

UN GIOCO DI DIFESA DEL SOTTERRANEO DI LUIS BRUEH

KEEP THE HEROES OUT!

LIBRO DEI SOTTERRANEI



IL LIBRO DEI SOTTERRANEI

Benvenuti nel Libro dei Sotterranei! Durante la preparazione del gioco sarete indirizzati qui per scegliere uno Scenario e impiegarlo nella vostra partita. Ogni Scenario di questo Libro dei Sotterranei è numerato da 1 a 20. Più alto è il numero, più complesso può essere vincere lo Scenario. Troverete anche diversi modi di giocare questi Scenari, in base al numero di giocatori e alla modalità di gioco.

REGOLE SPECIALI DEGLI SCENARI

Ogni Scenario ha un set speciale di regole, che si applicano solo quando lo si gioca. Queste regole sono suddivise in 4 gruppi: **Iniziali**, **Continuative**, **Eventi** e **Innescate**.

Iniziali: regole con cui cominci, ma che possono essere modificate o annullate se si verificano le giuste condizioni.

Continuative: regole sempre attive.

Eventi: regole che vengono risolte quando peschi una carta Scenario.

Innescate: regole che vengono attivate quando si verificano una o più condizioni. Rimangono attive per tutto il tempo previsto dalle loro regole.

PREPARAZIONE DEGLI SCENARI

Quando preparate uno Scenario, disponete le Stanze del Sotterraneo esattamente come mostrato nell'immagine del relativo Scenario, facendo attenzione a:



Mescolare e collocare i gettoni Tesoro, assicurandovi che corrispondano al tipo di stanza e al valore del Tesoro.



Se uno Scenario ha uno o più Portali incompleti, posizionateli nelle relative Stanze del Sotterraneo.



Se uno Scenario ha uno o più gettoni Evento, mescolate i relativi gettoni e collocateli come raffigurato nello Scenario.



Se uno Scenario inizia con uno o più Mostri nel sotterraneo, piazzateli secondo l'immagine di preparazione dello Scenario.

Se non diversamente indicato, le frecce nello Scenario indicano il percorso più breve attraverso i passaggi per raggiungere il Tesoro di valore 4 nel Caveau. In caso di dubbio, usatele come riferimento per la carica degli Eroi, durante il loro Assalto.

NUMERO DI GIOCATORI

Keep The Heroes Out! può essere giocato da 1 a 6 giocatori. A seconda del numero di giocatori, applicate le modifiche pertinenti indicate di seguito:

Solitario Vero: Puoi giocare un vero solitario, utilizzando un solo Mostro a tua scelta! Seleziona una qualsiasi difficoltà senza ulteriori modifiche.

2-4 Giocatori: Essendo un gioco cooperativo, darà il meglio di sé con gli amici! Provate a giocare lo stesso Scenario utilizzando Clan diversi e, appena vi sentite pronti, provate i livelli di difficoltà superiori.

5-6 Giocatori: Se non vi dà fastidio l'aggiunta di tempi morti, il gioco può supportare 5-6 giocatori. Potete giocare a difficoltà Familiare senza alcuna modifica. A difficoltà Impegnativo o Hardcore, iniziate la partita a "Ondata 0", in cui rivelate 2 carte alla volta. Una volta completata l'"Ondata 0", rimuovete il gettone "Ondata 0" e passate all'"Ondata 1" e infine all'"Ondata 2" seguendo le normali regole.



MODALITÀ DEGLI SCENARI

Quando giocate a Keep The Heroes Out!, potete scegliere tra due modalità diverse per i vari Scenari: o come Scenario Indipendente, in cui preparate e giocate un singolo Scenario e siete a posto, oppure potete giocare un gruppo di Scenari uno dietro l'altro, seguendo le regole della Cronaca.

MODALITÀ INDIPENDENTE

In modalità Indipendente, potete giocare a uno qualunque degli Scenari disponibili in qualsiasi livello di difficoltà (Familiare, Impegnativo o Hardcore). I giocatori possono anche selezionare uno qualunque dei Clan disponibili (a condizione che non vengano utilizzati come PNG in quello specifico Scenario).

Se questa è la vostra prima partita, preparate lo Scenario 1. Il Calderone della Strega e giocatelo a livello di difficoltà Familiare.

MODALITÀ CRONACA

Se questa è la vostra prima partita, NON fa per voi.

In modalità Cronaca, gli Scenari sono suddivisi in Capitoli. Ogni Capitolo è composto da 4 Scenari, che dovete giocare uno dietro l'altro nell'ordine specificato. I Capitoli specificano i Clan che non potete utilizzare in nessuno degli Scenari. Sia che vinciate sia che perdiate uno Scenario, passate sempre al successivo.

Quando iniziate uno Scenario, durante la preparazione scartate dalla vostra mano iniziale tante carte quanti sono gli Scenari che avete perso all'interno dello stesso Capitolo. Se vincete l'ultimo Scenario di un Capitolo, sbloccate la relativa abilità.

1) CUCINA PRELIBATA

1. Il Calderone della Strega
4. Ave al Re delle Rane Toro
13. Specie in Pericolo
15. La Tomba del Negromante



15  BRINDISI

2) COCCO DI MAMMA

2. Via le Teste!
6. Spuntino di Mezzanotte
11. Il Tesoro della Dragonessa
18. Cucciolata di Lupi Mannari



18  IN GROPPA

3) POESIA CRIMINALE

5. Il Topo di Biblioteca
7. Ladri Gentiluomini
12. Pessima Stampa
17. La Fine del Traditore



17  UNA BRUTTA BANDA

4) SAGRA DEL SOTTERRANEO

8. Il Salone della Sirena
10. Riunione del Coro
14. Biglietti Esauriti
16. Battaglia delle Band



16  SOUVENIR

5) DIVENTARE UN'AZIENDA

3. La Leggenda dell'Affitto
9. Signore del Male Part-time
19. Cessare e Desistere
20. Nuovi Inizi



20  DURI A MORIRE



NELLA BUONA E NELLA CATTIVA SORTE

Sopravvivere insieme alle difficoltà creerà legami di amicizia duraturi!

Se vincete l'ultimo Scenario di un Capitolo, anche se avete perso alcuni dei precedenti, sbloccherete la relativa abilità, che sarà attiva per il resto della Cronaca!

BRINDISI

Quando risolvete una Pozione, selezionate una Stanza del Sotterraneo dove avete almeno un Mostro. Tutti i giocatori con Mostri presenti nella stessa stanza beneficiano dell'effetto della Pozione. Esempio: se bevete la Pozione Birra, tutti i giocatori con Mostri presenti nella stessa stanza devono pescare 3 carte, tenendo quelle con azioni Attivazione e scartando le altre.

IN GROPPA

Potete spostarvi portando con voi un Mostro più piccolo, invece di una risorsa o di una Trappola. Quel Mostro non può trasportare nulla e deve accettare di essere trasportato. Le dimensioni dei Mostri sono indicate qui sotto. Ad esempio, la Dragonessa può trasportare qualsiasi altro Mostro, ma non può essere trasportata.



UNA BRUTTA BANDA

Potete scartare una carta Tattica dalla vostra mano (senza risolverla) per permettere a un altro giocatore con un Mostro nella stessa stanza di giocare (e risolvere!) immediatamente una delle carte nella sua mano! Esempio: come Melma potete scartare una delle vostre carte Difesa per chiedere alla Dragonessa nella stessa stanza di attaccare nel vostro turno.

SOUVENIR

Potete risolvere un'azione Attivazione () in una stanza con un altro Mostro per dargli una carta Bottino dalla vostra mano. Questa carta va nella sua mano e, una volta giocata, va sulla sua pila degli scarti. In questo modo non si possono dare carte Tattica iniziali.

DURI A MORIRE

Sostituite gli Eroi normali con quelli Epici dello Scenario 20 in ogni Scenario che giocherete d'ora in poi. Queste carte non sono considerate carte Scenario durante la risoluzione dell'azione di buttare un Eroe nelle Celle. Le risolverete come se fossero carte Eroe.



1. IL CALDERONE DELLA STREGA

Non avete idea di quanto sia difficile trovare un sotterraneo che non abbia un negromante come padrone di casa. Certo, offrono ottime tariffe se non vi dispiace risvegliarvi da non morti, con la testa cucita all'ascella di un rinoceronte.

Quindi, personalmente, al suo posto sceglierei una strega tutta la vita.

*Sì, sono note per essere un po' eccentriche. Ma chi può biasimarle? Se vivessi con una dieta molto rigida a base di rane, anch'io avrei **fame** di tanto in tanto!*

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Strega** (con il numero 1) insieme alle carte **Eroe** per creare il mazzo **Gilda**.



REGOLE SPECIALI:

Pranzetto Delizioso (Evento): Il gettone Evento contrassegna la stanza in cui si trova il calderone della Strega. Ogni volta che pescate una carta Strega, la Strega chiede uno stufato di rane. Se avete un gettone Rana nella stanza con il calderone della Strega, soddisfatelo il suo appetito, scartate la Rana e non succede nient'altro. Se non avete alcuna Rana, la Strega vi maledice e tutti i giocatori devono immediatamente scartare una carta **Tattica** a loro scelta dalla mano.





2. VIA LE TESTE!

Non è che siamo malvagi. Non abbiamo alcun desiderio di conquistare il mondo o di realizzare piani megalomani. Alcuni di noi vogliono solo un posto dove rilassarsi. E la nostra dragonessa... è la più dolce del mondo!

*OK, certo, nel sotterraneo abbiamo intrappolato qualche adolescente per dar loro una lezione sulla violazione di domicilio. Ma ora, improvvisamente, siamo su tutte le bacheche della gilda e ogni cosiddetto eroe può invadere la nostra casa e cercare di saccheggiare il nostro tesoro! Io dico: **NON NEL MIO TURNO DI GUARDIA!***

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Boia** (con il numero 2) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Il Boia (Evento): Ogni volta che pescate una carta Boia, scartatela immediatamente, pescate un'altra carta dal mazzo Gilda e buttate il relativo Eroe nelle Celle. Poi pescate e risolvete 1 carta Gilda extra.





3. LA LEGGENDA DELL'AFFITTO

Vi rendete conto di quanto sia difficile tenersi un posto da tirapiedi? In questa economia?! Ogni due giorni salta fuori un sedicente eroe, che afferma di aver ucciso 200 di noi! Ovviamente mentono tutti, ma ammettiamo che siano stati anche solo 20... le probabilità non mi sembrano così buone.

Così abbiamo deciso di aprire un'attività in proprio, di eliminare il lord intermediario e di far pagare noi stessi l'ingresso al sotterraneo. E lasciatemi dire che è stato un incubo! Non ci eravamo mai resi conto che dovevamo mettere a disposizione il nostro tesoro, perché qualcuno volesse correre il rischio di venire nel nostro sotterraneo. Per farla breve, le bollette si stanno accumulando e siamo indietro di 14 mesi con l'affitto. Ora il nostro padrone di casa ha inviato un troll per la riscossione. Dobbiamo agire in fretta!

PREPARAZIONE SPECIALE:

Il gettone Evento contrassegna la stanza in cui il Troll attende l'affitto. Mescolate le carte Troll (con il numero 3) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.



REGOLE SPECIALI:

Ultimo Avvertimento (Evento): Ogni volta che pescate una carta Troll, il Troll chiede l'affitto. Se avete 2 Monete nel Caveau, le prenderà, scarterà le 2 Monete e non succederà nient'altro. Se non potete pagare il Troll, vi viene notificato lo sfratto forzato: dopo che tutti i giocatori hanno scartato una carta dalla loro mano, pescate e risolvete 1 carta Gilda extra.





4. AVE AL RE DELLE RANE TORO

La storia la conosciamo tutti: Una strega trasforma un ingenuo principe in un ranocchione. Poi una bellissima principessa lo trova, bacia il viscido essere sciogliendo la maledizione e finiscono per sposarsi... e il regno è così occupato a preparare il ricevimento che ci lasciano in pace... tranne che per il fatto che la nostra strega è una sciocca.

Non so come qualcuno abbia potuto pensare che maledire un principe vichingo sia un bene per gli affari, ma ci siamo ritrovati con un esercito disciplinato di rane che ci attaccava!

Quel che è peggio, nessuna principessa verrà mai a baciare questo disgustoso principe delle rane toro: scoreggia senza sosta e il suo alito puzza di idromele scadente. Però a lui sembra andare bene così: a quanto pare le femmine di rana lo trovano piuttosto attraente. Me lo ha detto l'altro giorno! Puah!

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Re delle Rane Toro** (con il numero 4) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.



REGOLE SPECIALI:

Esercito di Rane (Continuativa): Le Rane si ribellano ai vostri continui maltrattamenti. Considerate tutti i gettoni Rana come se avessero 1 Salute. Le Rane ora possono essere attaccate da voi, rimosse dal sotterraneo preparando Pozioni o prese di mira dal Guerriero. Le Rane non attaccano gli Eroi e ignorano il Tesoro. Dopo il turno di ogni giocatore, spostate tutte le Rane rimanenti di una stanza verso il Caveau e poi ciascuna di esse infligge 1 punto di danno a un Mostro nella sua stessa stanza.



Per il Valhalla (Evento): Ogni volta che rivelate la carta **Re delle Rane Toro**, ciascuna Rana nel sotterraneo infligge 1 danno a un Mostro nella sua stessa stanza. Dopo che tutti gli attacchi delle Rane sono stati risolti, generate 2 nuove Rane nelle Fogne.





5. IL TOPO DI BIBLIOTECA

Le dolci storie della buonanotte sono le mie preferite. Specialmente quella del mostro gigante con la testa da polpo che dorme sul fondo dell'oceano, in attesa di distruggere il mondo. Che classico!

Dalla settimana scorsa abbiamo un nuovo bibliotecario: è un vampiro molto rigido e - sentite questa - mi ha detto che non posso prendere in prestito altro prima di aver restituito i libri che ho preso in prestito l'anno scorso! Riuscite a crederci?

Per fortuna, so che sono da qualche parte nel tesoro.

Spero che non gli diano fastidio le pagine mancanti o che uno di essi sia trapassato da un pugnale. La conoscenza può davvero salvare la vita... soprattutto se non ci sono scudi a portata di mano!

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Bibliotecario** (con il numero 5) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Lista Nera (Iniziale): Utilizzare due gettoni Evento, con il lato Lista Nera rivolto verso l'alto, per coprire le azioni della stanza della Biblioteca e della stanza dello Studio. Finché questi gettoni sono lì, i giocatori non possono attivare le stanze.

La Conoscenza è Potere (Continuativa): I Guerrieri non possono rimuovere i Libri dal sotterraneo.

Scaduto (Evento): Ogni volta che rivelate la carta **Bibliotecario**, scartate tutti i Libri nella stanza della Biblioteca. Quando non ci sono Libri nel sotterraneo, scartate anche entrambi i gettoni Evento Lista Nera. Ora potete attivare queste stanze normalmente. Se non ci sono Libri da scartare nella stanza della Biblioteca, il Bibliotecario pubblica un annuncio di raccolta sulla bacheca della gilda: dovete pescare e risolvere immediatamente 2 carte Gilda extra, una alla volta!





6. SPUNTINO DI MEZZANOTTE

Quando la dragonessa volle un umano come animale da compagnia, dissi che andava bene, purché ne fosse responsabile, dandogli da mangiare, occupandosi della sua cacca e, naturalmente, portandolo a spasso!

Poi tornò a casa tutta eccitata, dicendo che ne aveva preso uno a prezzo scontato... Dannata ragazza! Adoro i buoni affari, ma bisogna stare più attenti!

Ora ci ritroviamo incastrati con un lupo mannaro.

Ad ogni luna piena dobbiamo intrattenerlo, altrimenti si recherà nel villaggio più vicino e ingoierà gli abitanti interi. Il che è piuttosto divertente, devo ammettere! Purtroppo però ci porterebbe un po' di attenzione indesiderata, qui nel nostro covo...

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Lupo Mannaro** (con il numero 6) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Bestia Errante (Iniziale/Innescata): Ogni volta che la Bestia Errante viene attivata, mescolate 3 gettoni Evento con il lato "X" e 1 con il lato "Lupo Mannaro" e collocateli a caso, con il lato "Evento" rivolto verso l'alto, nelle stanze mostrate nell'immagine di preparazione del sotterraneo.

Dov'è il mio bravo ragazzo? (Continuativa): Potete spendere un'azione Attivazione (👉) per girare un gettone Evento nella stessa stanza di uno dei vostri Mostri. Il vostro obiettivo è cercare di trovare la posizione del Lupo Mannaro.

Luna Piena (Evento): Ogni volta che rivelate la carta **Lupo Mannaro**, quest'ultimo mangia tutte le Ossa presenti nella stanza in cui si trova. Se non ci sono Ossa, va a caccia nel villaggio più vicino: pescate e risolvete immediatamente 2 carte Gilda, poiché la Gilda è ora alla ricerca del Lupo Mannaro. Dopo aver risolto completamente l'Evento Luna Piena, innescate l'Evento Bestia Errante!





7. LADRI GENTILUOMINI

C'è un nuovo boss del crimine in città. Alcuni dicono che si sia già infiltrato nelle piccole stanze della gilda... e questo è davvero un male per gli affari!

Non dico di non apprezzare le piccole poesie che hanno iniziato a comparire nei nostri scrigni vuoti, però questi attacchi coordinati subito ultimamente ci hanno reso la vita molto più difficile!

Mi viene da chiedermi se anche nel nostro sotterraneo ci sia qualcuno sul loro libro paga. Non per puntare il dito, ma devo dire che il Bibliotecario veste un po' troppo elegantemente per quello che lo paghiamo.

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Furto** (con il numero 7) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Furto (Evento): Quando la carta **Furto** viene rivelata, scartate un Tesoro da una Stanza del Sotterraneo (eccetto il Caveau) che abbia almeno un Ladro al suo interno, ignorando il numero del Tesoro senza risolverne l'effetto. Se non ci sono Ladri nel sotterraneo, pescate immediatamente due carte Gilda e buttate gli Eroi rivelati nelle Celle.

Crimine Organizzato (Continuativa): Ogni volta che un Ladro viene evocato nel sotterraneo, anche se viene buttato nelle Celle, riattiva tutti i Ladri nel sotterraneo. Se ci sono altri Eroi in quelle stanze, ispira pure loro.





8. IL SALONE DELLA SIRENA

Nel nostro sotterraneo è stato aperto un bar con piscina. La proprietaria è una famosa Sirena, con la voce più bella che abbia mai sentito.

Vogliamo davvero che continui a esibirsi qui, quindi tutti fanno del loro meglio per aiutarla a sentirsi benvenuta. Le rane si sono esercitate per farle da coriste, la dragonessa si occupa delle luci del palco, i Ratkin sono degli ottimi roadie e noialtri... siamo i buttafuori!

I suoi fan nella gilda possono rendere le cose un po' complicate, perché impazziscono per un autografo.

Be'... non posso dire di biasimarli, ma non permetterò a nessuno di disturbarla!

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Sirena** (con il numero 8) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Interprete Famosa (Iniziale): Finché la Sirena si esibisce nelle Fogne, tutti i giocatori pescano 2 carte **Tattica** extra all'inizio del loro turno. Inoltre, rivelate e risolvetevi 1 carta **Gilda** extra durante ogni Assalto degli Eroi. Se gli Eroi saccheggiano il Tesoro nelle Fogne, rimuovete il gettone Evento da esse. Poiché abbiamo fallito con la sua sicurezza, la Sirena non si esibisce più nel nostro sotterraneo: innescate immediatamente la regola **Devastazione**.

Devastazione (Innescata): Se la **Sirena** non si esibisce più nel loro sotterraneo, i giocatori pescano 4 carte **Tattica**, invece di 5, al termine dei loro turni.

Sirena (Evento): Ogni volta che rivelate la carta **Sirena**, se si sta esibendo nel sotterraneo, tutti i giocatori pescano 1 carta extra dai loro mazzi **Tattiche**, inoltre rivelate e risolvetevi 1 carta **Gilda** extra. Se non si sta esibendo nel sotterraneo, rivelate immediatamente 2 carte **Gilda** extra.





9. SIGNORE DEL MALE PART-TIME

Dovevamo vendere il nostro sotterraneo a una holding di mostri, altrimenti avremmo rischiato il fallimento.

Da proprietari del sotterraneo locale, da un giorno all'altro, siamo diventati manager part-time... e lo odio! C'è così tanto lavoro.

Così, quando la nostra nuova sede centrale ci ha inviato alcuni tirocinanti tonti, ho capito che si trattava di una terribile idea! Una volta ho lasciato morire di sete un cactus per pietà.

Ma ora le piccole pesti sono qui e dobbiamo trovare una maniera per impiegarle. Forse posso ottenere un aiuto extra per sturare le fogne... Quei tubi arrugginiti dovevano essere sostituiti anni fa... Be', possono almeno provarci.

Non possiamo permetterci di sostituire nulla in questo momento, quindi è meglio che siano disposti a imparare a giocare sporco... se capite cosa intendo.

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare i Folletti.

Mescolate le carte **Scagnozzo** (con il numero 9) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.



REGOLE SPECIALI:

Bagno Intasato (Continuativa): In qualunque momento, se non ci sono Folletti nelle Fogne, collocate una "X" sopra l'azione della stanza (non potete attivarla). Rimuovete la "X" quando un Folletto entra nella stanza.



Tirapiedi (Continuativa): Nel proprio turno ogni giocatore può utilizzare i Folletti come se facessero parte del proprio Clan. I Folletti hanno 1 Salute e non possono essere usati per attivare le Abilità Speciali del Clan.



Evocazione (Continuativa): Se avete un Mostro nel Caveau, potete spendere un'azione Attivazione (👉) per evocare un Folletto nel Caveau. Non potete evocare Folletti in alcun altro modo.



Scagnozzo (Evento): Ogni volta che rivelate una carta **Scagnozzo**, collocate una Trappola in ogni stanza che ha almeno un Folletto. Se non ci sono Folletti nel sotterraneo, la Gilda lo vedrà come un'opportunità per attaccarvi! Pescate e risolvete immediatamente 2 carte Gilda extra.



10. RIUNIONE DEL CORO

A quanto pare, in un secolo passato l'ala sinistra del nostro sotterraneo era una scuola elementare. Non mi sorprende: laggiù ci si sente molto più disperati e terrorizzati!

Così, ogni pochi anni, alcuni anziani si riuniscono per sfilare nei corridoi in rovina e suonare canzoni sciocche nei loro pigiami blu: è quasi carino.

Se la loro musica non attirasse i topi da ogni fessura e buco del muro, onestamente, potrei anche unirmi a loro. Quindi, finché non chiamano la disinfestazione, la festa è finita. Sì, sì, datemi pure del guastafeste: non m'importa!

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare i Ratkin.

Mescolate le carte **Parata** (con il numero 10) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Pifferai (Continuativa): Ogni volta che evocate un Mago, evocate anche un Ratkin nella stessa stanza. I Ratkin sono considerati Eroi con solo 1 Salute, ma non possono attaccare Mostri o ispirare altri Eroi. Possono solo venire ispirati, caricare o saccheggiare un Tesoro (distendeteli per contrassegnarli come esausti). Quando un Mago carica, caricano anche tutti i Ratkin nella stessa stanza (e li ispira tutti).

Parata (Evento): Quando rivelate una carta **Parata**, evocate 1 Ratkin in ogni stanza in cui è presente un Mago. Se non ci sono Maghi nel sotterraneo, pescate e risolvete 2 carte Gilda extra.





II. IL TESORO DELLA DRAGONESSA

Chi ha detto che niente è più spaventoso di una mamma orso, evidentemente non ha mai incontrato una dragonessa.

Ecco il mio problema: ieri sera siamo andati a fare una rapida spesa in paese. Niente di strano, abbiamo solo invaso alcuni fienili e rubato qualche gallina. Procedura standard, nessun combattimento né vittima.

Ma al nostro ritorno, abbiamo notato che qualcuno aveva dimenticato di chiudere le porte del sotterraneo quando siamo usciti. A quel punto eravamo così stanchi che ci siamo limitati a controllare se qualche eroe ci avesse assaltati e, visto che era tutto tranquillo, abbiamo deciso che era ora di andare a letto.

Tuttavia stamattina, la dragonessa si è svegliata e non ha trovato il suo amato lupo mannaro da nessuna parte... Così ho dovuto confessare e dirle cosa era successo...

Spero vivamente che riesca a trovarlo. Abbiamo imparato tutti ad amare quel batuffolo e temo davvero per la nostra sicurezza, se non lo trova.

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare la Dragonessa.

Mescolate le carte **Dragonessa** (con il numero 11) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.



REGOLE SPECIALI:

Ricerca del Lupo Mannaro Sperduto (Evento): Ogni volta che rivelate una carta **Dragonessa**, la Dragonessa inizia a spazientirsi per non aver trovato il suo animale domestico: aggiungete 2 gettoni Evento nel Caveau. Se ci sono 4 o più gettoni Evento nel Caveau, piazzate la Dragonessa nel Caveau. È appena tornata a mani vuote dal tentativo di trovare il Lupo Mannaro in città. È veramente furiosa e attacca tutto ciò che le capita a tiro. Innescate la regola **Dragonessa Furiosa**. Se la Dragonessa è già nel sotterraneo quando rivelate questa carta, pescate 2 carte dal mazzo Gilda e buttate i relativi Eroi nelle Celle.

Dragonessa Furiosa (Innescata): La Dragonessa è considerata da tutti un nemico. Dopo il turno di ogni giocatore, la Dragonessa attacca qualsiasi cosa si trovi a portata del Caveau, infliggendo 1 danno a tutti i Mostri e gli Eroi nelle stanze adiacenti. Per calmare la Dragonessa dovete infliggerle 9 danni. Se ci riuscite, rimuovete la Dragonessa e tutti i gettoni Evento dal sotterraneo: ora è di nuovo alla ricerca del Lupo Mannaro. Se alla fine della partita avete ancora il Tesoro di valore 4 nel Caveau, ma avete anche la Dragonessa nel vostro sotterraneo, perdetevi la partita!





12. PESSIMA STAMPA

L'Inquisitore, un tabloid cospirazionista scritto dalla leggenda locale L. Jenkins, ha pubblicato che abbiamo un accordo tra gentiluomini con la gilda degli eroi. Guardiamo in faccia la realtà: la gilda promette a questi ragazzi fama e fortuna, mentre i genitori pagano il loro "equipaggiamento" e il loro "addestramento", che può durare decenni.

Poi, la gilda manda a caso quegli sciocchi nel nostro sotterraneo, usando i tunnel segreti che hanno costruito, a malapena armati e quasi morti di fame. Una volta ho visto uno di loro mangiare ossa trovate sul pavimento, se mi credete!

Se sopravvivono alle nostre trappole e riescono a rubare un po' d'oro, devono restituire metà dei loro guadagni alla gilda! Quindi dico che non c'è nulla tra gentiluomini qui, è sicuramente una sorta di schema piramidale...

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Carica** (con il numero 12) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Cotta di Maglia (Continuativa): In qualche modo, la gilda ha saputo quello che abbiamo detto sulla loro mancanza di equipaggiamento e sta cercando di cambiare la storia per dimostrare che ci siamo sbagliati. Ora ogni Guerriero in questo Scenario indossa un'armatura e di conseguenza ha 2 Salute. Dovete infliggere 2 danni per rimuoverli dal sotterraneo.

Esagerazione (Continuativa): Ogni volta che evocate Guerrieri nel sotterraneo (ovunque tranne che nelle Celle), ne evocate un terzo nel Laboratorio.

Carica (Evento): Quando pescate una carta **Carica**, riattivate tutti i Guerrieri nel sotterraneo e ognuno di loro carica una volta verso il Caveau, ignorando qualsiasi Tesoro che potrebbe bloccare la propria avanzata. Se non ci sono Guerrieri nel sotterraneo, pescate e risolvete 1 carta Gilda extra.





⇒ Si noti che in questo Scenario la direzione di carica degli Eroi attraverso i passaggi può cambiare durante la partita.

13. SPECIE IN PERICOLO

Olga, la nostra strega, ha ideato una ricetta di pasticcio che sta cambiando l'industria alimentare delle taverne nei regni.

Devo ammettere che ho provato il piatto e che è piuttosto gustoso. Se non avessi un po' di sangue lizardfolk da parte di madre... li arrostirei io stesso!

In ogni caso, credo che sia nel mio interesse proteggere i miei cugini dal macellaio, altrimenti gli abitanti del villaggio potrebbero iniziare a essere creativi e io non voglio proprio diventare un pasticcio di carne.

Però il loro jingle è piuttosto accattivante: due polpette di lizardfolk, salsa di folletto, formaggio di minotauro, affettato di pixie, su una crosta di fagioli magici!

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare i Lizardfolk. Mescolate le carte **Schiusa** (con il numero 13) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Caccia Predatoria (Continuativa): Gli Eroi caricano sempre verso il Lizardfolk più vicino, invece del Caveau. Anche gli Arcieri mirano alla stanza più vicina con un Lizardfolk. In caso di parità, scelgono i giocatori.

Estinzione dei Lizardfolk (Continuativa): I Lizardfolk sono Mostri con solo 1 Salute. Potete spostarli insieme ai vostri Mostri nello stesso modo in cui trasportate le risorse. Se non ci sono più Lizardfolk nel sotterraneo, i Mostri perdono la partita. Anche se perdete il Tesoro di valore 4 nel Caveau, perdete la partita.

Schiusa (Evento): Quando pescate una carta **Schiusa**, evocate un Lizardfolk in una stanza che abbia almeno 2 Lizardfolk. Se a questo punto, per qualsiasi motivo, non riuscite a evocare un Lizardfolk, tutti i giocatori scartano una carta Tattica dalla propria mano.





14. BIGLIETTI ESAURITI

La nostra amata Sirena si esibirà in un festival musicale tra circa un mese! È bello sapere che è tornata e che ha l'opportunità di interpretare di nuovo le sue canzoni: ha una voce da sogno!

Ma i biglietti per questa data unica sono a tiratura limitata e sono andati esauriti quasi subito dopo l'annuncio, così i suoi produttori hanno deciso di organizzare una caccia al tesoro per gli ultimi rimasti. Conoscendo i nostri trascorsi con lei, hanno pensato che avremmo potuto ospitare noi questo Evento speciale.

Tutti i contadini, gli eroi e i mostri della città cercheranno di mettere le mani su questi biglietti dorati, quindi mi assicurerò di nasconderli in modo da poterli prendere per primi!

PREPARAZIONE SPECIALE:

Mescolate le carte **Caccia al Tesoro** (con il numero 14) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Tesoro Nascosto (Evento): Ogni volta che viene rivelata la carta **Caccia al Tesoro**, mescolate 3 gettoni Evento con il lato "X" e 1 con il lato "Biglietto Dorato" e collocateli a caso nel sotterraneo, con il lato "Evento" rivolto verso l'alto, in tutti e 4 i tipi di stanza mostrati sulla carta.

Biglietto Dorato (Continuativa): Potete spendere un'azione Attivazione (10) per girare un gettone Evento nella stessa stanza di uno dei vostri Mostri, rivelarlo e scartarlo. Se avete trovato il gettone Biglietto Dorato, pescate immediatamente 2 carte Tattica e aggiungetele alla vostra mano.

Se un **Eroe** viene evocato o carica in una stanza con un gettone Evento, rivelatelo subito, senza rendere esausto l'Eroe. Se è un gettone Biglietto Dorato, pescate e risolvete immediatamente 2 carte Gilda extra. Scartate il gettone.





15. LA TOMBA DEL NEGROMANTE

Mi dispiace informarvi che la nostra padrona di casa, la strega, non è più tra noi. Avvelenamento da cibo, ha detto il medico. Ho raccomandato così tante volte a Olga di non mangiare il Re delle Rane Toro! Quella cosa era DISGUSTOSA.

*Non ha avuto figli e lascia il sotterraneo a suo zio... il braccio destro del re ed ex capo della gilda, **Rigor Mortis** - che io sia dannato - il **Negromante**!*

Mentre eravamo in lutto per la perdita della nostra amica, la gilda ha fatto irruzione nelle nostre sale con un avviso di sfratto, chiedendoci di andarcene con effetto immediato. Gli scheletri hanno cercato di ragionare con loro, ma sono caduti sotto l'incantesimo del Negromante.

Ora sotto il suo controllo, gli scheletri sono la risorsa più preziosa della gilda... e il nostro peggior incubo!

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare gli Scheletri. Mescolate le carte **Negromante** e **Scheletro** (con il numero 15) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda. Le carte **Scheletro** evocheranno uno Scheletro esausto quando vengono buttate nelle Celle.

REGOLE SPECIALI:

Marcia dei Non Morti (Continuativa): Sotto il controllo del Negromante, gli Scheletri sono considerati Eroi con 1 Salute. Quando rivelate una carta **Scheletro**, evocate Scheletri nelle stanze indicate sulla carta. Ogni volta che uno Scheletro diventa esausto in un attacco, distendete lo Scheletro per contrassegnarlo come esausto; se in questo modo riesce a rimuovere un Mostro dal sotterraneo, piazzate un altro Scheletro esausto nella stessa stanza.

Sfratto (Evento): Ogni volta che rivelate la carta **Negromante**, evocate 2 Scheletri nel Laboratorio. Se non avete abbastanza Scheletri da evocare, pescate immediatamente una carta Gilda, buttate l'Eroe nelle Celle e inoltre tutti i giocatori scartano una carta dalla loro mano.





16. BATTAGLIA DELLE BAND

Il giorno del festival musicale è finalmente arrivato! Sarà l'ultima occasione per sentire cantare la Sirena, dato che ha recentemente annunciato il suo ritiro anticipato...

Sebbene questa notizia mi renda triste, sono davvero felice di aver preso i biglietti per vederla un'ultima volta.

Attraversare il regno per goderci questo festival non è stato facile: abbiamo dovuto sfuggire all'esercito del re un paio di volte, fare l'autostop su una tarasca e accamparci all'interno di un alveare di calabroni mammut... Non vedo più nulla dall'occhio sinistro, ma ne è valsa la pena nonostante le punture!

Ho sentito che stasera due band di eroi locali si sfideranno per il titolo di "miglior esordiente", dunque mi aspetto che sia epico!

Personalmente, non sono mai stato un fan delle competizioni musicali, però l'opportunità di "combattere un gruppo di eroi" mi attira molto. Quindi ho affilato la mia ascia e sono pronto a farla cantare quando quei fastidiosi eroi inizieranno a suonare.

Facciamo in modo che questa sia una serata da ricordare!

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare Ratkin o Poltergeist.

Mescolate le carte **Parata** (con il numero 10) e **Assolo di Chitarra** (con il numero 16) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Spettacolo della Sirena (Iniziale): Durante l'Ondata 1, la Sirena si esibisce nel Laboratorio. Ogni turno, i giocatori che hanno almeno un Mostro nel Laboratorio pescano 2 carte Tattica extra al termine del loro turno. Quando inizia l'Ondata 2, questa regola è annullata: il suo spettacolo è terminato e lei ha lasciato il palco. **Innescate la regola Nostalgia.**

Nostalgia (Innescata): Se la Sirena non si esibisce più nel Laboratorio, al termine del proprio turno tutti i giocatori pescano fino a tornare a 5 carte Tattica, anziché a 7.

Pifferai (Continuativa): Ogni volta che evocate un Mago, evocate anche un Ratkin nella stessa stanza. I Ratkin sono considerati Eroi con solo 1 Salute, ma non possono attaccare Mostri o ispirare altri Eroi. Possono soltanto venire ispirati, caricare o saccheggiare un Tesoro (distendeteli per contrassegnarli come esausti). Quando un Mago carica, caricano pure tutti i Ratkin nella stessa stanza (e li ispira tutti).

Power Metal (Continuativa): Quando evocate un Arciere, evocate anche un Poltergeist nella stessa stanza. I Poltergeist sono Eroi con solo 1 Salute e possono diventare esausti per attaccare i Mostri (distendeteli per contrassegnarli come esausti), ma nessuno di loro aiuta a saccheggiare un Tesoro. Come Eroi, i Poltergeist possono caricare, ispirare e farsi ispirare.

Parata (Evento): Quando rivelate una carta **Parata**, evocate 1 Ratkin in ogni stanza in cui è presente un Mago. Se non ci sono Maghi nel sotterraneo, pescate e risolvete 2 carte Gilda extra.

Assolo di Chitarra (Evento): Quando rivelate una carta **Assolo di Chitarra**, tutti i Poltergeist caricano di 1 stanza verso il Caveau, ignorando il Tesoro, e ispirano altri Eroi. Se non ci sono Poltergeist nel sotterraneo, tutti i giocatori scartano una carta Tattica dalla loro mano.





17. LA FINE DEL TRADITORE

A volte penso di aver vissuto troppo a lungo in un sotterraneo: ho visto di tutto e niente mi sorprende più, ogni giorno è solo un po' peggiore del precedente. Mi sbagliaio.

Dopo il funerale di Olga, il Bibliotecario ha smesso di nascondere le sue cattive intenzioni. Sta cercando il suo grimoire ovunque e quando gli diciamo che non riusciamo a trovarlo, si arrabbia ancora di più. Inoltre, i fastidiosi eroi sembrano conoscere il nostro covo meglio di noi e arrivano da ogni dove, persino dal nostro Laboratorio segreto!

Ma poi - BOOM! - una notizia sorprendente! È saltato fuori che Olga, la strega, è viva! Avvertendo l'imminente minaccia, ha finto la sua morte e, con l'aiuto del Re delle Rane Toro, si è trasformata in una rana per indagare sotto copertura sul Bibliotecario. Dopo aver ottenuto le prove, si è recata alla Congrega delle Streghe per chiedere aiuto. Ora, tornata con l'Alta Strega Cynthia, abbiamo la possibilità di fermare gli infidi piani del nuovo signore della gilda!

Non mi aspetto che il Bibliotecario ceda facilmente e, anche se so che sarà una battaglia durissima, questa volta non siamo soli! Non avrei mai pensato di essere così felice di rivedere una strega e quella brutta rana toro cornuta.

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare la Strega. Mescolate il **Bibliotecario** ("5") e la **Congrega delle Streghe** ("17") con le carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Sgherri (Continuativa): Tutti i Guerrieri hanno 2 Salute in questo Scenario. Inoltre, ogni volta che evocate Guerrieri nel sotterraneo (ovunque tranne che nelle Celle), ne evocate un terzo nel Laboratorio.

Crimine Organizzato (Continuativa): Ogni volta che un Ladro viene evocato nel sotterraneo, anche se viene buttato nelle Celle, riattiva tutti i Ladri nel sotterraneo. Se ci sono altri Eroi in quelle stanze, ispira pure loro.

Esercito del Re delle Rane Toro (Continuativa): Dopo il turno di un giocatore, prima dell'Assalto degli Eroi, fino a 2 Rane nel sotterraneo possono muoversi o attaccare un Eroe. Inoltre le Rane vengono trattate dagli Eroi come Mostri con 1 Salute.

Il Colpo Finale (Evento): Ogni volta che rivelate una carta **Bibliotecario**, costui ruberà tutti i Libri dalla Biblioteca, rimuovendoli dalla partita in modo permanente: rimettete questi gettoni nella scatola. Se la carta Bibliotecario viene rivelata e non ci sono gettoni Libro nella Biblioteca, pescate e risolvete immediatamente 2 carte Gilda extra.

Streghe (Continuativa): Le Streghe vengono trattate come Mostri con 2 Salute.

Il ritorno di Olga (Evento): Ogni volta che rivelate una carta **Congrega delle Streghe**, se le Streghe sono nel sotterraneo, Olga evocherà una Rana nelle Fogne (colocate lì il relativo gettone), mentre Cynthia si muoverà (attraverso un Portale) ed eseguirà un Attacco a Distanza su un Eroe. Se nessuna Strega è nel sotterraneo, evocate una Strega nel Caveau e l'altra nelle Fogne.





18. CUCCIOLATA DI LUPI MANNARI

È passato un anno da quella notte in cui abbiamo lasciato la porta aperta.

La settimana scorsa la dragonessa ha ricevuto una lettera dal lupo mannaro. La lettera dice che sta bene e che ha trovato una compagna e tutto il resto! Sebbene il lupo mannaro senta la mancanza di vivere con noi nel sotterraneo, dice che esplorare il mondo, vivere in movimento e seguire una dieta rigorosa di “viaggiatori solitari” ha fatto meraviglie per la sua pelle.

La lettera si concludeva con una nota sul fatto che la dragonessa era diventata nonna e che questo fine settimana avrebbero lasciato i loro cuccioli sulla soglia di casa nostra per far trascorrere loro qualche giorno con noi.

La dragonessa sembra così eccitata! Non vede l'ora di incontrare i cuccioli e di giocare con loro. Non la vedevo così felice da tanto tempo!

Non sono nemmeno sicuro che questi cuccioli siano davvero lupi mannari, ma posso garantirvi che non sarò io a dirglielo.

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare la Dragonessa o gli Gnoll.

Mescolate le carte **Dragonessa** (“11”) e **Cuccioli** (“18”) con le carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

REGOLE SPECIALI:

Gnoll (Continuativa): I cuccioli di Gnoll non possono essere rimossi/scartati dal sotterraneo. Se un Eroe attacca un Gnoll, spostatelo in una stanza adiacente (lontano dal Caveau) e aggiungete 1 gettone Evento nel Caveau. I cuccioli di Gnoll possono essere spostati come le risorse, ma non possono utilizzare i Portali né essere trasportati attraverso di essi. Per ogni cucciolo di Gnoll che portate nel Caveau, rimuovete uno dei gettoni Evento presenti. Per vincere, alla fine della partita dovete avere il Tesoro nel Caveau e tutti i 7 cuccioli di Gnoll nella stessa stanza della Dragonessa. Se in un qualunque momento riuscite a portare tutti i cuccioli di Gnoll nel Caveau, vincete immediatamente!

Vieni Qui Cucciolo (Evento): Quando rivelate una carta **Cuccioli**, spostate tutti i cuccioli di Gnoll da una stanza a vostra scelta a una stanza adiacente, selezionando quella più vicina al Caveau, dove la Dragonessa li sta aspettando.

Impazienza Crescente (Evento): Quando rivelate una carta **Dragonessa**, se non ci sono cuccioli di Gnoll nel Caveau, la Dragonessa inizia a diventare impaziente; aggiungere 2 gettoni Evento nel Caveau. Se ci sono 4 o più gettoni Evento nel Caveau, la Dragonessa si arrabbia, attiva la regola **Dragonessa Furiosa** e disattiva **Dragonessa Calma**. Se la Dragonessa è già arrabbiata, buttate 2 Eroi nelle Celle.

Dragonessa Furiosa (Innescata): Dopo il turno di ogni giocatore, la Dragonessa attacca qualsiasi cosa si trovi a portata (tutti i Mostri e gli Eroi, tranne i cuccioli di Gnoll, subiscono 1 danno). Per calmare la Dragonessa Furiosa dovete infliggerle 9 danni o non avere gettoni Evento nel Caveau. Se ci riuscite, disattivate questa regola e attivate **Dragonessa Calma**.

Dragonessa Calma (Iniziale/Innescata): Se la Dragonessa è calma, gli Eroi ignorano la sua presenza.





19. CESSARE E DESISTERE

L'assemblea annuale degli azionisti della holding del sotterraneo ha mostrato che la nostra filiale ha avuto la peggiore performance di tutti i regni. Alla fine abbiamo perso molto più tesoro di quanto abbiamo fatto pagare come ingresso agli eroi... il che è stato piuttosto brutto.

Così ho cercato di difendere il nostro personale, spiegando loro che in realtà avevamo i migliori parametri di sicurezza, con meno del 20% di tirapiedi feriti nell'esercizio della professione. E cavolo... non erano affatto contenti!

Vedete, se un mostro sopravvive abbastanza a lungo, bisogna pagargli le ferie e aumentargli lo stipendio in proporzione: sembra che là fuori contassero sulla nostra morte. Così il quartier generale ha deciso che era giunto il momento di interrompere tutte le attività.

Abbiamo meno di una settimana per impacchettare le nostre cose prima che quei viscidati burocrati vengano a chiuderci definitivamente le porte. Ma sapete una cosa? Noi restiamo. Se vogliono davvero che ce ne andiamo, è meglio che vengano a cercare di costringerci!

PREPARAZIONE SPECIALE:

In questo Scenario i giocatori non possono impersonare i Melma. Mescolate le carte **Viscido Burocrate** (con il numero 19) insieme alle carte Eroe per creare il mazzo Gilda.

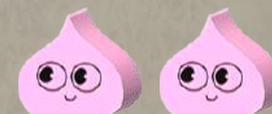


REGOLE SPECIALI:

Viscidati Burocrati (Evento): Quando rivelate una carta Viscido Burocrate, evocate i Melma nelle stanze indicate sulla carta. I Melma sono considerati Eroi con 1 Salute; distendeteli quando sono esausti. I Melma possono spostarsi, ispirare ed essere ispirati. Le carte **Viscido Burocrate** non evocano un Melma quando vengono buttate nelle Celle.



Dividi e Conquista (Continuativa): Quando evocate un nuovo Melma, piazzate un Melma extra in ogni stanza che ha già almeno un Melma esausto, ispirate quei Melma e tutti gli altri Eroi in quelle stanze.



20. NUOVI INIZI

Abbiamo combattuto duramente, una battaglia dopo l'altra. Anche se siamo riusciti a respingere temporaneamente quella schifosa gilda degli eroi, non c'è modo di sconfiggere gli schemi megalomani della holding del sotterraneo e vincere subito. I Signori Supremi sono troppo vecchi e troppo potenti.

È quindi giunto il momento di fuggire finché possiamo e ricominciare da un'altra parte.

L'azienda non è contenta della nostra piccola ribellione: ho sentito che hanno messo una grossa taglia sulle nostre teste. Ciò potrebbe attirare eroi più forti di quelli che abbiamo visto finora...

....e questo è davvero fantastico! Più alto è il loro livello, più alta è la tariffa d'ammissione che facciamo pagare loro!

Olga conosce un covo abbandonato nel deserto. È in gran parte crollato, per cui dovremo ricostruire l'intero sotterraneo da zero, però credo che sarà perfetto per noi.

Questa non è la fine. Ci ritireremo, ci riorganizzeremo, ricostruiremo e pianificheremo il nostro ritorno. Forse, dopo tutto, è arrivato il momento di conquistare il mondo.



PREPARAZIONE SPECIALE:

Utilizzate le carte **Eroe Epico** (con il numero 20) per creare il mazzo Gilda. Le carte Eroe Epico evocano un Eroe quando vengono buttate nelle Celle.

REGOLE SPECIALI:

Sotterraneo Crollato (Iniziale): Quando evocate un Eroe, se non ci sono stanze del tipo richiesto, potete evocarlo invece nel Caveau (🔹) o in una stanza Speciale (🔸).

Ricostruzione (Continuativa): Alla fine della partita, se avete il Tesoro di valore 4 nel Caveau, ma non avete costruito **tutte** le stanze, perdete la partita!

Ammissione al Sotterraneo (Continuativa): Se sconfiggete un Eroe Epico, collocate una Moneta nella stanza.



EROI EPICI:

In questo Scenario, gli Eroi hanno le seguenti Abilità Speciali:



Arciere Epico: Quando viene evocato o carica in una stanza, esegue un Attacco a Distanza verso la stanza più vicina al Caveau.



Guerriero Epico: Quando viene evocato, rimuove 1 risorsa dalla stanza. Quando carica in una stanza, esegue un Attacco in Mischia extra contro un Mostro presente.



Ladro Epico: Quando viene evocato, rimuove 1 Trappola dalla stanza. Quando carica in una stanza, rimuove 1 Trappola da essa.



Mago Epico: Quando viene evocato nelle Celle, ispira tutti gli Eroi presenti. Quando carica in una stanza, gira un Portale completato presente col lato incompleto in su.

L'ASSALTO DEGLI EROI

In questa fase pescate e risolvete tante carte Gilda quante indicate dal Livello di Difficoltà scelto. Quando il mazzo Gilda è vuoto, rimiscolatelo e create un nuovo mazzo. Ora siete nell'Ondata 2. Se riuscite a esaurire due volte il mazzo Gilda senza perdere il Tesoro di valore 4 nel Caveau, allora vincete tutti.



Familiare:

Ondata 1: Rivelate 1 carta Gilda
Ondata 2: Rivelate 2 carte Gilda



Impegnativo:

Ondata 1: Rivelate 2 carte Gilda
Ondata 2: Rivelate 2 carte Gilda



Hardcore:

Ondata 1: Rivelate 2 carte Gilda
Ondata 2: Rivelate 3 carte Gilda

DIAGRAMMA DI FLUSSO DELL'ASSALTO DEGLI EROI

1

Pescate e risolvete una carta Gilda alla volta.

È una carta Eroe?

È una carta Scenario?

Controllate le regole nel Libro dei Sotterranei.

Evocate un Eroe in 2 stanze del tipo indicato.



Avete finito gli Eroi di quel tipo?

Riattivate tutti gli Eroi esausti di quel tipo e ispirate tutti gli altri Eroi nelle loro stanze.

2

Subito dopo essere stato evocato, un Eroe esegue sempre la sua Abilità Speciale.



Attacca a Distanza in una stanza adiacente, più vicina al Caveau



Distrukge 2 risorse nella stanza



Rimuove 1 Trappola nella stanza



Se evocato nelle Celle, ispira tutti gli Eroi (anche se stesso).

3 C'è una Trappola nella stanza?

Sì! Infilgi 1 danno all'Eroe attivo e scarta la Trappola.



No! Ispira tutti gli Eroi nella stanza (tranne nelle Celle).

5

C'è un Mostro nella stanza?

Sì! Rendete esausto un Eroe per attaccarlo!

L'Eroe è ancora vivo?

Sì!

No. C'è un Tesoro nella stanza?

No. Tutti gli Eroi attivi in questa stanza caricano nella stanza successiva, più vicina al Caveau!

Sì, ma non ci sono abbastanza Eroi attivi per saccheggiarlo. Rendete esausti tutti gli Eroi in questa stanza.

Sì e gli Eroi possono saccheggiarlo: Rendete esausti gli Eroi necessari. Gli Eroi attivi rimanenti caricano nella stanza successiva, più vicina al Caveau!



Distrukgete una risorsa in questa stanza.



Tutti i Mostri scartano una carta dalla loro mano.



Riattivate tutti gli Eroi in questa stanza.



Girate una carta Gilda e buttatela nelle Celle



Avete perso la partita!

Quando tutte le carte Gilda dell'Ondata sono state rivelate e tutti gli Eroi nel sotterraneo sono esausti, il giocatore successivo inizia il proprio turno. Se questa era l'ultima carta del mazzo Gilda nell'Ondata 2, allora avete vinto tutti!