



## BENVENUTI

Bentornati ad Azeroth!

Tra le mani tieni *The Burning Crusade* (d'ora in poi TBG), un'espansione per *World of Warcraft: The Board Game* (d'ora in poi WOW:TBG). Contiene nuove missioni, nuovi oggetti, nuovi poteri per i personaggi, nuovi talenti e un eccitante nuovo regno da esplorare: Outland. Speriamo che i nuovi componenti e concetti inclusi ti piacciono e che aumentino le emozioni nel giocare WOW:TBG.

- 177 carte Dungeon
- 4 segnalini Dungeon
- 4 schede Overlord
- 9 dadi a 8 facce (3 rossi, 3 blu, 3 verdi)
- 2 schede di statistiche creature

## PANORAMICA

Qui sotto trovi una breve descrizione di ogni componente di gioco della tua copia di TBC

### Mappa Outland



La grande e colorata mappa di gioco Outland rappresenta le sette aree del regno di Outland.

### Miniature di plastica delle creature



## COMPONENTI

Qui sotto c'è una lista di tutti i componenti che troverai nella tua copia di TBC.

- Questo manuale
- La mappa di Outland
- 51 miniature di plastica di creature
- 2 miniature di plastica di personaggi (Sciamano dell'Alleanza e Paladino dell'Orda)
- 2 schede personaggio
- 9 estensioni livello 6 di schede di personaggi (1 per ognuna delle 9 classi)
- 14 segnalini personaggio (7 per ogni nuovo personaggio)
- 15 segnalini veleno
- 1 indicatore dell'Overlord Ragnaros
- 1 segnalino Ragnaros
- 20 segnalini colpo
- 54 carte Classe (6 per ognuna delle 9 classi)
- 38 carte Oggetto esagonale
- 5 carte Oggetto speciale
- 44 carte Missione Alleanza
- 44 carte Missione Orda
- 18 carte Missione Blu
- 4 carte Evento
- 6 carte cavalcatura volante

Ci sono nove nuovi tipi di creature in TBC ed viene aggiunto un nuovo colore – il viola. Trovi creature viola sia per quelle nuove che per quelle del gioco base. Le miniature viola sono **creature missione**, così come quelle verdi e rosse, e devono essere sconfitte dai giocatori che cercano di risolvere la missione. Il viola rimpiazza il rosso come colore rappresentativo delle creature più pericolose. Vedi “Nuove creature e schede statistiche” a pag. 4.

### Miniature di plastica dei personaggi

Le due nuove miniature dei personaggi rappresentano lo Sciamano Drenei e il Paladino Blood Elf. Dopo che i giocatori hanno scelto i loro personaggi all’inizio del gioco, le rispettive miniature sono piazzate sulla mappa per rappresentare la posizione dei personaggi.

### Schede personaggio

Le nuove schede personaggio danno l’opportunità ai giocatori di scegliere un personaggio Sciamano dell’Alleanza o un Paladino dell’Orda. Rimpiazzano le attuali schede personaggio Sciamano e Paladino del gioco base. Nota che siccome c’è un’unica copia per ogni mazzo Classe, i giocatori non possono nella stessa partita usare entrambi i Paladini (Alleanza o Orda) o Sciamani.

### Estensione livello 6 schede personaggio

Le estensioni livello 6 delle schede personaggi espandono le schede personaggio del gioco base e permettono ai personaggi di avanzare al 6° livello. Ogni classe ha un’estensione livello 6. Vedi “Livello 6” a pag. 9.

### Segnalini personaggio

Questi segnalini, sette per lo Sciamano dell’Alleanza e per il Paladino dell’Orda, funzionano come i segnalini personaggio del gioco base.

### Segnalini colpo

I segnalini extra sono forniti per combattere i nemici con valori di vita estremamente alti. Se i giocatori finiscono ugualmente questi segnalini, usare segnalini oro come sostituti.

#### SIMBOLO TBC

Tutte le carte di TBC sono segnate con una stella per differenziarle dalle carte del gioco base. Questo rende facile separarle dalle carte del gioco base e dalle altre espansioni, se desideri farlo



### Segnalini veleno



Alcune creature possono avvelenare i personaggi durante il combattimento (vedi “Segnalini veleno” a pag. 2. Per rappresentare l’effetto i segnalini veleno sono piazzati sotto la miniatura del personaggio avvelenato.

### Indicatore Overlord Ragnaros



Questo indicatore funziona come gli indicatori Overlord (*d’ora in poi* OL) del gioco base: indica la locazione di Ragnaros sulla mappa Lordaeron. I tre OL di Outland non sono rappresentati da indicatori.

### Segnalino Ragnaros



Quando viene scelto Ragnaros come OL della partita, questo segnalino è piazzato sulla scheda di Ragnaros per tener traccia dell’avanzamento del combattimento contro di lui.

### Carte Classe

Le nuove carte Classe di 6° livello funzionano esattamente come quelle del gioco base e offrono ai giocatori più opzioni nel potenziare e personalizzare il loro personaggio.

### Carte Oggetto

TBC introduce diverse nuove carte Oggetto che possono essere trovate nei dungeon o dopo aver completato le missioni. Le nuove carte Oggetto esagonali (arancio) sono date principalmente dalle nuove missioni e nei dungeon di Outland. Funzionano esattamente come le carte Oggetto del gioco base.

### Carte Missione Alleanza e Orda

Le nuove carte Missione verdi, gialle e rosse sono l’equivalente di quelle del gioco base. Le nuove carte Missione viola formano un nuovo mazzo e rappresentano le missioni più difficili (ancora più difficili di quelle rosse).

Alcune nuove missioni richiedono un viaggio sulla mappa di Outland. Queste sono chiamate missioni Outland e hanno il fronte con lo sfondo verde. Le missioni Outland si trovano in tutte le carte missioni tranne quelle grigie. Questa espansione include anche nuove carte Missione per la mappa Lordaeron.

### Carte Missione Blu

Le carte Missione blu incluse in questa espansione supportano il mazzo blu dato con l’espansione Shadow of War (*d’ora in poi* SOW). Se hai quell’espansione, e stai giocando con la mappa Outland, mescola le nuove carte Missione blu nel mazzo missioni blu (vedi a pag. 5 di SOW sul come usare le carte Missione blu). Se non hai l’espansione SOW, ignora semplicemente queste carte.

## Carte Evento

Le nuove carte Evento funzionano come quelle del gioco base e vengono mescolate nel mazzo Eventi.

## Carte Cavalcatura Volante

Le Cavalcature Volanti sono date ai personaggi che raggiungono il 6° livello. Offrono nuove opzioni per gli spostamenti tra regione e regione della mappa Outland. Vedi “Cavalcature Volanti” a pag. 10.

## Carte Dungeon

I dungeon rappresentano nuove sfide per i giocatori. Ogni dungeon è composto da diversi piccoli mazzi Piano ognuno dei quali rappresenta un piano del dungeon (Piano 1, Piano 2, ecc.). Ogni mazzo Piano consiste di quattro differenti tipi di carte: Boss, Servitori, Oggetti, Ricompense. Vedi “Dungeon” a pag. 4.

## Segnalini dungeon

I segnalini dungeon sono piazzati sulla mappa Lordaeron e segnano le ubicazioni dei dungeon. Ci sono anche dungeon sulla mappa Outland ma questi sono stampati direttamente sulla mappa invece che essere indicati dai segnalini. Vedi “Dunegon” a pag. 4.

## Schede overlord

Questa espansione introduce quattro nuovi OL. Tre di loro – Kael’Thas, Lady Vashj e Illidan Stormrage – sono OL Outland e funzionano in modo differente dagli OL del gioco base (Vedi “Overlord Outland” a pag. 11). Il quarto nuovo OL, Ragnaros, usa le stesse regole degli OL del gioco base.

## Dadi

TBC include dadi addizionali a 8 facce, incrementando il numero dei dadi che i giocatori possono tirare in combattimento. Vedi “Incremento del limite dei dadi” a pag. 4.

## Schede di riferimento delle Creature

Due nuove schede sono incluse in TBC. Dettagliano le statistiche di combattimento e le abilità speciali delle nuove creature e delle versioni viola di tutti i tipi di creature, e inoltre innalzano i valori di difficoltà di alcune creature originali introdotte col gioco base. Queste schede rimpiazzano quelle del gioco base.

## PREPARAZIONE

I passaggi qui sotto descrivono come preparare una partita a WOW:TBC usando l’espansione TBC. Ognuna delle sezioni modifica la fase corrispondente del gioco base.

1) Indica i luoghi di ogni dungeon in Lordaeron piazzando un segnalino dungeon sulla mappa (nota che i dungeon di Outland sono stampati direttamente sulla mappa stessa)

## Dungeon

Shadowfang Keep

## Regione (Area)

Olsen’s Farthing  
(Silverpine Forest)

The Scarlet Monastery

Scarlet Monastery  
(Tirisfal Glades)

Stratholme

Stratholme  
(Eastern Plaguelands)

Scholomance

Caer Darrow  
(Western Plaguelands)

2) Quando i giocatori prendono la scheda del personaggio, prendono anche la corrispondente estensione livello 6 e le nuove carte Potere e Talento di livello 6 di quel personaggio.

3) Le due schede personaggio Paladino dell’Orda e Sciamano dell’Alleanza permettono ad ogni fazione di giocare con una classe non disponibile in precedenza. Queste due schede rimpiazzano le schede Paladino dell’Alleanza e Sciamano dell’Orda del gioco base.

5) Nel scegliere un OL (via consenso o casualmente) deve essere scelto uno dei tre OL di Outland. Attenzione nel scegliere Illidan Stormrage come OL: ci sarà un finale di gioco più lungo ed impegnativo (Se i giocatori vogliono giocare contro Ragnaros e/o desiderano usare solo alcuni elementi introdotti con TBC, vedi “Giocare senza Outland” a pag. 11.

6) Mescola le nuove carte Oggetto nei rispettivi mazzi. Piazza il nuovo mazzo Oggetti esagonali (arancio) vicino agli altri mazzi Oggetto.

8) Mescola tutte le nuove carte Missione di TBC nei rispettivi mazzi. Piazza il nuovo mazzo Missioni viola vicino agli altri mazzi Missione.

## MASSIMIZZARE LO SPAZIO

L’espansione TBC introduce molti nuovi componenti. Se i giocatori si trovano con poco spazio sul tavolo vengono forniti alcuni suggerimenti su come liberare spazio per la partita.

- Invece che piazzare le creature che non si usano in un mucchio sul tavolo, le creature extra possono essere messe nel coperchio della scatola
- Se c’è un’altra tavola disponibile, tipo un tavolino mobile, questa è l’ideale per metterci le carte Missione, i mazzi Missione, i mazzi Oggetto, i mazzi Piano dei Dungeon e la scheda dell’OL
- Invece che piazzare sul tavolo i segnalini in un mucchio, questi possono essere separati in singoli sacchetti che possono essere tenuti nella scatola sino a che non servono



## REGOLE ESPANSE

Le seguenti regole dettagliano gli elementi nuovi inseriti con TBC.

### SEGNALINI VELENO

Alcuni mostri e abilità speciali possono avvelenare i personaggi. Questo è rappresentato dai segnalini veleno. Durante il combattimento, all'inizio di ogni fase di danno, un personaggio deve perdere 1 punto vita per ogni segnalino veleno che lo affligge. Un personaggio che ha un'abilità per rimuovere vita da fonti alternative, tipo Demoni e Famili, può scegliere di rimuovere qualsiasi combinazione di vita dal suo personaggio e/o da una fonte alternativa. I segnalini veleno vengono automaticamente rimossi alla fine del combattimento o quando il personaggio viene sconfitto.

### OGGETTI E POTERI VELOCI

Alcune carte Oggetto e Potere di questa espansione mostrano un'icona di libro di magia. Questa indica che possono essere equipaggiati velocemente.

Tratta queste carte come se nel testo fosse incluso "All'inizio di una tua azione: Puoi equipaggiare questa carta". In questo modo un personaggio può equipaggiare questa carta dal suo libro di magia o zaino all'inizio di qualunque sua azione, incluso quando fa un'azione Sfida o si unisce ad una Sfida. Quando un personaggio equipaggia velocemente una carta, la piazza in qualsiasi area libera della sua scheda personaggio o può togliere una carta (incluse carte senza l'icona del libro di magia) ed equipaggiare la nuova carta al suo posto.

Quando un personaggio equipaggia un potere o un oggetto al di fuori della fase di gestione del personaggio, deve seguire ugualmente tutte le normali regole per equipaggiare una carta. Gli Oggetti "veloci" devono essere presi dallo zaino, i Poteri "veloci" devono essere presi dal libro di magia del personaggio, deve essere pagato il costo in energia, le restrizioni devono combaciare, ecc.ecc.

L'abilità di equipaggiare velocemente rende alcune carte più versatili e adattabili, visto che possono essere equipaggiate al bisogno, invece che solo alla fine del turno della fazione.

### INCREMENTO DEL LIMITE DEI DADI

Nel gioco base i giocatori avevano il limite di poter lanciare sette dadi di un colore in una volta. Questa espansione include tre dadi addizionali per colore e aumenta il limite di dadi a dieci blu, dieci verdi, dieci rossi anche se i giocatori scelgono l'opzione "Giocare senza Outland" (vedi pag.11).

## NUOVE CREATURE E SCHEDE STATISTICHE

TBC aggiunge nove nuove creature a WOW:TBG. Le loro statistiche sono mostrate nella scheda aggiornata delle creature. Queste nuove creature appaiono in gioco allo stesso modo delle creature del gioco base: tramite carte Missione, carte Evento e via di seguito.

TBC introduce un nuovo colore viola per le miniature delle creature. Le creature viola sono creature missione, come quelle rosse e verdi, e rappresentano la versione più letale di ogni tipologia di creatura. Le creature viola non sono creature indipendenti quindi non bloccano mai il movimento dei personaggi né forzano i personaggi nella stessa regione a scegliere contro di loro un'azione Sfida.

Le statistiche di combattimento e le abilità speciali delle nuove creature sono elencate nella nuova scheda di riferimento. Le nuove schede rimpiazzano quelle del gioco base.

Quando giochi con questa espansione, anche se scegli l'opzione "Giocare senza Outland" (vedi pag.11), i giocatori devono usare le nuove schede. Oltre a fornire i valori per le nuove creature e per quelle viola, le nuove schede incrementano le difficoltà di alcune creature verdi, rosse e blu del gioco base rendendo il gioco più emozionante e difficile.

### GIOCARE TBC CON SOW

Tutti i componenti dell'espansione SOW possono essere usati con TBC. Fai riferimento al manuale di SOW per le regole sul come usare le carte di quell'espansione

### DUNGEON

I dungeon sono luoghi pericolosi dove i personaggi possono unirsi insieme per sconfiggere i nemici più tosti di WOW:TBG. L'espansione TBC rappresenta questi ambienti con mazzi di carte.

Ogni dungeon è diviso in diversi piani. I dungeon di Lordaeron hanno due piani l'uno e i dungeon di Outland ne hanno 3. Ogni piano di un dungeon è progressivamente più pericoloso ma offre ricompense più importanti.

#### **Entrare in un dungeon**

Un personaggio in un regione con un dungeon (rappresentato dal segnalino dungeon nelle regioni di Lordaeron e dall'icona del dungeon nelle regioni di Outland) durante un'azione di Viaggio può spendere uno dei suoi movimenti per entrare nel dungeon.

Quando un personaggio entra in un dungeon, toglie dalla mappa la miniatura del personaggio e mettila adiacente al mazzo Piano 1 di quel dungeon a meno che il dungeon

non contenga altri personaggi amici. Un personaggio che entra in un dungeon che contiene altri personaggi amici avanza immediatamente per unirsi a loro vicino al mazzo Piano in cui sono. Non ha bisogno di “risconfiggere” i piani che i suoi compagni hanno già ripulito e infatti non può neanche tentare di farlo.

Quando un personaggio entra in un dungeon perde immediatamente le sue azioni rimanenti.

Qualsiasi personaggio che sia adiacente ad un mazzo Piano è considerato essere “in un dungeon”. Qualsiasi personaggio che sia su una scheda OL (vedi “Sfidare un OL Outland” a pag.11) è considerato essere “in un dungeon”.

Per poter combattere il boss del Piano e avanzare la piano successivo i giocatori devono aspettare la fase Dungeon della fazione.

### Fase dungeon

Dopo che ogni personaggio della fazione attiva ha fatto tutte le sue azioni, ma prima che il segnalino del turno sia mosso sulla linea dei turni, la fazione attiva deve risolvere la sua fase Dungeon. Se nessun personaggio della fazione attiva è in un dungeon, la fase Dungeon viene saltata.

Durante ogni fase Dungeon i personaggi della fazione attiva devono sfidare un **boss** nel corrente mazzo Piano e risolvere il combattimento (vedi “Sfidare il Boss del dungeon” a pag.7).

Dopo che i personaggi della fazione attiva hanno risolto il piano del dungeon, la fase Dungeon finisce e il segnalino del turno viene mosso sulla linea dei turni.

Se i personaggi della fazione attiva sono presenti in diversi dungeon, risolvere un dungeon alla volta nell’ordine deciso dalla fazione attiva.

### Carte dungeon

In ogni dungeon ci sono quattro differenti tipi di carte: carte Boss, carte Servitore, carte Oggetto, carte Ricompensa.

#### Carte Boss

Le carte Boss si differenziano dalle altre carte Dungeon per il loro schema grafico rosso. Prima di procedere al piano successivo di un dungeon, i personaggi devono sconfiggere il boss del piano corrente. I boss vengono pescati a caso quindi è possibile esplorare lo stesso dungeon più di una volta e incontrare boss differenti.



#### Carte Servitore

Le carte Servitore sono chiaramente differenziate nell’aspetto dalle carte Boss e mancano degli indicatori di Sfida, Attacco e Vita. Le carte Servitori pescate in un piano di un dungeon aumentano gli attributi del boss del piano. Più carte Servitore vengono pescate maggiori saranno i valori del boss e più difficoltoso l’incontro. Oltre ad aumentare la pericolosità di un piano di un dungeon, le carte Servitore offrono ricompense aggiuntive tipo oro o punti esperienza.



#### Carte Oggetto

Le carte Oggetto rappresentano le spoglie che possono essere raccolte sconfiggendo il boss del piano. Dopo averle vinte, le carte Oggetto dei mazzi dungeon seguono le stesse regole della carte Oggetto del gioco base.

#### Carte Ricompensa

Le carte Ricompensa offrono ulteriori ricompense agli eroi che rischiano la vita, e gli arti, nelle profondità del dungeon. A differenza delle carte Oggetto, che i personaggi tengono, le carte Ricompensa danno dei benefici e sono poi rimescolate, dopo l’uso, nel rispettivo mazzo dungeon del Piano. Quando i personaggi

ottengono una carta Ricompensa devono immediatamente risolvere l'abilità della carta, dopo di che viene rimessa nel mazzo Piano.

**Eccezione:** alcune carte Ricompensa includono nel testo "tieni questa carta". In questi casi uno dei personaggi partecipanti tiene la carta Ricompensa sino a che la carta indica che deve essere scartata. Le carte Ricompensa scartate ritornano nel loro mazzo Piano.

### Risolvere un piano di un dungeon

Durante la fase Dungeon tutti i personaggi della fazione attiva devono risolvere il piano del dungeon a cui sono adiacenti. Durante la fase Dungeon i personaggi possono risolvere un solo piano di dungeon a meno che abilità particolari non indichino il contrario. Per risolvere un piano di un dungeon per prima cosa mescola bene il mazzo Piano. Poi, pesca una carta alla volta dalla cima del mazzo sino a che non viene rivelata una carta **Boss**. Quello è il boss che i personaggi devono sconfiggere per raccogliere le spoglie del piano e muovere a quello successivo.

Dopo, ordina il resto delle carte - gli oggetti, le ricompense e i servitori - che sono state girate prima della carta Boss. Metti da parte le carte Oggetto e Ricompensa. Saranno il bottino degli eroi se sconfiggono il boss.

Poi conta il numero di carte Servitore. Se ci sono *più di due carte Servitore per personaggio partecipante*, i giocatori possono - come gruppo - scartare una alla volta

le carte Servitore sino a che la condizione non è più vera. Per esempio se un gruppo di 2 eroi fronteggia sette carte Servitore, possono scartarne tre (ne rimangono quattro, che sono due carte Servitore per eroe).

Nota che il gruppo di giocatori sceglie quali carte Servitore scartare. *Lo scarto non è determinato casualmente*. Nota inoltre che è opzionale scartare le carte Servitore. Non è necessario che i giocatori le scartino tutte, anche se il loro numero eccede il limite di due-per-eroe e possono anche scartare meno carte Servitore di quelle che dovrebbero scartare

Poi un gruppo di giocatori che non ha scartato carte Servitore, sia perché ha scelto di non farlo o perché sono state pescate meno carte Servitore del doppio dei giocatori, possono scegliere di pescare carte aggiuntive dal mazzo Piano. Ogni pescata aggiunge un servitore, un oggetto o una ricompensa aggiuntive (se viene pescata un'altra carta Boss, scartala immediatamente). Queste carte aggiuntive vengono pescate e girate a faccia in su una alla volta e incrementano le potenziali spoglie (carte Oggetto e Ricompensa) o aumentano il pericolo che pone il boss (carte Servitore). Carte Oggetto e Ricompensa sono messe da parte con le altre mentre i servitori si uniscono a carte Servitore pescate in precedenza. Le carte pescate in questo modo non possono essere scartate anche se il numero di carte Servitore sono adesso più di due per personaggio partecipante. Quindi i giocatori possono "sfidare la sorte" pescando più oggetti e ricompense dal mazzo Piano ma sono messi di fronte alla

## ENTRARE IN UN DUNGEON (pag. 11)

E' l'inizio del turno della fazione dell'Alleanza. Un Paladino è nella regione Olsen's Farthing e vuole esplorare il dungeon Shadowfang Keep a visto che entrando nel dungeon perderebbe le azioni rimanenti, sceglie un'azione Riposo. Dopo che il Paladino ha guadagnato Vita ed Energia sceglie un'azione Viaggio e spende uno degli step di movimento per entrare nel dungeon. La miniatura del Paladino viene tolta dalla mappa e piazzata vicino al mazzo Piano 1 del dungeon Shadowfang Keep.

Un Mago dell'Alleanza si trova nella regione Pyrewood Village e anche lui decide di esplorare quel dungeon. Il personaggio del Mago sceglie un'azione di Viaggio e spende il suo primo step di movimento per entrare nella regione di Olsen's Farthing e il secondo step di movimento è speso per entrare nel dungeon. La miniatura del mago viene tolta dalla mappa e piazzata adiacente al mazzo Piano 1 del dungeon Shadowfang Keep vicina a quella del Paladino.

[Descrizione prima immagine]

*Il Paladino e il Mago vengono tolti dalla mappa e piazzati vicino al Mazzo Piano 1 dello Shadowfang Keep*

Durante la fase di dungeon della fazione dell'Alleanza sia il Paladino che il Mago devono risolvere il primo piano del dungeon (vedi più avanti sul come risolvere un mazzo Piano di un dungeon).

Dopo un combattimento sanguinolento il Paladino e il Mago riescono a sconfiggere il boss del Piano 1 dello shadowfang Keep. Dopo aver completato la risoluzione del mazzo, le due miniature vengono mosse adiacenti al mazzo Piano 2 dello Shadowfang Keep.

[Descrizione seconda immagine]

*Dopo aver sconfitto il Piano 1 i personaggi si spostano al mazzo Piano 2*

Durante il successivo turno della fazione dell'Alleanza, un Warlock dell'Alleanza spende un'azione di Viaggio per entrare nel dungeon shadowfang Keep. Visto che ci sono già dei personaggi amici adiacenti al mazzo Piano 2, il Warlock salta il primo Piano e la sua miniatura viene messa adiacente al mazzo Piano 2 dell' Shadowfang Keep assieme alle altre

[Descrizione terza immagine]

*Un personaggio che entra in un dungeon contenente personaggi amici deve immediatamente avanzare al mazzo Piano adiacente al quale si trovano gli alleati*



possibilità di pescare carte Servitore addizionali rendendo esponenzialmente difficile il combattimento contro il boss.

Quando questo è stato fatto i personaggi sono pronti a sfidare il boss del dungeon.

### **Sfidare il Boss del dungeon**

I personaggi combattono i boss del dungeon usando le normali regole con una eccezione: come detto sopra *ogni carta Servitore potenzia il boss con abilità ed effetti addizionali*. Carte Servitore con effetti tipo “Vita +2” oppure “Attacco +3” incrementano direttamente i valori stampati del boss. Le altre abilità sono auto esplicanti. Nota che tutti gli effetti delle carte Servitore sono *cumulativi*. In altre parole, le abilità di tutti i servitori e del boss sono combinate assieme durante il combattimento che segue.

I personaggi amici nello stesso dungeon partecipano automaticamente al combattimento come se si fossero uniti al combattimento spendendo un’azione Sfida (vedi a pag. 10 delle regole base).

Alcune carte Dungeon sono modificate dal numero di personaggi che partecipano al combattimento e viceversa. Indifferentemente dal numero di carte Servitore pescate, il combattimento in un dungeon si considera contro *un* avversario.

I personaggi sconfitti da un boss devono immediatamente muovere al più vicino cimitero o città amica nella stessa mappa di dov’è il dungeon. Possono rientrare nel dungeon più tardi, se lo vogliono, seguendo le normali regole (per esempio, ritornando nella regione dove il dungeon è situato e spendendo uno step di movimento durante l’azione Viaggio). I personaggi che ritornano seguono la procedura normale.

Se vengono sconfitti tutti i personaggi che stanno tentando un piano di un dungeon, la carta Boss e le carte Servitore, Oggetto, Ricompensa vengono rimescolate nel mazzo Piano in cui si trovavano.

Se uno o due membri di un gruppo sono sconfitti ma i rimanenti membri del gruppo battono con successo il boss, i personaggi sconfitti ricevono comunque la loro parte di ricompensa di Xp del boss. Comunque solo i personaggi sopravvissuti sono titolati a ricevere l’oro, carte Ricompensa e carte Oggetto.

### **Bottino del Dungeon**

Quando un boss di un piano è stato sconfitto, le

ricompense indicate sull’area ricompensa della carta Boss vengono distribuite tra i personaggi partecipanti seguendo le normali regole (vedi “Ricompense delle Missioni “ a pag. 21 del regolamento base) con una variante dettagliata qui sotto in “Penalità all’Esperienza”).

Le carte Servitori spesso incrementano le ricompense date dalla carta Boss. Oro e bonus di punti esperienza vengono aggiunti direttamente ai valori stampati del boss prima che siano assegnati.

Dopo che le ricompense del boss sono state assegnate, i giocatori devono accordarsi su come distribuire le carte Oggetto che erano state precedentemente messe da parte dai giocatori partecipanti. Comunque le carte Ricompensa aiutano tutti i personaggi partecipanti a meno che non sia detto diversamente.

### **Penalità all’Esperienza**

Ogni volta che un personaggio sconfigge un piano di un dungeon che sia di livello inferiore al suo, subisce una penalità all’esperienza.

**Il livello di un piano** di un dungeon è indicato sul dorso della carta. Per esempio il Piano I di Scarlet Monstery è di livello 3. Non confondere il numero del piano con il livello del piano. Il numero del piano determina l’ordine nel quale i piani del dungeon devono essere sfidati mentre il livello del piano è usato per determinare, quel dungeon, per quale personaggio è appropriato.



Se il livello di un piano è più basso del livello del personaggio allora quel personaggio subisce una penalità all’esperienza.

Quando vengono distribuite le ricompense di un boss, i punti esperienza devono essere divisi più equamente possibile tra i personaggi partecipanti, come descritto a pag. 21 del regolamento base. Dopo che i punti esperienza sono stati suddivisi, ogni personaggio che è di livello superiore al livello del piano del dungeon, deve immediatamente perdere tutti i punti esperienza che ha ricevuto.

Nota che i personaggi *non* ricevono un *bonus* in punti esperienza se sono di livello più basso del livello del piano.

## **AVANZARE ATTRAVERSO I PIANI D’UN DUNGEON (pag. 13)**

Appena entrati in un dungeon le miniature dei personaggi vengono piazzate vicine al mazzo Piano 1. Dopo aver sconfitto ogni piano le miniature vengono immediatamente mosse adiacenti al successivo mazzo Piano. Dopo aver sconfitto il piano finale le miniature ritornano sulla mappa e vengono piazzate in una regione che contiene un portale amico. Nota che il portale amico deve essere nella stessa mappa in cui c’è il dungeon.

*Esempio: Immagina che un Mago di livello due e un Paladino di livello quattro stiano risolvendo il Piano 1 dello Scarlet Monastery, che è un piano di livello III. Sconfiggono una carta Boss che ricompensa con 5 Xp e una carta Servitore che ricompensa con 2 Xp. Questo porta il totale di ricompensa degli Xp della carta Boss e Servitore a 7 Xp (5+2). L'esperienza è divisa in modo che il Mago riceve 4 Xp e il Paladino 3 Xp. Comunque visto che il livello del Paladino è più alto del livello del piano, il Paladino non riceve nessun punto esperienza. Come puoi vedere scorazzare attraverso dungeon che sono troppo deboli per un personaggio riduce significativamente le ricompense.*

### **Avanzare al Piano successivo**

Dopo che le spoglie della vittoria sono state assegnate, muovi immediatamente tutte le miniature del gruppo dei personaggi vicine al successivo mazzo Piano dello stesso dungeon. Questo piazzamento indica che i personaggi hanno sconfitto il piano precedente e che possono sfidare il prossimo piano durante la loro prossima fase Dungeon. Quando i personaggi sconfiggono l'ultimo piano del dungeon sono invece mossi immediatamente fuori dal dungeon. Questo è fatto muovendo semplicemente le miniature in qualsiasi regione con un portale amico nella stessa mappa del dungeon (Outland o Lordaeron). I personaggi possono muovere in differenti regioni, se lo desiderano.

### **Azioni dei personaggi nei dungeon**

I personaggi che rimangono nel dungeon durante il turno della loro fazione possono fare solo una azione, invece che le normali due. Se un personaggio lascia il dungeon può fare le due normali azioni durante il turno della fazione (con la prima azione che può essere un'azione di Viaggio per lasciare il dungeon, o un'azione di Sfida contro creature indipendenti o creature missione presenti nella regione del dungeon - vedi sotto).

Un personaggio in un dungeon ha diverse opzioni sul come spendere la sua azione:

- Le azioni **Riposo** e **Addestramento** possono essere scelte normalmente
- L'azione **Viaggio** può essere scelta per ritornare sulla mappa di gioco, nel qual caso il personaggio viene mosso nella regione dove è presente il dungeon, spendendo uno step di movimento e procedendo con la sua normale azione di Viaggio. Comunque se c'è una creature indipendente nella regione del dungeon, un'azione di Viaggio non può essere iniziata (la creatura deve essere sconfitta con un'azione di Sfida, come descritto sotto)
- Un'azione di **Sfida** può essere scelta per attaccare una creature missione, una creatura indipendente, un boss o un personaggio nemico nella stessa regione di dove è situato il dungeon, nel qual caso il

## **RISOLVERE UN PIANO D'UN DUNGEON (pag. 15)**

Durante la fase Dungeon dell'Alleanza, un Paladino e un Mago sfidano il mazzo Piano 1 del dungeon Shadowfang Keep. Per prima cosa il mazzo del Piano 1 viene mescolato. Poi le carte vengono pescate una alla volta fino a che non viene rivelata una carta Boss.

La prima carta pescata è una carta Servitore "Tormented Officer". La seconda è un'altra carta Servitore "Slavering Worg". La successiva carta pescata è una carta Ricompensa "Treasured Relics". Finalmente viene pescata la carta Boss "Fenrus the Devourer".

Il Paladino e il Mago potrebbero cominciare immediatamente a sfidare il boss del dungeon ma invece scelgono di pescare carte Dungeon aggiuntive con la speranza di trovare tesori importanti. La successiva carta pescata è la carta Boss "Odo the Blindwatcher". Siccome è già stata rivelata una carta Boss, "Odo the Blindwatcher" viene scartata immediatamente.

Il gruppo decide di pescare un'altra carta Dungeon, rivelando la carta Oggetto "Duskbringer". I personaggi decidono di non sfidare oltre la fortuna, interrompendo la pesca delle carte, e sfidano il boss.

Il valore di attacco di "Fenrus the Devourer" è incrementato a 6 data la carta Servitore "Slavering Worg", e la presenza di "Tormented Officer" previene che i personaggi ritirino gli 1 e i 2.

Sia il Paladino che il Mago sopravvivono al combattimento e devono distribuire tra loro le ricompense. Le carte Servitori incrementano la ricompensa del boss a 9 ori e 7 Xp i quali devono essere distribuiti equamente tra i due personaggi. Il Paladino e il Mago ricevono ognuno 3 ori aggiuntivi dati dalla carta Ricompensa dopo di che la carta viene scartata immediatamente e rimessa nel mazzo Piano 1 di Shadowfang Keep. Anche una carta Oggetto Triangolare e la carta Oggetto "Duskbringer" vengono distribuite come ricompensa tra il Paladino e il Mago seguendo le normali regole.

Dopo che tutte le ricompense sono state distribuite le miniature dei personaggi vengono mosse vicino al mazzo Piano 2 di Shadowfang Keep e le carte boss e servitori rivelate ritornano nel mazzo Piano 1.

Per risolvere il mazzo Piano 2 di Shadowfang Keep, il Paladino e il Mago devono aspettare sino alla loro prossima fase Dungeon.



personaggio è mosso nella regione dove è situato il dungeon e procede attaccando l'avversario. I personaggi amici nella stessa regione (o nello stesso dungeon) possono unirsi nel combattimento spendendo anche loro un'azione di Sfida

- Un'azione **Città** non può essere scelta dai personaggi in un dungeon

Nota che i personaggi che sono risultati vincitori contro un dato piano non possono mai esplorare un'altra volta lo stesso piano durante la stessa visita a quel dungeon.

### Altre regole Dungeon

- I personaggi nello stesso dungeon non possono attaccarsi l'un l'altro. Non c'è combattimento PVP all'interno dei dungeon
- I personaggi in un dungeon possono partecipare e sono coinvolti da, le carte Evento e Destino
- I personaggi che sconfiggono uno o più piani del dungeon, lasciano il dungeon e ci ritornano, devono cominciare da capo dal Piano 1 (a meno che non ci siano personaggi amici già presenti nel dungeon, nel qual caso i personaggi entranti avanzano automaticamente al piano in cui sono i personaggi amici)
- I personaggi che sconfiggono il Piano 2 del dungeon dove l'OL della partita ha la sua tana devono avanzare sulla scheda dell'OL invece che al Piano 3 del dungeon (vedi "Sfidare un OL Outland" a pag. 11)

#### DA SOLO IN UN DUNGEON?

A meno che un unico personaggio non usi un'azione per lasciare il dungeon, deve sfidare da solo il boss del dungeon durante la fase Dungeon della sua fazione. Se tu sei l'unico personaggio della tua fazione in un dungeon potresti voler chiedere che altri personaggi si uniscano per aiutarti nel sfidare il boss (o rischiare una visita veloce al cimitero più vicino)

### LIVELLO 6

Nel gioco base i giocatori potevano far avanzare i loro personaggi fino al livello 5. TBC permette ai personaggi di diventare ancora più potenti avanzando al livello 6.

Due componenti vengono usati per tener traccia di questo.

Primo, un indicatore d'Esperienza revisionato è stampato sulla mappa Outland. Quando si gioca con questa espansione usa questo indicatore al posto di quello sulla mappa Lordaeron..

Secondo, un'estensione di livello 6 della scheda del personaggio espande ogni scheda di personaggio (i giocatori dovrebbero piazzare l'estensione a destra della

scheda del loro personaggio). Ogni estensione è specifica per una classe, come indicato dall'icona della classe presente sull'estensione. Per esempio un giocatore che sceglie la scheda del Druido riceve anche l'estensione del Druido.

[Descrizione immagine pag. 14]

*Scheda personaggio ed estensione combacianti, disposte adiacenti*

Ogni estensione indica le capacità di Vita ed Energia del personaggio di livello 6, aggiunge 2 addizionali aree per le carte Potere e include un'addizionale barra del Talento. *Gli spazi addizionale per le carte Potere sono disponibili dall'inizio del gioco* ma i giocatori devono seguire le normali regole per l'avanzamento di livello per riempire la barra extra del talento (può esser usata solo quando il personaggio avanza a livello 6).

### Ottenere il livello 6

Immediatamente dopo aver raggiunto il livello 6 un giocatore deve scegliere una carta Talento e piazzarla nella barra dei Talenti "Livello 6". In più il personaggio riceve una carta Cavalatura Volante (vedi "Cavalature Volanti" a pag. 10).

### Guadagnare punti esperienza a livello 6

Quando un personaggio ottiene il 6° livello non può più avanzare lungo l'indicatore d'Esperienza. Quando un personaggio di 6° livello guadagna punti esperienza addizionali, prende invece una quantità d'oro pari ai punti esperienza che avrebbe dovuto ricevere. Le penalità dei punti esperienza dovrebbero venir calcolate come al solito prima di convertire l'esperienza in oro.

### Combattimento PVP di livello 6

Durante il combattimento PVP il massimo valore di minaccia che una fazione può ottenere è 7 indifferentemente da quanti personaggi di livello 6 la fazione ha.

### Carte Classe di livello 6

Le nuove carte Potere e Talento in TBC sono tutte carte di livello 6 riservate agli eroi di questo nuovo potente status. Anche se possono sembrare impareggiabili, la loro funzione è uguale alle carte Potere e Talento del gioco base. Le nuove carte Potere e Talento vanno piazzate all'inizio del gioco nei rispettivi mazzi Classe.

### ESPLORARE OUTLAND

La mappa Outland offre ai personaggi un intero mondo da esplorare. Outland ha sette differenti aree, ognuna divisa in regioni, così come la mappa Lordaeron. La mappa Outland viene piazzata adiacente alla mappa Lordaeron e nella partita vengono usate entrambe.

## MUOVERE VERSO LA MAPPA OUTLAND (pag. 17)

Per muovere verso la mappa Outland un personaggio in una regione di Lordaeron in cui è presente un portale amico spende un'azione di Viaggio. Usando uno dei due step di movimento disponibili, la sua miniatura viene mossa sulla mappa Outland nella regione Dark Portal. Il personaggio può continuare normalmente la sua azione di Viaggio muovendo in una regione adiacente.

### Viaggiare da e verso Outland

Per viaggiare a Outland *un personaggio in una regione di Lordaeron con un portale amico deve spendere un'azione di Viaggio*. Quindi muove la sua pedina sulla regione "Dark Portal" della mappa Outland usando uno dei suoi step di movimento. Può poi continuare la sua azione di Viaggio spendendo gli step di movimento rimasti.

Per ritornare a Lordaeron, un personaggio nella regione "Dark Portal" spende un'azione di Viaggio e si sposta in uno qualsiasi dei portali amici sulla mappa Lordaeron spendendo uno step di movimento. Può poi continuare la sua azione di Viaggio spendendo gli step di movimento rimasti.

I personaggi devono usare il Dark Portal per muoversi tra le due mappe. I personaggi *non possono* muoversi da un portale sulla mappa Lordaeron ad un portale sulla mappa Outland, e viceversa.

Nota che quando un personaggio viene sconfitto non può spostarsi tra le mappe. Quindi un personaggio sconfitto sulla mappa Lordaeron non può essere mosso in un cimitero sulla mappa Outland, e viceversa.

### Regioni protette

Le regioni protette sono regioni sulla mappa Outland che sono completamente circondate da un bordo nero. Un personaggio deve avere una cavalcatura volante per entrare nelle regioni protette (vedi "Cavalcature Volanti" a pag. 10).

[Descrizione immagine a pag. 16]

*Le regioni protette sulla mappa Outland*

Ci sono sei regioni protette senza nome, che sono evidenziate sull'immagine. I personaggi con le cavalcature volanti possono muovere su queste regioni ma le creature indipendenti non possono mai essere piazzate o mosse dentro queste sei regioni.

### MISSIONI OUTLAND

Le missioni Outland si differenziano dalle altre missioni dal fondo verde sul fronte della carta. Fanno sempre nascere creature missione sulla mappa Outland. Comunque le missioni Outland vengono risolte come le altre carte Missione.

### Scambiare carte Missione per Missioni Outland

Dopo che una fazione ha completato il suo turno e fatto avanzare il segnalino del turno può, come opzione,

scartare qualsiasi delle sue carte Missioni non Outland. Questo gli permette di eliminare vecchie missioni che sono in appropriatamente di livello basso o che sono situate sulla mappa Lordaeron (mentre i personaggi potrebbero trovarsi sulla mappa Outland).

Per scartare una carta Missione, i giocatori la ripongono nella scatola e rimuovono dalla mappa tutte le creature missione evocate - ma non quelle indipendenti. Queste carte Missioni non possono più essere pescate in questa partita.

Dopo che tutte le Missioni che i giocatori volevano rimuovere sono state scartate, vengono rimpiazzate da nuove missioni Outland.

Primo, la fazione sceglie da quale dei suoi mazzi Missione pescare (verde, giallo, rosso, viola). Poi, i giocatori pescano dal mazzo scelto le carte una alla volta.

Se viene pescata una carta Missione non-Outland (una carta senza il fondo verde) quella carta è rimossa dal gioco (riposta nella scatola) invece che evocare le creature, e i giocatori pescano ancora. Se i giocatori esauriscono un mazzo Missione devono sceglierne un altro da cui pescare. Altrimenti devono continuare a pescare dal mazzo scelto.

Se viene pescata una carta Missione Outland, evoca le creature missione ma non evocare le creature indipendenti (blu). Dopo che una nuova carta Missione è stata messa in gioco, i giocatori o ricominciano il processo ancora dallo stesso mazzo (se hanno bisogno di rimpiazzare altre carte Missione scartate) o hanno finito.

Visto che scegliendo questa opzione molte missioni Lordaeron della fazione (che sono necessarie per guadagnare livelli bassi) possono andar perse permanentemente, non è consigliato iniziare questo processo troppo presto.

**Consiglio:** Visto che scambiare carte Missione non evoca creature indipendenti, i giocatori possono minimizzare i tempi morti nella partita se permettono ad ogni fazione di scambiare carte Missione durante il turno degli avversari.

### CAVALCATURE VOLANTI

Quando un personaggio raggiunge il 6° livello, immediatamente riceve una delle carte Cavalcatura Volante della sua fazione, una carta Gryphon per l'Alleanza o una carta Windrider per l'Orda. Le carte Cavalcatura Volante non sono né carte Oggetto né carte

Potere e non occupano nessuna area sulla scheda del personaggio. Sono piazzate semplicemente a faccia in su a fianco della scheda del personaggio. Per nessuna ragione le Cavalcature Volanti possono essere perse, vendute, scambiate, rubate o scartate.

Sulla mappa Outland il personaggio con una Cavalcatura Volante ha le seguenti capacità speciali:

- Può entrare nella regioni protette (le regioni circondate da un bordo nero)
- Può muovere sino a tre regioni durante un'azione di Viaggio (invece che le normali due)
- Può muovere senza finire il movimento, attraverso regioni contenenti creature blu senza scegliere azioni di Sfida. Comunque un personaggio che muove attraverso una regione contenente creature blu può solo muovere un massimo di tre regioni in totale, anche se ha un'abilità che gli permetterebbe di muovere più di tre regioni.

Le Cavalcature Volanti non hanno effetto sulla mappa Lordaeron. In questa mappa non permettono ai personaggi di entrare nelle regioni bordate di nero, muovere più del normale o ignorare le creature indipendenti.

## OVERLORD OUTLAND

Gli OL Outland - Kael'Thas, Lady Vashj e Illidan Stormrage - sono contraddistinti dai simboli dungeon nell'angolo in alto a sinistra della loro scheda. Questi simboli mostrano a quale dungeon l'OL è associato e sono riassunti qui:

OVERLORD	DUNGEON	ICONA
Kael'Thas	Tempest Keep	
Lady Vashj	Coilfang Reservoir	
Illidan Stormrage	The Black Temple	

## **Sfidare un OL Outland**

A differenza del gioco base, i giocatori non viaggiano semplicemente alla regione designata e sfidano l'OL della partita. Per sconfiggere un OL di Outland i personaggi devono prima aprirsi la via sino al cuore del dungeon tana di quell'OL e poi cercano di sconfiggerlo.

I personaggi che sconfiggono il secondo Piano di un dungeon dove l'OL della partita ha fatto la sua tana, devono avanzare sulla scheda dell'OL invece che al Piano 3 del dungeon. Le miniaure sono piazzate in

corrispondenza della schede dell'OL invece che adiacenti al mazzo Piano 3.

I giocatori non pescano carte Dungeon quando sfidano un OL Outland quindi non incontrano carte Servitori, non ricevono carte Oggetto e Ricompensa. Invece il combattimento con l'OL è risolto normalmente durante la prossima fase Dungeon. I personaggi che sono sconfitti seguono le normali regole per la sconfitta nei dungeon. Se i personaggi sconfiggono l'OL, vincono il gioco!

## **Voi non siete preparati!**

Sconfiggere Kael'Thas o Lady Vashj non è poca cosa ma la sfida finale in WOW:TBG è sconfiggere l'OL Illidan Stormrage che è il nemico più potente che i personaggi possono fronteggiare e richiede coraggio di proporzioni eroiche. Per poter sopravvivere all'assalto brutale di Illidan i personaggi devono guadagnare i Potere, i Talenti e gli Oggetti più potenti-.

Scegliere Illidan Stormrage come OL può estendere la durata della partita di più che non con gli altri OL quindi è ideale per quei giocatori che vogliono continuare a fare missioni per ottenere gli artefatti più potenti dopo aver raggiunto il 6° livello.

## FINIRE LA PARTITA

Nel gioco base, dopo 30 turni la partita finisce con un combattimento PVP se nessuna fazione ha sconfitto l'OL. Invece, quando usi l'espansione TBC il gioco continua oltre il turno 30 finendo solo quando l'OL è sconfitto. Quindi, dopo il turno 30, invece che far avanzare l'indicatore del turno sullo spazio "fine", riportalo sullo spazio "inizio". I giocatori avanzano l'indicatore di turno alla fine del turno della fazione, come al solito. Se l'indicatore del turno si muove sopra un'icona oggetto, pesca una carta Oggetto dal mazzo Oggetti Esagonali (arancio) (invece che da quello indicato sulla scala dei turni) e piazza la carta a faccia in su nel mazzo Mercante.

## GIOCARE SENZA OUTLAND

Giocare l'espansione TBC con tutte le sue opzioni presenta una grande sfida anche per il più valoroso degli eroi. Se i giocatori vogliono fare una partita limitata, meno impegnativa, le seguenti regole dettagliano come i giocatori possono usare molti dei componenti di TBC anche se scelgono di non giocare con la mappa Outland.

In questa variante dell'espansione TBC invece che seguire le istruzioni di setup dettagliate a pag. 3 di questo regolamento, fare le seguenti cose:

## **Setup**

Quando scelgono l'OL i giocatori non possono scegliere un OL Outland (Kael'Thas, Lady Vashj o Illidan Stormrage). Invece i giocatori scelgono uno degli OL del gioco base o il nuovo OL Ragnaros.



## **Miniature delle creature**

Alcuni tipi di creature sono usate solo sulla mappa di Outland. Al fine di semplificare il setup e massimizzare lo spazio in tavola, le seguenti miniature possono essere rimosse dal gioco:

- Arakkoa
- Ravanger
- Mo'arg
- Wrath Guard
- Fungal Giant
- Shivan

I nuovi tipi di creature (Yeti, Ooze e Abomination) vengono usate in questa variante così come tutte le miniature viola delle creature del gioco base.

## **Livello 6**

I personaggi che non desiderano viaggiare in Outland non possono avanzare al 6° livello. Di conseguenza i personaggi devono usare l'indicatore d'esperienza sulla mappa Lordaeron. Le estensioni di livello 6 delle schede dei personaggi, le carte Potere e Talento di 6° livello e le Cavalature Volante non sono disponibili ai personaggi e vengono riposte nella scatola ad inizio partita.

## **Missioni Outland**

Durante la fase 8 del setup, mescola le nuove carte Missione di TBC nei rispettivi mazzi ma assicurati di non includere carte Missione Outland (quelle con lo sfondo verde).

Le carte Missione Outland potrebbero già essere state mischiate nei mazzi Missione durante partite precedenti. In questo caso semplicemente rimuovi dal gioco qualsiasi carta Missione Outland che viene pescata e rimpiazzala pescando immediatamente una nuova carta dallo stesso mazzo Missione.

## **Fine della partita**

Se una fazione non sconfigge l'OL per tempo prima che l'indicatore del turno raggiunge lo spazio "fine", il gioco normale è finito e comincia normalmente la battaglia PVP finale tra le due fazioni (vedi pag. 35 del regolamento base su come risolvere la battaglia PVP finale)

# GUIDA DUNGEON

## ENTRARE IN UN DUNGEON

Un personaggio in una regione con un dungeon può spendere uno dei suoi step di movimento, durante un'azione di Viaggio, per entrare nel dungeon. Rimuovere la miniatura dalla mappa e piazzarla adiacente al Piano 1 del dungeon. Un personaggio che entra in un dungeon che contiene altri personaggi amici si unisce a loro avanzando immediatamente vicino al mazzo del Piano in cui questi si trovano.

## LA FASE DUNGEON

Dopo che ogni personaggio della fazione attiva ha fatto tutte le sue azioni, ma prima che il segnalino del turno sia mosso lungo l'indicatore dei turni, la fazione attiva deve risolvere il piano del dungeon adiacente al quale si trova.

### **Risolvere un Piano di un Dungeon**

1. Mescola bene il mazzo del piano. Poi pesca le carte una ad una sino a che una carta Boss non viene rivelata
2. Mettere da parte le carte Oggetto e Ricompensa e contare il numero di carte Servitore. Se ci sono più di due carte Servitore per personaggio partecipante, i giocatori possono scartare le carte Servitore in eccedenza  
I giocatori che non scartano carte Servitore possono scegliere di pescare carte aggiuntive dal mazzo Piano
3. I personaggi combattono il boss del dungeon e ogni carta Servitore aumenta gli effetti e le abilità del boss
4. I personaggi che sconfiggono il boss del dungeon ricevono le loro ricompense e avanzano al successivo mazzo Piano dello stesso dungeon

## AZIONI DEI PERSONAGGI IN UN DUNGEON

I personaggi che rimangono nel dungeon durante il turno della loro fazione possono fare una sola azione, invece che le normali due.

Le azioni **Risposo** e **Addestramento** possono essere scelte normalmente

L'azione **Viaggio** può essere scelta per ritornare sulla mappa. Un personaggio può essere mosso nella regione in cui è situato il dungeon spendendo uno step di movimento e poi procedendo con la normale azione di Viaggio

L'azione **Sfida** può essere scelta per attaccare una creature missione, una indipendente, un boss o personaggi nemici nella regione in cui è situato il dungeon. Il personaggio viene mosso nella regione e procede ad attaccare l'avversario

L'azione **Città** non può essere scelta

---

Tradotto e reimpaginato da *biso*



**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

**Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.**