

Castle Ravenloft

a cura di Roberto Travaglini

DocHolliday



INTRODUZIONE

In un tempo e un luogo antico, la magia permeava la terra e i mostri che popolano le ombre che si ammassano ai bordi della civilizzazione. In questa epoca di sotterranei e draghi, il mondo ha bisogno di Eroi. Racchiusi in vari tipi di armature e armati con spade, archi, mazze e incantesimi, questi Eroi esplorano antiche rovine, si impegnano in audaci esplorazioni, e sfidano terribili mostri. Una di queste esplorazioni porta gli Eroi in un oscuro e misterioso luogo chiamato Castello Ravenloft.

Castello Ravenloft

Il padrone del Castello Ravenloft sta per avere ospiti per cena – e tu sei invitato!

Il castello sorge sopra la foresta oscura della territorio di Barovia, che guarda in basso un triste, e spaventato villaggio circondato da una distesa senza fine di nebbia e mistero. Il padrone del castello, il conte Strahd, è un vampiro e la notte con le sue creature gli appartengono. Fin quando esisterà Strahd, Barovia e le terre circostanti non saranno mai sicure.

Un gruppo di Eroi è recentemente arrivato a Barovia, sbucati dalla nebbia per provare loro stessi a sfidare il malvagio che si emana dal Castello Ravenloft. Questi eroi hanno scelto di entrare nel castello e scoprirne i segreti che li aspettano all'interno. I pericoli sono grandi, i mostri sono mortali, e soltanto gli eroi più coraggiosi e capaci hanno una possibilità di sopravvivere – per non parlare di successo – uccidendo Strahd e i suoi servitori.

L'ingresso del castello si profila all'orizzonte. Il piano di Strahd è prossimo alla realizzazione, e il padrone del castello ha un immortale sete di sangue. Puoi riuscire ad uccidere il Conte Strahd e i Mostri che popolano il Castello Ravenloft?.

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco Dungeons & Dragon: Castle Ravenloft è un gioco avventura cooperativo. Tu e i tuoi eroi seguaci dovete lavorare in squadra per avere successo nell'avventura che vi aspetta all'interno del castello. Potrete vincere insieme o perdere insieme.

Ciascun giocatore sceglie un Eroe, che è arrivato a Barovia per scoprire i segreti del Castello Ravenloft. Scegli tra Dragonborn Fighter, Human Rogue, Dwarf Cleric, Eladrin Wizard e Human Ranger. Gli Eroi esplorano i sotterranei sotto il castello, risolvono misteri, combattono Mostri, e scoprono tesori magici.

Il gioco propone Trappole, Eventi, Mostri e Malvagi contenuti nelle stanze del Castello Ravenloft (con piccoli aiuti per voi).



VINCERE LA PARTITA

Raggiungi la vittoria completando l'obiettivo dell'avventura che stai giocando. Per esempio dovresti dover distruggere un drago malvagio in una avventura, mentre in un'altra dovresti trovare prima un manufatto magico e poi fuggire dal sotterraneo.

A meno che non sia indicato diversamente in una avventura, sei sconfitto se ogni Eroe all'inizio del turno di quell'Eroe è a 0 Hit Point e non sono rimasti segnalini Healin Surge da giocare. La partita è persa anche se esci battuto dall'avventura che stai giocando. Ogni avventura elenca i propri specifici requisiti per la vittoria e la sconfitta.

Preparazione del gioco

Per iniziare a giocare al gioco da tavolo Dungeons & Dragons: Castle Ravenloft:

- Mescola le Carte Mostro nel loro specifico mazzo. Effettua la stessa operazione per le Carte Incontro e le Carte Tesoro. Sistema questi 3 mazzi a portata di mano di tutti i giocatori.
- Dai a ciascun giocatore una carta "Sequenza del gioco" come promemoria di come si svolge il gioco.
- Sistema il dado e le figure dei vari Mostri, Malvagi ed Eroi a portata di mano.
- Scegli una avventura dal Libro delle Avventure. Se stai per giocare la tua prima partita in solitario, il miglior sistema per imparare il gioco è utilizzare la prima avventura "Fuggi dal sepolcro". Se stai per giocare la tua prima partita con gli amici, gioca la seconda avventura, "Trova l'icona di Ravenloft".
- Ciascun giocatore sceglie un Eroe tra i 5 del primo livello. Quando hai scelto un Eroe, prendi la Carta Eroe di quell'Eroe, le Carte Potere per quell'Eroe e la miniatura che corrisponde all'Eroe. Le regole presentate nell'avventura e sulle carte fanno riferimento al giocatore come "Eroe".

Effettuare i Turni

Il turno dei giocatori procede intorno al tavolo, iniziando con un giocatore scelto dal gruppo e procedendo in senso orario. Puoi anche tirare il dado e far cominciare il giocatore che ha ottenuto il numero più alto.

Il tuo turno consiste di 3 fasi, una per il tuo Eroe, una per l'Esplorazione e una Fase del Malvagio, per i Mostri e le trappole sotto il tuo controllo.

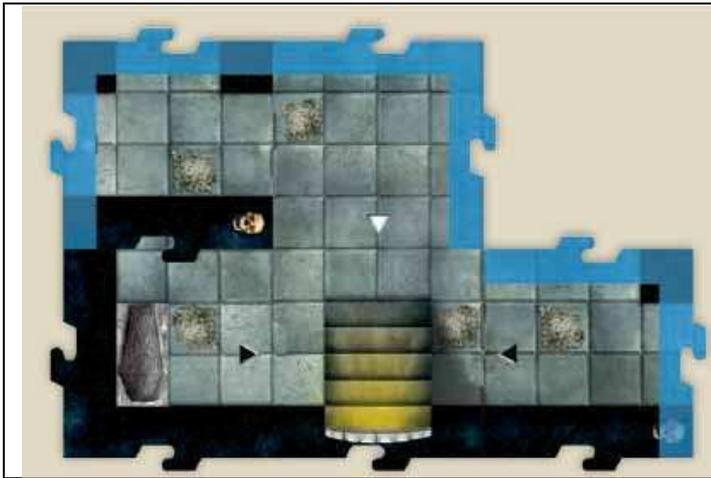
Pila delle Tessere Sotterraneo

Si utilizzano le Tessere Sotterraneo (denominate la pile delle Tessere del Sotterraneo) per costruire le cripte al di sotto il Castello di Ravenloft. Ogni volta che giochi, le cripte hanno un aspetto differente. Si dice che i passaggi labirintici sotto il castello siano senza fine. Altri pensano che la magia di Strahd ne causi lo spostamento e il movimento ogni volta che un mortale osa entrarvi.

Ogni Tessera Sotterraneo è caratterizzata da un cumulo di ossa (il quadrato dove vengono piazzati i mostri) e un triangolo bianco o nero (usate per distinguere tra una tessera più o meno pericolosa). Molte tessere hanno le mura, poche tessere hanno altri aspetti particolari e alcune tessere hanno dei nomi per distinguerle per l'uso in alcune avventure.

La Tessera Iniziale: la Tessera Iniziale è dove gli Eroi normalmente entrano nelle cripte e iniziano la loro avventura. Ha una dimensione doppia rispetto le altre tessere nella pila. La Tessera Iniziale consiste di due tessere separate che sono sempre unite; tratta ciascuna tessera come una singola tessera al fine del movimento.

Lati inesplorati: Talvolta le regole si riferiscono ad un "lato inesplorato" di una Tessera Sotterraneo. Questo è una maniera breve per indicare un lato della tessera dove puoi piazzare una nuova tessera (il lato di una tessera è aperto e non ha nessuna altra tessera accanto).



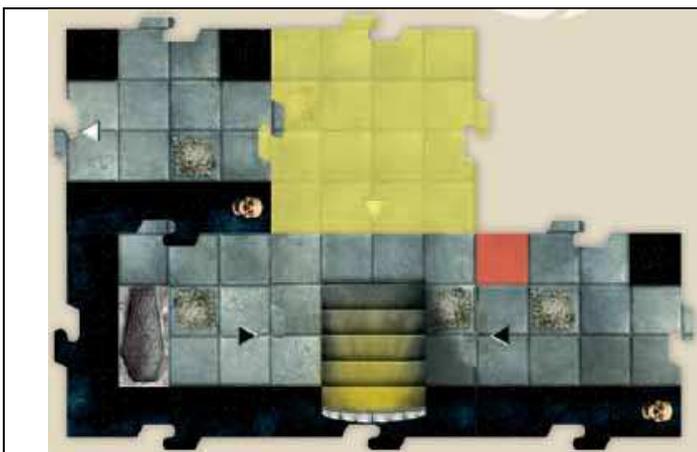
Un lato inesplorato è un lato della tessera senza un muro che non è adiacente a nessuna altra tessera. In questo diagramma ci sono 6 lati inesplorati, evidenziati in blu.

Tessere e Quadrati

E' importante comprendere la differenza tra una intera tessera e i quadrati in ciascuna tessera. Le carte del gioco fanno riferimento sia alle tessere che ai quadrati.

Una tessera è il blocco di costruzione base delle cripte del sotterraneo, pescata dalla pila delle Tessere Sotterraneo.

Un quadrato è uno degli spazi sulla Tessera Sotterraneo.



Una tessera è un componente del tabellone di gioco, evidenziato in giallo. Un quadrato è una parte di una tessera, evidenziato in rosso. La tessera iniziale è una tessera speciale: viene considerata come due tessere.

Movimento diagonale: Normalmente puoi muovere diagonalmente quando ti sposti tra i quadrati, a meno che il tuo percorso non sia bloccato. Non puoi muovere diagonalmente quando ti sposti tra le tessere. Questa è una sottile ma importante differenza. La maniera più semplice per ricordarsene è la seguente: se stai contando i quadrati, puoi muovere diagonalmente, anche tra le tessere. Se stai contando le tessere, non puoi contare diagonalmente; ti devi muovere per linee rette invece delle linee diagonali come quando conti le tessere.



Quando conti le tessere, non contare in diagonale ma conta intorno le tessere. Lo scheletro, per esempio, si trova lontano 3 tessere dal mago.

PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

Piazza la tua Carta Eroe (1° livello), le tue Carte Potere e la tua Carta Tesoro a faccia in su davanti a te.

Quando acquisisci ulteriori Carte Tesoro, piazza anche loro a faccia in su di fronte a te.

Quando acquisisci Carte Mostro e Carte Trappola, piazzale a lato della tua Carta Eroe, nell'ordine in cui le ricevi.

LA CARTA EROE

La Carta Eroe si presenta così. Le parti della Carta Eroe sono brevemente descritte qui e spiegate in dettaglio nelle pagine seguenti di questo libro.



- ❖ **Nome dell'Eroe, Razza, Classe e Livello:** questa linea mostra a che fantastica razza e classe di personaggio appartiene il tuo Eroe, così come il suo livello di esperienza (vedi pagina 14).
- ❖ **Classe dell'armatura:** il fattore di difesa dell'Eroe. Un attacco colpisce l'Eroe se è uguale o superiore a questo numero (vedi pagina 9).
- ❖ **Punti Colpo:** la salute dell'eroe. I danni riducono i Punti Colpo dell'Eroe (vedi pagina 10). Non puoi mai recuperare più Punti Colpo del tuo totale di Punti Colpo.

- ❖ **Velocità:** il numero di quadrati che l'Eroe può muovere usando una singola azione movimento (vedi pagina 7).
- ❖ **Valore dell'Impeto:** quando un eroe è a 0 Punti Colpo, si può usare un segnalino Impeto di Guarigione all'inizio della successiva fase dell'Eroe. Quando usato, l'Eroe riacquista questo numero di Punti Colpo (vedi pagina 10).
- ❖ **Abilità Specialità:** ciascun Eroe ha una Abilità Specialità, come descritto qui.
- ❖ **Poteri:** questo ti dice quante Carte Potere di ciascun tipo puoi scegliere per utilizzarle in un'avventura, così come quali Carte Potere l'Eroe ottiene automaticamente per l'uso (vedi pagina 8).

Turno del giocatore

Ciascun turno del giocatore consiste in 3 fasi. Nel proprio turno, completa queste tre fasi in questo ordine:

- **Fase dell'Eroe**
- **Fase dell'Esplorazione**
- **Fase del Malvagio**

Fase dell'eroe

Questa è la fase nella quale il tuo Eroe si muove attraverso il sotterraneo ed effettua attacchi contro i Mostri che incontri lungo la strada.

1. Se hai 0 Punti Colpo, usa un segnalino Impeto di Guarigione se disponibile (vedi pagina 10).
2. Effettua una delle seguenti azioni:
 - Muovi e poi effettua un attacco.
 - Attacca e poi muovi
 - Fai due movimenti

Quando termini tutti i passaggi della tua fase dell'Eroe, inizia la tua Fase dell'Esplorazione.

Fase dell'Esplorazione

Questa è la fase nella quale si aggiungono nuove Tessere Sotterraneo, si pescano le Carte Mostro e si piazzano i Mostri.

1. Se il tuo Eroe occupa un spazio su un lato inesplorato (vedi pagina 5) vai al passo 2.

Se non ti trovi in uno spazio inesplorato, non sei in condizione di pescare e piazzare una nuova Tessera Sotterraneo. In questo caso vai alla Fase del Malvagio.

2. Pesca una tessera Sotterraneo e sistemala con il triangolo rivolto al lato inesplorato della tessera da cui effettui l'esplorazione.
3. Piazza un Mostro nella nuova tessera (vedi la nota sotto).

Quando hai terminato tutte i passi della tua fase dell'Esplorazione, inizia la tua Fase del Malvagio.

Quando devi "piazzare un Mostro" in poche parole vuol dire che devi pescare una Carta Mostro e sistemare la figura corrispondente al Mostro sulla catasta di ossa disegnata sulla tessera appena sistemata. Se hai già la medesima Carta Mostro in gioco di fronte a te, scarta questa Carta Mostro e pesca di nuovo. Nota comunque, che è corretto pescare una Carta Mostro se un altro giocatore ha in gioco lo stesso Mostro.

Fase del Malvagio

Questa è la fase nella quale si pescano e si giocano le Carte Incontro oltre ad attivare il Malvagio (se il Malvagio è in gioco) e qualsiasi Carta Mostro e Trappola in tuo possesso.

1. Se non hai sistemato una Tessera Sotterraneo nella tua Fase dell'Esplorazione, o se hai piazzato una Tessera Sotterraneo con il triangolo nero, pesca e gioca una Carta Incontro.
2. Se il Malvagio è in gioco, attiva il Malvagio (Ci potrebbero essere più di un Malvagio in gioco, dipende dall'avventura. In questo caso attivare ciascun Malvagio, uno per volta).
3. Attiva tutte le carte Mostro e Trappola, a turno, nell'ordine in cui le hai pescate. Segui le tattiche sulla Carta Mostro per determinare come si comporta ciascun Mostro nel proprio turno. Se c'è più di un mostro con lo stesso nome esatto in gioco, attiva ciascuno di questi Mostri nel tuo turno. Così, se hai la Carta Mostro Coboldo e un altro giocatore ha la Carta Mostro Coboldo, tu attivi ambedue i Coboldi durante la tua Fase del Malvagio. Se ambedue i mostri sopravvivono fino alla Fase del Malvagio di un altro giocatore, quel giocatore attiverà di nuovo ambedue i Coboldi!

Quando hai terminato la tua Fase del Malvagio, il giocatore alla tua sinistra inizierà il suo turno.

Movimento

Durante il tuo turno, il tuo Eroe si muove attraverso la cripta sotterranea per attaccare Mostri, esplorare, e raggiungere l'obiettivo dell'avventura. Usa le seguenti regole per il movimento.

Quando ti muovi ?

Normalmente muovi durante la Fase dell'Eroe del tuo turno.

L'effetto di una Carta Potere, Carta del Tesoro o Carta Incontro può permetterti un movimento in un altro momento.

Come ti muovi ?

Il tuo Eroe si muove in accordo con la propria Velocità. La tua Velocità rappresenta il numero di quadrati di cui puoi muovere il tuo Eroe durante il tuo turno.

Pensa alla velocità del tuo Eroe come al tuo capitale di movimento. Ogni volta che muovi di un quadrato, spendi 1 punto da quel capitale. Quando non ti è rimasta più Velocità, non puoi muovere ulteriormente.

In ciascun turno, puoi spendere completamente il tuo capitale Velocità per muovere e poi effettuare un attacco. Oppure puoi muovere due volte.

- Puoi muoverti in qualsiasi direzione, compreso diagonalmente, fintantoché hai la Velocità necessaria da spendere.
- Non puoi muovere in un quadrato riempito con un muro.
- Non puoi muovere in un quadrato occupato da un Mostro
- Puoi muovere attraverso un quadrato occupato da un Eroe, ma non puoi terminare lì il tuo movimento.



Puoi muovere in qualsiasi quadrato, anche in diagonale, con poche piccole eccezioni. Non puoi entrare in un quadrato con un Mostro (A). Puoi muovere intorno ai muri ma non puoi entrare in un quadrato di muro (B). Non puoi muovere tra due muri adiacenti (C). Non puoi terminare il tuo movimento in un quadrato con un altro Eroe (D).



Se una creatura con una base più larga di un quadrato e su più di una tessera, conta come se fosse su tutte le tessere su cui è la base. Per esempio, Gravestorm il Dracolich conta come se si trovasse su tutte le tessere blu. Tutte le tessere verdi sono a una tessera di distanza da Gravestorm.

Condizione: Rallentato

Una tela di ragno circonda un Eroe, rendendo difficoltoso per l'Eroe allontanarsi. Una grossa rete viene giù dal soffitto e invischia l'Eroe nelle maglie. Questi attacchi e altri simili rallentano l'Eroe.

- Se un attacco o un altro effetto causa un rallentamento del tuo Eroe, Metti un segnalino Slowed sulla tua Carta Eroe.
- Se il tuo Eroe è rallentato, la tua velocità è ridotta a 2.
- Alla fine della tua Fase Eroe, scarta il segnalino Slowed.



Condizione: Immobilizzato

Gli artigli paralizzanti di un ghoull infettano un Eroe con una tossina mortale che blocca il suo movimento. Una trappola magica esplose in un'area gelata, congelando sul posto l'Eroe. Questi attacchi e altri simili immobilizzano l'Eroe.

- Se un attacco o un altro effetto causa un rallentamento del tuo Eroe, Metti un segnalino Immobilized sulla tua Carta Eroe.
- Se il tuo Eroe è rallentato, la tua velocità è ridotta a 0 – non puoi muovere!.
- Alla fine della tua Fase Eroe, scarta il segnalino Immobilized.



ATTACCHI

Un Eroe effettua un attacco usando sia il suo potere sia il potere di certi oggetti magici trovati tra le Carte Tesoro. I poteri dell'Eroe rappresentano l'allenamento fisico, arcani incantesimi, e pratiche divinatorie in funzione della classe dell'Eroe.

All'inizio di ogni avventura, tu scegli le Carte Potere che sono disponibili per quella avventura. Scarta le rimanenti Carte Potere. Per le tue prime avventure, usa le Carte Potere elencate nel Libro delle Avventure. Una volta presa familiarità con il gioco, puoi scegliere quali Carte Potere vuoi utilizzare.

Quando effettui l'attacco, prendi un potere tra quelli che hai di fronte a te (sia tra una Carta Potere o una Carta Tesoro) e utilizzalo come descritto nel combattimento (vedi pagina 9).

Poteri giornalieri

I poteri giornalieri rappresentano una significativa iniezione di carica fisica o di energia magica per un effetto spettacolare. Quando utilizzi un potere giornaliero, capovolgi la carta perché non potrai più utilizzarla fino a quando altre situazioni (generalmente una Carta Tesoro) ti permetterà di capovolgerla di nuovo. I poteri giornalieri rappresentano gli attacchi più potenti a cui hai accesso nel gioco.

Poteri a volontà

I poteri a volontà sono attacchi, incantesimi o divinazioni relativamente semplici. Utilizzare un potere a volontà non richiede uno sforzo speciale. È meno efficace di un potere giornaliero, così quando lo utilizzi non devi capovolgere la carta. Potrai utilizzarlo nuovamente nel tuo prossimo turno.

Poteri di utilità

I poteri di utilità sono speciali manovre che non attaccano direttamente il Mostro, ma che in cambio procurano altri vantaggi. Questi vantaggi includono mosse particolari o l'abilità di contrattaccare un Mostro. Molti di questi poteri non richiedono un'azione Attacco per essere utilizzati, ma al contrario specificano un momento alternativo per usare l'abilità. Quando utilizzi un potere Utilità capovolgi la carta perché non potrai più utilizzarla fino a quando altre situazioni (generalmente una Carta Tesoro) ti permetterà di capovolgerla di nuovo.



COMBATTIMENTO

Durante l'esplorazione della cripta sotterranea, scheletri, zombie ed altri Mostri emergono dagli oscuri recessi per contrastarti. Per completare l'avventura, lungo il tuo cammino sei costretto a combattere queste creature utilizzando gli attacchi del tuo Eroe e gli oggetti magici.

Obiettivo

Quando decidi di attaccare, prima determina che Mostro vuoi prendere di mira. Un potere specifica che Mostro puoi attaccare andando da un Mostro solamente in un quadrato adiacente fino a un Mostro distante 3 tessere.

Ricorda la differenza tra quadrati e tessere quando effettui gli attacchi (vedi pagina 5).

Ancor più importante, tieni in mente che non puoi mai tracciare una linea in diagonale tra le tessere. Se un potere ti permette di attaccare un Mostro entro 1 tessera da te, questo non include i Mostri su una Tessera Sotterraneo che è diagonale alla tua. Inoltre non puoi attaccare un Mostro entro 1 tessera dalla tua se un muro blocca completamente il percorso tra la tua tessera e la tessera del Mostro.

Classe dell'armatura

La Classe dell'Armatura di un Eroe o di un Mostro determina quanto sia difficile colpirlo. Rappresenta una combinazione dell'armatura fisica, dell'agilità e della resistenza naturale.

Bonus di Attacco

La maggior parte dei poteri di attacco e degli attacchi dei Mostri hanno un Bonus di Attacco. Un potere con un Bonus di Attacco maggiore ha maggiore facilità di colpire di uno con un bonus inferiore.

Effettuare un Attacco

Per ciascun obiettivo di un potere dell'Eroe o di un attacco del Mostro, tira il dado e sommalo al Bonus di Attacco del potere.

Se il risultato del dado sommato al bonus è uguale o maggiore della Classe dell'Armatura del bersaglio, l'attacco va a segno.

Danni

Se un attacco va a segno, provoca al mostro o all'Eroe i danni elencati. Il danno che riduce a 0 i Punti Colpo del Mostro uccide il Mostro. Il danno che non riduce un Mostro o un Eroe a 0 Punti Colpo, viene posto su quel Mostro o quel Eroe (utilizza i segnalini Punti Colpo per tenere traccia dei danni). Alcuni Mostri hanno poteri che gli permettono di guarire i danni. Molti poteri dell'Eroe ti permettono di guarire vari quantità di danni che tu o più Eroi possono subire.



Uccidere i Mostri

Se i Punti Colpo di un Mostro sono ridotti a 0, il Mostro è ucciso. Rimuovere la sua miniatura dalla tessera. Il giocatore che controlla il Mostro scarta la Carta Mostro nella Pile Esperienza (vedi pagina 14). Se più di un Eroe controlla quel tipo di Mostro, il giocatore che ha portato l'attacco scarta la carta se controlla uno di quei mostri. Altrimenti, andare in senso orario intorno al tavolo. Il primo giocatore che controlla uno di quei Mostri scarta la Carta Mostro.

Quando il tuo Eroe uccide un Mostro, pesca una Carta Tesoro (vedi pagina 13). Puoi pescare solo una Carta Tesoro per turno, indipendentemente da quanti Mostri hai ucciso durante quel turno.

Uccidere gli Eroi

Quando un eroe è ridotto a 0 Punti Colpo, prendere la miniatura dell'Eroe sulla tessera. Poni la miniatura sul suo fianco per mostrare che l'Eroe è a 0 Punti Colpo. I Mostri ignorano gli eroi atterrati, e l'Eroe non può

subire nessun danno addizionale o utilizzare qualsiasi potere o oggetti. Altri effetti, come Rallentato o Immobilizzato, sono ancora applicati all'Eroe. Se l'Eroe guarisce prima che inizi il suo turno, rimetti in piedi la miniatura – l'Eroe è ritornato in battaglia e può utilizzare i poteri e gli oggetti normalmente.

Un Eroe che inizia il suo turno a 0 Punti Colpo deve spendere un segnalino un Impeto di Guarigione. Se non sono rimasti segnalini di Impeto di Guarigione, l'Eroe perde l'avventura.

Impeto di Guarigione

Un Impeto di Guarigione rappresenta l'abilità di un Eroe di combattere strenuamente contro ogni possibilità. A dispetto del dolore e delle ferite, un eroe può spingersi avanti per continuare la battaglia. Gli Eroi iniziano il gioco con 2 segnalini Impeto di Guarigione. Questi segnalini sono una risorsa che l'intero gruppo condivide. Puoi usare i segnalini Impeto di Guarigione per ravvivare un Eroe che è stato ridotto a 0 Punti Colpo.

- Se il tuo Eroe è a 0 Punti Colpo all'inizio del tuo turno, devi usare un segnalino Impeto di Guarigione. Scarta un segnalino Impeto di Guarigione e riguadagna un numero di Punti Colpo pari al valore dell'Impeto del tuo Eroe. Subito dopo puoi effettuare il tuo turno normalmente.
- Se non ci sono disponibili segnalini Impeto di Guarigione quando inizi il tuo turno a 0 Punti Colpo, l'Eroe perde l'avventura e la partita finisce.

IL MAZZO DEI MOSTRI

Il mazzo dei Mostri determina casualmente il Mostro che attraversa il percorso dell'Eroe durante la tua esplorazione della cripta sotterranea.



Ciascuna Carta Mostro riepiloga inoltre le difese e gli attacchi di un Mostro.

- ❖ **Nome e tipo di Mostro:** questo mostra il nome della creatura e di che tipo di creatura si tratta.
- ❖ **AC:** Questo è la Classe d'Armatura del Mostro, il suo valore di difesa (vedi pagina 9)
- ❖ **HP:** Questa sono i Punti Colpo del Mostro, il valore della sua salute (vedi "Danni" a pagina 10).
- ❖ **Abilità speciali:** Se il Mostro ha delle abilità speciali, è mostrato qui.
- ❖ **Esperienza:** Questo indica quanti Punti Esperienza vale il Mostro quando lo uccidi (vedi pagina 14).
- ❖ **Tattica del Mostro:** Ciascuna Carta mostro indica le tattiche di un Mostro. Le tattiche sono un elenco che ti mostra quello che il Mostro fa quando lo attivi durante la tua Fase del Malvagio.
 - Le tattiche del Mostro sono presentate come una lista. Ogni possibile manovra per il Mostro inizia con una condizione. Se questa condizione è vera, Il mostro esegue la tattica conseguente.
 - Se la condizione non è vera, vai alla prossima condizione. L'ultima istruzione nella lista delle tattiche è una azione base che il Mostro segue se nessun'altra è vera.

- Una volta che il Mostro ha selezionato e seguito un insieme di tattiche, il turno del Mostro termina. Non continuare a verificare le rimanenti tattiche per quel turno.

IL MAZZO DEGLI INCONTRI

Il Mazzo degli Incontri rappresenta gli Eventi, l'ambiente mortale, le Trappole e altre minacce che popolano le cripte sotterranee al disotto del Castello Ravenloft. Esistono vari tipi di Carte Incontro, ciascuna con le sue proprie regole speciali. Quando peschi un Carta Incontro, applica immediatamente gli effetti.

Nota che puoi cancellare una Carta Incontri prima di applicarne i suoi effetti utilizzando i Punti Esperienza (vedi pagina 14).

Attiva l'Eroe: Alcune Carte Incontro utilizzano la frase "Attiva l'Eroe". L'Eroe manovrato dal giocatore che pesca la carta è sempre l'Eroe attivo a cui la carta fa riferimento.

Ambiente: Una Carta Ambiente rappresenta un cambiamento maggiore nelle cripte sotterranee. Dei pipistrelli potrebbero sciamare attraverso i corridoi, oppure una nuvola di nebbia fitta potrebbe aggirarsi da una stanza ad un'altra. Gli effetti di una Carta Ambiente si applicano a tutti gli Eroi. Piazza la Carta Ambiente dove ognuno possa vederla.

Se peschi un Carta Ambiente e ce n'è già una in gioco, rimpiazzala con quella nuova.

Puoi cancellare una Carta Ambiente con Punti Esperienza, proprio come qualsiasi altra Carta Incontro (vedi pagina 14). Se cancelli una nuova Carta Ambiente mentre ce n'è già una in gioco, non puoi scartare la carta che era già in gioco.

Eventi: Una Carta Evento rappresenta una situazione strana, un segno terribile o un suono, o qualche altro ostacolo che può coinvolgere il tuo Eroe. Un Evento diventa effettivo quando peschi la carta a meno che non la cancelli con i Punti Esperienza. Dopo aver risolto l'Evento, scarta la carta.

Molti Eventi sono carte gialle. Alcuni Eventi contemplano un tiro di dado di attacco contro uno o più Eroi. Gli eventi rappresentati sulle carte rosse sono chiamati Evento-Attacchi per distinguerli dagli Eventi che non includono un tiro di dado di attacco.

Trappola: Una trappola è una rete o un altro congegno meccanico piazzati nella cripta sotterranea per intrappolare l'Eroe. Ciascuna Carta Trappola ha un segnalino corrispondente. Quando peschi un Carta Trappola, piazza il segnalino della Trappola nella tessera dell'Eroe attivo. Se c'è già un'altra Trappola nella tessera, scarta la Trappola che hai appena pescato e pesca un'altra Carta Incontro.

Dopo aver piazzato il segnalino Trappola, poni la Carta Trappola davanti a te insieme alle altre Carte Mostro e Carte Trappola che hai acquisito. Quando inizi la tua Fase del Malvagio, la Trappola si attiva come un Mostro. A differenza di un Mostro, le Trappole non hanno tattiche. Al contrario, una Trappola effettua le azioni elencate sulla propria carta. Una trappola potrebbe attaccare tutti gli Eroi sulla tessera, o potrebbe attaccare l'Eroe più vicino. Una Trappola attacca esattamente come un Mostro.

Disinnescare le Trappole: Mentre un Eroe è su una tessera con una Trappola. Può tentare di disinnescare la trappola invece di effettuare un attacco. Se tiri il numero uguale o maggiore al numero indicato sulla Carta Trappola, scarta la Trappola e il suo segnalino.

IL MAZZO TESORO

Il Mazzo Tesoro rappresenta gli oggetti magici e altri oggetti preziosi che puoi trovare nascosti nelle cripte sotterranee. Strahd è contemporaneamente potente e avido, così come lo sono i suoi servitori. Quando uccidi un Mostro, tu guadagni una Carta Tesoro (in ogni caso puoi prendere solamente una Carta Tesoro per turno, anche se hai ucciso più di un Mostro durante quel turno).



Quando utilizzi una Carta Tesoro, segui le istruzioni elencate sopra di essa. La Carta Tesoro spiega anche quando puoi utilizzarla.

Esistono 3 tipi di Carta Tesoro:

Benefici: vengono giocati immediatamente e valgono fino alla fine del tuo prossimo turno. Forniscono un beneficio a tutti gli Eroi che sono in gioco. Scarta la Carta Tesoro Benefici alla fine del tuo turno successivo.

Fortune: vengono giocate immediatamente e forniscono un beneficio immediato. Se il beneficio non ha effetto, non accade nulla. Scarta la Carta Tesoro Fortuna immediatamente.

Oggetti: procurano un beneficio durevole. Quando peschi un Oggetto dal Mazza Tesoro, decidi se vuoi tenerlo per il tuo Eroe o se vuoi cederlo ad un altro Eroe. Dal momento che hai deciso che tiene l'oggetto, non puoi darlo ad un altro Eroe in seguito.

Durante la partita puoi avere benefici applicabili al tuo Eroe da diverse Carta Tesoro. Per Esempio, puoi usare un Beneficio, una Fortuna e un Oggetto per incrementare il bonus a un lancio di dado per un attacco per potenziare un singolo attacco.



PUNTI ESPERIENZA

Gli Eroi acquisiscono Punti Esperienza uccidendo Mostri. Quando uccidi un Mostro, l'Eroe che controlli mette la Carta Mostro nella Pila Esperienza dell'Eroe. Ciascuna Carta Mostro elenca i Punti Esperienza che fornisce. Maggiore è la forza del Mostro, maggiore sono i Punti Esperienza che fornisce.

Gli Eroi possono spendere Punti Esperienza in 2 maniere:

- Per cancellare Carte Incontro
- Per passare di Livello

Cancellare le Carte Incontro

Cancellare una Carta Esperienza rappresenta l'utilizzo di una forte esperienza acquisita in combattimento per evitare un pericolo. Per esempio, ti accorgi di una trappola e la disinnesci prima che si attivi, o eviti un Evento prima che ti arrechi danni.

Quando peschi una Carta Incontro, puoi spendere fino a un massimo di 5 Punti Esperienza (un numero di Carte Mostro dalla Pila Esperienza dell'Eroe per un totale di 5) per cancellarla. Le carte che scegli devi dare il totale di 5 (o più) Punti Esperienza, e non puoi utilizzare nessun punto in eccesso durante lo svolgimento del turno. Scarta le carte dopo averle spese.

Quando cancelli una Carta Incontro, scartala ed ignorane gli effetti. Puoi cancellare una carta solamente quando la peschi. Dal momento che la carta entra in gioco, non puoi cancellarla in un turno successivo.

Esempio: Tu hai 3 Mostri che valgono 3 di Esperienza e un Mostro che vale 2 Esperienza nella Pila Esperienza dell'Eroe. Se vuoi cancellare una Carta Incontro, dovresti spendere una Carta Mostro da 3 punti e una Carta Mostro da 2 punti. Questo ti lascerebbe con 2 Carte mostro da 3 punti. Se poi vuoi cancellare un'altra Carta Incontro, dovresti spendere le 2 Carte Mostro da 3 punti. Anche se hai un totale di 6 Punti Esperienza e hai necessità di spenderne solamente 5, tu non hai il giusto assortimento di carte per fare esattamente 5. I punti extra vanno perduti e ambedue le carte vanno scartate, sempre se vuoi ancora cancellare la Carta Incontro.

Crescere di Livello

Quando un Eroe tira un 20 naturale mentre effettua un tiro di dado per un attacco o per disinnescare una trappola, quel giocatore può scegliere di spendere 5 Punti Esperienza per diventare di 2° livello. Crescere al 2°

livello aumenta i vostri Punti Colpo di 2, e la tua Classe di Armatura e il Valore dell'Impeto di 1. Ti permette anche di scegliere un nuovo Potere Giornaliero, e di guadagnare la speciale abilità di effettuare attacchi critici (come mostrato sulla Carta Eroe).

Inoltre al tiro di dado di 20 naturale, anche la Carta Tesoro Crescere di Livello offre l'opportunità di far crescere di livello il vostro Eroe.

REGOLE PER LE SUCCESSIVE AVVENTURE

Dal momento che hai giocato le prime due avventure e sei pratico delle regole, prova le rimanenti avventure del Libro delle Avventure. Di seguito ci sono alcune regole per le partite successive.

Scegliere le Carte Potere

Dopo aver meglio compreso il gioco, non sei obbligato a prendere le Carte Potere suggerite per il tuo Eroe come elencato nella controcopertina del Libro della Avventure. Ogni Carta Eroe di 1° Livello ti dice quanti poteri di ciascun tipo puoi prendere – puoi scegliere tra due buoni metodi per selezionare esattamente quali tra le Carte Potere giornaliero, Potere a volontà o Potere giornaliero scegliere per ogni particolare avventura. Il tuo gruppo può decidere insieme sul metodo da utilizzare oppure ogni giocatore può decidere il metodo da utilizzare.

Per un gioco leggermente più facile, vai avanti e scegli le carte Potere che vuoi. Con questo sistema puoi ottenere il perfetto equilibrio dei poteri e conoscerai esattamente cosa aspettarti dal tuo Eroe.

Per un gioco leggermente più difficile, scegli le tua Carta Potere in ciascuna categoria casualmente. Avrai il divertimento di capire come ottenere il massimo da sorprendenti combinazioni di poteri utilizzando questo metodo di selezione.

Rendere le Avventure più meno difficili

Per rendere una avventura più complicata, riduci il numero dei segnalini dell'Impeto di Guarigione disponibili a 1.

Per rendere una avventura più facile, aumenta il numero dei segnalini dell'Impeto di Guarigione disponibili a 3.