

## Panoramica di gioco

**Shadow of Brimstone**™ è un gioco frenetico, cooperativo, in stile

dungeon crawl ambientato nel vecchio West e con un'atmosfera

Horror! Ogni giocatore crea un personaggio, prendendo

il ruolo di un archetipo di eroe Western classico, come uno

Sceriffo, Bandito, Allevatore o Ragazza del Saloon. Formando un drappello

di eroi che possono imbarcarsi in una varietà di differenti

missioni, da trovare un portale verso un altro mondo fino a

salvare il figlio di un contadino che è stato rapito nella notte da un

orribile creatura.

Gli scenari vengono generati in modo dinamico e casuale, gli eroi possono

superare pericolosi incontri e combattere

creature selvagge, mentre raccolgono antichi artefatti e attrezzi utili

per aiutarli durante le loro avventure. Gli Eroi possono anche trovare

portali per altri mondi, attraversarli e viaggiare per continuare la loro

avventura dall'altra parte.

Personaggi eroi possono essere mantenuti da partita a partita, grazie ad un

sistema di campagna, guadagnando esperienza e salendo di livello

per aumentare le loro competenze e acquisire nuove abilità. Gli eroi possono

anche visitare i locali della città di frontiera tra le loro avventure, spendere il

loro bottino sudato ed equipaggiarsi nuovamente per la prossima missione.

## Giocatori

Shadow of Brimstone™ è un gioco cooperativo per

1-4 giocatori. Se combinate questo Set di base con un altro

questo può essere aumentato a 5-6 giocatori. Tutti i giocatori

lavorano insieme contro il gioco stesso e la difficoltà è in scala

sulla base del numero di eroi che partecipano in un'avventura.

## Dadi

Il gioco è dotato di 16 dadi a sei facce

standard (8 bianchie 8 rossi) che dovrebbero essere divisi tra i giocatori. Ci

sono due colori di dadi inclusi con l'intento che i dadi rossi

possono essere utilizzati per gli attacchi del nemico e i dadi bianchi per il

gli eroi. Spesso nelle carte si farà riferimento ai termini D6 e D3.

D6 è solo un altro nome per indicare un dado a sei facce. D3 significa tirare

un dado a sei facce e consultare la seguente tabella:

## D6 Risultato

1 – 2    1

3 – 4    2

5 – 6    3

## Ritirare il dado:

Ci sono molte cose nel gioco che ti permettono di ripetere il tiro di

uno o più dadi. È importante però notare che:

**Non si può ritirare lo stesso dado più di una volta**

**Dado da 8:**

Il gioco viene fornito anche con un dado a 8 facce che viene utilizzato per alcuni tiri speciali. Questo è spesso definito come un D8.

**Il Dado Pericolo ( The Peril Die ):**

C'è anche un dado speciale più grande a 6 facce incluso chiamato Dado Pericolo, questo è contrassegnato con i numeri 3, 3, 4, 4, 5, 6. È spesso utilizzato per determinare la quantità di nemici durante un attacco ed è rappresentato sulle carte come simbolo.

**Marcatori di ferita ( Wounded Markers ):**

Questi marcatori ferita rossi sono vengono messi sulla scheda degli Eroi e dei nemici per tenere traccia dei danni subiti durante il gioco. Ci sono marcatori ferita singoli e marcatori più grandi che rappresentano 5 ferite.

**Marcatori di danno di salute mentale ( Sanity Damage Markers ):**

Questi marcatori di danno Sanità blu vengono collocati sulle schede eroi per tenere traccia di quanti danni di salute mentale vengono presi durante il gioco. Ci sono marcatori singoli di Sanità così come marcatori più grandi che rappresentano 5 danni di sanità mentale.

**Pietra scura ( Dark Stone ):**

Questi marcatori vengono utilizzati per tenere traccia dei frammenti di Pietra Oscura che gli eroi trovano sulle loro avventure.

**Grinta ( Grit ):**

La Grinta è una risorsa degli eroi e che può essere utilizzata per tirare nuovamente i dadi dadi, attivare abilità speciali, o aggiungendo un dado al vostro movimento per essere più veloci.

**Corruzione ( Corruption ):**

Durante il gioco, gli eroi possono guadagnare punti corruzione, spingendosi lentamente lungo il sentiero del male e la mutazione.

**Token di esplorazione ( Exploration Tokens ):**

Questi marcatori sono posti faccia giù nelle nuove camere scoperte dagli eroi durante l'esplorazione, quando vengono rivelati mostrano il numero delle uscite di una stanza, Eventuali incontri o nemici da superare ed alcuni hanno anche un'icona di indizio (punto esclamativo rosso).

**Token borsa laterale ( Side Bag Tokens ):**

Ogni eroe ha una borsa che può mettere nella parte laterale della propria scheda personaggio, questa può portare dei gettoni utili per gli eroi, simboleggiati da Bende, whisky o dinamite.

**Marcatori Frugare ( Scavenged Markers ):**

Questi marcatori vengono utilizzati per mostrare quando una Tessera di mappa è stata frugata con successo o gli eroi non hanno trovato nulla di valore. Ogni tessera di mappa può essere frugata solo una volta.

**Gettone Rivivere ( Revive Token ):**

Questi gettoni sono utilizzati occasionalmente dagli eroi per un'ulteriore possibilità di sopravvivenza, permettendo ad un eroe che è stato appena messo KO di rialzarsi senza effetti duraturi.

**Tracciatore della profondità ( Depth Track ):**

Il tracciatore di profondità viene utilizzato per mostrare quanto gli eroi si sono addentrati all'interno della miniera, oltre che mostrare la progressione dell'Oscurità che cresce in potenza e si avvicina per fuggire dalla miniera, causando la sconfitta per gli eroi.

**Marcatore di tenebre ( Darkness Marker ):**

Questo segna la posizione corrente dell'Oscurità sul tracciatore di profondità e si muove da destra a sinistra fino a determinare la fine del gioco, l'Oscurità cerca di fuggire dalle miniere!

**Marcatore del gruppo di Eroi ( Hero Posse Marker ):**

Questo segna la posizione corrente degli Eroi sul tracciatore di profondità e si muove da sinistra a destra dove gli eroi cercano di esplorare in profondità le miniere.

**Contatori supplementari ( Additional Counters ):**

Il gioco è fornito di diversi segnalini e contatori supplementari. Questi non sono necessari per il gioco principale, ma possono essere utilizzati per regole casalinghe o eventuali prossime espansioni.

**XP e oro ( XP and Gold ):**

XP e Oro sono necessari solo quando gli eroi hanno finito un'avventura o per mantenerli da una avventura alla successiva e sono accumulati in grandi quantità, per questo non ci sono contatori inclusi, invece è raccomandato che ciascun giocatore segni il proprio quantitativo totale di Oro ed XP su un pezzo di carta.

**CARTE**

Ci sono molti diversi mazzi di carte in gioco che Possono essere utilizzati per tutto, da generare dinamicamente e casualmente la miniera da esplorare, per i nemici che si incontrano, per trovare utili attrezzi e manufatti lungo la strada.

### **Parole chiave**

La maggior parte delle carte hanno parole chiave associate segnate appena sotto il titolo della carta . Le parole chiave, solitamente non hanno alcun significato intrinseco, ma occasionalmente fanno riferimento ad altre carte e regole.

### **Icone**

Molte carte contengono le icone che rappresentano i vari aspetti della scheda. Un elenco completo di queste icone può essere trovato sul retro del regolamento come riferimento.

### **Rimane in gioco**

In alcune carte viene elencato come esse restino in gioco ( Remains in Play ). Queste carte hanno l'effetto di rimanere in gioco e continuare ad influenzare il gioco stesso fino a che queste non vengano annullate in qualche modo.

### **Pila degli scarti**

Per ogni mazzo di carte presente nel gioco ci sarà anche un Mazzo degli scarti. Questo mazzo degli scarti va sistemato faccia accanto al mazzo ed è dove finiscono le carte di quello stesso mazzo quando vengono utilizzate e non sono più in gioco. Ogni giocatore può guardare il mucchio degli scarti in qualsiasi momento. Se un mazzo sta per terminare, mischiare accuratamente gli scarti con esso e riformare il mazzo a faccia in giù.

Alcuni dei mazzi di carte (ad esempio carte di bottino e frugare) non hanno una pila degli scarti, ma piuttosto vengono mescolate ogni volta che una o più carte vengono pescate.

## **TIPI DI CARTA**

### **Attrezzi e manufatti ( Gear and Artifacts ):**

Le carte attrezzi e artefatti sono attrezzature speciali e reliquie che gli eroi possono trovare esplorando le miniere. Essi rappresentano di tutto, da un oggetto comune come corda o bende fino ad antichi artefatti alieni e libri di sapienza occulta! Quando vengono trovate, queste carte possono essere utilizzate dagli Eroi per dare loro il bonus elencato nella carta.

### **Equipaggiamento di partenza e**

### **Oggetti personali ( Starting Gear and Personal Items ):**

Ogni classe di eroe inizia con oggetti specifici elencati sulla propria scheda personaggio. Questi possono anche prendere e pescare un singolo oggetto personale per dare loro un extra bonus ed aiuto e definire meglio i retroscena e la propria personalità.

### **Upgrade di partenza dell'eroe ( Hero Starting Upgrades ):**

Ogni classe di eroe ha anche un set di tre

Aggiornamenti unici con cui iniziare, da scegliere prima di iniziare a giocare. Questo aiuta i giocatori a personalizzare il proprio personaggio fin dall'inizio.

### **Carte Mappa ( Map Cards ):**

Le carte Mappa vengono utilizzate e pescate per generare casualmente la miniera che gli eroi devono esplorare, in questo modo ogni mappa di miniera sarà sempre diversa.

C'è una carta mappa per rappresentare ciascuna tessera di mappa del gioco.

### **Carte di oscurità ( Darkness Cards ):**

Un Bonus potente per l'oscurità,

Queste carte causano attacchi a sorpresa ed aumentano il livello di potenza dei nemici nel corso del gioco.

Molte carte oscurità sono contrassegnate dalla parola " **rimane in gioco** ", per avere così un effetto più duraturo.

### **Incontri ( Encounters ):**

Queste carte rappresentano tutte quelle situazioni che possono trovare gli eroi esplorando le miniere.

### **Carte Minaccia ( Threat Cards ):**

Quando gli eroi sono attaccati pescano una carta minaccia che specificherà quali tipi di nemici

e quanti sono coinvolti nello scontro. Ci sono 3 diversi tipi di mazzi di minaccia che scalano di difficoltà in base al numero degli Eroi che giocano, così come Minacce Epiche per grandi lotte.

### **Bottino ( Loot ):**

Le carte Bottino sono utilizzate per generare le ricompense che gli eroi ottengono per aver vinto un combattimento o per aver superato certi incontri. A differenza della

la maggior parte dei mazzi, quello del bottino non ha una pila degli scarti e viene rimescolato ogni volta.

### **Terrore Crescente ( Growing Dread ):**

Queste carte sono una rappresentazione

degli orrori indicibili che attendono

gli eroi, come l'Oscurità che cresce

in potenza. Sono solitamente raccolti

nel corso del gioco, ma non vengono

rivelati fino alla lotta finale.

### **Carte del mondo ( World Cards ):**

Queste carte sono utilizzate come riferimento

per gli effetti globali del mondo in cui gli Eroi sono attualmente, così come

per pescare un mondo casuale quando gli

Eroi trovano un portale.

### **Frugare ( Scavenging ):**

Le carte Frugare sono utilizzate per determinare se un eroe ha trovato qualcosa di

utile quando sta cercando nei tasselli di mappa. Molto simile al

mazzo di bottino, il mazzo Frugare non ha alcuna pila degli scarti e va mischiato sempre prima di pescare nuovamente.

### **Carte specifiche per l'altro mondo ( Other World Specific Deck ):**

Ogni gioco ha nella sua impostazione tutte le carte necessari per l'unico Altro Mondo incluso nel set. Ci sono altri mazzi specifici riguardanti quel mondo, manufatti, incontri, tessere di mappa, e minacce trovate solo mentre si esplora quell'ambiente alieno.

### **CARTE DI GRANDI DIMENSIONI**

Oltre ai mazzi di carte di dimensioni regolari, ci sono diverse carte grandi, queste mostrano la scheda e la classe del personaggio che i giocatori possono scegliere, i nemici che troveranno da affrontare, e schede varie da usare durante le avventure e mentre si visita la città di frontiera tra una missione e l'altra.

### **Schede Personaggi Eroi ( Hero Character Sheets ):**

Ci sono quattro grandi schede personaggio eroe, con in dettaglio tutte le statistiche e le abilità di una classe di eroe che un giocatore può scegliere per giocare. Queste schede personaggio hanno un ritratto maschile su un lato e un ritratto femminile dall'altro, quindi i giocatori possono scegliere il genere del loro eroe.

### **Schede dei Nemici ( Enemy Record Sheets ):**

Ci sono anche diverse schede nemico che mostrano le statistiche e le capacità dei vari nemici che gli eroi potrebbero incontrare durante le loro avventure. Queste schede hanno una versione normale su un lato ( in verde ) ed un livello maggiore ( in rosso ) definito versione brutale.

### **Carte di Riferimento ( Referent Charts ):**

Queste grandi carte mostrano le informazioni riguardanti la città di frontiera ed i vari luoghi della città che si possono visitare tra un'avventura e l'altra, così come altre carte per eventi di profondità, lesioni e follia.

### **TESSERE MAPPA**

Il tabellone di gioco è costituito da un insieme di tessere mappa che si possono agganciare insieme collegandole in stile puzzle. Ci sono due tipi principali di passaggi (corridoi, stanze e tessere di mappa che collegano le camere). Ci sono anche piccole tessere per chiudere quei pezzi che non hanno uscita ed altre che rappresentano un portale che porta ad un altro mondo.

Queste pezzi finali di chiusura e portali non sono considerate tessere di mappa complete, semplicemente vanno a chiudere una tessera di mappa.

Ai fini del gioco, un modello che occupa uno di questi spazi a metà tra un tassello di chiusura ed una tessera di mappa, conta come se fosse su entrambe.

Tutte le tessere mappa hanno una faccia doppia con le miniere un lato e un altro mondo sul lato opposto.

Una griglia di quadrati è stampata sulle tessere di mappa e queste vengono usate per il posizionamento e movimento dei modelli durante il gioco.. Si noti che ad ogni connessione in stile puzzle sulla tessera di mappa, ci sono spazi a metà. Quando un'altra mappa tessera (o

Pezzi di chiusura) vengono collegati, a questo si aggiunge l'altra metà degli spazi, creando una griglia completa, con metà su ciascuna delle due tessere mappa.

Ai fini del gioco, un modello che occupa

uno di questi spazi a metà griglia su una connessione conta come se fosse su entrambe le tessere di mappa.

## **GRINTA**

La Grinta è una risorsa che rappresenta la capacità di un eroe di tenere duro e venire fuori da situazioni difficili; schivare un colpo mortale all'ultimo secondo, portando un colpo particolarmente duro, o attivare un'abilità speciale potente. In breve, permette agli eroi di compiere atti eroici! Ogni eroe ha la grinta.

### **Utilizzare la Grinta :**

Un eroe può utilizzare la grinta per fare una delle tre cose:

- Usare 1 grinta per ripetere un qualsiasi numero di dadi appena tirati.
- Usare 1 grinta per aggiungere un D6 supplementare al movimento.
- Utilizzare la grinta per attivare un'abilità speciale o un oggetto che lo richiede.

### **Limite di tiro:**

La Grinta può essere molto utile per ritirare dadi quando è necessario ma è importante ricordare che nessun singolo dado può mai essere tirato nuovamente più di una volta. Così, ad esempio, non si possono rilanciare tutti i vostri dadi con una grinta e quindi utilizzare un'abilità o spendere un'altra grinta per rilanciare quelli che mancavano.

### **Recupero Grinta:**

La Grinta è una risorsa molto potente, ma è limitata.

Ogni eroe inizia ogni missione con 1 grinta, ma può essere guadagnata durante l'avventura.

Il modo più comune per recuperare una grinta è tirare un 1 con il dado durante la fase di movimento. Questo è spiegato più dettagliatamente in seguito nella sezione attivazione di un eroe.

### **Massima Grinta ( Max Grit ):**

Ogni classe eroe ha una grinta Max elencata nella loro scheda del personaggio. Generalmente Max 2 di grinta per la maggior parte degli eroi. La massima Grinta è semplicemente la quantità di grinta che il tuo eroe può avere in una sola volta. Se sei già al tuo massimo e recuperi una grinta invece che perderla è permesso spenderla immediatamente. In questo caso è possibile attivare una capacità che richiede Grinta o guadagnare un D6 supplementare al movimento per quel turno.

## **CREAZIONE NUOVO EROE**

La creazione di un nuovo eroe è facile e veloce. Per creare un nuovo eroe basta seguire questi semplici passi:

### **Scegli la classe eroe:**

La scelta più importante per un nuovo eroe è quale

Classe si desidera giocare. Ogni classe di eroe ha una propria serie unica di statistiche e abilità e uno stile di gioco abbastanza differente.

### **Prendi gli oggetti di partenza:**

Ogni classe eroe ha un piccolo elenco di oggetti di partenza descritti sulla scheda del personaggio e che vengono assegnati gratuitamente. Trovate questi oggetti per il vostro eroe tra le carte equipaggiamento di partenza ( Starting Gear Cards ).

E'importante notare che l'equipaggiamento di partenza di un Eroe è altrettanto importante come la loro abilità e le statistiche.

### **Prendi un oggetto personale :**

Ogni eroe inizia la propria carriera avventurosa con uno Oggetto personale che non solo dà loro un bonus potente, ma può aiutare a definire il background di quell'eroe. Pescare una carta Oggetto Personale personale per il vostro eroe.

### **Scegliete il vostro upgrade di partenza:**

Quando si crea un nuovo eroe si deve scegliere uno dei tre aggiornamenti disponibili per la propria classe. Questa è una delle tre abilità uniche che aiuta a definire il tuo eroe fin dall'inizio. Scegliere saggiamente è indispensabile poiché gli altri due aggiornamenti non saranno disponibili più avanti.

### **Prendete una borsa laterale**

#### **Ed un gettone gratuito:**

Prendete una carta borsa laterale per il vostro eroe. Ogni Eroe ha una borsa laterale che può contenere fino a 5 segnalini in esso. Un nuovo Eroe deve anche di scegliere un segnalino gratuitamente per iniziare l'avventura, scegliendo tra Whisky, Bende o Dinamite.

### **Dai un nome al tuo Eroe:**

Infine, si dovrebbe scegliere un nome adatto per il tuo eroe e farlo nel modo migliore, non sai mai se quel nome diventerà leggendario in tutto l'Occidente!

## **SET UP DEL GIOCO**

Per il Set Up dell'avventura completare i seguenti passaggi nell'ordine indicato. Questa comprende tutt il necessario per iniziare l'avventura di base

"Un pugno di pietra oscura" e include la preparazione dei mazzi di carte, i gettoni esplorazione da mischiare, posizionando l'ingresso e gli eroi pronti per giocare. Alcune missioni successive hanno un Set Up leggermente diverso come osservato nel libro delle avventure.

### **1) il numero di giocatori/Heroes:**

Decidere il numero di eroi che prenderanno parte nell'avventura. Di solito questo è un eroe per ogni giocatore, ma a volte è divertente giocare dove si controllano due eroi ciascuno, per un numero di giocatori inferiore.

### **2) Mischiare i mazzi di carte:**

Mescolare accuratamente tutti i mazzi di carte e metterli e disporli accanto al tabellone di gioco.

### **3) preparare i gettoni di esplorazione**

Mischiare tutti i 12 gettoni di esplorazione e creare una pila a faccia in giù che i giocatori possono pescare quando trovano una nuova sala.

### **4) Preparate gli Eroi:**

Preparare ogni eroe che partecipa. Se questi sono nuovi eroi, accertarsi che ciascuno di essi sia pronto ad andare usando i passaggi della creazione di un nuovo eroe.

Un eroe ottiene la carta vecchia Lanterna oltre ai suoi oggetti di base ed altri attrezzi. I giocatori possono scegliere chi la porterà dall'inizio di ogni avventura.

### **5) Selezionare la missione:**

Selezionare una missione da svolgere. Per il primo gioco, questo sarà la missione 'Un Pugno di pietra oscura' descritta nella pagina successiva.

Per i futuri giochi è possibile scegliere una missione tra quelle elencate nel libro di avventura. Si noti che alcune missioni hanno speciali istruzioni per il Set Up.

### **6) Preparare il tracciato di profondità:**

Posizionare il tracciato di profondità dove tutti i giocatori possono vederlo, Posizionare il marcatore di oscurità sullo spazio a destra del tracciato ed il marcatore degli Eroi nello spazio d'ingresso alla miniera.

### **7) Piazzare l'ingresso della miniera:**

Piazzare al centro del tavolo il tassello di mappa con l'ingresso della miniera.

### **8) Piazzare gli Eroi**

Infine, mettere ogni modello di eroe sull'ingresso della miniera che comprende l'area di partenza, indicata dai quattro spazi posteriori sull'entrata e i due spazi al centro in seconda fila. Gli eroi possono essere posizionati in qualsiasi di questi sei spazi e dovrebbero essere disposti in ordine di iniziativa, dal più alto al più basso.

## **NUMERO DEGLI EROI**

Il numero di eroi che partecipano ad un'avventura determina la difficoltà e la quantità di nemici che troveranno. Questo viene indicato in due modi: con minaccia Bassa e minaccia Media, così come i gettoni Rivivere per aiutare gli eroi a sopravvivere un po' più a lungo.

### **Scala di Difficoltà:**

Il grafico qui sotto Mostra il mazzo di minaccia che sarà utilizzato ed i gettoni per far rivivere gli eroi che loro hanno a loro disposizione, sulla base del numero di Eroi che giocano.

**Eroi:**

- 1 - minaccia bassa, 2 rivivere
- 2- minaccia bassa, 1 rivivere
- 3 - minaccia media, 1 rivivere
- 4 - minaccia media
- 5 - minaccia alta, 1 rivivere
- 6 – minaccia alta

**LA TUA PRIMA PARTITA****Gioco Base:****“ Per un pugno di pietra oscura”**

La missione introduttiva è chiamata 'Un pugno di pietra scura'.  
Gli eroi hanno sentito la voce di un vasto deposito di pietra scura  
sepolto giù in una delle miniere locali ed hanno deciso di trovare la loro fortuna.

**Obiettivi di missione:**

Per trovare il deposito di pietra scura, gli  
Eroi devono esplorare la miniera e trovare 2 icone di indizio sui segnalini Esplorazione  
Il primo indizio gli permette di sapere se sono sulla strada giusta, mentre il secondo  
Indizio è l'effettivo deposito stesso!

**Stanza Oggetto della Missione:**

Quando la seconda icona indizio si rivela, ignorare qualsiasi  
Incontro o segnalini Attacco, nonché eventuali icone di porta.  
La stanza di obiettivo non ha uscite. Invece, gli eroi devono  
pescare una carta minaccia alta (rosso) per combattere, un grande gruppo di  
creature è stato attratto dalla pietra oscura.

**Ricompensa:**

Se tutti i nemici nella stanza finale  
sono sconfitti, gli eroi hanno completato  
la missione e possono raccogliere tutta la pietra oscura che possono trovare. Ogni eroe  
guadagna 25 XP e un D3 di pietra oscura.

**Tracciato di Profondità ( Depth Track ):**

Il tracciato di profondità rappresenta il percorso generale della miniera  
e quanto profondamente il gruppo di eroi ha viaggiato al suo interno e quanto è  
vicina l'oscurità per sfuggire dalla miniera e scatenare il caos  
nella campagna (con conseguente fallimento per gli eroi). All'inizio del gioco, il marcatore eroe è collocato  
presso l'ingresso della miniera, lo  
spazio di ingresso all'estrema sinistra del tracciato di profondità, mentre il marcatore  
dell'oscurità è collocato nello spazio buio, inizia all'estrema destra.  
Durante il corso del gioco, il marcatore degli Eroi

si muove lungo il tracciato ogni volta che viene inserita una nuova tessera di mappa, gli eroi viaggiano più in profondità addentrandosi nei tunnel della miniera. Il Marcatore dell'Oscurità si sposta dalla parte opposta del tracciato la pista, come se gli Eroi non riuscissero a tenere a bada l'Oscurità che risale in superficie.

### **Fasi del tracciato di profondità:**

Il tracciato di profondità è suddiviso in 3 fasi e ogni fase ha un valore stampato sul fondo (7 +, 8 +, 9 +). Quando il marcatore degli Eroi si muove lungo il tracciato, passa attraverso queste diverse fasi, rendendo progressivamente più difficile per gli eroi trattenere le tenebre.

### **Trattenere le Tenebre:**

All'inizio di ogni turno, l'eroe con la vecchia Lanterna deve tirare i dadi per vedere se riesce a trattenere l'oscurità. Tira 2D6 e somma il risultato. Se il numero è maggiore o uguale al valore necessario (elencato in fondo al tracciato dove attualmente si trova il marcatore degli Eroi), l'oscurità è stata trattenuta e l'indicatore non si muove in questo turno. Se la somma dei due dadi è inferiore al valore necessario, l'oscurità si muove di un passo avanti sul tracciato (più vicino all'ingresso della miniera). La Grinta NON può essere usata per rilanciare i dadi di un test fallito per trattenere l'oscurità.

### **Schizzi di sangue e terrore crescente:**

Ci sono due tipi speciali di spazi sul tracciato di profondità, spazi con schizzi di sangue e spazi terrore crescente ( Growing Dread )

### **Schizzi di sangue:**

Quando il marcatore dell'oscurità giunge in uno spazio con gli schizzi di sangue gli eroi devono immediatamente pescare una carta oscurità, è come se l'oscurità diventasse più forte.

### **Terrore Crescente:**

Quando il marcatore dell'oscurità raggiunge uno spazio con il terrore crescente gli eroi devono pescare una carta di terrore crescente ( Growing Dread Card ), è come si evolve la natura mortale della missione per gli eroi.

**Questi particolari tipi di spazi sul tracciato di profondità contano solo per il marcatore dell'oscurità NON per il marcatore degli Eroi.**

### **Eventi di profondità:**

In qualsiasi momento, quando l'eroe con la vecchia Lanterna tira con i dadi un doppio naturale per tentare di trattenere l'oscurità, da il via ad un evento di profondità!!!!

Anche se il tiro dei dadi sarebbe normalmente fallito, invece di spostare il marcatore dell'oscurità, bisogna consultare la carta degli eventi di profondità per vedere cosa è accaduto.

Ci sono 6 possibili risultati sulla carta e l'evento

che si verifica è quello dato dal tipo di numero doppio uscito (doppio 1s = 1 nella carta, doppio 2s = 2 sulla carta, ecc.). Questo è di solito qualcosa di brutto che è accaduto.

## IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco ha quattro passaggi che vanno completati nel seguente ordine:

- 1) trattenere le tenebre
- 2) attivare i modelli in ordine di iniziativa
- 3) esplorazione della stanza
- 4) fine del turno

Quando tutti e quattro i passaggi sono stati completati, inizia un nuovo turno di gioco.

### **Trattenere le tenebre:**

Come detto sopra, all'inizio di ogni turno, l'eroe che ha la vecchia Lanterna deve tirare i dadi per vedere se riesce nel tentativo di trattenere l'oscurità ed evitare che il marcatore dell'oscurità avanzi nel tracciato di profondità. Questo test si effettua all'inizio di ogni turno (anche durante un combattimento), più a lungo dura l'avventura, più è difficile trattenere l'oscurità.

### **Attivare i modelli in ordine di iniziativa:**

Dopo aver completato il test per trattenere le tenebre, ciascun Modello viene attivato in base all'ordine di iniziativa, dalla più alta alla più bassa. L'Iniziativa di un eroe può essere trovata nell'angolo superiore destro della Scheda del personaggio personaggio o nelle schede di riferimento dei nemici. Durante la maggior parte dei turni di gioco, ci saranno solo gli eroi mentre esplorano le miniere. Durante la lotta, tuttavia, le attivazioni saranno spesso essere mescolate tra eroi e Nemici, basate sul loro punteggio di iniziativa.

**Gli Eroi che hanno la stessa iniziativa possono decidere tra di loro chi svolgerà l'azione per primo, questo può essere modificato da turno a turno.**

### **Esplorazione delle Stanze:**

Quando gli eroi scoprono una nuova tessera di mappa, un segnalino esplorazione verrà piazzato su di esso. Il segnalino Esplorazione verrà rivelato e risolto durante la fase di esplorazione della stanza.

### **Fine del turno:**

Dopo che tutti i modelli sono stati attivati ed eventuali nuove stanze sono state esplorate, accadrà ogni cosa che può avvenire alla fine del turno. Se ci sono effetti multipli che attivano la fine del turno, gli eroi possono decidere in che ordine.

## **ATTIVAZIONE EROE**

Quando viene attivato un eroe, egli può muoversi e poi cercare o fare un attacco. La ricerca non può essere fatta durante un combattimento ( l'eroe è occupato )

### **Movimento di un eroe:**

All'inizio dell'attivazione di un eroe, la prima cosa che

dovrebbe fare è quello di tirare un unico dado per il movimento. L'eroe può spostare di un numero di spazi fino al numero indicato sul dado.

I modelli non hanno nessuna restrizione e possono muoversi avanti, indietro, di lato e anche in diagonale.

I modelli NON possono muoversi attraverso

altri modelli o attraverso i muri e possono muoversi attraverso spazi validi sul tabellone.

(deve essere almeno il 50% di uno spazio pieno per essere considerato uno spazio valido).

I due semispazi di una connessione su una tessera di mappa sono considerati come porte ed i modelli POSSONO muoversi in questi semispazi.

**Se un eroe tira un 1 sul lancio del dado durante il movimento, questo può recuperare una Grinta. Questo è il metodo principale per gli eroi di recuperare grinta durante il gioco. Se un eroe è già al proprio massimo di Grinta, può utilizzare immediatamente la nuova grinta, solitamente per aggiungere un'ulteriore D6 al proprio movimento.**

Nota che se viene utilizzata una grinta per aggiungere un D6 supplementare al movimento, non viene consentito di recuperare un'altra grinta ottenendo un 1 su quel D6.

### **Connessione pezzi di Mappa:**

È importante notare che un eroe che si trova in uno

spazio di connessione (tra due tessere di mappa) conta come se fosse su

una di quelle tessere di mappa. Questo può essere importante per le abilità

o gli effetti che prendano di mira ogni modello su una specifica tessera di mappa.

### **La vecchia lanterna e voci nel buio:**

La luce dalla vecchia Lanterna è l'unica sicurezza dalla

ombre. Questa illumina la tessera di mappa dove si trova l'eroe che tiene la lanterna ed ogni tessera di mappa adiacente.

Qualsiasi eroe che inizia la propria attivazione sulla tessera di mappa che

non è all'interno della luce della vecchia lanterna (sulla stesso o adiacente

tessera di mappa della Lanterna) inizia a sentire le 'Voci nel buio',

che lentamente lo guidano alla pazzia. Quell'eroe prende immediatamente un D6 di Horror Hits.

### **Ricerca:**

Ci sono due diversi tipi di ricerca che un eroe può fare

alla fine del proprio movimento, quando non è in una lotta: **Frugare o**

**guardare attraverso una porta.** Si noti che si può fare solo una di queste cose non entrambi.

### **Frugare ( Scavenging ):**

Ogni eroe che termina la propria mossa su una tessera di mappa che non è

stata ancora correttamente frugata potrebbe tentare di cercare nell'area per trovare qualsiasi cosa di valore.

Per frugare in una tessera di mappa tirare 3 dadi (d6) Se uno qualsiasi dei

dadi ottiene un 6, ha frugato con successo la zona e trovato qualcosa! Mettere un

segnalino scavenging sulla tessera di mappa per mostrare che non si può frugare nuovamente, pescare poi

una carta per ogni 6 ottenuto con il tiro dei dadi.

Come detto precedentemente, non c'è nessuna pila degli scarti per il mazzo frugare ( Scavenging Deck)

Ogni volta che un eroe ha bisogno di pescare una o più

carte, mischia l'intero mazzo e quindi pesca le carte necessarie. Si noti che il mazzo è circa 1/3 buono, 1/3 cattivo e per 1/3 niente, così frugare può non sempre finire per essere un beneficio per l'eroe (ma è solitamente è divertente provare). Un eroe non può frugare una tessera di mappa con un segnalino Esplorazione non rivelato su di esso e si può solo eseguire l'azione di frugare una tessera di mappa una volta per turno. Ogni tessera di mappa può essere frugata se si tratta di una stanza, Un passaggio o l'ingresso della miniera, tessere che chiudono la mappa e portali non sono considerate tessere di mappa complete e non possono essere frugate.

### **Guardando attraverso una porta:**

Le connessioni aperte su una tessera della mappa (non bloccato con una tessera tappo) sono considerate come porte. L'Eroe che termina la propria mossa su uno di questi spazi di connessione può cercare di guardare attraverso la porta, vedendo la prossima tessera di mappa. Si pesca una carta mappa e si posiziona la tessera corrispondente mostrata dalla carta come prossimo pezzo, collegato alla porta da dove l'eroe sta guardando. La freccia verde nella carta mostra l'ingresso' alla nuova tessera di mappa che dovrebbe essere collegata alla Porta. Se la nuova tessera di mappa non può essere posta perché andrebbe in sovrapposizione con una tessera esistente ( se non si adatta ), scartarla e pescarne una nuova.

### **Ogni volta che viene inserita una nuova tessera di mappa, spostare il marcatore degli Eroi un passo in avanti sul Tracciato di profondità, mostrando la loro progressione all'interno della miniera.**

Il marcatore degli eroi non si muoverà se raggiunge lo spazio Darkness Start nel tracciato di profondità . Si noti che gli eroi non possono guardare attraverso le porte mentre ci sono nemici nel tabellone, come non possono eseguire una ricerca durante il combattimento

### **Attacchi dell'eroe:**

Ad un eroe è permesso di fare un attacco durante la propria Attivazione. Questo è spiegato più avanti nella sezione dei combattimenti.

### **ESPLORAZIONE**

L'esplorazione è una parte significativa di Shadow of Brimstone, e permette gli eroi di scoprire e scegliere le loro strade attraverso il buio delle sale e cunicoli e stanze nei sotterranei delle miniere.

### **Camere e gettoni di esplorazione:**

Ci sono due tipi di tessere mappa, passaggi e camere. I passaggi sono percorsi brevi che semplicemente collegano diverse aree della miniera. Nelle Camere invece spesso si incontrano i nemici che devono affrontare gli eroi.

### **Ogni volta che viene inserita una tessera di mappa con una stanza, pescare un segnalino esplorazione senza guardarlo e ponetelo a faccia in giù su quella tessera di mappa.**

**I passaggi non contengono segnalini di esplorazione e sono etichettati come tali sulle loro carte mappa.**

Quando la tessera di mappa viene piazzata, l'eroe che ha guardato attraverso la porta sarà in piedi nello spazio di connessione a puzzle che è metà su ogni tessera di mappa. Come notato sopra, un eroe su uno spazio di connessione come questo è considerato su entrambe le tessere di mappa. Questo significa che durante la fase di esplorazione della sala girare (dopo aver attivato tutti gli eroi), questo segnalino di esplorazione che sarà rivelato se ci sarà almeno un eroe sulla tessera di mappa con esso.

### **Rivelare i gettoni esplorazione:**

Quando un segnalino di esplorazione è rivelato, capovolgerlo così che tutti i giocatori possono vedere ciò che è stato scoperto! Un segnalino esplorazione ha tre importanti pezzi di informazioni – **icone porta** (mostrano il numero di uscite che ha la camera), **Incontri** o **Attacca!** E se ci sono indizi per la missione attuale degli eroi. C'è anche un particolare segnalino di esplorazione malefico che aggiunge una carta di Terrore Crescente (Growing Dread) alla pila delle altre carte Terrore Crescente.

### **Icone Porte e Portali:**

Nella parte superiore del segnalino esplorazione si trova una o più icone porta. Ogni icona rappresenta un'uscita dalla stanza, così se ci sono 2 icone porta sul segnalino, ci saranno 2 collegamenti casuali di 'Porte' lasciate aperte sulla stanza. Sulle carte mappa riguardanti le stanze ogni uscita potenziale è contrassegnata con una serie di numeri per determinare in modo casuale dove le porte sono state lasciate aperte. Per ogni icona porta, tirare un dado e consultare la Carta Mappa per determinare dove sarà quella porta (tirare ancora se c'è già una porta lì). Ogni uscita di connessione che non è una porta deve essere chiusa utilizzando un pezzo di tessera tappo. Si noti che alcuni gettoni di esplorazione hanno un'icona cancello tra le icone di porta. Nel gioco base, trattare queste come normali porte. Nel gioco avanzato, queste icone rappresentano un portale ad un altro Mondo che è stato aperto e gli eroi possono attraversarlo e continuare a esplorare l'altro lato!

### **Incontri e attacco!:**

I segnalini esplorazione porteranno sempre ad incontri o un attacco, entrambi sono spiegati più avanti.

### **Gettoni Esplorazione Terrore Crescente:**

C'è un segnalino esplorazione che è particolarmente brutto, l'aggiunta di una carta Terrore Crescente alla stessa pila di carte, oltre ad essere anche un Incontro!!!

### **Icona Indizio:**

Molti dei segnalini esplorazione hanno icone indizio su di essi, che rappresentano un'importante traccia di informazione che aiuta gli eroi nella loro missione. Le icone indizio hanno significati diversi in base alla particolare missione che viene giocata, come descritto nella pagina iniziale di ogni avventura, nel libro delle avventure

### **Trovare l'obiettivo:**

Quando l'icona indizio finale è stata scoperta (o qualsiasi altra cosa

Particolare che la missione chiede di essere scoperta), gli eroi hanno trovato il loro obiettivo!

Ciò significa solitamente che gli eroi ignorano qualsiasi icona porta, incontri/attacchi sul segnalino di esplorazione finale.

(Nota che il segnalino esplorazione del Terrore Crescente aggiunge comunque

Una carta terrore crescente alla pila). Invece, gli eroi hanno raggiunto il loro obiettivo e devono affrontare una lotta finale con un gruppo più grande o più cattivo di nemici. Nel gioco avanzato, questo si presenta sotto forma

di una lotta contro una minaccia Epica. Nella missione introduttiva, ' Un Pugno di pietra oscura ', gli Eroi combattono contro nemici rappresentati da una Minaccia Alta ( carta rossa ).

## **VINCERE E PERDERE**

Per vincere una missione, gli eroi devono trovare l'obiettivo e

Sconfiggere i nemici che lo proteggono, i dettagli dipendono in particolare dalla

Missione che viene giocata. Per il gioco base ' Un pugno di pietra oscura '

gli eroi devono semplicemente trovare la stanza che contiene l'oggetto di missione con la seconda icona indizio e sconfiggere una carta dei nemici con minaccia alta.

Ci sono due modi principali per gli eroi di fallire la missione, se tutti gli eroi sono Ko o se le Tenebre fuggono dalla Miniera.

### **Tutti gli eroi KO:**

Se tutti gli eroi vengono messi KO allo stesso tempo

la missione finisce immediatamente in un fallimento completo. Gli eroi è come se fuggissero, ma si deve ancora tirare i dadi per infortunio/follia.

### **Fuga delle Tenebre:**

Se il marcatore di oscurità raggiunge lo spazio con l'ingresso della miniera

sul tracciato di profondità, l'oscurità fugge dalla miniera e crea devastazione nelle zone circostanti. La missione è fallita e gli Eroi tornano a casa sconfitti.

### **Scappare:**

A volte le cose sembrano abbastanza negative. Se tutti gli eroi sono d'accordo (almeno tutti quelli che non sono ancora KO), all'inizio di un qualsiasi turno, il gruppo di Eroi può decidere di fuggire dalla miniera!

Questo deve essere fatto prima che accada qualcosa in quel turno.

Tutti gli eroi in fuga (compresi quelli che sono KO) fuggiranno dalla Miniera e la missione verrà considerata come un fallimento. Qualsiasi eroe che era ancora KO deve tirare per infortunio/follia.

## **L'OSCURITÀ E IL TERRORE CRESCENTE**

### **Carte oscurità ( Darkness Cards ):**

Le carte oscurità sono eventi malvagi che possono causare la possibilità di attacchi nemici dalle ombre o eventi soprannaturali che consentono all'oscurità a crescere costantemente in potenza con carte che rimangono in gioco. Le Carte oscurità sono praticamente sempre negative per gli Eroi.

Ci sono due modi principali per pescare le carte oscurità durante il gioco, ogni volta

che il marcatore di tenebre raggiunge uno spazio con i spruzzi di sangue sul tracciato di profondità e ogni volta che qualcosa di scritto indica i giocatori a farlo (questo è di solito

causato da carte di frugare o incontro).

Quando viene pescata una carta dell'oscurità, leggerla ad alta voce a tutti i giocatori, iniziando con il titolo della carta e quindi con il suo effetto in gioco che va risolto. Una volta completato, viene scartata la carta (a meno che sia contrassegnato come rimane in gioco nella parte inferiore della carta).

### **Carte Terrore Crescente ( Growing Dread Cards ):**

Le carte Terrore Crescente sono eventi oscuri e potenti che segnano il destino degli Eroi.

A differenza delle carte di oscurità, esse

di solito non vengono risolte immediatamente quando vengono pescate. Invece ogni volta che viene pescata una carta terrore crescente, viene messa a faccia giù, senza guardarla, in una pila vicino al tracciato di profondità.

Le carte terrore crescente sono sempre aggiunte alla parte superiore della pila, e possono sempre essere controllate senza guardarle così che i giocatori possono vedere quante sono le carte in pila. In questo modo si crea un'imminente sensazione di sventura nel corso del gioco, ottenere più carte ed aggiungerle alla pila può diventare potenzialmente mortale!!!

### **Risolvere il Terrore Crescente ( Resolving Growing Dread ):**

Quando l'obiettivo viene trovato per la missione attuale, prima che vengano pescate le carte minaccia o piazzati nemici, le carte Terrore Crescente poste nella pila vengono rivelate e risolte una alla volta partendo da quella in cima.

### **Annullare il Terrore Crescente ( Canceling Growing Dread ):**

Gli eroi non sono però impotenti di fronte al Terrore Crescente e l'effetto di queste carte. Una carta terrore crescente crescente può essere annullata se **tutti** degli eroi del gruppo utilizzano collettivamente 1 grinta ciascuno (non compresi gli eroi che sono KO). Questo può essere fatto mentre la carta è ancora a faccia in giù sulla pila (Annulla la prima carta della pila), o una volta che ha stato rivelata ( prima di risolvere l'effetto ).

### **SALUTE, SANITÀ E CORRUZIONE**

Ci sono molti modi di farsi male per un eroe mentre combatte giù nelle miniere (o anche solo mentre cammina per strada nel vecchio West). Ogni eroe ha la **salute**, che misura la capacità di tenere il danno fisico prima di essere eliminato, la **salute mentale** che è la capacità di resistere agli orrori prima di impazzire. E' anche possibile essere **corrotto** da influenze oscure ed anche iniziare a mutare per via di esse.

### **TIPI DI COLPI ( HITS ):**

Ci sono 3 tipi di colpi che può prendere un eroe – **Colpi Fisici ( Hits ), Colpi d'Orrore ( Horror Hits ) e Colpi di Corruzione ( Corruption Hits ).**

#### **Hits:**

rappresentano i danni fisici e causano ferite se non vengono prevenuti.

### **Horror Hits**

rappresentano lo sforzo mentale e causano danni alla sanità se non vengono prevenuti.

### **Corruption Hits:**

rappresentano l'influenza oscura e causano punti corruzioni se non vengono prevenuti.

### **Difesa e forza di volontà ( Defense and Willpower ):**

Ogni eroe ha la sua difesa e forza di volontà segnata sulla propria scheda del personaggio. Entrambe sono tiri salvezza che consentono all'Eroe di impedire i colpi in arrivo che facciano danni.

La **difesa** è usata per prevenire colpi mentre la **forza di volontà** è utilizzata per prevenire sia Horror Hits che Hits di corruzione.

Ogni volta che un eroe prende uno o più colpi, può tirare i dadi per difendersi da quei colpi, per farlo deve ottenere un valore pari o superiore al proprio valore di difesa per evitare il colpo/colpi.

Ad esempio, se un eroe ha una difesa di 4 + e prende 3 colpi, dovrebbe tirare 3 dadi di difesa ed ogni tiro di dado che ottiene di 4, 5 o 6 impedisce uno dei colpi in arrivo. Per ogni tiro di difesa non riuscito, l'eroe prende i danni da quel colpo.

La forza di volontà funziona esattamente allo stesso modo, ma viene utilizzata per i colpi Horror e di Corruzione.

## **TIPI DI DANNI**

### **Ferite:**

I segnalini Ferita vengono collocati sulla scheda personaggio di un eroe (o nemico) per mostrare i danni ricevuti contro la loro salute. Ogni

Colpo che non è stato impedito fa 1 ferita a meno che non diversamente specificato.

### **Danni sulla salute mentale:**

I segnalini di danno salute mentale sono collocati sulla scheda del personaggio di un eroe per mostrare che essi hanno preso danni contro la loro sanità mentale. Ogni colpo Horror andato a segno e non è impedito fa 1 danno sanità salvo diversa indicazione.

### **Punti Corruzione:**

I segnalini Corruzione sono collocati sulla scheda personaggio di un eroe per tenere traccia di quanta Corruzione ha guadagnato. Ogni colpo corruzione che non è impedito fa 1 punto di corruzione.

### **Armatura ed armatura spirituale:**

L'Armatura aiuta a proteggere un eroe, anche dopo che la loro difesa o forza di volontà ha fallito. L' Armatura protegge contro le ferite mentre l'armatura spirituale protegge contro i danni sulla Sanità.

Danni. Nulla aiuta contro i colpi da Corruzione.

Se un eroe ha un' armatura/armatura spirituale

ogni volta che sta per subire un numero di ferite/sanità mentale, tira un D6 per ciascun punto di

Danno che sta per prendere. Per ogni tiro uguale o maggiore del valore di salvezza dell' armatura armatura/armatura spirituale, quel punto di

danno viene prevenuto. Ad esempio, se un eroe ha armatura 5 +

e prende due colpi che fanno 3 ferite ciascuno,  
l'eroe tira 6 dadi. Per ogni 5 o 6 ottenuti, si impedisce una di quelle ferite.

#### **Essere messo KO:**

Se un eroe ha le ferite uguali alla propria salute o danni alla sanità mentale pari alla propria sanità, E' immediatamente messo KO (buttato fuori), e non possono essere assegnati più danni ferita/sanità mentale (l'eroe non può scendere sotto a 0). Rimuovere il modello dell' eroe dal tabellone e mettere un Marcatore eroe messo KO nel suo spazio. Gli altri modelli possono muoversi liberamente dentro e attraverso uno spazio con un eroe messo KO.

#### **Recupero:**

Alla fine di qualsiasi turno quando NON ci sono nemici sul tabellone un eroe messo KO può recuperare. Quell' eroe piazza di nuovo il proprio modello in gioco sul tabellone, rimuovere il marcatore di eroe KO, spingendo qualsiasi modello che era nel suo spazio su uno spazio adiacente. Poi deve tirare una volta sulla scheda delle ferite se la salute è stata ridotto a 0 oppure sulla scheda della follia se la sanità mentale è stata ridotta a 0. Si può anche guarire 2D6 ferite/sanità mentale ( distribuite in come si vuole), questa guarigione deve riportare la salute e la sanità mentale almeno ad ( 1 )per ciascuna delle due caratteristiche. Se un eroe è stato ridotto a 0 sia in salute che nella sanità mentale allo stesso tempo, esso deve tirare sia sulla scheda delle ferite che su quella della sanità, ma poi può guarire 2D6 di salute e 2D6 di sanità.

#### **Gettone Rivivere ( Revive Token ):**

I gettoni Rivivere sono un bonus speciale che Consente agli eroi di superare terribili situazioni. Solitamente questi segnalini Rivivere vengono tenuti da parte da tutto il gruppo piuttosto che da un singolo eroe. Ogni volta che un eroe viene messo KO, se il gruppo ha uno o più gettone rivivere, può scartarne uno per ripristinare completamente l'Eroe che torna con la Piena salute e sanità mentale, e recupera 1 grinta.

#### **Corruzione e mutazione:**

Nel corso del tempo gli eroi possono iniziare a mutare a causa dei punti corruzione presi. Questo non accade nel gioco base, ma più avanti nel libro avventura.

### **GUARIGIONE**

#### **Guarire salute e sanità:**

Ogni volta che ha un eroe è permesso di guarire danni di salute o sanità mentale semplicemente possono rimuovere quel numero di segnalini di danno dalla propria scheda personaggio. Quando ad un eroe è permesso di guarire completamente ferite o danni di salute mentale, rimuovere tutti segnalini di quel tipo di danno dalla scheda personaggio.

#### **Guarire gli altri Eroi:**

In qualsiasi momento un eroe può guarire ferite o danni di salute mentale ad un altro eroe (indipendentemente dal metodo), guadagnano 5 XP per

ogni ferita o danno sanità guarito.

I segnalini whisky e bendaggi possono essere utilizzati per guarire altri eroi che sono accanto a voi durante un combattimento, o addirittura quando sono sulla stessa tessera di mappa mentre NON ci sono nemici sul tabellone.

## **EROE CASUALE**

Ci sono molte cose nel gioco che richiedono di determinare un eroe casuale. Ci sono due modi semplici per fare questo, usare i segnalini eroe forniti dal gioco per pescarne uno casualmente, o semplicemente tirare un dado.

Questo set base è provvisto di quattro segnalini Eroe che possono essere utilizzati per determinare un Eroe scelto in modo casuale, In alternativa, è spesso più veloce e semplice scegliere i diversi eroi o giocatori ed assegnare a ciascuno un numero impostato, poi tirare un dado per vedere chi è stato selezionato.

Per esempio, se ci sono 3 eroi si potrebbe dire che l'eroe A 1-2, eroe B è 3-4, e C è 5-6, poi tirare un D6. Tenere presente che il D8 funziona benissimo anche per questo, se ci sono 4 Eroi (1-2, 3-4, 5-6, 7- 8).

## **INCONTRI E PROVE DI ABILITÀ**

Spesso gli eroi incontrano aspetti dell'ambiente o situazioni che hanno bisogno di superare o affrontare usando le proprie abilità. Questi sono chiamati **incontri** e si trovano spesso nel segnalino esplorazione mentre si indaga su una stanza.

## **ABILITA' DI UN EROE**

Ogni eroe ha un set di sei abilità che essi usano per interagire con incontri, superare sfide pericolose e che definiscono le abilità mentali e fisiche dell'eroe.

### **Agilità ( Agility ):**

Utilizzato per la corsa, salto, immersioni ecc, agilità è testato per le sfide che richiedono destrezza fisica e stealth.

### **Astuzia ( Cunning ):**

La capacità di comprendere la tecnologia, per superare in astuzia gli avversari, e per risolvere i puzzle, astuzia è utilizzato per le sfide che richiedono all'eroe di risolvere un problema lungo la propria strada.

### **Spirito ( Spirit ):**

E' Utilizzato per l'interazione con il soprannaturale e il vuoto, lo Spirito determina quanto è in grado l'eroe a superare gli Incontri demoniaci e spettrali e la forza d'animo.

### **Forza ( Strength ):**

Muscoli e forza bruta, la forza determina quanto sia in grado un Eroe di superare la fatica fisica, quanto lontano riesce a lanciare un oggetto o quanto peso può portare.

**Sapienza ( Lore ):**

E' la Conoscenza dei Miti e delle Leggende, la sapienza determina la capacità di un eroe di decifrare le lingue antiche e indovinare così come a raccontare storie e leggere Tomi occulti.

**Fortuna ( Luck ):**

Uno non può sottovalutare il potere della fortuna.

Naturalmente questa a che fare con la capacità di un eroe di minimizzare gli effetti della sfortuna che può incontrare sulla propria strada.

**INCONTRI**

Ogni eroe ha un set di sei competenze che possono utilizzare per interagire durante gli incontri, superare sfide pericolose e che definiscono le abilità mentali e fisiche dell'eroe.

Quando gli eroi trovano un segnalino esplorazione che indica la presenza di un Incontro si deve pescare una carta dal mazzo degli

Incontri per vedere cosa hanno trovato. Gli incontri sono situazioni che gli eroi devono superare per continuare nella loro missione. Solitamente saranno una o più prove di abilità che gli

Eroi devono eseguire. Gli Incontri riguardano tutti gli Eroi nella miniera, non solo quelli che sono attualmente nella stessa stanza (però alcuni incontri sono elencati in particolare, perché possono interessare Eroi che si trovano sulla stessa tessera di mappa).

**Chi deve fare i Test:**

Le Prove di abilità su un incontro sono contrassegnate con un'icona per mostrare chi deve fare il test.

**Un singolo eroe** - un eroe viene scelto per fare il

Test di abilità. Gli eroi devono decidere tra di loro chi lo effettuerà.

**Tutti gli eroi** - ogni eroe deve fare il test di abilità.

**Un eroe a caso** - un eroe, scelto casualmente, deve fare il test di abilità.

**Fare una prova di abilità:**

Per fare una prova di abilità, l'eroe tira un numero di dadi pari al valore in quell'abilità. Fintanto che uno di quei dadi è uguale o maggiore del numero indicato, il test è superato con successo.

*Ad esempio, se un eroe ha bisogno di fare un test di sapienza 5 +, tira un numero di dadi pari alla propria abilità di sapienza. Fintanto che uno di quelli dadi ottiene un 5 o superiore, il test è superato. Se così non fosse, il test è fallito.*

**Prove di abilità al di fuori di un incontro:**

A volte gli eroi saranno chiamati a fare un test di abilità

fuori da un incontro. Questo accade spesso alla fine di una missione,, mentre si sta viaggiando

o in una città. Questi test di abilità funzionano allo stesso modo, e dovrebbe essere specificato dal tipo di evento o testo di una carta per il quale è necessario fare il test (solitamente è l'eroe che sceglie l'evento).

## **Incontri multipli**

A volte un segnalino esplorazione avrà la possibilità di far trovare agli Eroi degli Incontri multipli (per esempio - incontri x 2). Quando ciò si verifica, pescare tutti gli incontri necessari e risolverli in qualsiasi ordine si desideri. Va considerato importante che ogni lotta con dei nemici chiamati da un incontro non avverrà fino a quando tutte le altre aspetti dell'incontro non siano stati completati (così tutte le prove di abilità devono essere fatte prima che i nemici siano posizionati sulla mappa). Questo può provocare la possibilità che più nemici attacchino in una sola volta.

## **ATTREZZATURE E MANUFATTI**

Queste sono carte che rappresentano diversi oggetti e pezzi di equipaggiamento che un eroe è in grado di raccogliere ed utilizzare come aiuto durante le proprie avventure. Le attrezzature (**gear**) sono oggetti più comuni che possono essere trovati giù nelle miniere e spesso sono usa e getta. Gli artefatti sono oggetti più rari e potenti che solitamente hanno origini occulte o magiche, o provengono da altri mondi.

## **LIMITI**

Ci sono alcuni fattori che limitano alcuni oggetti che un eroe può trasportare ed utilizzare allo stesso tempo.

### **Mani**

Ogni eroe ha 2 slot di mano a cui assegnare oggetti ad ogni turno. Questo può essere fino a due diversi oggetti singoli o un oggetto a due mani.

### **Singolo:**

Questo oggetto richiede uno dei due slot per poterlo equipaggiare durante il turno.

### **Due-mani:**

Questo oggetto richiede entrambi gli slot di mano dell'eroe per poterlo equipaggiare durante il turno.

All'inizio di ogni turno, ogni eroe può decidere quali oggetti

desidera assegnare ai due slot di mano. Tutti gli altri

oggetti non assegnati dall'eroe e che richiedono una o due mani

per essere utilizzati, non danno all'eroe alcun beneficio dal testo di quelle carte.

Si noti che l'assegnazione di oggetti agli slot di mano all'inizio del turno

è importante solo durante un combattimento e presuppone che l'eroe possa

scambiare oggetti diversi dalle loro mani quando NON ci sono nemici in gioco.

Si possono utilizzare sempre e solo i due slot di mano.

### **Peso e limite degli oggetti:**

Molti articoli hanno uno o più simboli peso su di loro per dimostrare che sono limitati.

**Un eroe può trasportare solo 5 + la loro forza in icone di peso in qualsiasi momento.**

### **Restrizioni da parola chiave:**

Alcuni elementi presentano una barra rossa di restrizione, questa richiede che un eroe debba avere una determinata parola chiave per poter utilizzare l'oggetto. Per

esempio, se un oggetto dice “ **Solo Legge ( Only Law )** “, l'eroe deve avere la parola chiave “ **Legge ( Law** “ per utilizzare quell'oggetto.

### **Articoli di abbigliamento:**

Occasionalmente capiterà di avere un oggetto con la parola chiave **abbigliamento** seguito da un'altra parola chiave che indica lo slot che va a riempire quell'oggetto (Tronco, spalle, guanti, cappotto, ecc). Questi oggetti possono essere molto potenti, ma ogni eroe ha la limitazione di un solo singolo oggetto di abbigliamento per ogni Slot riguardante l'abbigliamento.

### **OGGETTI PERSONALI**

Gli oggetti personali sono carte molto potenti con caratteristiche che sono uniche. Ogni nuovo eroe ottiene un oggetto personale all'inizio per dargli un bonus speciale così come per aiutarlo a riempire il background del personaggio. Se un Pistolero ottiene un orologio da tasca, forse lui è sempre in tempo per i suoi duelli a mezzogiorno, o forse era l'orologio di suo padre che è stato ucciso in un duello e ora l'Eroe da la caccia all'uomo che ha ucciso suo padre, cercando vendetta! Gli Oggetti personali non possono mai essere scambiati, persi, venduti, o scartati in alcun modo. Aiutano a definire chi è l'eroe e l'eroe lo porterà fino al giorno in cui morirà.

### **SIMBOLO PIETRA OSCURA**

Alcuni oggetti hanno un'icona di pietra oscura su di loro, di solito in alto a sinistra. Questo significa che l'oggetto si carica di energia di pietra oscura in qualche modo e viene considerato nel quantitativo di pietra oscura che l'eroe sta trasportando.

### **SCAMBIARE E VENDERE OGGETTI**

A volte si può trovare un oggetto che neanche un eroe vuole o può utilizzare a causa di restrizioni o il limiti di trasporto. Gli Eroi possono scambiare o addirittura vendere oggetti agli altri eroi del gruppo (il valore di vendita in oro della maggior parte degli oggetti è elencato in basso a destra). Un eroe può trasferire un oggetto (o un segnalino che si trova sulla borsa laterale) ad un altro eroe adiacente (o sulla stessa tessera di mappa se non ci sono nemici in gioco). L'unica restrizione è che il testo o la capacità di un oggetto non può essere utilizzata da due diversi eroi nello stesso turno.

### **Upgrade degli oggetti:**

Molti oggetti hanno la capacità di essere aggiornati per dargli vantaggi extra o abilità. Questi elementi hanno uno o più slot di upgrade su di essi, indicati in basso a sinistra della carta.

### **Upgrade degli slot:**

Un oggetto può avere fino a 3 slot di Upgrade, ogni Slot è rappresentato come un cerchio vuoto. Questo slot può essere riempito con un oggetto con la voce **upgrade** o un **upgrade** forgiato con una pietra oscura dal fabbro della città. Questi aggiornamenti dovranno avere uno o più requisiti di Slot (riempiti in cerchi neri) per mostrare quanti slot di aggiornamento sono stati utilizzati su un oggetto.

### **Associare un upgrade:**

Come detto sopra, gli aggiornamenti sono disponibili in due forme, sia come una carta che l'eroe può trovare durante un'avventura, o come Pietra Oscura che è forgiata direttamente sull'oggetto in città dal fabbro.

Quando una carta di aggiornamento è associata ad un oggetto, si riempie un numero di slot di aggiornamento pari alla sua esigenza di Slot e dà a quell'oggetto il Bonus elencato.

Le carte di Aggiornamento collegate ad un oggetto possono essere rimosse in qualsiasi momento in modo da poter inserire un aggiornamento diverso

Le risorse utilizzate per fissare il vecchio upgrade vengono perse.

L'upgrade utilizzato su un oggetto, forgiato direttamente con la pietra oscura non possono essere rimosso. È ora parte di quell'oggetto

definitivamente. Questo è spiegato più dettagliatamente nella sezione che riguarda la visita nella Città di Frontiera del libro avventura.

### **BORSA LATERALE**

Ogni eroe ha una borsa laterale che viene utilizzata per trasportare utile oggetti come whisky, bende, Dinamite, tonico, ecc. La Borsa laterale può contenere fino a 5 segnalini oggetto su di esso nello stesso momento e questi possono essere di qualsiasi tipo.

### **Oggetti per la borsa laterale:**

I segnalini per la borsa laterale sono generalmente piccoli oggetti che possono essere scrtati per poterli utilizzare e l'eroe può avere più di uno. Questi sono oggetti come il whisky o le bende che sono usate per guarire se stessi o un altro eroe, oppure la Dinamite o la polvere da sparo utilizzate come un arma offensiva. Un segnalino di borsa laterale può essere identificato come un gettone chiaro con il disegno dell'oggetto ed il nome all'interno di una fascia verde.

### **NEMICI**

Ogni tipo di nemico è rappresentato da una scheda riassuntiva del nemico che elenca le sue statistiche e abilità. Queste schede sono Fronte-retro ed hanno le statistiche normali (verde) su un lato e le statistiche di Brutal (rosso) dall' altro. Il lato brutale ( brutal ) è generalmente utilizzato solo per gruppi di eroi che sono abbastanza esperti ed hanno già fatto molte avventure.

### **COMBATTIMENTI**

Quando gli eroi incontrano un gruppo di nemici durante l' esplorazione della miniera sanno che devono combattere per la propria vita.

Questi impegni sono chiamati lotte e coprono il tempo da quando i nemici vengono visualizzati fino a quando l'ultimo nemico è sconfitto e la lotta è finita. I

Combattimenti costituiscono il grosso dell'azione del gioco e sono un modo eccitante per gli eroi di ottenere XP e bottino, anche se può essere molto pericoloso.

### **Attacco! :**

Il modo più comune per iniziare una battaglia

è trovare in un segnalino esplorazione l'attacco durante l'esplorazione di una stanza. Quando si verifica un attacco, gli eroi devono pescare una Carta Minaccia per vedere che cosa li ha attaccati.

Gli Attacchi possono essere causati anche da altre cose, come ad esempio carte oscurità, incontri, un Evento di profondità, ecc.

### **Pescare Carte Minaccia:**

Quando inizia un attacco la prima cosa che i giocatori devono fare è capire chi sono i nemici che li stanno attaccando. In genere questo significa pescare una carta minaccia (anche se a volte può capitare che per quell'attacco venga chiamato uno specifico tipo di Nemico elencato nella carta la volontà di attacco )

Per pescare una carta di minaccia basta prendere la carta superiore

dal mazzo della minaccia dell'adeguato livello di minaccia. Questo si basa sul numero di eroi nel gruppo 1-2 eroi utilizzano le minacce di basso livello (verde), 3-4 eroi utilizzano le minacce di medio livello (gialle) e 5-6 eroi utilizzano le minacce di alto livello(rosso).

### **Attacchi di nemici specifici:**

Quando una carta o un evento richiede un attacco di uno specifico

Tipo di nemico, non è necessario pescare una carta minaccia. Invece,

il tipo e il numero dei nemici è pre-impostato ed elencato nel testo di quella carta o evento.

### **Numero di modelli nemici:**

A volte il numero dei modelli nemici che prenderanno parte alla battaglia è semplicemente elencato nella carta. Molte volte, tuttavia, sarà un numero variabile di Nemici che i giocatori dovranno affrontare tirando un dado Pericolo.

Il dado pericolo ha 6 facce speciali contrassegnate da questa numerazione:

3, 3, 4, 4, 5 e 6. Questo permette ad un numero variabile di nemici di presentarsi per il combattimento, ma mai meno di 3 alla volta.

### **Piazzare i nemici sul tabellone di gioco:**

Una volta che avete determinato quali sono i tipi di nemici

che partecipano alla lotta e quanti ce ne sono di ogni

Tipo, è il momento di metterli sul tabellone di gioco. I nemici usciti da un segnalino esplorazione che indica un attacco sono collocati sulla tessera di mappa dove il segnalino è stato rivelato.

### **I nemici sono collocati sulla tessera di mappa in senso inverso all'ordine di iniziativa, dal più basso al più alto. Così i nemici più lenti sono sempre sul retro del gruppo.**

A partire dal tipo di nemico con iniziativa più bassa, i modelli

vengono posizionati sulla tessera di mappa in ogni spazio, formando una

scacchiera a partire dalla riga più lontana della mappa, ciò include qualsiasi connessione con i spazi a metà.

Una volta che un tipo di nemico è stato posto sul tabellone, continuare

al prossimo nemico in ordine di iniziativa, fino a quando tutti i nemici

sono stati messi sul tavolo. Se più di un tipo di nemico

condivide la stessa iniziativa, tirare casualmente un dado tra di loro per decidere chi sarà il primo ad essere schierato.

Saltare gli spazi che non sono spazi di mappa validi ( quelli con meno del 50% di uno spazio) nonché eventuali spazi che già hanno un modello su di esso.

Se ci sono più modelli nemici dopo aver piazzato a scacchiera tutti gli altri sulla tessera di mappa, tornare sulle fila posteriori e cominciare a piazzare questi modelli sugli spazi rimasti vuoti..

### **Mancanza di modellini nemici:**

Se voi siete chiamati a mettere più nemici di un particolare Tipo tra quelli che hanno modelli disponibili (per esempio, si devono posizionare 4 tentacoli, ma hai solo 2 modelli perchè il resto sono già sul tavolo), posizionare tutti i modelli che avete a disposizione e tutti i nemici di quel tipo diventano Elite per la durata di questa lotta.

### **Nemici d'elite:**

A volte gli eroi incontrano un particolare gruppo di nemici che sono più forti, più duri, o più pericolosi del normale. Questo è rappresentato da nemici che hanno una o più abilità di Elite. Quando un gruppo di nemici è Elite, si deve tirare una volta sul grafico D'Elite nella parte inferiore della scheda del nemico per vedere che tipo di abilità supplementare hanno. Questa capacità d'Elite è applicata a tutti i nemici di quel tipo per tutta la durata della lotta (quindi se hai 4 Stranglers sulla scheda e 2 si rivelano che sono Elite, tutti gli Stranglers sul campo di battaglia acquisiscono quella abilità). Mettete un segnalino Elite numerato sulla scheda del mostro per tenere traccia di quale abilità i nemici hanno guadagnato ( 1- 6 ) È possibile, soprattutto quando gli eroi salgono di livello, che un gruppo di nemici può avere più di una capacità d' Elite. Questo significa solamente che si deve tirare più volte sul grafico di Elite per vedere quali abilità acquisiscono quei nemici. Se la stessa capacità d'Elite esce più di una volta, ripetere il tiro. C'è un bonus per combattere i nemici d'Elite, tuttavia, i nemici Elite valgono + 5 XP per ogni abilità che hanno.

### **AGGUATI ( Ambush Attack ):**

A volte un attacco nemico sarà indicato come un agguato. Questo significa che i nemici hanno sorpreso gli Eroi e sono in grado di attaccare per primi perché è come se fossero usciti dalle ombre. In un attacco di agguato, invece di essere vincolati riguardo al posizionamento a scacchiera standard sul retro di una stanza, i nemici sono collocati direttamente adiacenti agli eroi! Se ci sono nemici con diverso tipo di Iniziativa, vengono posti prima sempre quelli con l'iniziativa più alta (in modo che i nemici più veloci hanno priorità sulla selezione degli obiettivi).

**I nemici che eseguono un attacco con imboscata sono posti adiacenti agli Eroi e guadagno + 2 iniziativa durante il primo turno della lotta.**

Se viene inserito un nuovo gruppo di nemici con un attacco di agguato mentre una Lotta è già in corso, i nuovi nemici ottengono l'iniziativa + 2 durante il primo turno della lotta, come farebbe qualsiasi altro nemico già nella lotta che sono dello stesso specifico tipo come il Ambushers (tentacoli, ecc. )

### **Posizionamento nemico:**

Per determinare esattamente dove collocare i nemici in agguato, iniziare con il gruppo di nemici con l' iniziativa più alta.

Posizionare un modello in qualsiasi spazio adiacente ad un eroe casuale.

Si dice che quel nemico sta bersagliando un Eroe per attaccarlo.

Il prossimo modello nemico viene inserito in qualsiasi spazio adiacente ad un eroe casuale con il minor numero di nemici che lo stanno già bersagliando per un attacco ed ha almeno uno spazio aperto adiacente

all'eroe. In questo modo, i nemici sono posizionati per essere ripartiti, tutti gli eroi saranno bersaglio dei nemici (anche se alcuni eroi avranno probabilmente più nemici posti adiacenti a loro rispetto ad altri, a causa dei spazi aperti limitati). Questo processo continua fino a quando tutti i nemici che effettuano l'agguato sono collocati bersagliando gli eroi.

Eventuali nemici che non possono essere collocati accanto ad un eroe, a causa della mancanza di spazi aperti, sono posizionati più vicino agli eroi come possibile. Questi nemici non sono considerati che stanno bersagliando ancora un eroe specifico.

I Nemici che compaiono a metà turno sono una rarità. Quando questo capita durante la fase di attivazione in ordine di iniziativa solitamente con l'azione frugare o per via di una carta oscurità.

Quando questo accade, i nemici vengono piazzati ed il turno corrente termina immediatamente! Un nuovo turno

comincia, iniziando la lotta. Si noti che questo non è il caso se

I nemici tendono un'imboscata durante la fase di trattenere le tenebre, perché l'attivazione dei modelli non è ancora cominciata.

### **TURNI DURANTE IL COMBATTIMENTO**

I turni funzionano durante un combattimento allo stesso modo di quando non ci sono nemici sul tabellone di gioco, la differenza principale è

che i nemici vengono attivati come gli eroi. Inoltre,

gli eroi possono attaccare durante la loro attivazione, invece di muoversi ed esplorare

### **Ordine d'iniziativa :**

I Modelli vengono attivati in ordine di iniziativa dal più alto al più basso, ma questo ora include i nemici così come gli eroi.

**I Nemici si attivano prima se loro iniziativa è uguale a quella di un eroe.**

Tutti i nemici di un tipo specifico vengono attivati allo stesso tempo, come un gruppo. Se più di un tipo di nemico ha la stessa iniziativa, tirare un dado per stabilire ogni turno casualmente quale gruppo di nemici viene attivato per primo. Quando un tipo di nemico viene attivato, muoverà ed attaccherà come farebbe un eroe. Basta arrivare a farlo come un gruppo. Questo è spiegato in dettaglio qui sotto.

**PAURA, TERRORE, E TERRORE INDICIBILE:**

Alcune creature spaventose possono provocare dei colpi Horror agli eroi solo per essere lì vicino a loro! Questi nemici hanno una Capacità chiamata terrore indicibile (x), terrore (x) o paura (x) e sono definiti sulla scheda del nemico.

La Paura non causa dei colpi Horror agli eroi adiacenti, il terrore causa dei colpi Horror agli eroi che sono sulla stessa tessera di mappa piastrella come il terrore indicibile che causa dei colpi Horror se gli eroi si trovano sulla stessa tessera di mappa o addirittura su quella adiacente alla creatura.

(X) è considerato il numero di colpi Horror che vengono fatti.

Queste abilità possono essere molto efficaci per ridurre la salute mentale di un eroe, in quanto essi si accumulano per ogni nemico che li provoca, e fanno dei colpi Horror ogni turno fino a quando il nemico è vivo.

**MOVIMENTO DEGLI EROI IN COMBATTIMENTO:**

Gli Eroi muovono normalmente durante un combattimento, con una sola eccezione.

Se un eroe ha un nemico in uno spazio adiacente al proprio l'eroe deve prima cercare di scappare prima di iniziare o continuare a spostarsi.

**Prova di fuga ( Escape Test ):**

Ogni nemico ha un valore di Fuga elencato nella propria scheda personale. Quando un eroe è adiacente a quel nemico e vuole muoversi, deve prima fare una prova di fuga.

Per fare una prova di fuga, tirare un D6. Se il risultato è uguale o superiore al valore di fuga del nemico, il test è superato e l'eroe può muoversi per il resto di questo turno ignorando qualsiasi Nemico adiacente che abbia quel valore appena tirato o più basso.

Ad esempio, se un eroe è adiacente a un nemico con un 4 + di valore di fuga, si deve tirare un 4, 5 o 6 su un D6 per essere in grado di muoversi.

Una volta fatto, per il resto del turno, quell'eroe può muoversi e passare qualsiasi nemico adiacente con un valore di fuga di 4 +, 3 + o 2 +.

Se l'eroe diventa adiacente ad un altro nemico con un valore superiore di fuga (cioè 5 + o + 6 nell'esempio precedente), deve interrompere la propria mossa ed effettuare un nuovo Test di fuga con la difficoltà maggiore per andare avanti.

**Nessuna ricerca o esplorazione:**

Come osservato nella sezione sul movimento di un eroe, frugare ed esplorare una stanza non possono essere fatti durante un combattimento.

**ATTACCHI DEGLI EROI:**

Dopo che gli eroi hanno effettuato il proprio movimento, sono autorizzati a fare un Attacco. Questo può essere un attacco corpo a corpo usando il loro combattimento base o un attacco a distanza usando un'arma come una pistola o un fucile.

**Attacchi corpo a corpo:**

Ogni eroe ha un attacco da mischia incorporato a propria disposizione in forma di combattimento con i pugni. Per gli attacchi in corpo a corpo si usa il Valore di combattimento base dell'eroe, che di solito è 2, così come qualsiasi altro bonus che può derivare da oggetti o abilità. Un attacco in corpo a corpo può solo bersagliare nemici adiacenti, quindi sarà necessario essere vicini per usarlo. Il valore di Combattimento è il numero di dadi che l'eroe deve tirare quando si effettua un attacco in mischia. Un eroe può utilizzare qualsiasi numero di oggetti e abilità. Necessarie ad aggiungere bonus al proprio attacco corpo a corpo, fino a che si osservano tutte le restrizioni (ad esempio utilizzando non più di 2 oggetti ad una mano o un oggetto a due mani ecc.

**Attacchi a distanza:**

Gli attacchi a distanza sono forniti dall'arma equipaggiata dall'Eroe, come una pistola, un fucile o uno shogun. Questi oggetti hanno dicitura **Range ( distanza )** così come il numero di colpi che possono sparare ( **Shots** ).

**Range ( distanza )** è il numero di spazi che l'arma può raggiungere per colpire un nemico.

**Shot** è il numero di dadi che l'eroe può tirare per un Attacco fatto con quell'arma a distanza.

**Tirare i dadi per colpire:**

Ogni eroe ha due valori diversi per colpire in combattimento elencati nella propria scheda personaggio. Attacco per colpire in mischia ed attacco per colpire a distanza.

L'eroe tira i dadi ed ogni risultato del dado che è uguale o maggiore al proprio valore per colpire in combattimento conta come un colpo andato a segno.

Tutti i dadi che ottengono un 6 contano come un colpo critico e ottengono uno speciale bonus quando si tirano i dadi per i danni.

**Assegnazione dei colpi:**

Dopo che tutti i dadi dell'eroe sono stati tirati e il numero di colpi stabilito, all'eroe è consentito assegnare tali successi, uno alla volta a eventuali nemici entro la distanza.

**I colpi possono sempre essere assegnati e risolti uno alla volta, o in gruppi. Sta a voi la scelta.**

Per attacchi corpo a corpo, i colpi possono essere assegnati solo a Nemici adiacenti.

Per attacchi a distanza, i successi possono essere assegnati a qualsiasi nemico all'interno della distanza di tiro dell'arma e all'interno della linea di vista dell'eroe. Tuttavia.....

**Se ci sono nemici adiacenti, si devono sempre assegnare e risolvere i colpi a distanza contro di loro prima.**

Se i vostri successi iniziali uccidono tutti i nemici adiacenti, si può quindi cominciare a distribuire i successivi colpi a distanza variava assegnandoli agli altri Nemici.

**Linea di vista per attacchi a distanza:**

Per poter vedere un nemico e assegnare i colpi di un attacco a distanza, è necessario essere in grado di disegnare una linea retta dal centro dello spazio dell'eroe al centro dello spazio del bersaglio senza che essa attraversi un muro (lo spesso bordo nero delle tessere di mappa). Solamente le pareti bloccano la linea di vista; altri modelli non hanno alcun effetto su di esso.

**Tirare per i danni:**

Ogni successo ottenuto dall'eroe che ha colpito un nemico Fa un D6 di danno a quel nemico. Questi tiri di danni sono fatti separatamente per ogni colpo ( se i danni fatti per colpire vengono assegnati ad un singolo bersaglio possono essere tirati insieme affinché l'Eroe possa utilizzare 1 grinta per rilanciare un numero qualsiasi di dadi).

**Difesa dei nemici:**

La Difesa nemica funziona un po' diversamente da quella di un eroe. Il Valore di difesa del nemico è semplicemente sottratto dai danni ricevuti da ogni attacco degli eroi.

Il danno residuo dopo aver sottratto il valore di difesa è in realtà il numero di ferite subite da quel nemico. Così, per esempio, se un eroe va a segno con due colpi e tira un 3 e un 5 per i danni, un nemico con 3 difesa avrebbe preso un totale di 2 ferite (Danno 3 - difesa 3 = 0 e danno 5 - difesa 3 = 2).

**Colpi critici:**

Come detto sopra, qualsiasi eroe che per colpire tira un 6 ottiene un Colpo Critico!!! Questi colpi speciali consentono di ignorare la difesa di un Nemico e applicare tutti i danni inferti dal colpo subito, direttamente alla salute del nemico. Questo può essere molto potente, consentendo di ferire o uccidere un nemico, anche se ha un alto valore di difesa.

**Ferire ed uccidere un nemico:**

Quando un eroe fa una o più ferite ad un nemico, i segnalini Ferita (wounded markers) devono essere posti sulla carta di quel modello di nemico per tenere traccia di quanti danni ha preso. Queste ferite rimangono su quel nemico fino a quando non viene ucciso.

Un nemico viene ucciso, non appena ha un numero di ferite uguale alla sua salute. Quando viene ucciso un nemico, è immediatamente rimosso dal gioco e l'eroe che ha causato l'ultima Ferita guadagna XP.

**Raccolta di XP:**

Ogni nemico ha un valore di XP elencato sulla scheda dei mostri, appena sotto la sua salute. Per i nemici più piccoli, il valore XP è la quantità di XP acquisita da un eroe che uccide (provoca l'ultima Ferita che rimuove il nemico dal gioco).

Per i nemici più grandi, questo valore di XP funziona un po' diversamente ed è contrassegnato come un certo numero di XP + 5 ognuno. Per questi nemici più grandi gli Eroi guadagnano XP solo per averli feriti. Questo permette a tutti gli eroi di ottenere XP per aver contribuito ad abbattere una creatura più grande. XP vengono maturati individualmente per ogni colpo che fa una o ulteriori ferite al nemico. La quantità di XP acquisita è uguale al valore di XP base così come un ulteriore + 5 XP per ogni ferita che è stata fatta.

*Per esempio, se un eroe segna 2 colpi su un nemico grande con 10XP + 5 ogni ferita, quei colpi fanno 2 ferite e 4*

*Ferite, rispettivamente, l'eroe avrebbe guadagnato un totale di 50 XP (10 + 5 + 5 e 10 + 5 + 5 + 5 + 5 = 50 XP).*

Come osservato in precedenza, i nemici Elite valgono + 5 XP per ogni capacità Elite in loro possesso. Questo è solo aggiunto al valore di base XP per i nemici più grandi che danno comunque XP per ogni ferita.

**Attacchi gratuiti:**

Alcune carte e abilità in possesso di un eroe possono fargli ottenere un attacco gratuito. Gli attacchi gratuiti sono fatti oltre al normale attacco dell'eroe per quel turno. Un attacco gratuito può essere utilizzato durante l'attivazione dell'eroe, sia prima o dopo aver effettuato un attacco normale.

**Non più di 1 attacco gratuito può essere effettuato da un eroe in un singolo turno.****Lanciare la Dinamite:**

Un eroe può gettare un gettone di dinamite come fosse un attacco distanza. La distanza del tiro dipende dalla forza dell'eroe +3 e può essere lanciata verso qualsiasi spazio nel limite della distanza, finché l'eroe ha una linea di vista verso quello spazio (anche se i nemici sono adiacenti all'eroe).

Tirare una volta a colpire. Se l'operazione riesce, la dinamite atterra nello spazio mirato ed esplode. Se il tiro per colpire è fallito, la dinamite invece rimbalzerà D3 volte in direzioni casuali prima di esplodere. Il grafico per la direzione di Rimbalzo può essere trovato nella scheda di riferimento della dinamite e nel sommario di riferimento sul retro di questo regolamento.

Quando la dinamite esplode, fa D6 ferite, ignorando la difesa, per ogni modello nella stessa casella e in quelle adiacenti. Tirare separatamente il danno per ogni modello.

### **MOVIMENTO NEMICO:**

Quando viene attivato un tipo di nemico, muove e poi attacca come in gruppo.

### **Attivazione di un tipo di nemico:**

Come detto sopra, tutti i nemici di un determinato tipo si attivano insieme quando la loro iniziativa arriva in ordine di turno. Quando vengono attivati, la prima cosa che i nemici fanno è quello di bersagliare gli Eroi e muoversi verso di loro per attaccarli.

### **Prendere di mira gli Eroi e movimento:**

Tutti i nemici di un tipo specifico vengono attivati insieme, scegliere i loro obiettivi e spostarne uno alla volta, cominciando con il modello del nemico più vicino agli eroi. Se più di uno sono ad uguale distanza all'eroe più vicino, si può scegliere l'ordine in cui vengono spostati.

Il primo modello nemico è destinato ad un eroe casuale che esso può raggiungere con la sua distanza di movimento (stampata sulla carta del nemico) e con un percorso libero per arrivarci. Quel nemico prende come bersaglio l'eroe selezionato e viene spostato per l'attacco in uno spazio adiacente a quell'eroe. Questo fa sì che la mossa del nemico vada verso il lato opposto dell'eroe, di solito sempre dietro di loro così da lasciare strada libera per altri nemici.

**È una buona idea avere fisicamente i modelli del nemico girati di fronte per attaccare l'eroe che si prende di mira, così è molto chiaro dove ogni nemico sta facendo i suoi attacchi.**

Poi, il prossimo modello nemico più vicino sarà destinato a un diverso Eroe casuale con il minor numero di nemici di quel tipo su di esso ed è a portata di mano. In questo modo, i nemici vengono distribuiti uniformemente tra tutti i diversi eroi bersagliati. (anche se alcuni eroi avranno probabilmente più nemici addosso rispetto ad altri a causa dei sentieri bloccati o non abbastanza movimento). Questo processo continua finché tutti i nemici sono stati spostati durante l'attivazione.

Eventuali nemici che non possono raggiungere un eroe si muoveranno fino a dove possono verso l'eroe più vicino. Questi nemici non sono considerati ancora come se bersagliassero uno specifico eroe.

### **Rimanere sul bersaglio:**

Una volta che un eroe è stato bersagliato da un nemico, esso continuerà a bersagliare ed attaccare quell'Eroe fino a quando questo non diventa **Ko** o fino a quando l'eroe non è più adiacente. I nemici NON cambiano bersaglio sulla base di chi li sta attaccando.

### **Scegliere un nuovo bersaglio:**

Se l'eroe preso di mira da un nemico si allontana o viene messo KO, il nemico selezionerà un nuovo eroe utilizzando lo stesso processo sopra descritto.

In questo modo se un eroe si sente sopraffatto può sempre cercare di scappare e fuggire nella speranza che i nemici nella prossima fase di attivazione possano cambiare bersaglio.

### **Nemici di grande dimensione:**

I nemici di grande dimensione hanno una particolare capacità che al proprio passaggio spinge i nemici più piccoli al suo passaggio per raggiungere più facilmente gli eroi. Ogni volta che un nemico di grande dimensione (o ancora più grande) sta selezionando un bersaglio eroe, essi possono muoversi attraverso altri nemici che sono di medie o piccole dimensioni che normalmente potrebbero bloccare il suo percorso. Quando il nemico grande si muove, può mettere un nemico medio/piccolo su uno spazio soppiantando quel nemico più piccolo nello spazio che il nemico grande ha appena lasciato. In questo modo, il nemico grande scambia i posti con quelli minori per spingersi avanti e avvicinarsi all'eroe.

I nemici grandi possono spostare qualsiasi numero di nemici piccoli e medi, durante il loro movimento per raggiungere l'eroe.

Non, possono tuttavia, spostare altri nemici di grandi dimensioni o gli eroi per raggiungere la loro destinazione.

### **ATTACCHI DEI NEMICI:**

Una volta che tutti i nemici attivati hanno preso di mira un eroe e sono stati spostati, è il momento per ognuno di loro di eseguire un Attacco!

### **Tirare i dadi per colpire:**

Per il nemico tirare per colpire durante l'attacco funziona proprio come si fa per l'attacco di un eroe. L'unica differenza è che i nemici non ottengono i colpi critici sul risultato di 6. Alcuni nemici, tuttavia, hanno abilità speciali che potrebbe essere innescate quando viene tirato un 6 (come i tentacoli con la loro capacità di Smash).

Ogni nemico tira un numero di dadi pari al proprio valore di combattimento contro l'eroe bersagliato. Ogni dado che con successo ottiene un risultato uguale o maggiore al proprio valore per colpire ( **Hit** ) del nemico, porta un colpo all'eroe.

Visto che durante questa fase di gioco sono i nemici che stanno giocando il proprio turno, saranno gli altri giocatori a tirare i dadi per gli attacchi dei nemici, possibilmente il giocatore alla sinistra dell'eroe che viene attaccato.

### **Difesa degli Eroi:**

Per ogni colpo preso da un eroe, si devono tirare i dadi sulla difesa per tentare di bloccare questi colpi. Generalmente un eroe tira tutti i dadi per difendersi in contemporanea all'attacco nemico,

cosicché se necessario, essi possono usare 1 Grinta per rilanciare tutti i dadi che hanno appena fallito.

#### **Subire danni:**

Per ogni colpo che l'eroe non è riuscito a bloccare con la propria Difesa, subisce un certo numero di ferite uguale al valore di danno del nemico.

#### **COMPLETARE IL COMBATTIMENTO**

Una volta che tutti i nemici nel tabellone di gioco sono stati sconfitti, la lotta termina immediatamente ed è tempo per gli eroi di prendere fiato, recuperare se si è stati messi KO e raccogliere il bottino per la lotta. Questo termina il turno corrente, come pure la lotta stessa.

#### **Prendere fiato:**

Ad ogni eroe è permesso di prendere fiato alla fine di ogni lotta, può guarire 1D3 ferite/sanità mentale (qualsiasi combinazione). Se la lotta si è conclusa prima che l'eroe abbia avuto la possibilità di attivarsi (o compiere azioni), invece guariscono 1D6 di ferite/sanità mentale (qualsiasi combinazione) o recuperare 1 grinta. Questo è un bonus extra per ogni Eroe che non ha ottenuto un'attivazione nell'ultimo turno della lotta..

#### **Recuperare un Eroe dal KO:**

Ogni eroe che è stato messo KO durante la lotta ora può recuperare, mettendo la loro figura di nuovo sul tabellone di gioco e guarire 2D6 ferite/sanità mentale (qualsiasi combinazione), tuttavia è necessario anche tirare una volta sulla tabella delle ferite ( **Injury Chart** ) o la tabella della follia ( **Madness Chart** ), ferite se la loro salute è stato ridotto a 0, follia, se loro sanità mentale è stata ridotto a 0). Questo rappresenta un effetto duraturo per via del KO subito. Nel caso in cui le ferite e la sanità mentale sono scese a 0 nello stesso tempo dovranno tirare sia sulla tabella delle ferite che su quella della follia, ma possono riguadagnare 2D6 di salute e 2D6 di sanità mentale.

#### **Pescare una carta bottino ( Loot Card ):**

Dopo una lotta, gli eroi ottengono un bottino per il loro duro lavoro.

#### **Alla fine di una lotta, ad ogni eroe è consentito**

**pescare una carta bottino ( Loot Card ) per ogni carta minaccia ( Threat Card ) che ha aggiunto Nemici alla lotta (per un max di 3 carte bottino ciascuno).**

Questo include anche altri nemici che sono stati aggiunti alla lotta con altri mezzi, come carte oscurità o carte incontro o dal grafico eventi di profondità. Le carte del bottino non hanno nessuna pila degli scarti e dovrebbero essere mescolate prima che gli eroi ne prendano una o più carte. Tutti gli eroi pescano dal mazzo bottino allo stesso tempo così un gruppo di 4 eroi ottiene il max del bottino di 3 carte ciascuno, ed utilizzerebbe tutte le 12 carte del mazzo di bottino.

## **La Pietra Oscura**

### **e l'Oro:**

La Pietra Oscura e l'Oro sono le due valute del gioco e sono i premi più comuni che possono essere trovati nel mazzo del bottino.

L' Oro rappresenta

Una quantità di monete e soldi di carta così come pepite d'oro.

L'oro è usato solo quando gli eroi dopo ogni missione fanno visita alla città di frontiera, dove possono spenderlo come desiderano.

La Pietra Oscura è utilizzata principalmente durante la campagna di gioco, per la forgiatura presso il fabbro, anche se diversi elementi e manufatti sono alimentati da una pietra oscura anche durante un'avventura.

## **REGOLE AVANZATE**

Di seguito ci sono regole avanzate che sono destinate ad essere integrate in gioco dopo che hai dimesticato con le basi

e per aggiungerle nel resto delle caratteristiche del gioco. Queste includono principalmente nemici boss e minacce epiche, ed un sistema di campagna che porta gli eroi di partita in partita a passare di livello e viaggiare in altri mondi.

## **MINACCE EPICHE**

Le carte di minaccia epica ( Epic Threat Cards ) rappresentano dei nemici boss molto più grandi e mortali che sono rari e difficili da sconfiggere. Queste sono più spesso utilizzate solo per l'obiettivo finale di una stanza dove si combatte, come indicato nei dettagli di ciascuna Missione individuale.

### **1 o 2 Eroi:**

Se possiedi solo 1 o 2 Eroi, in qualsiasi momento invece di pescare una carta di minaccia Epica È necessario pescare invece una carta di Minaccia Alta. La lotta contro la forza Massiccia dei nemici spesso trovati sulle carte di minaccia Epica possono essere eccessivamente difficili per solo 1 o 2 personaggi . Certo Se sei ambizioso, è possibile utilizzare minacce epiche comunque, ma siete stati avvertiti!

## **GRANDI NEMICI ( Extra Large Enemies ):**

Alcuni nemici sono così grandi e minacciosi che prendono gli spazi multipli sul tabellone di gioco! Questi sono di solito boss e creature che fanno parte di una minaccia epica.

### **Dimensione Base Extra-Large:**

I nemici di Grandi dimensioni hanno una base più grande che prende quattro spazi sul tabellone in un quadrato 2x2. Quando uno di questi nemici è collocato in gioco, utilizza uno solo dei suoi quattro spazi come ancoraggio per il posizionamento e deve essere posizionato così che il resto della base è posta in spazi che sono liberi e non hanno nessun altro modello su di esso.

**Movimento:**

Quando si spostano, ancora una volta il nemico utilizza un unico dei suoi quattro spazi come uno spazio di ancoraggio per il conteggio di movimento e la distanza di un eroe.

Proprio come i nemici di taglia grande, un nemico di grandi dimensioni Extra può spingere qualsiasi nemico di piccole o medie dimensioni, lo scambio di spazi con loro avviene solitamente di due spazi invece che di uno, per tenere conto delle sue dimensioni della base.

**Fuoriuscire dal tabellone di gioco:**

In alcuni casi, l'unico modo per un nemico Extra Large che ha per raggiungere un eroe è distruggere parte dei muri per arrivare a loro.

Questo è chiamato traboccare dal bordo e permette al nemico di Muoversi e spingersi in avanti fuori dal bordo delle tessere di mappa per adattarsi in piccoli spazi che normalmente non permetterebbe di passare per via della loro base. Il nemico deve tenere almeno la metà della sua base sul tavolo alla fine della sua mossa.

**Area d'effetto e basi Extra-Large:**

Anche se un nemico Extra Large prende più spazi sul bordo, questi sono sempre e solo considerati come uno unico per armi e abilità che colpiscono un'area (come la dinamite). Anche se l'esplosione colpirebbe due o più spazi sulla base del nemico, il nemico si considera colpito una sola volta.

**Duro ( Tough ):**

La maggior parte dei nemici boss Extra Large hanno la capacità di **"duro"** significa che sono Immuni ai colpi critici. Per loro i colpi critici fatti da un eroe contano come colpi normali.

**ATTACCHI A DISTANZA DEI NEMICI**

Alcuni nemici hanno abilità che danno loro la possibilità di attaccare gli Eroi a distanza.

**Bersagliare gli Eroi e Movimento**

I nemici con attacco a distanza possono bersagliare un Eroe come normalmente avviene, però usano il valore della loro distanza piuttosto che il loro valore di spostamento per scegliere i loro obiettivi.

Questo significa che essi sceglieranno un eroe casuale sulla base del valore del loro attacco e la linea di vista, piuttosto che sul loro valore di movimento e un percorso libero, come farebbe un normale nemico. Se ci sono uno o più eroi adiacente al nemico, destinerà i suoi attacchi prima a quegli eroi.

Un altro aspetto è che i nemici con l'attacco a distanza

Possono bersagliare qualcun altro invece di restare con un singolo Bersaglio che stavano attaccando precedentemente.

Questi nemici generalmente non si sposteranno a meno che non ci sono obiettivi eroe liberi per il loro attacco. Quando questo avverrà, il nemico si muoverà verso l'eroe più vicino fino a che

non sarà alla giusta distanza e con la linea di vista, poi potrà selezionare un bersaglio.

### **Distanza o Corpo a Corpo**

Se un nemico ha sia un valore di attacco a distanza che in corpo a corpo, esso colpirà solo con un attacco corpo a corpo se c'è un eroe adiacente.

(il nemico non si muove fa un attacco corpo a corpo).

Quando si sceglierà un nuovo bersaglio, il nemico primo selezionerà un bersaglio casuale da qualsiasi eroe adiacente e se non ci sono poi selezionerà un bersaglio a distanza.

### **AIUTARE UN EROE KO**

Quando un eroe viene messo KO durante la lotta, può essere un terreno scivoloso che può portare a sconfiggere il resto del gruppo di Eroi. Ci sono alcuni modi affinché gli altri eroi possano cercare di aiutare i caduti nella lotta!

### **Recuperare un Eroe KO durante la lotta**

Un eroe che è adiacente a un marcatore di Ko di un altro eroe può utilizzare il proprio attacco per aiutare a recuperare quell'eroe. Questo può essere solo fatto finché non ci sono nemici sulla stessa tessera di mappa del marcatore dell'eroe messo KO. L'eroe messo KO immediatamente tira per la ferita/follia e si cura di 2D6 ferite/sanità mentale (qualsiasi mix). La miniatura è collocata di nuovo sul tabellone di gioco, ma non ottiene un'attivazione nello stesso turno che viene recuperata dal KO (sono ancora un po' intontiti).

### **Trascinare un eroe KO'd**

Qualsiasi eroe nello stesso spazio o adiacente ad un marcatore eroe KO può trascinare quell'eroe con se mentre si muove. Per farlo, semplicemente usa 1 punto di movimento supplementare per ogni spazio che si desidera spostare mentre si trascina l'eroe messo KO (quindi 2 punti per ogni spazio).

Il marcatore eroe KO verrà spostato insieme a voi da quando verrà preso fino a che non verrà lasciato. Questo può essere utile per portare in salvo l'eroe KO fino ad un pezzo di mappa dove non sono presenti nemici, per poterlo così recuperare.

### **GIOCATORI**

Shadow of Brimstone può essere giocato per avventure in solitario o può anche essere ampliato per supportare fino a 5 o 6 eroi.

### **CAMPAGNA**

Creare nuovi eroi e giocare una singola avventura può essere molto divertente, ma mantenere il tuo eroe di missione in missione e vederli crescere è un processo estremamente gratificante che permette alla storia e al mondo di gioco di diventare davvero brillante. Questo ti permette di viaggiare tra avventure e visitare la città di frontiera come pure far aumentare di livello gli eroi ed ottenere nuove abilità e nuovi equipaggiamenti ed oggetti utili.

Nuove missioni, eroi, viaggiare, livellamento degli eroi e

Visitare la città di frontiera possono essere trovati nel libro delle avventure.

## **CORRUZIONE E MUTAZIONE**

La lotta contro le creature da incubo e lavorare intorno alla pietra oscura può essere pericoloso non solo per la salute e la sanità mentale, ma per la vostra anima! Gli eroi possono guadagnare punti corruzione e potranno cominciare a mutare e cambiare nel tempo. Questo è spiegato in dettaglio nel libro di avventura.

### **Corruzione di pietra oscura**

Alla fine di un'avventura, ogni eroe deve tirare un D6 per ogni pietra scura che porta (compresi oggetti con un'icona pietra scura). Per ogni tiro che ottiene 1, 2 o 3, quell'eroe prende 1 corruzione e viene colpito dall'influenza della pietra oscura.

La forza di volontà ( Willpower ) può essere usata per prevenire questi colpi di corruzione come normalmente avverrebbe.

### **Brandire due armi**

Normalmente ad un eroe è consentito fare solo un attacco a distanza con una singola arma. Tuttavia, un eroe che ha due armi singole una per ogni mano può utilizzarle come se fosse un unico attacco a distanza, questo è chiamato brandire una doppia arma.

C'è una penalità per questo, in quanto l'attacco può NON ottenere colpi critici su entrambe le due armi ( i tiri che ottengono un 6 contano come colpi normali).

Di solito è una buona idea tirare due colori diversi di dadi per un doppio attacco a due armi come questo, dove un colore di dado è utilizzato per i colpi di ogni arma. In questo modo si può tenere traccia di quanti colpi sono andati a segno con ognuna delle due armi. Questo può essere importante per le diverse distanze di attacco ed eventuali bonus assegnati ad ogni arma.