

THUNDERSTONE

(traduzione a cura di Kraken per il sito della Tana dei Goblin – mail to: kraken_73@libero.it)



La Tana
dei Goblin

<http://www.goblins.net>

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come 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.

[VERSIONE 1.0: si tratta di una traduzione suscettibile di molte modifiche. Nelle regole si fa infatti riferimento a carte che occorrerebbe avere sotto mano, e che invece al momento non ho qui. Ad ogni modo, direi che il funzionamento del gioco resta abbastanza chiaro. Usate il pdf delle regole in inglese, al quale si riferiscono i richiami alle pagine, scaricabile dal sito della Alderac per orientarvi con le figure delle quali si parla.]

IL MALE SI ADDENSA

Quando il mondo fu forgiato, il Destino protese la sua mano a tutti i mortali e offrì loro il dono delle Thunderstones, ognuna delle quali rappresentava un picco di fantastici poteri. Attraverso le ere, gli uomini hanno combattuto e sono morti per poterle controllare, e la maggior parte delle pietre sono andate perdute al cospetto degli eoni.

Secoli orsono, otto arcimaghi sigillarono la Prima Thunderstone nel Sotterraneo di Grimhold (NdT: ciò significa che molto probabilmente questi bricconi hanno in mente sette espansioni...).

Mostri terribili e creature malvage si sono riunite sin d'allora come nubi oscure in una giornata d'autunno, sorvegliando la preziosa pietra che il genere umano brama. Riuscirai ad affrontare le pericolose forze dell'oscurità e rivendicare come tua la Prima Thunderstone?

CONTENUTO

530 carte

- 1 carta Thunderstone
- 5 carte di pronta consultazione
- 32 carte Punti Esperienza (detti anche XP)
- 38 carte Randomizzanti
- 80 carte Mostro
- 90 carte Basiche (inclusa *Disease*)
- 132 carte Eroe
- 152 carte Villaggio
- 50 Divisori per le carte extra-larghi

OBIETTIVO DEL GIOCO

Sei il capo di una banda di eroici avventurieri. Sei giunto al villaggio sotto assedio chiamato Barrowsdale, situato presso l'entrata del minaccioso Sotterraneo di Grimhold. Il tuo obiettivo è di mettere insieme un gruppo di possenti eroi, tremendi incantesimi e potenti armi per rintracciare una delle favolose Thunderstones.

Ogni giocatore costruisce il proprio mazzo di carte nel corso della partita. Il tuo mazzo rappresenta le abilità e l'equipaggiamento del tuo gruppo di avventurieri. Da come costruirai il mazzo dipenderà la vittoria, e in caso di successo la gloria sarà tua!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Come non in tutti i giochi, vi troverete a usare solo una parte delle carte presenti nella scatola di *Thunderstone*. Determinerete infatti casualmente quali saranno le risorse reperibili e quali terribili nemici dovrete affrontare!

Se questa è la vostra **prima partita** di *Thunderstone*, dovrete usare le carte elencate a pagina 3 delle istruzioni in inglese. Se invece non si tratta della vostra prima partita, usate le carte Randomizzanti. Con carte di vario tipo in gioco, anche le partite saranno sempre diverse. Le carte Randomizzanti sono identificabili grazie alla targhetta con sopra scritto "Random" e non riportano simboli.

C'è una carta Randomizzante per ogni tipo di carta Villaggio, Mostro e Eroe del gioco. Dividete le carte Randomizzanti in queste tre categorie e mischiatele separatamente. Esse non saranno usate durante il gioco, ma solo durante la preparazione dello stesso, e dovrebbero essere rimesse nella scatola una volta che avrete terminato di preparare la partita.

Prima di tutto costruite il Mazzo del Sotterraneo. Girate le prime tre carte Randomizzanti del mazzo dei Mostri - o quattro, se volete giocare una partita più lunga. Ogni carta mostra una classe Mostro differente. Ci sono dieci carte per ogni classe. Prendete tutte e 30 le carte Mostro che combaciano con le tre classi appena pescate e mischiatele insieme. Queste carte formeranno il Mazzo del Sotterraneo. Contate da questo dieci carte (senza vederle), e aggiungeteci la carta speciale *Thunderstone*. Fatto ciò, mischiate tra loro queste undici carte e aggiungetele al fondo del Mazzo del Sotterraneo.

Lasciate abbastanza spazio vicino al Mazzo del Sotterraneo per creare ora la Sala del Sotterraneo. Sarà in questa locazione particolare che dovrete affrontare i Mostri nella vostra ricerca per la *Thunderstone*. Ci sono sempre tre Ranghi di Mostri presenti nella Sala. Girate le prime tre carte del Mazzo del Sotterraneo e disponetele in una linea su un lato del mazzo. La carta più lontana dal Mazzo del Sotterraneo è quella di Rango 1, quella più vicina, di Rango 3.

Una volta che il Sotterraneo è completo di Mazzo e Sala, è giunto il momento di popolare il Villaggio! Per prima cosa, disporrete i mazzetti delle quattro carte Basiche. Fate un mazzetto separato per ogni tipo di carta sotto al Mazzo del Sotterraneo e alla Sala del Sotterraneo. Le carte Basiche sono sempre usate in ogni partita a *Thunderstone*, e potete identificarle grazie al lampo stellare sul lato sinistro della carta. Ci sono quattro carte Basiche. Si tratta di **Militia/Milizia**, **Torch/Torcia**, **Iron Rations/Razioni Energetiche** e **Dagger/Pugnale**. **Ai fini delle regole, le carte Basiche sono considerate anche come carte Villaggio.**

Ora, girate le quattro carte in cima al mazzo Randomizzante degli Eroi. Fate quattro mazzetti di Eroi piazzando prima entrambe le carte Eroe di livello 3 facendo corrispondere il tipo pescato, ogni coppia nel proprio mazzetto. Sopra di esse, sempre facendo corrispondere il tipo, le quattro carte di livello 2, e per ultime le sei di livello 1. Ciò vi consentirà di creare i quattro mazzetti Eroi con tutte le carte di livello 3 in fondo, quelle di livello 2 nel mezzo, e quelle di livello 1 in cima.

Nota: quando acquisterete carte Eroe, dovrete sempre comprarle dalla cima del mazzo, e ingaggerete quindi prima gli Eroi di livello 1, poi quelli di livello 2 e infine quelli di livello 3. Ogni livello di Eroe ha un nome leggermente differente e un colore di sfondo diverso allo scopo di

rendere più facile la distinzione tra i vari livelli.

Selezionate quindi le altre carte Villaggio. Queste sono, in sostanza, le risorse che potrete comprare quando visiterete il Villaggio onde aiutare i vostri Eroi a combattere con maggiore efficacia. Rivelate le prime otto carte Randomizzanti del mazzo Villaggio. Prendete le carte Villaggio che corrispondono, e fate un mazzetto di ognuna vicino ai quattro mazzetti degli Eroi. Le carte Basiche, Eroe e Villaggio costituiscono tutte insieme il “Villaggio”. Ogni volta che lo visiterete, potrete acquistare una di queste carte.

Disponete infine le carte *Disease/Malattia* e gli XP in due mazzetti separati vicino alle carte Villaggio (v. immagine a pag.3 manuale inglese).

Ogni giocatore pesca sei Milizia, due Pugnali, due Razioni Energetiche e due Torce. Queste dodici carte formano il mazzo di partenza del Gruppo. Ogni giocatore mischia le carte del proprio mazzo Gruppo e le piazza davanti a sé, faccia in giù. Lasciate un po' di spazio anche per il vostro mazzo degli scarti.

Ogni volta che scarterete una carta dalla vostra mano o acquirerete una nuova carta, dovrete piazzarla nel vostro mazzo degli scarti. Non mischiate il vostro mazzo degli scarti sino a quando non avrete esaurito il mazzo del Gruppo. A volte dovrete invece distruggere una carta. In questo caso, la carta sarà piazzata in un mazzo comune delle carte distrutte (il coperchio della scatola può esservi utile allo scopo). Le carte distrutte non possono essere più usate nella partita! **Eccezione:** carte *Disease* e carte XP sono considerate infinite e tornano ai rispettivi mazzetti.

Pescate le prime sei carte dal vostro mazzo del Gruppo per creare la vostra prima mano. È tempo di iniziare l'avventura!

SGUARDO VELOCE ALLA PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Popolare il Sotterraneo
 - a. Randomizza i Mostri
 - b. Costruisci il Mazzo del Sotterraneo
 - c. Mischia la carta *Thunderstone* con le 10 carte sul fondo
 - d. Popola la Sala del Sotterraneo
2. Popolare il Villaggio
 - a. Piazza le carte Basiche
 - b. Randomizza le carte Eroe
 - c. Disponi i livelli 3, 2 e 1 degli Eroi
 - d. Randomizza le carte Villaggio delle risorse
 - e. Piazza la carta *Disease*
 - f. Piazza il mazzo degli XP
3. Creare il mazzo del Gruppo
 - a. Prendi le carte che ti spettano
 - b. Mischiale e pesca la mano di partenza

PRIMA PARTITA

Se è la vostra prima partita, usate le carte indicate a pag. 3 delle regole in inglese, rimpiazzando la procedura indicata alla pagina precedente, e aggiungendoci anche le carte **Basiche**.

GIOCARE

Scegliete a caso un giocatore che inizi. Costui gioca il suo primo turno, seguito dagli altri, in senso orario. Al vostro turno, dovrete o **Visitare il Villaggio**, o **Entrare nel Sotterraneo**, o **Riposare**, ma sempre rispettando tutti quanti le fasi elencate per ognuna delle azioni, nell'ordine indicato qui di seguito.

VISITARE IL VILLAGGIO

1. Rivela la tua mano.
2. Puoi usare qualunque Village Effect/Effetto del Villaggio delle carte così rivelate. Questi Effetti possono produrre più Oro, permetterti di pescare più carte, ecc. Puoi usare alcuni, nessuno o tutti gli Effetti indicati sulle carte in qualunque ordine desideri farlo, assicurandoti di non usare gli Effetti di carte distrutte. **Nessun Effetto su una carta può essere mai usato più di una volta.** Effetti e produzione di Oro sono cumulativi.
3. Puoi produrre Oro aggiungendo il **Gold Value/Valore in Oro** di tutte le carte rivelate e ancora in gioco alla quantità d'Oro eventualmente prodotta in fase 2.
4. Puoi comprare **una** carta dal Villaggio – che include le carte Basiche, le carte Eroe e le carte Villaggio – dalla **cima** di uno qualunque dei mazzetti che formano il Villaggio. Il Costo di Acquisto deve essere **minore o uguale** al totale di Oro da te posseduto. **Aggiungi sempre la carta comprata alla tua pila degli scarti.** Ogni Oro che non hai usato è perduto. Se un Effetto ti permette di acquistare più carte, il **Costo di Acquisto totale** deve sempre essere minore o uguale al totale di Oro da te posseduto.
5. Infine, puoi far salire di livello **una o tutte** le carte Eroe che hai in mano, usando gli XP collezionati. Vedi avanti al paragrafo “SALIRE DI LIVELLO”.
6. Termina il tuo turno scartando tutte le carte (usate o meno) a faccia in su nella pila degli scarti, e pesca sei nuove carte per formare la tua nuova mano.
Nota: le fasi devono essere eseguite in ordine, e pertanto una determinata carta può essere scartata o distrutta prima di produrre Oro. Per esempio, se il *Pawnbroker/Banco dei Pegni* distrugge una carta con un certo Valore in Oro, non potrai guadagnare il Valore in Oro della carta così distrutta.

ENTRARE NEL SOTTERRANEO

1. Rivela la tua mano.
2. Puoi usare alcune, nessuna o tutte le carte di Dungeon Effect/Effetto del Sotterraneo che hai in mano. A meno che la carta non abbia un Effetto obbligatorio (come *Disease*), non sei costretto a usare tutte le Magie o tutti gli Effetti. Puoi equipaggiare un'arma per ogni Eroe, se i requisiti di Strength/Forza te lo permettono (vedi avanti).
3. Dichiarare quale Mostro e quale Rango vuoi attaccare.
4. Risolvi la battaglia. Vedi “BATTAGLIE”.
 - a. Calcola il tuo totale Valore di Attacco, incluse tutte le Penalità Luce.
 - b. Applica gli Effetti di Battaglia (ricalcola il Valore di Attacco, se necessario).
 - c. Piazza la carta del Mostro **non sconfitto** sul fondo del mazzo del Sotterraneo.
 - d. Piazza la carta del Mostro **sconfitto** e eventuali carte *Disease* nella tua pila degli scarti.
 - e. Ricevi il Bottino (se ne hai diritto)
 - f. Fai scorrere le carte Mostro per occupare le posizioni rimaste vuote, e riempi di nuovo la Sala del Sotterraneo.
 - g. Risolvi gli Effetti Breach/Breccia
5. Termina il tuo turno scartando tutte le carte della tua mano (usate o meno) a faccia in su nel tuo mazzo degli scarti, e pesca sei nuove carte per formare la nuova mano.

RIPOSARE

1. Puoi distruggere una delle carte della tua mano.
2. Termina il tuo turno scartando tutte le carte dalla tua mano a faccia in su nel tuo mazzo degli scarti, e pesca sei nuove carte per formare la nuova mano.

FINE DEL TURNO

Se hai recuperato la *Thunderstone* (o se entra nello spazio Rango 1 dopo che un Mostro **non è stato sconfitto**), il gioco termina immediatamente! In caso contrario, il giocatore alla tua sinistra inizia il

suo turno.

IL TUO MAZZO DEL GRUPPO

Ogni giocatore ha un proprio mazzo di carte, chiamato Mazzo del Gruppo. Durante il gioco, aggiungerai carte al tuo mazzo comprandole nel Villaggio o vincendole nel Sotterraneo. Qualunque sia il modo in cui ti rifornisci di carte, queste vanno **sempre aggiunte al tuo mazzo degli scarti**.

Se non ci sono abbastanza carte nel tuo mazzo del Gruppo al momento di pescarne di nuove, prima pesca le carte che restano, poi rimischia il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca. Continua a pescare carte sino a quando ne hai la quantità necessaria in mano. **Non mischiare il tuo mazzo** prima che esso termini completamente!

A volte una carta o una regola del gioco richiede che tu **distrugga** una carta. Questi potenti Effetti rimuovono permanentemente la carta dal tuo mazzo. **Non rimettere le carte distrutte nel mazzo degli scarti!** Devi invece gettarle nell'apposito mucchio delle carte distrutte.

Il tuo mazzo del Gruppo è anche la chiave per la tua vittoria! Alla fine del gioco, totalizzerai un totale di Punti Vittoria (il cui valore è indicato nell'angolo in basso a destra delle carte) ottenuto dalla somma dei PV di tutte le carte che hai nel mazzo. È importante tenere presente che non tutte le carte assegnano Punti Vittoria; tieni d'occhio le carte che presentano un cerchietto di verde luminoso!

CARTE VILLAGGIO e **CARTE EROE** (pag. 5, figure, da *Card Type-Village a Strength*, in senso orario)

Tipo di carta (Villaggio) / Valore in Oro / Prezzo d'acquisto / Nome della carta (Razza e Classe) / Prezzo d'acquisto / Classe / Tipo di carta (Eroe) e Livello (2) / Forza

Sguardo d'insieme a una **CARTA VILLAGGIO** (pag. 6, figura, da *Weight a Card Type-Village*, in senso orario)

Peso / Valore in Oro / Prezzo d'acquisto / Tratto / Punti Vittoria (se ce ne sono) / Effetto / Luce / Nome della carta (Villaggio)

CARTE VILLAGGIO

Le carte Villaggio rappresentano gli Abitanti, l'Equipaggiamento e le Magie che possono aiutarti nella tua ricerca della *Thunderstone*. Queste carte possono essere aggiunte al tuo Mazzo del Gruppo comprandole direttamente al Villaggio (vedi "VISITARE IL VILLAGGIO" a pag. 4).

La maggior parte delle carte hanno un Effetto del Sotterraneo, come "Attacco+1" o "Forza +2". Tali abilità sono usate solo nel Sotterraneo e ti aiutano a combattere i Mostri. Altre carte hanno invece un Effetto del Villaggio, e possono essere usate soltanto quando visiti il Villaggio all'interno del tuo turno. Molte carte Villaggio possono essere distrutte per creare un Effetto speciale. Puoi distruggere una carta per godere dell'Effetto speciale o usarla normalmente, o fare entrambe le cose. Puoi usare solo una volta ogni abilità di una carta una volta per turno, a meno che non si tratti di una abilità **REPEAT/RIPETIZIONE**, che può essere usata più volte (vedi più avanti).

Erik necessita di una buona arma per i suoi Eroi nella prossima battaglia. Prende di mira nel Villaggio una Flaming Sword/Spada Fiammeggiante nuova di zecca. Il Prezzo d'acquisto della Spada Fiammeggiante è 5 Ori, e deve pertanto rivelare carte dalle sua mano per un valore totale di almeno 5 Ori. Egli rivela una Torcia (valore 2 Ori), un Pugnale (valore 1 Oro), un Goblin Griknack ucciso in una battaglia precedente (valore 1 Oro), e delle Razioni Energetiche (valore 2 Ori). Il totale è di 6 Ori, e può quindi acquistare la Spada Fiammeggiante e aggiungerla subito alla propria pila degli scarti. L'Oro extra è perduto e non può essere speso.

Esempio: Sara gioca una carta *Town Guard/Guardia Cittadina* per pescare due carte. Può poi

distruggere la *Guardia Cittadina* per pescare altre tre carte, per un totale di cinque.

Il numero di carte Villaggio nel gioco è limitato. Una volta che tutte le carte Villaggio di un determinato tipo sono scomparse dal Villaggio, nessuno può più acquistarne! **E ricordate che le carte distrutte lasciano il gioco!**

CARTE EROE

Ogni carta Eroe rappresenta un avventuriero che combatte per te. Tutti gli Eroi hanno una classe, come per esempio “milizia” o “chierico”, e una razza, come “Lorigg”, “Elfo”, o “Nano”. Gli Eroi hanno anche un bonus all'**Attacco** (o all'**Attacco Magico**), da usare in combattimento contro alcuni Mostri. Altri Eroi possiedono una o più abilità speciali.

La Forza di un Eroe (indicata nello scudino nella parte in alto a sinistra della carta) determina quali armi può portare – vedi il diagramma a pagina 7 delle regole in inglese. Prima di una battaglia, puoi equipaggiare ogni tuo Eroe di **una sola** arma, ma solo se l'arma ha un Peso inferiore o uguale alla Forza di quell'Eroe. Ogni arma può essere equipaggiata solo una volta per battaglia.

Gli Eroi sono considerati carte Villaggio. Essi sono acquistati nel Villaggio allo stesso modo in cui sono acquistate le altre carte Villaggio. Vedi al proposito “VISITARE IL VILLAGGIO”. Gli Eroi possono anche salire di livello nel Villaggio. Vedi “SALIRE DI LIVELLO”.

Anche il numero di carte Eroe è limitato. Una volta che tutte le carte Eroe di un certo tipo sono sparite dal Villaggio, nessuno può più spendere oro per ingaggiare quel tipo di Eroe (o per salire di quel livello)!

Sguardo d'insieme a una CARTA EROE (pag. 7, figura, da *Strength a Card Type - Hero, in senso orario*)

Forza / Valore in oro (se c'è) / Nome della carta (Razza e Classe) / Costo d'Acquisto / Classe / Punti Vittoria (se sì) / Effetto / Punti XP per salire di livello / Luce / Tipo di Carta (Eroe) e Livello (2)

SALIRE DI LIVELLO

Quando visiti il Villaggio, puoi far salire di livello qualunque numero di Eroi nella tua mano nella fase 5 (a patto che tu abbia sufficienti XP). Quando sali di livello, devi distruggere la carta Eroe che hai in mano e pagare il prezzo in XP indicato sulla carta Eroe, nell'angolo in basso a sinistra, per salire di livello, e poi rimettere quegli XP nel loro mazzo. Fatto ciò, cerca nel mazzo di carte corrispondenti nel Villaggio il livello più alto successivo del tipo di Eroe che hai appena distrutto. Piazza questa carta in cima al tuo mazzo degli scarti. Gli Eroi di livello 1 salgono al livello 2, e quelli di livello 2 al livello 3. Non ti è permesso di far salire di livello la stessa carta Eroe *due volte* in un turno, per esempio dal livello 1 al livello 3, e non puoi mai saltare un livello.

Le carte *Milizia* sono considerate carte Eroe. Puoi far salire di livello una carta *Milizia* scegliendo *una qualunque* carta Eroe di livello 1 a un costo di 3 XP. Nel far ciò distruggi, come appena detto, la carta *Milizia*.

Importante: se non ci sono carte del livello successivo più alto nel Villaggio, non puoi far salire di livello quell'Eroe! **Un Eroe non può mai salire di livello direttamente dall'1 al 3.**

Nota: dato che la fase in cui puoi fare salire di livello gli Eroi si colloca dopo la fase di acquisto del turno, puoi fare uso dell'eventuale valore in Oro indicato sulla carta Eroe prima di distruggerla.

NdT: ho chiesto su BGG cosa succede se si scopre che non è presente l'Eroe di livello più alto. In questo caso, secondo logica, il passaggio di livello non avviene, gli XP non sono spesi, e l'Eroe di livello più basso non si distrugge.

Marilyn ha un Elf Wizard/Mago Elfo di livello 1 (bordato in nichel) in mano che vorrebbe far salire di livello. Il costo per salire di livello riportato sulla carta è di 2; spende quindi 2 Punti Esperienza e distrugge il Mago Elfo. Cerca quindi nel mazzo dei Maghi Elfi nel Villaggio, ne prende uno di

Livello 2 (quello bordato d'argento), che si chiama Elf Sorcerer/Elfo Stregone, e lo piazza nel proprio mazzo degli scarti. Può adesso scegliere di far salire di livello un altro Eroe, sempre che abbia sufficienti XP.

CARTE MOSTRO

Gli orribili Mostri del Sotterraneo di Grimhold attendono pazienti gli Eroi inesperti! In ogni momento, ci saranno sempre tre carte Mostro presenti nella Sala del Sotterraneo. Il Rango 3 è il più vicino al Mazzo del Sotterraneo, il Rango 1 il più lontano. Se un Mostro lascia la Sala per una qualunque ragione, riempi lo spazio lasciato vuoto facendo slittare i Mostri dai ranghi più elevati a quelli più bassi. La carta al Rango 3 slitta al 2 e quella al 2 all'1. Pesca quindi la carta in cima al Mazzo del Sotterraneo e mettila nello spazio del Rango 3 lasciato libero.

Nota: puoi attaccare soltanto i Mostri che si trovano nella Sala del Sotterraneo.

Molti Mostri possiedono Effetti di Battaglia e Trattati. Gli Effetti di Battaglia hanno luogo soltanto al momento in cui affronterai quel particolare Mostro, e hanno efficacia sia che lo sconfiggi, sia che non sia così. Pochi Mostri sono poi talmente potenti da avere anche un Effetto Breccia. Quando un Mostro con un Effetto Breccia raggiunge lo spazio del Rango 1 nella Sala del Sotterraneo, l'Effetto scatta immediatamente, *una volta e una volta sola*. Nessun Effetto di Battaglia né Effetto Breccia ha luogo quando una carta Mostro viene rivelata dalla tua mano, ma solo quando il Mostro si trova nella Sala del Sotterraneo. In modo logicamente simile, ogni eventuale beneficio che la carta Mostro ti accorderebbe qualora essa faccia parte della tua mano, non ha alcun Effetto finché la carta Mostro è ancora nel Sotterraneo. Vedi "TROFEI".

Nota: durante la preparazione del gioco, è possibile che una carta Mostro con Effetto Breccia cominci la partita in Rango 1. In questo caso particolare, l'Effetto Breccia non ha luogo. Ignora qualunque Effetto Breccia durante la preparazione del gioco.

I Trattati dei Mostri e gli Effetti di Battaglia sono spiegati più avanti.

Sguardo d'insieme a una CARTA MOSTRO (pag. 9, figura, da Card Type - Monster, a Light, in senso orario)

Tipo di Carta (Mostro) / Valore in Oro / Nome della carta / Salute / Tipo di Mostro / Punti Vittoria / Effetto/Trofeo (se c'è) / XP / Luce (trofeo)

EFFETTI RIPETITIVI

Alcune carte, soprattutto carte Eroe, hanno effetti ripetitivi. Al contrario di altre abilità, che possono essere usate solo una volta ogni volta che sono giocate, le carte con le abilità **Repeat Dungeon/Ripetitiva Sotterraneo** o **Repeat Village/Ripetitiva Villaggio** possono essere usate per un numero illimitato di volte durante il turno. Alcuni Effetti ripetitivi comportano una spesa, che deve essere sostenuta ogni volta che l'abilità è usata. Gli Effetti ripetitivi possono essere usati solo nella locazione corrispondente (i Dungeon nel Sotterraneo, e i Village nel Villaggio).

BATTAGLIE (SOMMARIO)

Prima o poi, il tuo gruppo entrerà nel Sotterraneo, dove dovrà sfidare i terribili Mostri ivi nascosti e che, essendo Mostri, l'unica cosa che desiderano è combattere!

Quando entri nel Sotterraneo, *devi* rivelare tutte le carte che hai in mano. Tutti i tuoi Eroi presenti si uniranno per cercare di sconfiggere il Mostro nemico. Puoi anche beneficiare di ogni Magia, Oggetto o carta Mostro (vedi "TROFEI") che hai in mano.

Le Armi sono un tipo speciale di carta che può essere usata solo se equipaggiata da un Eroe. Le Armi sono identificate da un valore Peso sul lato sinistro della carta. Puoi assegnare solo un'arma a un Eroe e solo se tale Peso è **inferiore o uguale** alla sua Forza. Questi oggetti **non hanno effetto** se non sono equipaggiati da un Eroe. Ogni Eroe può equipaggiare solo un'Arma. Armi non equipaggiate (e Armi che diventano non equipaggiate durante il combattimento) non danno alcun

bonus.

Altri tipi di carte, come Magie e Trofei, danno bonus autonomamente. Non hai bisogno di far equipaggiare tali carte a un Eroe. Infatti, grazie a tali carte, puoi teoricamente sconfiggere un Mostro anche senza avere Eroi in mano!

Un ridotto numero di effetti può impedire a un Eroe di attaccare. In questo caso, l'Eroe non contribuisce con nessun bonus d'Attacco per il Gruppo, e nessuna delle sue eventuali abilità speciali può essere applicata. Per esempio, un *Faeyin* che fa parte di un Gruppo che attacchi un Rango 1 non contribuisce con nessun bonus di Attacco o con Luce per tutta la battaglia.

Alcune carte possono avere bonus multipli. Per esempio, un *Dwarf Janissary/Giannizzero Nanico* ha un valore di Attacco di +2. Se gli assegni una *Edged Weapon/Lama Appuntita*, guadagna un *addizionale* +4, per un totale di Valore di Attacco +6, oltre a ogni eventuale bonus dovuto all'arma che gli puoi fare equipaggiare! Alcune carte, come una *Spada Fiammeggiante*, assegnano un Valore d'Attacco e un bonus Luce. Entrambe tali caratteristiche sono calcolate contemporaneamente.

Se hai un qualunque numero di carte *Disease* in mano, *devi* giocarle. Ogni carta *Disease* riduce il tuo Valore di Attacco o di Attacco Magico per l'intera battaglia.

Un ridottissimo numero di carte raddoppia il tuo Valore di Attacco. In questo caso, devi aggiungere e/o sottrarre tutti i modificatori di Attacco (eccetto Luce, ma includendo *Disease*) prima di moltiplicare per ottenere il totale.

Una volta assegnate tutte le armi e rivelate le altre carte che ti aiuteranno od ostacoleranno in battaglia, applica ogni modificatore finale di Attacco (come quello di raddoppio degli Effetti). A questo punto, aggiungi il totale Valore di Attacco.

Infine, una volta scelto il Rango del Mostro da affrontare nella Sala del Sotterraneo, puoi regolarti per tutte le **Penalità Luce**. Di tali penalità si parla più avanti a “LUCE E OSCURITÀ”.

Nota: una volta che hai scelto di entrare nel Sotterraneo, devi scegliere quale mostro attaccare, che tu possa sconfiggerlo o meno.

EFFETTI DEL SOTTERRANEO

Eroi, Oggetti, Magie e Armi spesso hanno un Effetto del Sotterraneo, mentre i Mostri possiedono un Effetto Battaglia. Questa divisione ti aiuta a distinguere il momento di attivazione di un Effetto.

Quando scegli di entrare nel Sotterraneo, preparerai le tue forze per la battaglia. Gli Effetti del Sotterraneo rappresentano piani di combattimento e relativa preparazione. Ogni volta che un Effetto del Sotterraneo distrugge un'altra carta, quella carta è immediatamente rimossa dal gioco, e non può essere usata per nessun altro Effetto. Per esempio, se un *Thyrian Squire/Scudiero Thyrian* divora le *Razioni Energetiche* per ottenere +2 all'Attacco, non puoi usarle per guadagnare anche +2 alla Forza. Allo stesso modo, se usi le Razioni per dare a un Eroe +2 alla Forza, non puoi decidere di distruggerle per un altro Effetto del Sotterraneo.

Tutto ciò è distinto dagli Effetti di Battaglia, che si attivano *durante* la battaglia. Ogni carta che resta in gioco dopo la fase di preparazione del tuo turno (fase 2) rimane effettiva per la durata della battaglia, anche se l'Effetto Battaglia di un Mostro la distruggerebbe. Per esempio, se un Eroe è ucciso dall'Effetto di un Mostro, egli resta in gioco sino al termine della battaglia. Ciò si verifica per ogni tipo di carta.

EFFETTI DI BATTAGLIA

La maggior parte dei Mostri possiede Effetti Battaglia. Non dimenticare di risolverli! Gli Effetti di Battaglia hanno luogo durante la battaglia (fase 4 del tuo turno), infliggendo eventualmente *Disease* al tuo Gruppo o riducendo il tuo Valore d'Attacco. Tutti gli Effetti del Sotterraneo scattano prima che inizi la battaglia. Invece, gli Effetti di Battaglia del Mostro contro il quale combatti si risolvono o durante o al termine della battaglia. Tutti gli Effetti di Battaglia hanno sempre effetto, indipendentemente dall'esito dello scontro.

Qualsiasi carta distrutta da un Effetto di Battaglia resta in gioco sino al termine della battaglia –

anche gli Eroi combattono sino all'amara sorte che li attende! Tutti gli Effetti di Battaglia restanti sono calcolati durante la battaglia. Un effetto che riduca la Forza, per esempio, va calcolato prima che il Mostro possa essere sconfitto. Infatti, se il tuo Eroe non ha più Forza sufficiente a equipaggiare la sua arma, ogni bonus o effetto legato a quella particolare arma, scompare. **Nota:** se un Effetto Battaglia ti fa guadagnare una carta, come per esempio la carta *Disease*, quella nuova carta va aggiunta al tuo mazzo degli scarti, proprio come le carte acquistate dal Villaggio. Queste carte non hanno effetto sullo scontro in corso, ma potrebbero averne su quelli successivi. Alcuni Effetti di Battaglia impediscono a un Eroe di affrontare un Mostro. Ogni carta della tua mano **deve** entrare a far parte del gruppo di carte che entrano nel Sotterraneo, anche se non può attaccare. Non puoi assegnare un Effetto che impedisce a un Eroe di attaccare se quell'Eroe è già impossibilitato ad attaccare da un altro Effetto. Per esempio, un *Nano*, *Faeyin* o una *Militia* attaccano un *Haunt/Spettro* di Rango 1. Il *Faeyin* non può attaccare a causa del proprio Effetto del Sotterraneo. Di conseguenza, lo Spettro userà la sua abilità per impedire di attaccare o sul Nano o sulla Milizia.

Un Eroe che possa o meno aggiungere il suo Valore di Attacco all'Attacco può comunque essere distrutto da un Effetto di Battaglia. Nell'esempio precedente, se il *Faeyin* si fosse trovato in un Gruppo che attaccava un *Revenant/Implacabile* di Rango 1, poteva comunque essere distrutto dall'Effetto di riduzione della Forza.

RISOLVERE LE BATTAGLIE

Dopo che tutti gli Effetti del Sotterraneo e gli Effetti di Battaglia sono stati risolti, confronta il tuo Attacco Finale con la Salute del Mostro che stai attaccando. Non dimenticare di considerare anche le Penalità da Luce (vedi avanti).

Se il tuo Attacco Totale combinato è minore della Salute del Mostro, i tuoi Eroi sono sconfitti. Il Mostro si ritira nel Sotterraneo: piazza la carta Mostro sul fondo del Mazzo del Sotterraneo. Se il tuo Attacco Totale combinato è uguale o maggiore della Salute del Mostro, sei vittorioso! Aggiungi la carta Mostro al tuo mazzo degli scarti. Come altre carte facenti parte del tuo mazzo del Gruppo, questa carta ti fornirà Oro quando comprerai carte Villaggio, e potrebbe in qualche caso garantirti determinati Effetti Villaggio o Sotterraneo. Inoltre, ricevi un numero di carte XP pari al Valore XP del Mostro. Queste non vanno messe nel tuo mazzo degli scarti, ma accanto, in una pila separata.

I Mostri sono anche noti per custodire ricchi tesori, e a volte i tuoi Eroi possono raccoglierci come Bottino, se riesci a sconfiggerli. Se una carta in battaglia riporta l'Effetto *Spoil/Saccheggio*, puoi immediatamente comprare dal Villaggio una carta del tipo indicato, usando il valore in Oro di tutte le carte rivelate dalla tua mano e sopravvissute alla battaglia.

Note: anche alcuni Eroi possiedono tale abilità, che funziona allo stesso modo. **Esempio:** il *Dwarf Janissary* possiede il tratto: *Spoils (Weapon)/Saccheggio (Arma)*. Dopo aver sconfitto un Mostro, puoi comprare dal Villaggio una carta Arma (e non Magia, Oggetto ecc.), a patto che il valore in Oro delle carte rimaste in mano dopo la battaglia sia sufficientemente alto. Che tu perda o vinca la battaglia, non dimenticare di far scorrere le carte dei Mostri rimanenti in avanti e di riempire nuovamente i ranghi della Sala del Sotterraneo rimasti vuoti. Se un Mostro con Breccia arriva in Rango 1, applica l'Effetto. Vedi “CARTE DEI MOSTRI”, e “EFFETTI BREACH” più avanti.

LUCE E OSCURITÀ

I Sotterranei sono luoghi bui e pericolosi. I tuoi Eroi devono portare la loro Luce con sé per sperare di combattere con successo contro i Mostri. Se non avrai Luce sufficiente, soffrirai varie penalità al Valore di Attacco. Per determinare le “Penalità Luce”, segui questi passi:

- Determina il Rango del Mostro che stai per combattere controllando la sua posizione nella

Sala del Sotterraneo. Il valore di partenza della Penalità Luce è pari al suo rango.

- Verifica se il Mostro possiede un Effetto di Battaglia Penalità Luce (es. “Light -1”). Se è così, aggiungi il modificatore al valore di partenza della Penalità Luce. Nota che questo modificatore appare sempre nel box descrittivo del Mostro, e mai nell'icona a forma di lanterna.
- Conta i punti totali di Luce che ti sono forniti dalle tue carte in mano. Questi eventuali bonus sono indicati in un'icona a forma di lanterna sul lato sinistro delle tue carte. Ogni punto di Luce a tua disposizione riduce di 1 la Penalità Luce.

Quando risolvete la battaglia contro il Mostro, raddoppia i punti restanti di Penalità Luce. Il Valore di Attacco del tuo Gruppo è ridotto di questo punteggio (in sostanza, ogni punto di Penalità alla Luce non cancellato con Luce riduce il tuo Valore di Attacco di 2).

Importante: la Luce non può mai darti un bonus all'Attacco! Se il tuo totale di Luce supera la Penalità Luce, trattalo come se fosse zero. Dall'altra parte, invece, non c'è limite a quanto alta possa essere la Penalità alla Luce.

Nota: puoi aggiungere il valore Luce di un'arma solo a patto che questa sia equipaggiata da uno dei tuoi Eroi.

ESEMPIO DI PENALITÀ ALLA LUCE

Nell'esempio a sinistra (vedi pag. 13 delle regole in inglese), *Knightsmare* è in Rango 1, il *Grifone* in Rango 2, e il *Cane Spettrale* in Rango 3. Le Penalità alla Luce per ogni rango, prima degli Effetti di Battaglia, sono mostrate giusto sopra le carte. Una volta che le Penalità alla Luce sono state considerate, attaccare il *Knightsmare* in Rango 1 crea una Penalità Luce di -3 (-6 al Valore d'Attacco), mentre il *Cane Spettrale* in Rango 3, una Penalità alla Luce di -4 (-8 al Valore d'Attacco!). La Penalità Luce del *Grifone* non varia. Queste penalità sono tutte abbastanza pesanti. Senza una fonte di luce, gli Eroi avrebbero grosse difficoltà a sbarazzarsi di uno qualunque di questi Mostri.

L'esempio più in basso mostra gli effetti su un Gruppo che faccia uso di una *Fireball* e di una *Torcia*, che insieme producono un valore di Luce totale di +2. La fila inferiore dei valori subito sopra le carte indica quali sono le penalità dopo il nuovo conteggio.

Nota: a causa del suo Effetto di Battaglia, il Gruppo non può attaccare il *Cane Spettrale*. Grazie alla Luce, il *Knightsmare* è decisamente più facile da sconfiggere, ma il Mostro più semplice da uccidere è indubbiamente il *Grifone*. Con la *Fireball*, il Gruppo necessita appena di un +4 all'Attacco per sconfiggerlo.

ATTACCO E ATTACCO MAGICO

Tutte le battaglie sono decise da due fattori: il totale del Valore di Attacco degli Eroi e la Salute del Mostro. La Salute del Mostro è costante e non cambia, mentre il Valore d'Attacco può cambiare prima e durante la battaglia.

I Valori di Attacco sono divisi in **Attacco** e **Attacco Magico**. Ogni tipo di Valore d'Attacco è calcolato separatamente. Puoi ottenere l'uno e l'altro da Eroi, Oggetti, Magie, Trofei e Armi rivelate prima della battaglia. Alcuni Trofei, Effetti di Battaglia e altre carte possono ostacolare gli Eroi durante la battaglia, riducendo il Valore d'Attacco. *Disease* è una di queste carte. Se un Effetto (come *Disease*) riduce l'Attacco, allora riduce o l'Attacco o l'Attacco Magico, e non entrambi, ma deve essere scelto un bersaglio valido.

Esempio: un *Dwarf Janissary* equipaggiato con una *Spada Fiammeggiante* ha un Attacco di +6 e un Attacco Magico di +3. Una carta *Disease* viene rivelata, e deve quindi scegliere o di ridurre l'Attacco a +5 (6-1=5) o l'Attacco Magico a +2 (3-1=2). Se non avesse equipaggiato la *Spada*

Fiammeggiante, non avrebbe potuto selezionare Attacco Magico a -1.

TRATTI

Oltre agli Effetti di Battaglia, alcuni Mostri possiedono uno o più Trattati. I Trattati sono poteri costanti che favoriscono continuamente il Mostro.

Esempio: *l'Ebon Fume/Esalazione di Ebon* ha il Tratto "Immunità all'Attacco Magico". Questo Tratto particolare riduce l'Attacco Magico dell'intero Gruppo a zero.

Le carte possono avere molti Trattati differenti. I Trattati di questo tipo sono descritti qui di seguito:

- ◆ **Half-Magic Attack/Dimezza Attacco Magico:** dopo aver calcolato il tuo bonus all'Attacco Magico da ogni fonte, riduci di metà il valore. Il Valore d'Attacco Magico è arrotondato per difetto.
- ◆ **Half-Attack Without [Something] Present/Dimezza Attacco Senza [qualcosa] Presente:** il tuo Valore d'Attacco totale è ridotto della metà per difetto (dopo aver calcolato ogni modificatore, e per difetto) se non hai il [qualcosa] indicato. Potrebbe trattarsi dell'Attacco Magico, di Armi, o di quasi ogni altra cosa. Se invece possiedi ciò che è richiesto, usa il pieno Valore d'Attacco.
- ◆ **Immune to Edged Weapon/Immune ad Armi Appuntite:** ogni bonus d'Attacco o di Attacco Magico derivante da armi appuntite (edged) è ridotto a zero. Gli altri Effetti riportati su tali armi (come per esempio Luce) non sono affetti.
- ◆ **Light -X/Luce -X:** le Penalità Luce sono costanti e non si attivano come accade per gli Effetti di Battaglia. Le Penalità alla Luce sono infatti considerate *prima* della battaglia e non come un normale Effetto di Battaglia.
- ◆ **Magic Attack Immunity/Immunità all'Attacco Magico:** i Valori di tutti gli Attacchi Magici su tutte le carte sono ridotti a zero. Solo gli Attacchi non-Magici possono essere usati contro questo Mostro. Gli Eroi che partecipano alla battaglia (inclusi quelli che non effettuano Attacchi o Attacchi Magici) forniscono comunque gli altri eventuali bonus, come quello di Luce e/o altre caratteristiche, senza alcuna modifica.
- ◆ **Magic Attack Only/Solo Attacco Magico:** solo le carte che forniscono un bonus all'Attacco Magico sono contate per calcolare il Valore d'Attacco. Devi pareggiare o superare la Salute del Mostro usando solo il tuo Attacco Magico per vincere. Gli Eroi che partecipano alla battaglia (inclusi quelli che non effettuano Attacchi o Attacchi Magici) forniscono comunque gli altri eventuali bonus, come quello di Luce e/o altre caratteristiche, senza alcuna modifica.
- ◆ **Magic Attack Required/Attacco Magico richiesto:** devi avere almeno +1 all'Attacco Magico per poter pensare di sconfiggere il Mostro. Qualunque altra combinazione di Attacco e Attacco Magico è consentita. Puoi comunque decidere di attaccare il Mostro (per metterlo in fondo al Mazzo del Sotterraneo), anche se non hai alcun bonus all'Attacco Magico.
- ◆ **Unequipped Heroes Cannot Attack/Gli Eroi non equipaggiati non possono attaccare:** gli Eroi che non sono equipaggiati non contribuiscono col loro Attacco, Attacco Magico, né con altri benefici (come anche la Luce) alla battaglia. Poiché però questi Eroi entrano nel Sotterraneo insieme agli altri, essi possono comunque essere bersaglio di Effetti di Battaglia causati dal Mostro.

CARTE DISEASE

Alcune carte ti obbligano a pescare una o più carte *Disease* (come Effetti di Sotterraneo o di Battaglia). Metti sempre le carte *Disease* così pescate direttamente nel tuo mazzo degli scarti. *Disease* non è bersaglio di Trattati dei Mostri o Effetti di Battaglia a meno che non lo specificino esplicitamente. Ogni carta *Disease* infligge -1 al tuo Valore d'Attacco o di Attacco Magico (che deve essere almeno di +1 prima di applicare la penalità). C'è una varietà di modi per sbarazzarsi delle carte *Disease*. Quando riposi, puoi per esempio decidere di distruggere una carta dalla tua mano, che può anche essere *Disease*. Alcuni Eroi e alcune carte Villaggio ti permettono di fare lo stesso. Al contrario delle altre carte, le *Disease* non sono rimosse dal gioco quando distrutte, ma rimesse nel loro mazzo per poter essere usate ancora (dato che non esiste limite al numero di carte *Disease* nel gioco). Se non ci sono abbastanza carte *Disease*, prendi una qualunque altra carta non usata durante la vostra partita e trattala come fosse una carta *Disease*. Le carte *Disease* non hanno Valore in Oro. Esse non fanno parte di nessun gruppo di carte.

TROFEI

Mentre i Mostri non offrono niente di più di Punti Vittoria o di una manciata d'Oro, alcune carte Mostro possono diventare Trofei se aggiunte al tuo mazzo dopo una battaglia vinta. Le carte con il simbolo speciale del sole sono Trofei (e non tutti sono buoni per te!). Le carte Trofeo devono essere rivelate ogni volta che si combatte una battaglia. Non devono essere equipaggiate da un Eroe, né richiedono che ci sia un Eroe presente per poterle giocare. Considera il Trofeo come se si trattasse di una qualunque carta che abbia un Effetto di Sotterraneo o un bonus al Valore d'Attacco. I Trofei possono anche garantire Luce. Una carta Mostro che ha un valore di Luce nell'icona a forma di lanterna è una carta Trofeo anch'essa. I Trofei contribuiscono a una battaglia soltanto quando sono rivelati dalla mano di un giocatore, e mai quando sono ancora semplici Mostri nella Sala del Sotterraneo.

Importante: gli Effetti di Battaglia dei Mostri rivelati dalla mano di un giocatore non sono mai applicati.

ESEMPIO – VILLAGGIO

Sue decide di recarsi al Villaggio nel suo turno. Ha una mano composta da *Barkeep/Locandiere*, *Town Guard/Guardia Cittadina*, *Lorigg Thief/Ladro Lorigg*, *Unchained/Incantenato*, *Militia/Milizia* e *Battle Fury/Furia Guerriera*.

In questo contesto, Sue può usare solo gli Effetti Villaggio delle sue carte. La prima abilità che decide di sfruttare è la prima della *Guardia Cittadina*, e cioè pescare immediatamente due carte in più, che si rivelano essere *Disease* e *Outland Slayer/Sterminatore delle Terre Esterne*. Nessuna di queste carte produce Oro; decide pertanto di usare la seconda abilità della *Guardia Cittadina*, e cioè distruggerla allo scopo di pescare altre tre carte. La *Guardia Cittadina* viene pertanto gettata nella pila delle carte distrutte, per pescare *Trainer/Addestratore*, *Torch/Torcia* e *Dagger/Pugnale*. Usa adesso l'abilità del *Locandiere*, che le permette di comprare una seconda carta in questo turno, se ne ha bisogno. Gioca quindi l'abilità dell'*Addestratore*, e distrugge così la *Milizia* guadagnando 2 Punti Esperienza. Poiché sa di avere solo un'altra *Milizia* nel mazzo, decide che sarebbe un buon momento per disfarsi anche dell'*Addestratore*, e pertanto usa la sua seconda abilità, scegliendo di distruggere l'*Addestratore* e guadagnare 2 Ori in più. Nota che l'Effetto di Battaglia sull'*Incantenato* (“Ricevi una *Disease/Malattia*”) viene ignorato, in quanto il Mostro fa ora parte della mano, e non viene invece affrontato nella Sala del Sotterraneo.

A questo punto Sue si ferma per controllare quanto Oro ha, aggiunge i 2 Ori dell'abilità dell'*Addestratore* appena usata al valore delle carte che ha ancora nella sua mano. *Ladro Lorigg* (2) + *Incantenato* (1) + *Torcia* (2) + *Pugnale* (1) + *Locandiere* (1) le danno in tutto 9 Ori. Lei vorrebbe

però acquistare una *Spada Corta (Short Sword)* per 6 e uno *Scaccia Mostro (Banish)* per 4, ma non ha abbastanza Oro. Decide quindi di effettuare un'ultima giocata prima degli acquisti, facendo uso della seconda abilità del *Locandiere* per generare 2 Ori. Poiché facendo ciò deve distruggere il *Locandiere*, non potrà tenere in conto dell'unico Oro che le avrebbe dato. Ma, con i 2 Ori ricevuti dalla distruzione della carta, riesce comunque a ottenere i 10 Ori che voleva. Con quei 10 Ori può comprare la *Spada Corta* e lo *Scaccia Mostro*, in quanto il secondo acquisto le era stato consentito proprio dalla prima abilità del *Locandiere*.

È giunto il momento di far salire di livello gli Eroi. Paga 2 XP per trasformare il *Ladro Lorigg* in *Lorigg Rogue/Brigante Lorigg*. Distrugge pertanto la carta del *Lorigg Thief* e cerca nel mazzetto dei *Ladri Lorigg* l'Eroe di livello 2, il *Lorigg Rogue*, che sistema nel suo mazzo degli scarti. Spende quindi 3 XP per far salire di livello il suo *Outland Slayer* a un *Outland Khan* di livello 3, operazione che le richiede gli ultimi XO in suo possesso. Fortunatamente, c'è ancora un *Outland Khan* che resta nel mazzetto, e può quindi impossessarsene. In caso contrario, non avrebbe potuto effettuare il passaggio di livello per lo *Slayer* e avrebbe dovuto conservare i Punti Esperienza nella speranza di riuscire a effettuare il passaggio per un altro Eroe in un turno seguente. Tutti gli XP spesi sono rimessi nel mazzetto degli XP.

Finalmente, il suo turno è terminato. Sue scarta tutte le carte che aveva in mano e ne pesca altre sei nuove.

ESEMPIO DI SOTTERRANEO

Bruce dichiara di voler scendere nel Sotterraneo. Rivela la sua mano, formata da *Disease*, *Banish/Scaccia Mostri*, *Regian Priest/Sacerdote Regian*, *Iron Rations/Razioni Energetiche*, *Thyrian Squire/Scudiero Thyrian* e *Polearm/Arma lunga*. La Sala del Sotterraneo presenta un *Blink Dog/Cane Spettrale* (Rango 1), un *Suffering* (Rango 2) e un *Uyryl Unending* (Rango 3).

Bruce inizia la preparazione alla battaglia usando l'Effetto di Sotterraneo del *Sacerdote Regian* di pescare una carta, che si rivela essere una *Milizia*. Usa l'Effetto Ripetitivo di Sotterraneo del *Sacerdote*, che gli permette di distruggere *Disease* e pescare un'altra carta. Rimette la *Disease* nel mazzetto delle carte *Disease*, e pesca una nuova carta: un'altra *Disease*! Poiché però si tratta di un "EFFETTO RIPETITIVO", può usare l'abilità quante volte gli pare. Pertanto distrugge anche questa seconda *Disease* e stavolta pesca una *Spada Corta*. A questo punto controlla le varie opzioni: può dare la *Spada Corta* al Chierico e l'*Arma Lunga* allo *Scudiero Thyrian*, ma a meno che non usi le *Razioni* sul Guerriero, non godrà del bonus maggiore all'Attacco dell'*Arma Lunga*, in quanto lo *Scudiero Thyrian* ha solo Forza 6. Inoltre, non ha bonus Luce, e non può quindi attaccare il *Blink Dog* (che non può infatti essere attaccato se il Gruppo ha Penalità Luce).

Gioca allora lo *Scaccia Mostri*, posizionando il *Cane Spettrale* in fondo al Mazzo del Sotterraneo. *Suffering* si sposta al Rango 1, *Uyryl Unending* al Rango 2 e *Kingdom*, il Mostro appena pescato, è rivelato e piazzato in Rango 3. Bruce deve distruggere una carta dalla sua mano. Potrebbe distruggere lo stesso *Scaccia Mostri*, ma vuole tenerlo. Potrebbe al suo posto sacrificare le *Razioni*, ma se lo facesse, queste non potrebbero più aiutare in battaglia. Decide allora di distruggere la *Militia*, il che significa che non sarà possibile utilizzarla in battaglia, in quanto viene immediatamente gettata nella pila delle carte distrutte.

L'ultima parte dello *Scaccia Mostri* gli permette di pescare una nuova carta: *Furia Guerriera*. La gioca subito, dando a tutti gli Eroi un +1 all'Attacco. Guardando le opzioni ancora a disposizione, può attaccare *Suffering*, che richiede un danno 6 per essere distrutto, o l'*Uyryl Unending*, che richiede invece 9 danni. Bruce non ha ancora nessun bonus Luce, e soffrirebbe quindi di un -2 all'Attacco contro il *Suffering* e di un -4 all'Attacco contro l'*Uyryl*.

C'è anche un altro problema: se attacca il *Suffering*, tutti i suoi Eroi riceverebbero -2 alla Forza. Ciò significherebbe che il suo Chierico non avrebbe più Forza sufficiente a impugnare la *Spada Corta*, e che il suo Guerriero non godrebbe più del bonus addizionale per l'*Arma Lunga*.

Se usasse le *Razioni* sul *Regian Priest*, manterrebbe equipaggiata la *Spada Corta*, ma lo *Scudiero* si assesterebbe solo sul +2 per l'*Arma Lunga*. Calcolando il tutto, si avrebbe +2 di Attacco Magico (*Sacerdote Regian*) + 4 Attacco (*Spada Corta*, usabile grazie alle *Razioni* che annullano la penalità di -2 alla Forza) +2 Attacco (*Furia Guerriera* per due Eroi) = 12 di Valore d'Attacco Totale. Anche riducendo il Valore d'Attacco di 2, può facilmente sbarazzarsi del *Suffering*.

C'è però da considerare che l'*Uyryl Unending* ha un Effetto Trofeo che Bruce vorrebbe aggiungere al proprio mazzo. Contro il Drago, non soffrirebbe alcun malus alla Forza, ma potrebbe programmare il suo piano originale di usare il bonus alla Forza delle *Razioni* sul Guerriero per ottenere di più dall'*Arma Lunga*. Contro l'*Uyryl*, avrebbe quindi +2 di Attacco Magico (*Sacerdote Regian*) + 4 Attacco (*Spada Corta*) +2 Attacco (*Scudiero*) +6 Attacco (*Arma Lunga* con le *Razioni* che portano la Forza dello Scudiero a 8) +2 Attacco (*Furia Guerriera*) = 16. Sottraendo il -4 per non avere Luce in rango 2, si ha un Valore d'Attacco Totale di 12, più che sufficiente a uccidere il Drago!

Bruce dichiara quindi di attaccare l'*Uyryl Unending*, uccidendolo e aggiungendolo al proprio mazzo degli scarti. Riceve 2 Punti Esperienza, evidenziati nel cerchietto rosso nell'angolo in basso a sinistra della carta del Mostro. In una battaglia futura, il bonus Trofeo +1 dell'*Uyryl* potrà aiutarlo a sconfiggere altri Mostri. Poiché non ha nessuna *Militia*, l'Effetto Battaglia che distruggerebbe una carta *Militia* viene ignorato. *Kingdom* si sposta in rango 2, e la Sala del Sotterraneo viene riempita nuovamente.

Alla fine, Bruce scarta tutte le sue carte e pesca una nuova mano, terminando il proprio turno.

ESEMPIO DI RIPOSO

Joe decide di riposare per un turno. In mano ha un *Disease*, due *Militia*, un *Dagger*, un *Trainer* e una *Sphinx/Sfinge*. Sceglie di distruggere la carta *Disease*. Avrebbe potuto anche distruggere una carta *Militia* al suo posto, o il *Dagger*, togliendo dal mazzo carte che non desidererebbe pescare dopo. Avrebbe anche potuto decidere di sbarazzarsi del *Trainer* o della *Sphinx*, anche se si sarebbe trattato di una scelta strategica non proprio azzeccata. Poiché ha deciso di riposare e di non visitare il Villaggio, non può usare nessuna delle due abilità del *Trainer*.

Una volta distrutta la carta scelta, scarta l'intera mano a faccia in su e ne pesca una nuova, terminando il suo turno.

VINCERE IL GIOCO

Il gioco termina quando la carta *Thunderstone* raggiunge il Rango 1 della Sala del Sotterraneo. Se hai sconfitto un mostro in Rango 1 e questo fa muovere nel posto lasciato vuoto la *Thunderstone*, la prendi immediatamente e la aggiungi al tuo mazzo! Se non è così, nessuno ha il diritto di reclamare la *Thunderstone*.

Una volta che il gioco è terminato, metti insieme tutte le carte della tua mano, dei tuoi scarti e del tuo mazzo, e ogni altra carta di cui hai il controllo. Conta tutti i Punti Vittoria riportati sulle carte collezionate durante la partita. Il giocatore che ne ha di più è il vincitore! Se c'è parità, tra chi ha pareggiato, vince chi possiede la *Thunderstone*. Se nessuno ce l'ha, tutti coloro che hanno pareggiato dividono la vittoria!

CHIARIMENTI SULLE REGOLE

EFFETTO BRECCIA

Quando un Mostro con Breccia raggiunge il Rango 1 della Sala del Sotterraneo (da qualunque rango occupasse prima), il suo Effetto Breccia viene attivato – *una volta e una volta sola* – prima che il giocatore del quale è il turno scarti la mano e metta fine al proprio turno. Ogni Effetto Breccia è differente e influenza pesantemente la partita in un modo tutto suo. Consulta il **GLOSSARIO DELLE CARTE** a fine manuale. Come già detto, gli Effetti Breccia di Mostri che si trovano in Rango 1 **prima** che il gioco inizi non contano e non si attivano.

NON PUÒ ATTACCARE

Alcuni Mostri possiedono tratti o Effetti Battaglia che impediscono a un Gruppo o a un Eroe di attaccare. Se il tuo Gruppo non può attaccare un Mostro, quest'ultimo non può essere scelto nella fase 3 di un'azione di Sotterraneo. Conseguentemente, non puoi decidere di “attaccare” il Mostro per farlo spostare sul fondo del Mazzo del Sotterraneo.

Quando un Eroe non può attaccare, non contribuisce alla battaglia in nessun modo. Ogni Effetto Sotterraneo che hai usato in fase 2 ha effetto normale, ma ogni Attacco, Attacco Magico o bonus di Luce che lo riguardi non viene calcolato.

LA REGOLA D'ORO

Se una carta, in qualunque modo, violi o ecceda una regola scritta in questo manuale, è la carta ad avere precedenza. La regola d'oro è divertente, ma va usata solo quando non si può fare altrimenti.

MEZZO ATTACCO

Alcuni Mostri sono resistenti a determinati attacchi. Ricordati di arrotondare sempre per difetto il totale dimezzato.

IMMUNITÀ

Altri Mostri sono invece semplicemente immuni ad alcuni tipi di attacco. L'immunità indica che un attacco di tipo specifico (Magico, Arma Affilata ecc.) non ha effetto alcuno sul Mostro e non viene aggiunto al Valore d'Attacco Totale.

MESCOLARE

La pila degli scarti viene mischiata solamente quando non ci sono più carte nel tuo mazzo e devi pescare carte nuove. Tutte le carte nella pila degli scarti vengono mischiate insieme.

BOTTINO

Alcuni Eroi e Mostri hanno l'abilità di *Spoil/Saccheggio*, che garantisce l'abilità di comprare **una** carta Villaggio di un tipo specifico dopo che un Mostro è stato sconfitto, come se si stesse visitando il Villaggio. *Spoils (Food)*, per esempio, ti permette di comprare una carta Cibo dal Villaggio, mentre *Spoils (Item)*, ti permette di acquistare qualunque carta Oggetto. Eroi e Mostri possono usare l'abilità *Spoils* stampata sulla loro carta solamente se sei vittorioso in battaglia.

Se guadagni più *Spoils* in un turno, puoi risolverli nell'ordine che vuoi, usando il totale di Oro garantito dalla tua mano per ogni acquisto.

Gli Eroi che non attaccano o che non possono attaccare non possono usare il loro tratto *Spoil*.

VARIANTI

Una certa quantità di varianti alla preparazione del gioco – che includono il solitario – esiste online. Controlla su alderac.com e boargamegeek.com per molte idee su come giocare a *Thunderstone*.

GLOSSARIO DELLE CARTE

Amazon/Amazzone: l'Effetto Sotterraneo di questo Eroe è un Bonus all'Attacco da aggiungere all'Attacco normale dell'Amazzone.

Archduke of Pain/Arciduca del Dolore: devi avere un Attacco Magico di almeno +1 per sconfiggere l'*Arciduca del Dolore*. Puoi comunque scegliere di attaccare l'*Arciduca*, anche senza possedere nessun Attacco Magico. Se non hai Chierici e/o Maghi in battaglia, non ci sono Effetti. Quando l'*Arciduca* raggiunge Rango 1 nella Sala del Sotterraneo, distruggi le due carte in cima a ogni mazzetto di Eroi presente nel Villaggio, *Militia* incluse.

Arcane Energies/Energie Arcane: devi pescare una carta quando usi questa Abilità Sotterraneo.

Banish/Scaccia Mostro: devi dichiarare che stai entrando nel Sotterraneo per usare *Banish*, ma non devi scegliere quale Mostro attaccherai sino a quando la Sala non viene nuovamente riempita. Se il *Banish* provoca un Effetto *Breccia* (o *Trap/Trappola*), risolvillo immediatamente. Puoi distribuire i Mostri nella Sala anche in modo da fare occupare alla *Thunderstone* il Rango 1 della Sala del Sotterraneo, facendo quindi terminare immediatamente il gioco, ma non recuperando la *Thunderstone*. Possono anche essere giocate più carte *Banish* prima di scegliere quale Mostro attaccare, ma ognuna di esse va risolta prima di poter giocare la successiva. Devi pescare una carta quando usi l'Abilità del Sotterraneo.

Barkeep/Locandiere: ogni *Barkeep/Locandiere* addizionale ti permette di acquistare una carta in più. Non guadagni il valore in Oro del *Barkeep* quando decidi di distruggerlo.

Battle Fury/Furia Guerriera: la *Militia* è considerata come un Eroe, e può quindi guadagnare un bonus all'Attacco grazie a questa carta.

Black Slime/Poltiglia Nera: se non ci sono carte *Militia* in battaglia, non c'è nessun Effetto. Le carte *Militia* distrutte restano a combattere sino alla fine dello scontro.

Blink Dog/Cane Spettrale: se hai Penalità Luce di 1 o più, non puoi scegliere di attaccare il *Blink Dog*. Conseguentemente, non avendo Luce sufficiente, non puoi scegliere di attaccare il Mostro solo per riporlo in fondo al Mazzo del Sotterraneo. Le Penalità Luce sono calcolate prima della battaglia.

Bloodskull Orc/Orc Sangueteschio: questo Mostro non possiede Effetti speciali.

Chalice Quester/Cercatore del Calice: puoi continuare a distruggere carte *Disease* e pescare carte nuove sino a quando non decidi quale Mostro attaccare.

Chalice Defender/Difensore del Calice: puoi continuare a distruggere carte *Disease* e pescare carte nuove sino a quando non decidi quale Mostro attaccare. Solo gli Oggetti (**non** Armi) che conferiscono un bonus alla Luce aumentano il Valore d'Attacco del *Difensore*.

Chalice Paladin/Paladino del Calice: puoi acquistare **una carta qualunque** dal Villaggio (incluse carte basiche e carte Eroe) dopo una battaglia vittoriosa, usando l'Oro che hai in mano.

Dagger/Pugnale: è un'Arma Appuntita. È una carta basica inclusa in ogni partita.

Darkness/Oscurità: gli Eroi che non hanno armi equipaggiate hanno Bonus d'Attacco 0, ma soffrono gli Effetti di Battaglia. Le *Militia* sono Eroi. Aumenta la Penalità Luce di 1. Le Penalità Luce sono calcolate prima della battaglia.

Deadbone Troll/Troll Ossomorto: le carte *Disease* guadagnate in battaglia vengono aggiunte direttamente al tuo mazzo degli scarti.

Disease/Malattia: ogni volta che una carta *Disease* viene rivelata, **va giocata**. Non ha effetto quando ti trovi nel Villaggio.

Dwarf Guardian/Guardia Nanica: il suo Valore d'Attacco totale se ha un'*Arma Appuntita* equipaggiata è di +4. Questo bonus è parte dell'abilità del Nano, che la mantiene anche se l'*Arma* diventa poi inutilizzabile (per esempio a causa dell'Effetto di Battaglia di un Mostro).

Dwarf Janissary/Giannizzero Nanico: se rivelato durante un'Azione di Sotterraneo, puoi acquistare una carta *Arma* dal Villaggio dopo una battaglia vittoriosa, usando l'Oro che hai in mano. Il suo Valore d'Attacco totale se ha un'*Arma Appuntita* equipaggiata è di +6.

Dwarf Sentinel/Sentinella Nanica: il suo Valore d'Attacco totale se ha un'*Arma Appuntita* equipaggiata è di +8.

Ebon Fume/Esalazione di Ebon: gli Attacchi Magici contro l'*Esalazione* non contano ai fini del Valore d'Attacco totale. Se due Eroi hanno il valore di Forza più alto (modificato), scegli tu quale distruggere. La *Militia* è considerata Eroe.

Elf Sorcerer/Stregone Elfo e Elf Archmage/Arcimago Elfo: quando un Mostro torna sul fondo del Mazzo del Sotterraneo, riempi di nuovo la Sala del Sotterraneo. Se ciò provoca un Effetto Breccia, risolvilo immediatamente. Se la *Thunderstone* si muove in Rango 1 della Sala del Sotterraneo, il gioco termina immediatamente e non recuperi la *Thunderstone*.

Faeyin: se un'Azione del Sotterraneo ti fa attaccare un Mostro di Rango 1, non aggiungere il bonus d'Attacco del *Faeyin* al tuo Valore d'Attacco totale. Se il *Faeyin* non attacca, perdi il suo bonus alla Luce.

Famine/Carestia: le carte *Disease* guadagnate in battaglia vengono aggiunte direttamente al tuo mazzo degli scarti.

Feast/Banchetto: le *Militia* sono Eroi, e guadagnano quindi bonus di Attacco e di Forza da questa carta.

Fireball/Palla di Fuoco: non hai bisogno di Eroi presenti per giocare questa carta.

Firebrand Cyclops/Ciclope Tizzone Ardente: questo Mostro non possiede Effetti speciali.

Flaming Sword/Spada Fiammeggiante: guadagni il bonus alla Luce della *Spada* solo se questa è equipaggiata da un Eroe.

Ghost/Fantasma: se non hai almeno +1 all'Attacco Magico, il Valore d'Attacco totale viene dimezzato, arrotondandolo per difetto. La Forza ridotta può portare a non riuscire più a equipaggiare alcune Armi.

Goodberries/Bacche Saporite: dopo aver calcolato il bonus d'Attacco finale di un Eroe, il suo intero bonus diventa di Attacco Magico. Le *Militia* sono Eroi, e possono beneficiare di questa carta.

Gray Ooze/Melma Grigia: se almeno un Eroe ha un'*Arma* equipaggiata (o se non ci sono Eroi presenti), non c'è alcun Effetto. Le carte Eroe distrutte restano sino a fine battaglia. Le *Militia* sono Eroi, e possono essere distrutte. Dopo una battaglia vittoriosa, potete comprare una carta *Cibo* dal Villaggio, usando l'Oro che avete in mano.

Green Blob/Blob Verde: se non ci sono carte *Cibo* in mano, non ci sono Effetti.

Grayskin Lizard/Lucertola Pellegrigia: questo Effetto di Battaglia le rende vulnerabili in battaglia. Non possiedono una pelle spessa.

Gricknack Goblin: questo Mostro non possiede Effetti speciali.

Griffon/Grifone: il bonus d'Attacco Magico è un Effetto Trofeo.

Grudgebeast/Bestia Feroce: questo Mostro non possiede Effetti speciali.

Hatchet/Accetta: è un'*Arma Appuntita*.

Haunt/Spettro: scegli un Eroe (e una qualunque *Arma* equipaggiata). Luce, Attacchi e Attacchi Magici di quell'Eroe (e relative Armi) sono ridotti a 0. Le *Militia* sono Eroi.

Harbinger/Araldo: se non ci sono carte Magia in battaglia, ignora l'Effetto. Le carte Magia distrutte restano attive sino a fine battaglia.

Iron Rations/Razioni Energetiche: puoi usare multiple *Razioni* per aumentare la Forza dello stesso Eroe. Se un Effetto Sotterraneo distrugge le *Razioni*, non puoi usarle per aumentare la Forza dell'Eroe. È una carta basica inclusa in ogni partita.

Judgement/Giudizio: puoi scegliere di diminuire l'Attacco o l'Attacco Magico per questo Effetto di Battaglia. I valori di Forza così colpiti possono causare il non poter più equipaggiare alcune Armi. Le *Militia* sono Eroi.

Kingdom: le carte *Disease* guadagnate in battaglia vengono aggiunte direttamente al tuo mazzo degli scarti.

Knightmare/Cavaliere Incubo: aumenta la Penalità Luce del Rango occupato dal *Knightmare* di 2. Le Penalità Luce sono applicate prima della battaglia. Se non ci sono **Guerrieri** in battaglia, non vi sono Effetti.

Lantern/Lanterna: questo Oggetto conferisce sempre +2 alla Luce, anche se non ci sono Eroi presenti.

Lightstone Gem/Gemma della Pietra di Luce: questo Oggetto conferisce sempre +3 alla Luce, anche se non ci sono Eroi presenti.

Lord of Death/Signore della Morte: le carte *Disease* guadagnate in battaglia vengono aggiunte direttamente al tuo mazzo degli scarti.

Lord Mortis: aumenta la Penalità alla Luce del Rango occupato da *Lord Mortis* di 2. Le Penalità Luce sono applicate prima della battaglia.

Lorigg Outlaw/Fuorilegge Lorigg e Lorigg Rogue/Brigante Lorigg: indipendentemente dalla battaglia vittoriosa o meno, tutti gli altri giocatori debbono scartare carte quando questo Eroe entra nel Sotterraneo.

Magical Aura/Aura Magica: quando giocata con un'*Arma Lunga*, l'Eroe deve ancora avere una Forza di 8 o più per ottenere il bonus di +6. **Devi** pescare una carta quando usi questo Effetto Sotterraneo.

Militia/Milizia: le *Militia* sono considerate Eroi sotto ogni punto di vista. Le *Militia* hanno Valore in Oro pari a 0. È una carta basica inclusa in ogni partita.

Mythlurian: se non ci sono carte Eroe presenti in battaglia, non ci sono Effetti. Le carte Eroe distrutte restano attive sino a fine battaglia. Le *Militia* sono considerate Eroi.

Nixie: questo Mostro non possiede Effetti speciali.

Noxious Slag/Cumulo Nauseabondo: le *Armi Appuntite* non si aggiungono al Valore d'Attacco totale contro la *Noxious Slag*. Dopo avere calcolato il totale del Valore d'Attacco Magico, dividi per

due, arrotondando per difetto.

Outland Warrior/Guerriero delle Terre Esterne e Outland Slayer/Sterminatore delle Terre Esterne: il *Cibo* distrutto da questo Effetto di Sotterraneo non può essere usato anche per guadagnare bonus alla Forza o per qualunque altro Effetto.

Outland Slayer/Sterminatore delle Terre Esterne e Outland Khan/Khan delle Terre Esterne: l'Eroe guadagna un bonus d'Attacco per ogni carta Mostro dalla tua mano rivelata prima della battaglia.

Pawnbroker/Banco dei Pegni: puoi distruggere il *Pawnbroker* insieme a un'altra carta per produrre X+5 Oro per quel turno. Quando distruggi una carta insieme al *Pawnbroker*, non aggiungere il suo relativo Valore in Oro al tuo Oro totale del turno.

Pegasus/Pegaso: il bonus d'Attacco è un Effetto Trofeo.

Polearm/Arma Lunga: un Eroe con Forza 2 può equipaggiare la Polearm per un bonus d'Attacco di +2. Un Eroe che abbia forza 8 o più guadagna invece +6.

Prince/Principe: se non ci sono **Guerrieri** in battaglia, non ci sono effetti. La Forza ridotta può portare a non riuscire più a equipaggiare alcune Armi.

Red Jelly/Gelatina Rossa: se non ci sono carte *Armi* in battaglia, non ci sono effetti. Il Bonus alla Luce è un Effetto Trofeo che si applica solo quando *Red Jelly* è una carta in mano, e **non** è un Effetto di Battaglia.

Redblade Assassin/Assassino Lamarossa e Redblade Poisoner/Avvelenatore Lamarossa: indipendentemente dalla battaglia vittoriosa o meno, tutti gli altri giocatori debbono scartare carte quando questo Eroe entra nel Sotterraneo.

Regian: puoi continuare a distruggere carte *Disease* e pescare carte nuove sino a quando non inizia la Battaglia.

Revenant/Implacabile: devi avere almeno +1 all'Attacco Magico per uccidere il *Revenant*. Gli Eroi distrutti dal *Revenant* muoiono al termine della battaglia. La Forza ridotta può portare a non riuscire più a equipaggiare alcune Armi.

Selurin: ogni Magia con un bonus d'Attacco Magico guadagna un bonus Attacco Magico di +1. Ogni Oggetto (identificato dalla parola *Item*), avente un bonus d'Attacco o meno, guadagna un bonus d'Attacco Magico di +1.

Selurin Theurge/Teurgo Selurin e Selurin Warlock/Strego Selurin: il moltiplicatore x2 del *Selurin Wizard/Mago Selurin* riguarda solo i bonus all'Attacco Magico, ed è applicato **dopo** che tutti i bonus all'Attacco Magico sono stati calcolati. Maghi multipli moltiplicano insieme il bonus (due danno x4, tre danno x8 ecc.).

Selurin Theurge/Teurgo Selurin: se l'Eroe preso in prestito è distrutto da un Effetto di Battaglia, non torna al legittimo proprietario, ma viene distrutto.

Short Sword/Spada Corta: è un'*Arma Appuntita*.

Skaladak: se non ci sono carte *Armi* in battaglia, non ci sono effetti. Le Armi distrutte restano in gioco sino a fine battaglia.

Spear/Lancia: se distruggi (lanci) la *Spear*, il bonus d'Attacco sale di +3, per un totale di +5. La *Spear* conta comunque come **equipaggiata** per l'intera battaglia, anche se la usi in questo modo.

Sphinx/Sfinge: solo gli Attacchi Magici valgono contro la *Sfinge*. Le sei carte rivelate dal tuo mazzo né sostituiscono né possono essere usate con quelle che hai in mano, e sono pescate prima che un eventuale Effetto *Breccia* o *Trap/Trappola* sia attivato. Questo è considerato un Effetto

Saccheggio.

Stone of Mystery/Pietra del Mistero: si tratta della sola *Thunderstone* presente nel gioco base. Alcune espansioni includeranno altre Pietre, ognuna coi suoi poteri. Ricordati di usare la carta *Thunderstone* nella preparazione del gioco.

Succubus: se non hai almeno +1 all'Attacco Magico, il Valore d'Attacco totale è dimezzato per difetto.

Suffering: La Forza ridotta può portare a non riuscire più a equipaggiare alcune Armi. Le carte *Disease* guadagnate in battaglia vengono aggiunte direttamente al tuo mazzo degli scarti.

Thyrian: il *Cibo* distrutto da questo Effetto di Sotterraneo non può essere usato anche per guadagnare bonus alla Forza o per qualunque altro Effetto.

Thyrian Lord/Signore Thyrian: puoi scegliere solo un Mostro da 1 o 2 PV, e non da 0 PV. Quando un Mostro è piazzato nella tua pila degli scarti, riempi la Sala del Sotterraneo. Se ciò causa un Effetto Breccia, risolvilo immediatamente. Se la *Thunderstone* arriva in Rango 1 della Sala del Sotterraneo, il gioco termina immediatamente ma tu non recuperi la *Thunderstone*. Non guadagni alcun Punto Esperienza per quest'Effetto.

Torch/Torcia: questo Oggetto conferisce sempre +1 alla Luce, anche se non ci sono Eroi presenti. È una carta basica inclusa in ogni partita.

Tormentor/Tormentatore: se non hai almeno un'Arma **equipaggiata** in battaglia, il Valore d'Attacco totale è dimezzato per difetto. Se non ci sono Chierici in battaglia, non ci sono Effetti. I Chierici distrutti restano a combattere per tutta la battaglia.

Town Guard/Guardia Cittadina: distruggendo questa carta, puoi pescare cinque carte in più dal tuo mazzo.

Trainer/Addestratore: ogni *Trainer* in mano può distruggere solo una *Militia* per turno.

Tyxr the Old/Tyxr il Vecchio: se non ci sono carte Eroe in battaglia, non ci sono Effetti. Le carte Eroe distrutte restano sino a fine battaglia. Le *Militia* sono Eroi. Quando *Tyxr* raggiunge Rango 1 nella Sala del Sotterraneo, tutti i giocatori devono scartare due carte dalla mano, compreso il giocatore del quale è il turno. Ciò avviene prima che il giocatore attivo rifornisca di nuovo la sua mano.

Unchained/Incatenato: le carte *Disease* guadagnate in battaglia vengono aggiunte direttamente al tuo mazzo degli scarti.

Uyryl Unending: se non hai almeno +1 all'Attacco Magico, il Valore d'Attacco totale viene dimezzato, arrotondandolo per difetto. Se non hai carte *Militia* in mano, non ci sono Effetti. Le carte *Militia* distrutte restano sino a fine battaglia.

Warhammer/Martello da Guerra: un Chierico che attacchi un *Doomknight* o un *Undead* con un *Martello da Guerra* guadagna un bonus totale d'Attacco di +6.

Wraith/Ombra Spettrale: se non ci sono carte *Militia* in battaglia, non ci sono Effetti. Le carte *Militia* distrutte restano sino a fine battaglia.

CREDITS

Design: Mike Elliott - **Design Supplementare e Sviluppo:** jim Pinto – **Arte e Grafica:** Jason Engle – **Regole:** William Neibling, Ryan Metzler – **Editing:** Brent Keith, Dr. Roger Giner-Sorolla – **Assistenti:** Jon Garceau, Brian Modreski, Mike Rimer, Przemysław Sołtys, Clement Tey – **Playtesters:** David Eggers, Jordan Fleming, Reilley Scott – **Playtesters Aggiuntivi:** la truppa

BGG, Jon Hall, Brent Keith, David Lepore, John Zinser – **Produzione:** David Lepore – **Senior Brand Manager:** Todd Rowland

RINGRAZIAMENTI

Mike Elliott vorrebbe ringraziare John, jim, Todd, e il resto della fantastica cricca della AEG per aver messo insieme tutte queste idee in un formidabile prodotto. Un ringraziamento speciale a Jason Engle per essere un artista così grande, prolifico e veloce.

L'AEG vorrebbe ringraziare l'affidabilità e la diligenza dei fan di Board Game Geek per averci supportato e aver contribuito a rendere *Thunderstone* un prodotto così ben riuscito.

© 2009 Alderac Entertainment Group.

Thunderstone and Alderac Entertainment Group e tutti i marchi a essi relativi sono TM e © della Alderac Entertainment Group Inc.

Tutti i diritti riservati.