round in cui sono evocati e non lasciano cadere segnalini denaro quando vengono uccisi.

**Capacità bonus:** I bonus delle carte capacità si attivano attraverso le azioni **soltanto quando il mostro si attiva** e sono attivi soltanto fino alla fine del round in cui la carta è stata pescata.

**Saccheggio:** I mostri **non** effettuano il saccheggio di fine turno, ma alcuni mostri possiedono azioni di saccheggio. In questi casi, un mostro raccoglie tutti i segnalini denaro entro la gittata specificata. Questi segnalini denaro sono persi e non vengono lasciati cadere di nuovo quando il mostro saccheggiatore viene ucciso. I mostri non sono in grado di saccheggiare le tessere tesoro.

## AMBIGUITÀ

Qualora le regole rendano una qualsiasi azione di un mostro ambigua perché esistono più esagoni validi su cui il mostro potrebbe muoversi, più bersagli validi da curare o da attaccare o più esagoni dove il mostro potrebbe tirare o spingere un personaggio, saranno i giocatori a decidere quale opzione il mostro sceglierà.

## BOSS

I giocatori di tanto in tanto incontreranno dei boss nel corso delle loro avventure. Ogni boss possiede la sua carta statistiche personale, ma agisce usando un mazzo delle carte capacità "Boss" universale **a**. **Nota:** I boss non sono considerati mostri normali o elite. I boss effettuano nel loro turno alcune azioni speciali riassunte sulle loro carte statistiche. Le spiegazioni di alcune delle capacità più complicate sono disponibili nel Libro degli Scenari. Le statistiche del boss sono spesso basate sul numero dei personaggi, rappresentato dalla lettera "P" sulla carta statistiche del boss. Infine, **i boss sono immuni a certe condizioni negative. Le condizioni a cui sono immuni sono elencate sulla loro carta statistiche b**.



## Fine del Round

Una volta che tutte le miniature hanno svolto un turno, il round termina e potrebbero essere necessari alcuni passi di riordino:

- Se una carta modificatore di attacco standard "2x" o "Nulla" è stata pescata da uno specifico mazzo dei modificatori durante il round, rimescolate tutti gli scarti di quel mazzo nel suo mazzo di pesca.
- Se una carta capacità di un mostro con un simbolo mescolare è stata pescata all'inizio del round, rimescolate tutti gli scarti del tipo di mostro corrispondente nel suo mazzo.
- Se ci sono uno o più segnalini infusione elementale nella colonna **Forte**, spostateli sulla colonna Debole. Se ci sono uno o più segnalini infusione elementale nella colonna **Debole**, spostateli sulla colonna Inerte.
- Collocate tutte le carte capacità con bonus di round attivi nella pila degli scarti o nella pila delle carte perse (qualora sia stata utilizzata un'azione con il simbolo ).
- I giocatori possono anche effettuare un **riposo breve** (vedi Riposare a pagina 17 per i dettagli) se sono in grado di farlo.

## CONTATORE DEI ROUND

Alcuni scenari richiedono ai giocatori di tenere il conto del round attuale. Un contatore dei round da usare a tale scopo è disponibile in cima alla plancia delle infusioni elementali. Alla fine di ogni round è sufficiente fare avanzare il segnalino indicatore di round **a** di una casella. **Nota:** Nella maggior parte degli scenari non è necessario tenere il conto dei round.



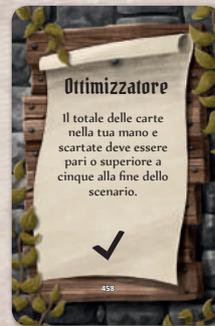
## Completare uno Scenario

Uno scenario può terminare in due modi: con un successo o un fallimento. Una volta che le condizioni di successo o di fallimento di uno scenario sono state innescate, **si gioca il resto del round** e poi lo scenario termina.

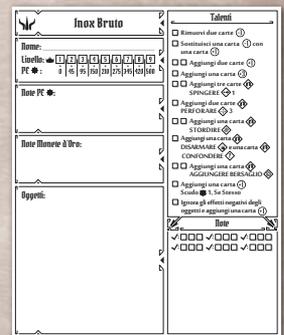
**Sia in caso di successo che di fallimento**, i giocatori calcolano i punti esperienza che ogni singolo personaggio ha guadagnato durante lo scenario e i segnalini denaro che i loro personaggi hanno saccheggiato durante lo scenario, convertendoli in monete d'oro. Ogni segnalino denaro saccheggiato vale un ammontare di monete d'oro basato sul livello dello scenario e specificato sulla tabella a pagina 15. Tutto ciò che non è stato saccheggiato durante lo scenario **non** viene accumulato. I giocatori recuperano inoltre tutte le carte capacità perse e scartate, ripristinano tutte le carte oggetto spese o consumate e riportano i loro contatori di punti al massimo dei loro punti ferita, in modo da iniziare un futuro scenario al pieno delle forze. I giocatori dovrebbero anche esaminare il loro mazzo dei modificatori di attacco e rimuovere qualsiasi carta BENEDIZIONE, carta MALEDIZIONE e qualsiasi altra carta negativa aggiunta dallo scenario e dagli effetti degli oggetti. Questo deve essere fatto anche per il mazzo dei modificatori di attacco dei mostri. Tutti gli obiettivi della battaglia vengono rimescolati nel mazzo degli obiettivi della battaglia, a prescindere dal loro completamento.

**Se i giocatori completano con successo lo scenario**, ricevono le spunte per le carte obiettivo della battaglia completate dei loro personaggi in questo momento. Le spunte vanno annotate sulla scheda personaggio del giocatore. Non appena viene completata una serie da tre, un personaggio guadagna immediatamente un talento aggiuntivo (vedi Talenti Aggiuntivi a pagina 44 per i dettagli). Anche se un personaggio è sfinito, fintanto che lo scenario è stato completato con successo, quel personaggio può comunque completare il suo obiettivo della battaglia, guadagnare le ricompense dello scenario e conservare tutto il denaro e i punti esperienza che ha accumulato prima di diventare sfinito. Diventare sfiniti non comporta alcuna penalità. I giocatori ricevono inoltre dei punti esperienza bonus per avere completato lo scenario con successo. Questo bonus è pari a **quattro più il doppio del livello dello scenario** (vedi Livello dello Scenario a pagina 15 per i dettagli).

Se i giocatori stanno giocando una campagna, il completamento con successo di uno scenario consentirà loro anche di leggere il testo descrittivo conclusivo dello scenario e di ottenere i benefici elencati alla fine (vedi Completamento di uno Scenario a pagina 49 per i dettagli). In una campagna, il denaro e i punti esperienza accumulati durante uno scenario saranno molto importanti per migliorare le abilità e le capacità di un personaggio e dovranno essere annotati sulla scheda personaggio del giocatore **b**. Se lo scenario non faceva parte di una campagna, il denaro e i punti esperienza possono essere usati come semplice metro per misurare la prestazione di ogni personaggio.



Carta Obiettivo della Battaglia



Scheda Personaggio

**b**

Note PE

Notes Monete d'Oro:

## Regole Speciali degli Scenari

Molti scenari prevedono alcune regole extra. Di seguito sono riportati alcuni chiarimenti per le regole speciali degli scenari più ricorrenti:

- **Generazione:** Quando un mostro viene generato, deve essere collocato sulla mappa nel suo luogo di generazione o nell'esagono vuoto più vicino a quel luogo. Se un mostro viene generato alla fine di un round, inizia ad attivarsi nel round seguente. Se un mostro viene generato durante un round, si attiva come se fosse appena stato rivelato (vedi Rivelare una Stanza a pagina 19 per i dettagli).
- **Porte chiuse a chiave:** Alcune porte sono classificate come "chiuse a chiave", il che significa che non possono essere aperte da un personaggio che si muove su di esse. Funzionano invece come pareti finché le condizioni per aprirle (specificate nello scenario) non sono soddisfatte.
- **Piastre a Pressione:** Le piastre a pressione funzionano in modo analogo ai corridoi, vale a dire non hanno effetto sul movimento di una miniatura. Tuttavia, se una piastra a pressione è occupata da un personaggio alla fine di un turno, può innescare un effetto speciale descritto nel libro degli scenari come, per esempio, aprire una porta o generare un mostro.
- **Distruggere gli Ostacoli:** Quando nel Libro degli Scenari viene specificato che un ostacolo possiede punti ferita, può essere attaccato e viene distrutto e rimosso dal tabellone quando scende a meno di 1 punto ferita. Gli ostacoli dotati di punti ferita possono essere distrutti soltanto tramite i danni e non tramite le altre capacità dei personaggi. Questi ostacoli sono considerati nemici ai fini delle capacità e hanno un valore di iniziativa pari a 99 ai fini del focus delle evocazioni, ma sono immuni a tutte le condizioni negative.
- **Segnalini obiettivo e segnalini ausiliari dello scenario:** I segnalini obiettivo  si usano in molti scenari per rappresentare miniature alleate o luoghi da saccheggiare. Nel caso delle miniature alleate, i numeri sui segnalini devono essere collocati casualmente poiché i numeri determinano l'ordine di attivazione delle miniature. I segnalini ausiliari dello scenario  possono essere collocati sulle tessere della mappa come promemoria per alcuni casi speciali, per esempio per indicare dove si generano i nemici o quando leggere le sezioni numerate dal Libro degli Scenari. 
- **Mostri con un nome:** Spesso l'obiettivo di uno scenario è di uccidere un mostro specifico, che si tratti di un boss o di una variante unica di un mostro regolare, come specificato nelle regole dello scenario. Questi mostri non sono considerati normali o elite e quindi non sono influenzati dalle capacità dei personaggi che bersagliano solo i mostri normali o elite.
- **Equazioni:** Le proprietà di alcuni scenari come i punti ferita degli ostacoli o i mostri con nome sono determinati da equazioni che dipendono dal livello dello scenario e dal numero dei personaggi. In questi casi, "L" è usato per indicare il livello dello scenario e "P" è usato per indicare il numero dei personaggi.

## Panoramica della Campagna

Esistono due modalità di gioco di Gloomhaven: la **modalità campagna** e la **modalità autoconclusiva**.

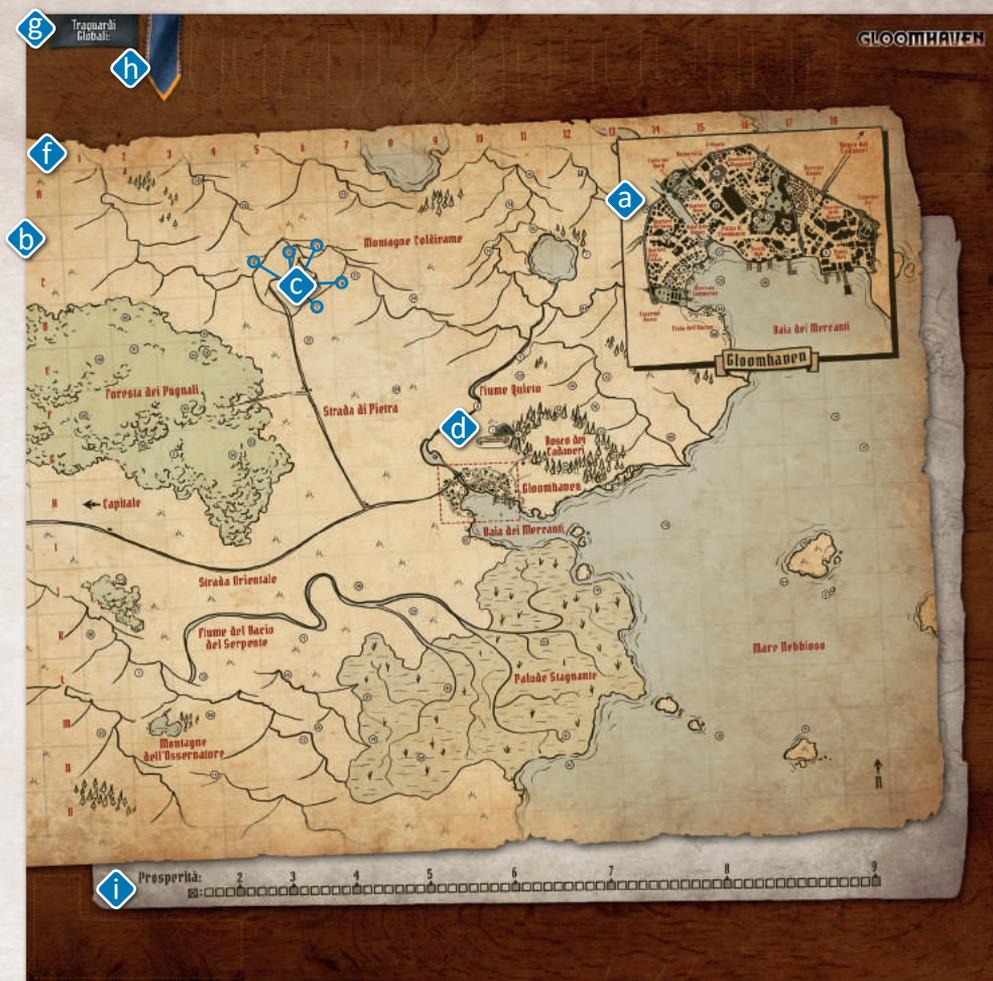
Nella **modalità campagna**, i giocatori formano un **gruppo** ufficiale di personaggi e intraprendono una serie di scenari consecutivi nel corso di più sessioni di gioco. Questo consente ai giocatori di seguire un filo narrativo mentre prendono decisioni ed esplorano un cammino formato sulle loro scelte. Uno scenario può essere giocato in modalità campagna soltanto se tutti i traguardi prerequisiti globali e di gruppo elencati nel Libro degli Scenari sono attivi per il gruppo. Inoltre, una volta che uno scenario è stato completato in modalità campagna, non può essere intrapreso di nuovo in modalità campagna da **nessun altro gruppo**.

Nella **modalità autoconclusiva**, i giocatori possono giocare qualsiasi scenario rivelato sulla mappa del mondo, a prescindere dai traguardi o dal suo completamento in modalità campagna. I giocatori ottengono comunque punti esperienza e denaro, saccheggiano le tessere tesoro, completano gli obiettivi della battaglia e fanno progressi verso il completamento delle loro missioni personali, ma il testo narrativo e le ricompense elencate alla fine dello scenario vanno ignorati. Un gruppo in modalità campagna può passare alla modalità autoconclusiva per giocare uno scenario che ha già completato, ma è **fortemente sconsigliato** intraprendere in modalità autoconclusiva uno scenario che il gruppo non ha ancora affrontato in modalità campagna.

**Le regole che seguono si riferiscono specificamente al gioco in modalità campagna.**

## Tabellone della Campagna

Il **tabellone della campagna** viene usato per tenere traccia dei progressi globali nel mondo di gioco. I luoghi, i traguardi e la prosperità che vengono indicati sul tabellone si applicano globalmente a tutti i gruppi che giocano nel mondo.



Adesivo luogo

### IL TABELLONE INCLUDE:

- Una mappa di Gloomhaven **a** e dell'area circostante **b**. I cerchi numerati sulla mappa **c** rappresentano gli scenari che possono essere sbloccati durante lo svolgimento della campagna. Quando uno scenario viene sbloccato, il suo adesivo corrispondente **d** viene collocato sopra il cerchio numerato (vedi Completamento di uno Scenario a pagina 49 per i dettagli). Quando uno scenario sbloccato viene completato in modalità campagna, la casella vuota sul suo adesivo **e** viene spuntata per indicare la cosa.
- Una griglia di riferimento della mappa **f** affinché i luoghi dello scenario possano essere facilmente trovati tramite coordinate.
- Un'area per tenere traccia dei traguardi globali **g**. Quando un traguardo globale viene sbloccato, il corrispondente adesivo **h** deve essere collocato in uno degli slot adesivo in questa area (vedi Traguardi a pagina 40 per i dettagli).
- Un indicatore di prosperità **i**. Quando la prosperità di Gloomhaven aumenta, si spunta un quadretto dell'indicatore di prosperità per ogni punto di cui aumenta, procedendo da sinistra a destra (vedi Prosperità di Gloomhaven a pagina 48 per i dettagli). A certe soglie, questo aumenterà il livello di prosperità di Gloomhaven.

## Scheda Gruppo

Un **gruppo** viene a formarsi quando un nuovo insieme di giocatori si raduna per giocare. La formazione del gruppo viene documentata avviando una nuova pagina nel blocco schede gruppo. I traguardi, la reputazione e il luogo attuale del gruppo saranno annotati su questo blocco.

Un gruppo può persistere di scenario in scenario e da una sessione di gioco all'altra, fintanto che i giocatori lo desiderano. La composizione del gruppo cambierà col passare del tempo, anche perché alcuni personaggi si ritireranno e nuovi personaggi verranno creati. I cambiamenti alla composizione del gruppo sono previsti non solo per i personaggi, ma anche per i giocatori. È possibile infatti formare nuovi gruppi in qualsiasi momento, anche se un nuovo gruppo deve necessariamente essere composto da nuovi personaggi.

### UNA SCHEDA GRUPPO INCLUDE:

- Uno spazio per il nome del gruppo **a**. Ogni gruppo che si rispetti dovrebbe avere un nome. Siate creativi.
- Uno spazio dove annotare il luogo dello scenario attuale del gruppo **b**. Questo è importante soprattutto per gli scenari collegati (vedi Viaggiare ed Eventi di Strada alle pagine 41–42 per i dettagli).
- Uno spazio per le note **c**. Se c'è qualcos'altro che il gruppo desidera annotare, può farlo in questo spazio.
- Uno spazio dove annotare i traguardi del gruppo **d**. Ogni volta che un gruppo raggiunge un traguardo di gruppo, dovrà annotarlo qui (vedi Traguardi a pagina 40 per i dettagli).
- Un indicatore di reputazione **e**. Un gruppo può ottenere e perdere reputazione col passare del tempo per molti motivi: questo va indicato riempiendo a matita o cancellando le varie sezioni dell'indicatore di reputazione sul blocco (vedi Reputazione a pagina 42 per i dettagli). Alla destra dell'indicatore sono visibili gli sconti ai prezzi degli oggetti e le penalità dovute a un'alta o a una bassa reputazione **f**.

Scheda Gruppo		Reputazione	Modificatore ai Prezzi dei Negozi
<b>a</b> Nome:		+20	-5
		+19	
		+18	
<b>b</b> Luogo:		+17	-4
		+16	
		+15	
<b>c</b> Note:		+14	-3
		+13	
		+12	
		+11	-2
		+10	
		+9	
<b>d</b> Traguardi:		+8	-1
		+7	
		+6	
		+5	Nessuno
		+4	
		+3	
		+2	
		+1	+1
		0	
		-1	
	-2	+2	
	-3		
	-4		
	-5	+3	
	-6		
	-7		
	-8	+4	
	-9		
	-10		
	-11	+5	
	-12		
	-13		
	-14		
	-15		
	-16		
	-17		
	-18		
	-19		
	-20		



## Scheda Personaggio

Quando si crea un nuovo personaggio, il giocatore deve avviare una nuova pagina nel corrispondente blocco schede personaggio. Man mano che i giocatori avanzano nella campagna, vi anoteranno i punti esperienza, le monete d'oro, gli oggetti, i talenti e le carte capacità disponibili che possiedono nel loro mazzo usando questa scheda personaggio.

### UNA SCHEDA PERSONAGGIO INCLUDE:

- Uno spazio per il nome del personaggio **a**. Ogni personaggio dovrebbe avere un nome. Siate creativi.
- Uno spazio per annotare il livello attuale del personaggio **b**. Man mano che i personaggi ottengono punti esperienza, aumentano di livello (vedi Avanzare di Livello alle pagine 44–45 per i dettagli). Il totale dei punti esperienza richiesti è scritto sotto ogni livello **c**.
- Spazi dove annotare nel dettaglio l'ammontare di punti esperienza **d** e di monete d'oro **e** che un personaggio possiede.
- Uno spazio per tenere traccia di tutti gli oggetti che un personaggio possiede **f**.
- Una lista di talenti specifici della classe di personaggio **g**. Ogni volta che un personaggio ottiene un talento (vedi Talent Aggiuntivi a pagina 44 per i dettagli), annota sulla lista quello che desidera.
- Uno spazio per le note aggiuntive **h**. Se i giocatori desiderano tenere conto dei progressi o di altri aspetti dei loro personaggi, possono farlo in questo spazio. Questo spazio include anche un indicatore per le spunte **i** ottenute tramite gli obiettivi della battaglia.



**Inox Bruto**

**g** **Talent**

**a** Nome:

**b** Livello:  1 2 3 4 5 6 7 8 9

PE  **c** 0 45 95 150 210 275 345 420 500

**d** Note PE :

**e** Note Monete d'Oro:

**f** Oggetti:

Rimuovi due carte  (-1)

Sostituisci una carta  (-1) con una carta  (+1)

Aggiungi due carte  (+1)

Aggiungi una carta  (+1)

Aggiungi tre carte  (3)

Aggiungi tre carte SPINGERE  (1)

Aggiungi due carte PERFORARE  (3)

Aggiungi una carta STORDIRE  (3)

Aggiungi una carta DISARMARE  e una carta CONFONDERE  (?)

Aggiungi una carta AGGIUNGERE BERSAGLIO  (1)

Aggiungi una carta  (+1) Scudo  1, Se Stesso

Ignora gli effetti negativi degli oggetti e aggiungi una carta  (+1)

**h** Note

**i** ✓:    ✓:    ✓:

✓:    ✓:    ✓:

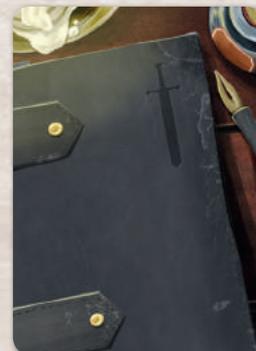
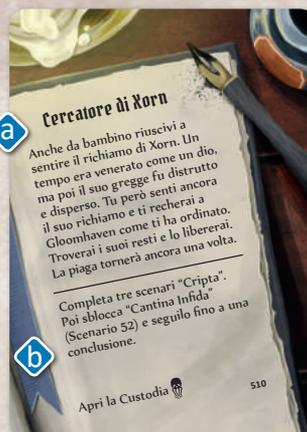


## Carte Missione Personale

Quando un personaggio viene creato, riceve due **carte missione personale** casuali e ne sceglie una da tenere, rimettendo l'altra nel mazzo delle missioni personali. La missione personale di un personaggio è la ragione principale che spinge il personaggio ad aderire a un gruppo.

### UNA CARTA MISSIONE PERSONALE INCLUDE:

- Una descrizione tematica della missione **a**.
- I requisiti specifici per completare la missione e le ricompense che si otterranno nel farlo **b**. Quando una missione personale è completata, il personaggio si ritira (vedi Annunciare il Ritiro a pagina 48 per i dettagli).



## Carte Modello di Oggetto Casuale

Ogni volta che un "Modello di Oggetto Casuale" viene elencato come ricompensa del saccheggio di una tessera tesoro, il giocatore che ha saccheggiato dovrà pescare una carta dal mazzo delle carte modello di oggetto casuale. Queste carte sono molto simili alle normali carte oggetto, ma hanno un dorso blu, come mostrato qui a destra. Quando la carta viene pescata, il giocatore dovrà trovare l'altra copia aggiuntiva dell'oggetto pescato che abbia lo stesso numero di riferimento, nel mazzo degli oggetti non disponibili e aggiungere entrambe le carte alla riserva degli oggetti disponibili della città. È possibile che il mazzo delle carte modello di oggetto casuale si esaurisca. In questo caso, le ulteriori ricompense in modelli di oggetto casuale non hanno effetto.



## Carte Scenario Secondario Casuale

Ogni volta che uno "Scenario Secondario Casuale" viene elencato come ricompensa durante il saccheggio di una tessera tesoro, i giocatori che hanno saccheggiato devono pescare una carta dal mazzo degli scenari secondari casuali. Lo scenario pescato viene immediatamente sbloccato e il suo adesivo corrispondente viene collocato sulla campagna della mappa. La carta scenario pescata è poi rimossa del gioco. È possibile che il mazzo degli scenari secondari casuali si esaurisca. In questo caso, le ulteriori ricompense in scenari secondari casuali aggiuntivi non hanno effetto.

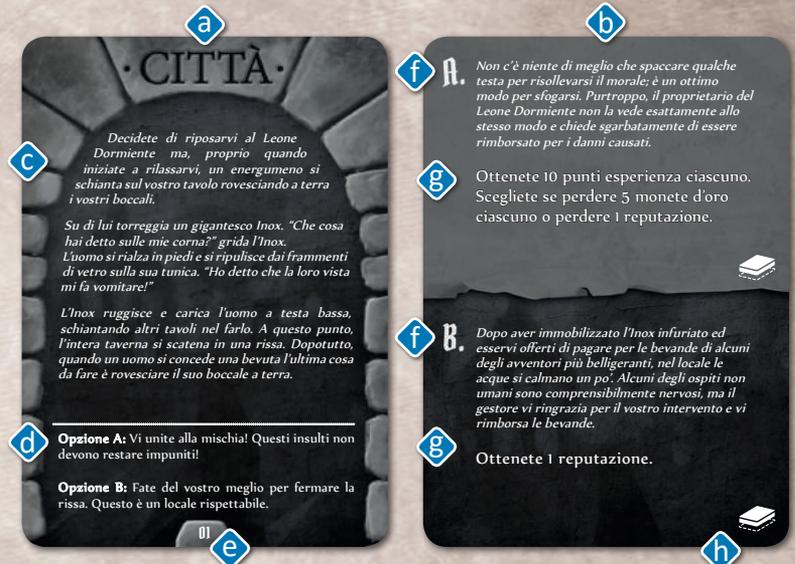


## Carte Evento di Città e di Strada

I giocatori avranno molte opportunità di incappare in eventi di città e di strada nel corso di una campagna. Quando i giocatori incontrano un evento, pescano la carta in cima al mazzo corrispondente e leggono quanto c'è scritto sul fronte **a**. È importante ricordare che le carte evento hanno dei contenuti su entrambi i lati e che il retro **b** non deve essere letto finché non è stato risolto il fronte. Gli eventi di città e gli eventi di strada differiscono in termini di illustrazioni e contenuti, ma funzionano allo stesso modo.

### UNA CARTA EVENTO CONTIENE:

- Un'introduzione descrittiva dell'evento **c** che deve essere letta per prima.
- Un **punto decisionale** **d**. Il gruppo deve scegliere collettivamente tra due opzioni in base alle sue preferenze. Soltanto dopo che una decisione collettiva è stata raggiunta, la carta può essere girata e l'esito appropriato deve essere risolto.
- Il numero dell'evento **e**. Il gioco farà riferimento a questo numero quando richiederà ai giocatori di aggiungere degli eventi specifici ai loro rispettivi mazzi.
- Descrizioni di entrambe le scelte **f**. In base all'opzione scelta dal gruppo, i giocatori dovranno leggere la scelta corrispondente e ignorare l'altra.
- L'esito di una scelta **g**, che consiste in un blocco di testo descrittivo seguito dagli effetti di gioco specifici da applicare al gioco in grassetto. Una scelta può contenere più esiti separati, alcuni dei quali possono dipendere da condizioni specifiche (Vedi Completare gli Eventi di Strada alle pagine 41-42 per i dettagli).
- Icone che richiedono ai giocatori di rimuovere la carta evento dal gioco **h** o di rimetterla in fondo al mazzo degli eventi corrispondente dopo che l'esito è stato risolto **i**.



Carta Evento di Città



Carta Evento di Strada

Quando si apre la scatola del gioco e si inizia una campagna è necessario comporre un mazzo degli eventi di città e un mazzo degli eventi di strada usando gli eventi di città e quelli di strada dallo 01 al 30. Ai giocatori sarà richiesto di aggiungere o rimuovere certi eventi da questi mazzi nel corso della campagna. Quando una carta è aggiunta al mazzo degli eventi, il mazzo degli eventi deve essere mescolato. È importante ricordare che aggiungere una carta è diverso da rimettere una carta giocata in un mazzo degli eventi, caso in cui la carta viene collocata in fondo al mazzo e il mazzo non si mescola.

## Custodie e Buste Sigillate

La scatola del gioco include alcune custodie e buste chiuse, ognuna delle quali è contrassegnata con un simbolo o una lettera. In certi momenti, il gioco richiederà ai giocatori di aprire una di queste custodie o buste. Se contiene materiale per una nuova classe di personaggio, quella classe di personaggio è ora disponibile per chiunque cominci con un nuovo personaggio. Se la busta contiene altro, gli stessi contenuti indicheranno ai giocatori come utilizzarli.

Ai giocatori viene richiesto di aprire le custodie o le buste quando completano le loro missioni personali o soddisfano alcune condizioni specifiche. Queste condizioni sono elencate a pagina 49.

## Archivi Cittadini

La scatola del gioco include anche un libretto intitolato “Libro degli Archivi Cittadini”. I giocatori dovranno aprire questo libretto una volta che il primo personaggio si ritira, da quel momento potranno iniziare a leggere il libro da cima a fondo. In certi punti del libro, però, ai giocatori sarà richiesto di smettere di leggere finché certe condizioni non saranno soddisfatte.



## Traguardi

Il sistema dei traguardi è il modo principale con cui i giocatori tengono traccia dei cambiamenti principali nel mondo e degli scenari a cui un particolare gruppo può accedere quando gioca in modalità campagna. Esistono due tipi di traguardi: **traguardi globali** e **traguardi di gruppo**.

I **traguardi globali** influenzano l'intero mondo di gioco, a prescindere da quale gruppo stia giocando al suo interno. Per tenere traccia dei traguardi globali si usano gli adesivi sulla parte superiore della mappa del mondo . Alcuni traguardi globali appartengono a un tipo specifico (indicato nel formato “Tipo: Traguardo”, come per esempio: “Governo Cittadino: Militaristico”). Può essere attivo un solo traguardo globale per ogni tipo alla volta. Se si ottiene un traguardo globale ed esiste già un traguardo attivo dello stesso tipo, il traguardo precedente viene sovrascritto e il nuovo adesivo viene collocato sopra quello vecchio. Possono verificarsi più istanze di un singolo traguardo globale, fintanto che esse non appartengono a un tipo specifico.



I **traguardi di gruppo** sono legati a un gruppo specifico e si usano principalmente per tenere traccia di quali scenari sono disponibili da giocare in modalità campagna per quel gruppo.

Traguardi:	
	-3
	-4
	-5
	-6
	-7
	-8
	-9
	-10
	-11
	-12
	-13
	-14
	-15
	-16
	-17
	-18
	-19
	-20
	+1
	+2
	+3
	+4
	+5

## Giocare una Campagna

### Viaggiare ed Eventi di Strada

Dopo ogni scenario, sia in caso di successo che in caso di fallimento, i giocatori possono scegliere di tornare a Gloomhaven o di **viaggiare** immediatamente fino a un nuovo scenario.

Nel caso in cui i giocatori viaggino immediatamente fino a un nuovo scenario, devono completare un evento di strada prima di iniziare il nuovo scenario **a meno che non giochino di nuovo lo stesso scenario, il nuovo scenario non sia collegato allo scenario precedente o non stiano giocando in modalità autoconclusiva**. Nella pagina iniziale di ogni scenario del Libro degli Scenari, nell'angolo in alto a destra sono indicati gli scenari **collegati** a quello stesso scenario . Se i due scenari sono collegati, i giocatori possono immediatamente iniziare il nuovo scenario senza completare un evento di strada.

## #1 6-10 Tumulo Nero

 Collegamenti: Tana del Tumulo – #2

Se i giocatori tornano a Gloomhaven, una volta completati i loro **affari** in città (vedi Visitare Gloomhaven alle pagine 42–48 per i dettagli), dovranno **viaggiare** fino a un nuovo scenario e completeranno quindi un evento di strada, **a meno che il nuovo scenario non sia collegato a Gloomhaven o non sia giocato in modalità autoconclusiva**. Anche in questo caso, l'eventuale collegamento tra lo scenario e la città di Gloomhaven sarà elencato nella sezione apposita dello scenario all'interno del Libro degli Scenari.

***Esempio:** Dopo avere completato lo scenario **Tumulo Nero**, il gruppo sblocca lo scenario **Tana del Tumulo**. Questi due scenari sono **collegati**, quindi il gruppo potrà viaggiare alla Tana del Tumulo senza completare un evento di strada. Il gruppo decide invece di tornare a **Gloomhaven** per spendere il denaro accumulato. Ora, quando viaggerà fino alla Tana del Tumulo, dovrà completare un evento di strada perché la Tana del Tumulo non è collegata a Gloomhaven.*

### COMPLETARE GLI EVENTI DI STRADA

Per completare un evento di strada, i giocatori pescano una singola carta dal mazzo degli eventi di strada e leggono il testo introduttivo a fronte. Dopo questo testo vengono fornite due opzioni e i giocatori devono effettuare una scelta di comune accordo **prima** di girare la carta e leggere l'esito corrispondente. **Una volta che l'esito è stato letto, la scelta non può essere cambiata** e i giocatori devono ottenere o perdere ciò che è stato loro indicato dall'esito.

In base alla composizione e alla reputazione del gruppo, una singola **scelta** (A o B) può avere più **esiti** diversi. Una scelta deve essere letta dall'alto verso il basso, risolvendo tutti gli esiti applicabili al gruppo.

Un esito può essere preceduto da una delle condizioni seguenti:

- Un'icona classe. Fintanto che una delle icone classe elencate corrisponde all'icona classe di un membro attuale del gruppo, l'esito è applicato.
- Un intervallo di reputazione. Se la reputazione del gruppo rientra nell'intervallo designato, l'esito è applicato.
- Un ammontare collettivo di monete d'oro. Se il gruppo possiede collettivamente un ammontare di monete d'oro pari o superiore a quello indicato, quell'ammontare va perso e l'esito è applicato.
- La parola "altrimenti". Se nessuno degli esiti precedenti è stato applicato, si applica invece questo esito.

 *Identificate rapidamente la fonte del problema (alcuni cavi bruciati in cucina) e li sostituite in un batter d'occhio. Il proprietario*

*REPUTAZIONE > -5: Partecipate al gioco, ma dopo qualche mano il vostro entusiasmo si spegne, in quanto l'uomo mostra una fortuna*

*PAGATE 10 MONETE D'ORO COLLETTIVE: Pagate la somma richiesta e comprate il residuo. In mezzo alle molte macchie marroni di dubbio*

*ALTRIMENTI: Vi offrite generosamente di dare un'occhiata e pasticciate un po' con il problema, prima di ammettere che non avete idea di ciò che state facendo. Il proprietario sembra deluso*

Se l'esito non prevede una condizione, l'esito è applicato.

Le ricompense o le penalità “collettive” vanno distribuite tra i membri del gruppo. Le ricompense o le penalità che fanno uso della specifica “ogni” devono essere applicate a ogni personaggio del gruppo individualmente. Se a un giocatore viene richiesto di perdere qualcosa (denaro, spunte, ecc) ma non può farlo perché non ha una quantità sufficiente di quell'elemento da perdere, perde ciò che è in grado di perdere e continua a risolvere l'evento. Un personaggio non può mai perdere una spunta che lo costringerebbe a perdere un talento, avere una quantità negativa di denaro o scendere al di sotto del minimo di punti esperienza richiesti per il suo livello attuale; la città non può mai scendere al di sotto della prosperità minima per il suo livello attuale.

## REPUTAZIONE

La reputazione è legata a un gruppo specifico e se ne tiene traccia sulla propria scheda gruppo. Ogni volta che si forma un nuovo gruppo, quel gruppo parte a **0 reputazione**. Attraverso le conseguenze degli eventi o completando certi scenari, il gruppo ottiene o perde reputazione. Un gruppo può avere una reputazione massima pari a 20 e una reputazione minima pari a -20.

La reputazione di un gruppo ha varie implicazioni:

- Molti eventi hanno conseguenze che possono essere applicate soltanto se il gruppo soddisfa dei requisiti specifici di reputazione.
- Quando i giocatori comprano oggetti, modificano il prezzo di quegli oggetti in base alla loro reputazione. I giocatori ricevono una riduzione di prezzo se hanno un'alta reputazione e un incremento di prezzo se hanno una bassa reputazione. Queste modifiche ai costi sono indicate accanto all'indicatore di reputazione sulla scheda gruppo.
- Alcune buste chiuse vengono aperte quando un gruppo raggiunge certi valori positivi o negativi di reputazione.

## Visitare Gloomhaven

Ogni volta che un gruppo ritorna a Gloomhaven, può effettuare varie attività: **creare nuovi personaggi, completare eventi di città, comprare e vendere oggetti, fare avanzare di livello i personaggi, fare donazioni al Santuario, potenziare le carte capacità e annunciare il ritiro**. Una nuova visita a Gloomhaven può essere innescata dopo ogni scenario giocato in modalità campagna.

## CREARE NUOVI PERSONAGGI

Il primo passo della storia di ogni personaggio è la sua creazione. I giocatori creano nuovi personaggi quando iniziano a giocare per la prima volta, quando ritirano un vecchio personaggio e desiderano continuare a giocare, o più semplicemente ogni volta che vogliono tentare qualcosa di nuovo. Quando la scatola viene aperta per la prima volta, le sei classi seguenti sono disponibili da giocare: Bruto , Inventore , Tessimagic , Canaglia , Cuore di Roccia  e Ladro Mentale .

Quando un giocatore crea un nuovo personaggio, ottiene l'accesso alla relativa plancia personaggio e al mazzo di carte capacità di Livello 1 e “X”. Il giocatore dovrà usare una nuova pagina del blocco schede personaggio della classe corrispondente e pescherà anche due carte missione personale, scegliendo di tenerne una e rimescolando l'altra nel mazzo.

Un giocatore può iniziare un personaggio a un qualsiasi livello pari o inferiore al livello di prosperità della città (vedi Prosperità di Gloomhaven a pagina 48 per i dettagli). Se un giocatore parte con un personaggio di livello superiore al Livello 1, dovrà seguire tutti i passi indicati a pagina 44 in sequenza per ogni livello, incluso il livello di partenza scelto. Inoltre, un personaggio appena creato riceve un ammontare di monete d'oro pari a  $15x(L+1)$ , dove L è il suo livello di partenza. Un personaggio parte con un ammontare di punti esperienza pari al minimo richiesto per il suo livello (il numero elencato sotto quel livello sulla scheda personaggio).

## COMPLETARE GLI EVENTI DI CITTÀ

Una volta per ogni visita a Gloomhaven, un gruppo può completare un evento di città. Gli eventi di città funzionano come gli eventi di strada, ma si pescano dal mazzo degli eventi di città e solitamente hanno esiti migliori degli eventi di strada.

## COMPRIARE E VENDERE OGGETTI

Quando si trovano a Gloomhaven, i personaggi hanno l'opportunità di comprare carte oggetto spendendo le monete d'oro che hanno accumulato durante gli scenari. I giocatori possono inoltre rivendere qualsiasi oggetto alla **metà** del prezzo elencato sulla carta oggetto (arrotondato per difetto). Quando un oggetto viene venduto, torna nella riserva disponibile della città e il personaggio riceve l'ammontare di monete d'oro calcolato. I giocatori possono possedere tanti oggetti quanti ne riescono ad acquisire, ma esiste un limite a quelli che possono equipaggiare (vedi Carte Oggetto a pagina 8 per i dettagli). **I giocatori non possono scambiarsi denaro o oggetti.**



Quando si apre la scatola del gioco e la campagna inizia, la riserva disponibile della città dovrebbe includere tutte le copie degli Oggetti dallo 001 allo 014. Nel corso della campagna, molti altri oggetti saranno aggiunti alla riserva disponibile della città, in base alle condizioni seguenti:

- Ogni volta che si ottiene un **modello** di oggetto da uno scenario o da un evento, ogni copia di quella carta oggetto viene aggiunta alla riserva disponibile della città.
- Man mano che la città ottiene livelli di prosperità (vedi Prosperità di Gloomhaven a pagina 48 per i dettagli), nuovi oggetti diventano disponibili nella riserva. La lista degli oggetti che diventano disponibili a ogni livello di prosperità è riportata qui a destra.
- Infine, quando un personaggio si ritira, tutte le sue carte oggetto tornano nel negozio.

Prosp.	Carte Oggetto
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

All'interno di un qualsiasi gruppo, il numero di oggetti disponibili per l'acquisto è limitato al numero di copie presenti della carta di quell'oggetto. Nessun personaggio può possedere dei duplicati dello stesso oggetto. Se un gruppo diverso partecipa al gioco con personaggi diversi, gli oggetti posseduti dai **personaggi inutilizzati** sono considerati parte della riserva disponibile della città e possono essere acquistati. I giocatori devono sempre tenere traccia di quali oggetti possiedono sulle loro schede personaggio, qualora le carte vengano spostate da altri gruppi.



## AVANZARE DI LIVELLO

Quando un personaggio ottiene l'ammontare di punti esperienza indicato nella tabella qui a destra, deve avanzare di livello. È possibile avanzare di livello soltanto in città.

Quando un personaggio arriva a un nuovo livello, aggiunge una nuova carta alla sua riserva di carte attive. La carta selezionata deve appartenere alla classe di personaggio e deve avere un livello di carta pari o inferiore al nuovo livello del personaggio.

Inoltre, quando avanza di livello, il giocatore può spuntare uno dei quadretti talento sul lato destro della sua scheda personaggio. Questo rappresenta un'evoluzione del mazzo dei modificatori di attacco del personaggio. Si applicano i bonus del talento spuntato al mazzo di modificatori di attacco del personaggio, usando il mazzo di accompagnamento di carte modificatore di attacco disponibili per quella classe. Se accanto a un talento compaiono più quadretti da spuntare, significa che quel talento può essere ottenuto più volte, al costo di un talento ogni volta.

Livello	Punti Esperienza
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

**Esempio:** Il Bruto spunta "Sostituisci una carta  con una carta ", quindi rimuove una carta  dal suo mazzo dei modificatori di attacco e aggiunge una carta  (presa dal suo mazzo dei modificatori del Bruto) al suo posto.

Sostituisci una carta  con una carta 



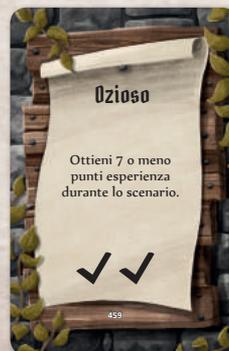
Icona del Mazzo Bruto

Infine, quando un personaggio avanza di livello, aumenta il suo totale dei punti ferita , come indicato sulla sua plancia personaggio. Un avanzamento di livello non cambia mai il limite massimo di mano di un personaggio, che rimane fisso per ogni classe.



## TALENTI AGGIUNTIVI

Ogni volta che un personaggio completa con successo una carta obiettivo della battaglia alla fine di uno scenario, riceve un certo numero di spunte, da annotare nella sezione delle note della sua scheda personaggio. Per ogni tre spunte che un personaggio guadagna, ottiene immediatamente un talento aggiuntivo sulla sua scheda personaggio e applica i suoi effetti al suo mazzo dei modificatori di attacco. Ogni spunta di un obiettivo della battaglia che rimane dopo avere ottenuto un talento sarà applicata per conseguire il talento successivo. Un personaggio può acquisire un totale di sei talenti aggiuntivi in questo modo.



- Aggiungi due carte  PERFORARE  3
- Aggiungi una carta  STORDIRE 
- Aggiungi una carta  DISARMARE  e una carta  CONFONDERE 
- Aggiungi una carta  AGGIUNGERE BERSAGLIO 
- Aggiungi una carta  Scudo  1, Se Stesso
- Ignora gli effetti negativi degli oggetti e aggiungi una carta 

**Note**

✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□  
 ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□

## COMPORRE UNA MANO DI CARTE

Quando un giocatore gioca una classe per la prima volta, si consiglia di usare una mano composta interamente di carte di Livello 1 (contrassegnate con un  sotto il titolo). Tuttavia, ogni personaggio può anche accedere immediatamente a tre carte . Queste carte sono solitamente più complesse e situazionali delle carte di Livello 1. Una volta che un giocatore ha preso dimestichezza con le capacità base della classe, può prendere in considerazione la possibilità di incorporare una o più carte  nella sua mano, rimuovendo un pari numero di carte di Livello 1 per rispettare il limite di mano.

Man mano che i personaggi avanzano di livello, varie carte capacità di livello più alto diventeranno disponibili. Anche se i giocatori possono accedere a più carte, il numero massimo di carte che possono portare in battaglia (il limite di mano) resta lo stesso. Quindi, all'inizio di uno scenario, i giocatori devono **selezionare dalla riserva di carte disponibili un numero di carte pari al limite di mano del personaggio**. Queste carte formeranno la mano del giocatore e soltanto queste carte potranno essere usate durante uno scenario.



*Limite di Mano di un Personaggio*

## BILANCIAMENTO DEGLI SCENARI

Man mano che i personaggi avanzano di livello, anche il livello consigliato degli scenari aumenterà, come descritto a pagina 15. Questo aumenterà il livello dei mostri, i danni delle trappole, le monete d'oro ottenute dai segnalini denaro e i punti esperienza ottenuti dal completamento degli scenari.

## FARE DONAZIONI AL SANTUARIO

Una volta per ogni visita a Gloomhaven, ogni giocatore può donare 10 monete d'oro al Santuario della Grande Quercia, il tempio e ospedale cittadino. Così facendo, il giocatore che ha fatto la donazione aggiunge due carte modificatore di attacco BENEDIZIONE  al suo mazzo dei modificatori di attacco per lo scenario successivo.

## POTENZIARE LE CARTE CAPACITÀ

Una volta che i giocatori hanno completato il traguardo globale "La Forza del Potenziamen<sup>to</sup>", possono spendere monete d'oro durante una visita a Gloomhaven per aumentare il potere delle loro carte capacità. Per farlo, un giocatore colloca l'adesivo desiderato dai fogli degli adesivi di potenziamento su un punto designato  di una carta capacità nella riserva delle carte attive del suo personaggio. Questo adesivo rappresenta un potenziamento **permanente** a quella capacità.



Le carte capacità possono essere potenziate in molti modi, ognuno dei quali ha un costo specifico in monete d'oro. Questo costo deve essere pagato dal personaggio che desidera potenziare la propria carta capacità.

Ogni tipo di adesivo di potenziamento ha una funzione diversa e ha restrizioni su dove può essere collocato. “Riga di capacità principale” si riferisce a una capacità scritta in caratteri grandi (a differenza dei modificatori, scritti in caratteri più piccoli sotto la riga principale):

+1

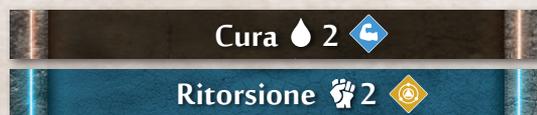
Può essere collocato su una qualsiasi riga di capacità o riga di statistica base di una evocazione con un valore numerico. Quel valore aumenta di 1.



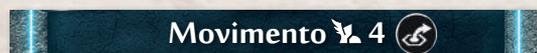
Possono essere collocati su una qualsiasi riga di capacità principale che bersagli i nemici. La condizione specificata viene applicata a tutti i bersagli di quella capacità.



Possono essere collocati su una qualsiasi riga di capacità principale che influenzi gli alleati o se stessi. Una capacità "Movimento" non viene considerata una capacità che influenza se stessi. La condizione specificata viene applicata a tutti i bersagli di quella capacità.



Può essere collocato su una qualsiasi riga di capacità “Movimento”. Il movimento può ora essere considerato un salto.



Possono essere collocati su una qualsiasi riga di capacità principale. Quando la capacità è utilizzata, si crea l'elemento in questione. Nel caso di un , il giocatore sceglie l'elemento normalmente.



Può essere collocato per aumentare la raffigurazione grafica di un attacco ad area. Il nuovo esagono diventa un bersaglio aggiuntivo dell'attacco.



Il costo base associato a un qualsiasi potenziamento dipende dall'adesivo e dalla capacità che l'adesivo va a potenziare. Il costo base di un potenziamento (ad eccezione di un esagono di attacco) raddoppia se viene applicato a una capacità che bersaglia più miniature. I costi aggiuntivi si applicano in base al livello della carta capacità e del numero di adesivi di potenziamento collocati in precedenza sulla stessa **azione**.

Il numero totale di carte potenziate in un mazzo delle capacità di classe deve essere **pari o inferiore** al livello di prosperità della città. Una volta collocati, gli adesivi di potenziamento non devono essere mai rimossi. **I potenziamenti persistono per tutte le istanze di una specifica classe di personaggio, anche dopo il ritiro.**



### Costo Base del Potenziamento **+1**

### Costo Base degli Altri Effetti

### Livello della Carta Capacità

Movimento 	30mo	VELENO 	75mo	1	+ 0mo
Attacco 	50mo	FERITA 	75mo	2	+ 25mo
Gittata 	30mo	CONFONDERE 	50mo	3	+ 50mo
Scudo 	100mo	IMMOBILIZZARE 	100mo	4	+ 75mo
SPINGERE 	30mo	DISARMARE 	150mo	5	+ 100mo
TIRARE 	30mo	MALEDIZIONE 	75mo	6	+ 125mo
PERFORARE 	30mo	RINFORZO 	50mo	7	+ 150mo
Ritorsione 	100mo	BENEDIZIONE 	50mo	8	+ 175mo
Cura 	30mo	Salto 	50mo	9	+ 200mo
Bersaglio 	50mo	Elemento specifico 	100mo	0	+ 0mo
<b>(Per le Evocazioni)</b> 		Qualsiasi elemento 	150mo	1	+ 75mo
Movimento 	100mo			2	+ 150mo
Attacco 	100mo			3	+ 225mo
Gittata 	50mo				
PF 	50mo				

### Numero dei Potenziamenti Precedenti

Costo base raddoppiato per qualsiasi capacità con bersagli multipli.

Esagono di Attacco 

200mo divise per il numero di esagoni attualmente bersagliati dall'attacco



**Esempio:** Il Bruto desidera potenziare l'azione in cima alla sua carta capacità con un +1 all'attacco . Questo ha un costo base di 50 monete d'oro, ma raddoppia in quanto l'attacco bersaglia più nemici. Inoltre, questa è una carta capacità di livello 3 , quindi si aggiungono altre 50 monete d'oro per un totale di 150 monete d'oro. Successivamente il Bruto vuole aggiungere un esagono di attacco all'azione . Questo normalmente costerebbe 66 monete d'oro (200 monete d'oro diviso per tre esagoni esistenti, arrotondato per difetto), ma anche in questo caso bisogna aggiungere 50 monete d'oro perché la carta è di livello 3; si aggiungono inoltre altre 75 monete d'oro perché l'azione è già stata potenziata una volta in precedenza, per un totale di 191 monete d'oro.

## ANNUNCIARE IL RITIRO

Se un personaggio attualmente soddisfa le condizioni della sua missione personale ed è in visita a Gloomhaven, **deve** annunciare il suo ritiro. Il personaggio può prima effettuare qualsiasi altra attività cittadina, ma un giocatore non può giocare alcun nuovo scenario usando un personaggio con una missione personale completata. Il personaggio ha realizzato i suoi sogni e non ha più alcun motivo per partire a esplorare delle rovine infestate dai mostri. Tutti i materiali del personaggio vengono rimessi nella scatola, gli oggetti che il personaggio possedeva tornano nella riserva disponibile della città e tutto il denaro che il personaggio possedeva è perso. Inoltre, la città ottiene 1 prosperità.

Il completamento delle missioni personali sblocca sempre nuovi contenuti di gioco. Consente al giocatore di aprire una custodia o una busta sigillata, che solitamente sblocca una nuova classe di personaggio. Ogni volta che i giocatori ricevono l'istruzione di aprire una custodia o una busta e quella custodia o busta è già stata aperta grazie a una condizione precedente, sbloccheranno invece un nuovo modello di oggetto casuale e un nuovo scenario secondario casuale (vedi pagina 38 per i dettagli). Quando una missione personale viene completata, la corrispondente carta missione personale è rimossa dal gioco.

Ogni volta che un singolo giocatore ritira un personaggio, quel giocatore ottiene anche un talento extra da applicare a tutti i futuri personaggi di sua creazione. Questo effetto è cumulativo, quindi quando un giocatore ritira il suo secondo personaggio, il terzo otterrà due talenti aggiuntivi. Sebbene questo effetto sia applicato ai giocatori, se un giocatore controlla più personaggi simultaneamente in una campagna (per esempio, in una partita in solitario), dovrà considerare ogni sequenza di personaggi da lui controllata come se appartenesse a un giocatore diverso ai fini di questo bonus.

Quando una classe di personaggio specifica si **ritira** per la prima volta, nuovi eventi di città e di strada si aggiungono solitamente ai mazzi degli eventi. Il numero di riferimento di questi eventi è riportato sul retro della plancia personaggio di quella classe, in basso a **destra (il numero più a destra)**. Inoltre, anche ogni volta che una nuova classe di personaggio viene **sbloccata** tramite il ritiro o altri modi, si aggiungono nuovi eventi di città e di strada ai mazzi. In questo caso, il numero di riferimento è riportato sul retro della scheda personaggio di quella classe in basso a **destra (il numero più a sinistra)**. Ogni numero di riferimento si applica sia al mazzo degli eventi di città che al mazzo degli eventi di strada.

Quando il personaggio di un giocatore si ritira, il giocatore può scegliere un nuovo personaggio da giocare, pescando due nuove carte missione personale, conservandone una e scartando l'altra. I giocatori sono liberi di usare la stessa classe per il nuovo personaggio, ma il completamento delle missioni personali solitamente sblocca una nuova classe, incoraggiando i giocatori a esplorare nuovi stili di gioco nel corso della campagna. I nuovi personaggi possono partire a qualsiasi livello pari o inferiore al livello attuale di prosperità della città.

È possibile esaurire le carte missione personale disponibili. Se non resta più alcuna carta missione personale quando un giocatore crea un nuovo personaggio, quel personaggio non riceve una missione personale. Un personaggio senza una missione personale non può mai ritirarsi, anche se il giocatore è sempre libero di cambiare personaggio quando desidera farlo.

## PROSPERITÀ DI GLOOMHAVEN

Man mano che il potere dei personaggi cresce, cresce anche la **prosperità** della città di Gloomhaven. È possibile ottenere prosperità per Gloomhaven tramite certi eventi o completando certi scenari. I punti prosperità vanno indicati in fondo al tabellone della mappa  e la città stessa acquisirà nuovi livelli quando raggiungerà le soglie designate.



Quando la città raggiunge un nuovo livello di prosperità, i giocatori ottengono due benefici:

- Nuovi oggetti diventano disponibili da acquistare, come indicato dalla tabella a pagina 43.
- I nuovi personaggi possono partire a un qualsiasi livello pari o inferiore al livello di prosperità della città. Analogamente, qualsiasi personaggio di livello inferiore al livello di prosperità può immediatamente avanzare fino a raggiungere quel livello. In entrambi i casi, si seguono i passi per avanzare di livello descritti a pagina 44, regolando il valore dei punti esperienza al valore minimo richiesto per il nuovo livello.

## Completamento di uno Scenario

Quando uno scenario è completato con successo come parte di una campagna, il gruppo ottiene varie ricompense, elencate alla fine della sezione di quello scenario nel Libro degli Scenari. Le ricompense possono includere traguardi globali o di gruppo, monete d'oro o punti esperienza aggiuntivi per ogni membro del gruppo, aumenti di prosperità, lo sblocco di nuovi scenari, oggetti o modelli di oggetto. Come descritto a pagina 42, se la ricompensa di uno scenario richiede a un gruppo di perdere qualcosa, il gruppo non può perdere più di ciò che possiede.

Quando un nuovo scenario viene sbloccato, trovate il suo numero corrispondente sulla mappa del mondo usando le coordinate di localizzazione e collocate l'adesivo corrispondente sopra di esso . **Nota:** I numeri degli scenari cerchiati all'interno del testo narrativo non sbloccano gli scenari. Servono semplicemente a indicare ciò a cui il testo narrativo si riferisce. Se si ottiene come ricompensa un oggetto, i giocatori dovranno trovare una copia di quell'oggetto nel mazzo degli oggetti non disponibili e consegnarlo a uno dei personaggi presenti. Se si ottiene come ricompensa un modello di oggetto, i giocatori dovranno trovare tutte le copie di quell'oggetto nel mazzo degli oggetti non disponibili e aggiungerli alla riserva di oggetti disponibili della città.



### Nuovi Luoghi:

Magazzino di Gloomhaven  (C-18),  
Miniera di Diamanti  (L-2)

### Traguardo di Gruppo:

1 Piani di Jekserah

### Ricompense:

15 monete d'oro ciascuno  
+1 prosperità

## Condizioni Speciali per Aprire le Buste

- Ottenere 5 traguardi globali "Antica Tecnologia" – aprire la busta **A**
- Un gruppo ottiene sia il traguardo di gruppo "Il Comando del Draco" che il traguardo di gruppo "Il Tesoro del Draco" – aggiungere l'Evento di Città 75 e l'Evento di Strada 66 ai mazzi e ottenere il traguardo globale "Il Draco è Stato Aiutato"
- Donare un totale di 100 monete d'oro al Santuario della Grande Quercia – aprire la busta **B**  

- La reputazione di un gruppo è pari o superiore a 10 – aprire la custodia 
- La reputazione di un gruppo è pari a 20 – aggiungere l'Evento di Città 76 e l'Evento di Strada 67 ai rispettivi mazzi
- La reputazione di un gruppo è pari o inferiore a -10 – aprire la custodia 
- La reputazione di un gruppo è pari a -20 – Aggiungere l'Evento di Città 77 e l'Evento di strada 68 ai rispettivi mazzi
- Ritirare un personaggio – aprire il Libro degli Archivi Cittadini

## Variante di Gioco: Casualità Ridotta

Se i giocatori desiderano ridurre la variabilità dei danni causata dagli effetti dei modificatori di attacco "2x"  e "Nullo" , possono invece considerare le carte BENEDIZIONE  e le carte standard "2x" come un modificatore +2  e le carte MALEDIZIONE  e le carte standard "Nullo" come un modificatore -2 . I giocatori devono comunque mescolare il mazzo dei modificatori di attacco corrispondenti alla fine di un round dopo che una di queste carte è stata pescata.

## Variante di Gioco: Morte Permanente

Se i giocatori preferiscono un grado maggiore di pericolo, possono decidere di giocare a Gloomhaven applicando la variante della morte permanente. Qualsiasi personaggio muore permanentemente quando scende a meno di un punto ferita (invece di diventare sfinito). I personaggi possono comunque diventare sfiniti normalmente, se non riescono a riposare o a giocare carte, con la differenza che le loro miniature rimangono sulla mappa e possono comunque essere bersagliate dagli attacchi dei mostri. Il personaggio non può agire in alcun modo ed è considerato dotato di un'iniziativa pari a 99 ai fini del focus dei mostri. Dopo che uno scenario è fallito, ogni personaggio che è ancora vivo alla fine del round sopravvive e può continuare a giocare.

Quando un personaggio muore, tutto il materiale di quel personaggio viene rimesso nella scatola, gli eventuali oggetti che possedeva tornano nella riserva disponibile della città, tutto il denaro che il personaggio possedeva è perso, la sua missione personale viene rimescolata nel mazzo delle missioni personali e la sua scheda personaggio viene rimossa dal gioco. Il giocatore il cui personaggio è morto deve poi creare un nuovo personaggio (vedi Creare Nuovi Personaggi a pagina 42 per i dettagli) per continuare a giocare.

## Variante di Gioco: Mazzo del Dungeon Casuale

Invece di giocare uno scenario del Libro degli Scenari, i giocatori hanno sempre l'opzione di giocare in un dungeon casuale. I dungeon casuali non fanno progredire la campagna in alcun modo, ma possono essere usati per ottenere punti esperienza, denaro e spunte aggiuntive, e per far progredire le missioni personali dei personaggi.

Ogni dungeon casuale è composto da tre stanze generate casualmente e l'obiettivo consiste sempre nel ripulire tutte le stanze dai mostri. Le tre stanze vengono preparate una alla volta, rivelando la stanza successiva soltanto una volta che la porta è stata aperta. Ogni stanza viene preparata usando una carta stanza e una carta mostro, ognuna pescata casualmente dalla cima dei rispettivi mazzi mescolati.

### UNA CARTA STANZA INCLUDE:

- Un titolo nome **a**. Unito al titolo aggettivo sulla carta mostro, si ottiene il titolo completo della stanza.
- Una riproduzione grafica della tessera o delle tessere della mappa usate nella preparazione della stanza, assieme a dodici simboli indicatori numerici che segnalano dove i vari elementi della carta mostro saranno collocati durante la preparazione **b**. La preparazione della stanza raffigura anche le eventuali tessere ostacolo sovrapponibili da collocare. È possibile che si verifichi una penuria di certe tessere sovrapponibili al momento di preparare la seconda o la terza stanza. In questi casi si usa una tessera sovrapponibile comparabile dello stesso tipo.
- Simboli indicatori che mostrano dove i giocatori entrano **c** o escono **d** dalla stanza e quali tipi di entrate e di uscite sono presenti (vedi sotto per i dettagli). Le entrate e le uscite corrispondono sempre al mezzo esagono più vicino di una tessera con un incastro del puzzle. Nel caso della prima stanza del dungeon, i giocatori possono collocare le loro miniature su un qualsiasi esagono vuoto entro due esagoni dall'entrata. Se la prima stanza ha più entrate, i giocatori possono scegliere tutti assieme da quale entrata partire.



- Il tipo di entrata disponibile per la stanza sul retro della carta **e**. Esistono due tipi di entrate e uscite: A e B. Se i giocatori escono da una stanza da un'uscita A, devono entrare nella stanza successiva da un'entrata A e viceversa con la B. Se l'entrata della stanza in cima al mazzo non corrisponde all'uscita che i giocatori hanno usato nella stanza precedente, la carta in cima al mazzo viene scartata finché non si trova un tipo di entrata corrispondente.

Se una stanza ha due uscite, i giocatori possono usare quella che preferiscono, ma quella che non usano sarà chiusa. Se una stanza ha due entrate, i giocatori devono usare l'entrata che corrisponde all'uscita della stanza precedente.

- Le penalità per la rivelazione della stanza **f**. Ogni volta che una nuova stanza viene rivelata e preparata, può attivarsi una penalità in base alla stanza e alla difficoltà scelta dai giocatori. Come difficoltà suggerita, si consiglia di non usare penalità nella prima stanza, la penalità minore della seconda stanza quando viene rivelata e la penalità maggiore della terza stanza quando viene rivelata. I giocatori possono aumentare o ridurre il numero e la severità delle penalità come preferiscono, fino a un punto in cui le penalità maggiori sono attivate per ognuna delle tre stanze quando vengono rivelate. Se nella penalità della prima stanza si fa riferimento al personaggio che ha aperto la porta, i giocatori possono decidere chi sarà il bersaglio della penalità. Se nella penalità della prima stanza si fa riferimento alla stanza precedente, non accade nulla.
- La tessera o le tessere della mappa specifiche usate per creare la stanza **g**.

### UNA CARTA MOSTRO INCLUDE:

- Un titolo aggettivo **h**. Se combinato con il titolo nome sulla carta stanza, fornisce il titolo completo della stanza.
- Designatori per le dodici caselle numerate sulla carta stanza **i**. Ogni mostro possiede dei designatori per una partita a due, tre o quattro giocatori, come nella normale preparazione di uno scenario.
- Le descrizioni dei contenuti di qualsiasi tessera tesoro **j**. Anche se le tessere tesoro in un dungeon casuale non conterranno mai elementi importanti per la campagna, possono contenere un numero di benefici utili per i giocatori.
- Simboli indicatori dei tipi di trappola **k**. **Nota:** Il simbolo rosso dei danni **l** indica che la trappola è una trappola danneggiante.



## Riconoscimenti

**DESIGN E SVILUPPO DEL GIOCO:** Isaac Childres  
**PROGETTO GRAFICO:** Josh McDowell, Isaac Childres  
**ILLUSTRAZIONI:** Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell  
**SCULTURE:** James Van Schaik  
**REVISIONE:** Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka  
**CREAZIONE E STORIA:** Isaac Childres

### Edizione Italiana

**TRADUZIONE:** Fiorenzo Delle Rupi  
**REVISIONE:** Diana Buraschi, Aurora Casaro  
**ADATTAMENTO GRAFICO:** Serena Caggiati  
**SUPERVISIONE:** Massimo Bianchini  
 Si ringrazia tutto il reparto editing di Asmodee Italia

### RINGRAZIAMENTI SPECIALI:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall,

Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vihagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

### SOSTENITORI SU KICKSTARTER:

Desidero ringraziare sinceramente tutti i sostenitori del progetto Gloomhaven su Kickstarter. È stato un lungo viaggio e sono giunto alla meta soltanto grazie al vostro aiuto. Non avrei potuto sperare in un gruppo di persone di maggior sostegno. Desidero inoltre ringraziare specificamente i sostenitori che hanno creato degli scenari ufficiali durante la campagna: Marcel Cwertetschka, Tim e Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

## Icone Generali



## Icone Elemento (p.24)



## Condizioni ed Effetti (pp.22-23)



## Slot Equipaggiabili (p.8)



## Potenziamento

Attacco 3

pp.45-47

## Livello dello Scenario (p.15)

Livello medio / 2, arrotondato per eccesso

Difficoltà	Livello
Facile	-1
Normale	+0
Difficile	+1
Molto Difficile	+2

L	M	O	T	PE
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

- L - Livello dello Scenario
- M - Livello del Mostro
- O - Conversione in Monete d'Oro
- T - Danni della Trappola
- PE - Punti Esperienza Bonus

## Legenda dei Mostri (p.13)



- Nessun Mostro
- Mostro Normale
- Mostro Elite

## Carte

