

# Castle Ravenloft

## Regole Avanzate

### INTRODUZIONE

Ora che hai giocato il gioco standard, forse hai ancora voglia di provare qualcosa di un po' più complesso. Queste Regole Avanzate hanno lo scopo di valorizzare ciò che è già presente, aumentando il livello strategico coinvolto e permettendo (si spera) un più profondo livello di esperienza e godimento.

Queste regole sono state tratte da molte fonti. Sono state ispirate dal classico Dungeons and Dragons, varianti postate online, e idee personali. Tali norme sono pensate per essere utilizzate in aggiunta al gioco base, non una completa sostituzione. Se qualcosa non è compreso in queste regole, si prega di fare riferimento al manuale originale per chiarimenti.

Eventuali violazioni di Copyright non sono l'intento di questo manuale che è fatto esclusivamente per aggiungere divertimento ad un gioco già ottimo.

### SOMMARIO DEI CAMBIAMENTI AL GIOCO

Questi sono i cambiamenti che vengono utilizzati nelle Regole Avanzate; sono sempre sostituite dalle regole speciali dello scenario o di specifiche carte. Istruzioni dettagliate nella lista seguente

1. Puoi creare un nuovo personaggio.
2. La possibilità di salire di livello dal 1° al 9° livello
3. Gli Eroi hanno un numero illimitato di "Azioni Libere" che possono effettuare durante la propria Fase dell'Eroe
4. Gli Eroi generalmente iniziano con 1 segnalino Impeto di Guarigione ciascuno che non può essere messo in comune (ma può essere condiviso)
5. Gli Eroi possono dare gli oggetti agli Eroi adiacenti nel corso di una Azione Libera nella propria Fase dell'Eroe
6. Se l'Eroe di un Giocatore muore, gli altri Giocatori possono continuare l'Avventura
7. Al posto di 1 carta Mostro, pescare un segnalino Mostro per determinare il numero dei Mostri sulla Tessera
8. Iniziativa: Freccia Bianca per l'Eroe, Freccia Nera per il Mostro
9. L'Esplorazione non pone fine alla Fase dell'Eroe se quest'ultimo ha l'iniziativa
10. Le carte Incontro vengono pescate quando si piazza una Tessera con la Freccia Nera oppure se non hai né esplorato né attaccato durante la propria Fase dell'Eroe
11. Aumentare la difficoltà per gli Eroi di Livello Elevato (dal 6° in poi)

### AZIONI LIBERE

Gli Eroi hanno un numero illimitato di "Azioni Libere" che possono essere effettuate durante la propria Fase dell'Eroe. Queste sono azioni specificate normalmente (ma non sempre) nello scenario che non contano come attacco o movimento.

Per Esempio: Utilizzare un segnalino Impeto di Guarigione, raccogliere l'Icona di Ravenloft (Avventura 2), dare un oggetto ad un eroe adiacente ecc.

Ogni azione che il vostro Eroe può effettuare e che non conta come attacco e movimento può essere considerata una Azione Libera.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

I giocatori possono scegliere di utilizzare uno dei personaggi pre-generati inclusi nel gioco-base o possono creare il proprio personaggio utilizzando una Scheda Personaggio in bianco in fondo; varianti sui personaggi sono anche disponibili in rete.

Un Personaggio viene creato compilando il Nome, la Razza/Classe, e altre informazioni sulla scheda.

Le combinazioni Razza/Classe sono: Human Rogue, Human Ranger, Dwarf Cleric, Dragonborn Fighter, and Eladrin Wizard: ogni Razza può essere combinata con qualsiasi Classe, tuttavia, il Dragon's Breath può essere utilizzato solo dalla razza Dragonborn, mentre il Fey Step solamente dalla Razza di Eladrin. Ulteriori esempi di combinazioni di Razza/Classe sono reperibili in rete.

Usa le statistiche di 1° livello al momento di compilare il Character Record Sheet in bianco. Sentitevi liberi di tracciare il profilo del tuo nuovo personaggio, o utilizzare un software di editing per aggiungerne uno nell'apposito spazio.

Gli Eroi iniziano con 1 segnalino Impeto di Guarigione ciascuno all'inizio di ogni avventura se non diversamente specificato dallo scenario. L'Impeto di Guarigione non viene messo in comune, ma può essere "dato" a un Eroe adiacente morto. Un eroe con 0 Punti Colpo e senza segnalini Impeto di Guarigione rimanenti può utilizzare all'inizio della propria Fase dell'Eroe un segnalino Impeto di Guarigione di un Eroe adiacente come se fosse il proprio. Non vi è alcun limite di tempo per quando questo deve accadere. L'Eroe giace semplicemente a terra inconscio e ferito, in attesa di essere rianimato.

Ricorda: gli Eroi che raggiungono il 6° livello iniziano con 2 segnalini Impeto di Guarigione.

## LIVELLO

I personaggi iniziano al 1° livello salvo se indicato diversamente prima di giocare. I personaggi possono aumentare il loro livello pagando 6 Punti Esperienza come singola Azione Libera in qualsiasi momento durante la propria Fase dell'Eroe.

Registrare il livello del personaggio nella parte inferiore del Character Record Sheet. I miglioramenti dei livelli avanzati sono elencati di seguito. I Poteri aggiuntivi devono essere scelti tra quelli disponibili per la propria Classe. I Giocatori possono mantenere il loro livello dalle precedenti avventure, ma tutti i tesori vengono venduto o dato via alla fine di ogni scenario: è costoso mantenere il tuo stile di vita eroica!

<u>Livello</u>	<u>Miglioramento</u>
2	+1AC, +2HP, +1HP al Valore dell'Impeto, scegliere 1 carta Potere Giornaliero addizionale
3	Scegliere 1 carta Potere a Volontà addizionale e 1 carta Potere di Utilità addizionale
4	+2HP
5	Scegliere 1 carta Potere Giornaliero addizionale o 1 carta Potere di Utilità addizionale
6	L'Eroe guadagna immediatamente 1 segnalino Impeto di Guarigione addizionale e inizia la nuova avventura con 2.
7	+1AC
8	Scegliere 1 carta Potere a Volontà addizionale o 1 carta Potere di Utilità addizionale
9	L'Eroe guadagna accede a TUTTI i Poteri della loro classe

## ESPLORARE IL SOTTERRANEO

A differenza del gioco-base, nelle Regole Avanzate la Fase dell'Eroe non termina sempre quando inizia la Fase dell'Esplorazione. Se un Eroe arriva a un lato inesplorato e vuole esplorare, pesca una tessera del Sotterraneo come di norma. Se la tessera ha una Freccia Bianca, l'Eroe può continuare il proprio movimento nella nuova tessera e può attaccare un Mostro incontrato (se ne ha la capacità). L'Eroe ha l'iniziativa e la utilizza per sorprendere i Mostri.

Invece, se la Tessera ha una Freccia Nera, l'Eroe rimane sorpreso dall'improvvisa comparsa dei Mostri e la Fase dell'Eroe termina quando viene piazzata la Tessera. In questo caso, i mostri hanno l'iniziativa. Piuttosto che pescare semplicemente una Carta Mostro per ciascuna Tessera, pescare un segnalino Mostro a caso per determinare il numero di Mostri presenti, da 0 a 3. Se non deve essere piazzato nessun Mostro nella Tessera, l'Eroe dovrebbe fermarsi a causa di un Incontro (se presente). In ogni caso, un Eroe può esplorare una sola Tessera per turno.

Le Carte Incontro vengono normalmente pescate quando un Eroe piazza una Tessera con la Freccia Nera oppure se l'Eroe termina la propria Fase dell'Eroe sulla tessera ma non effettua una Esplorazione o effettua un attacco durante quel turno. Un Eroe senza disponibilità di segnalini Impeto di Guarigione (o senza compagni disposti a cederne uno) e ha 0 Punti Colpo, muore.

Se l'Eroe di un Giocatore muore, gli altri Giocatori possono continuare l'avventura. Non ci sono ragioni per cui il resto del gruppo debba rinunciare, a meno che non sia specificato nello scenario. Un Giocatore con il proprio Eroe morto può scegliere di partecipare allo scenario con un nuovo Eroe, o assumere il controllo dei Mostri se gli altri Giocatori accettano.

## ADEGUARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Ovviamente gli scenari inclusi nel gioco saranno molto più facili per i personaggi di livello superiore. Il gioco di base è stato progettato solamente per Eroi di 1° e 2° livello.

Questo può soddisfare alcuni giocatori che trovano il gioco è troppo difficile. Tuttavia, per modificare la difficoltà del gioco considerare queste modifiche facoltative: per rendere le cose più facili per personaggi di livello inferiore, ridurre il numero dei segnalini "3 Mostri". Per rendere le cose più difficili, ridurre il numero dei segnalini "0 Mostri". Per ogni Eroe di 6° livello, includere 1 segnalino Malvagio nella pila dei segnalini Mostro estratti in maniera casuale. Quando personaggi di alto livello (6° o superiore) sono costretti ad attaccarsi l'un l'altro (a causa di eventi/tattiche del Mostro), dovranno utilizzare un Potere Giornaliero, se disponibile.

Inoltre, i Mostri istintivamente percepiscono il potere degli Eroi.

Pertanto, essi vanno alla caccia dei personaggi di livello più elevato in modo più efficace. Quando attaccano o muovono verso Eroi di 6° livello o superiore, i Mostri possono considerare le Tessere in diagonale come se fossero "entro 1 Tessera". Cioè, possono muoversi in diagonale quando si spostano tra le Tessere, ma solo in relazione agli Eroi di 6° livello o superiore. Questo rende la strategia del "kiting" molto difficile. Gli Eroi Epici raramente girano in tondo per tentare di sfuggire da mostri!

Si raccomanda inoltre che i Giocatori tentino di posizione i nemici nella maniera più vantaggiosa (per il Mostro), piuttosto che a beneficio del Giocatore.

Inoltre, non è consigliabile giocare avendo più di 3 Eroi di alto livello tutti insieme. Certo, anche 2 Eroi al 9° livello potrebbe facilmente gestire la maggior parte delle avventure.

## CONSIGLI FINALI

Questo è tutto. Con queste regole sarai limitato solamente dalla tua immaginazione ... fino ad arrivare 9° livello. Così si ottiene dal gioco tutto ciò che ci si investe e quindi con un piccolo sforzo si può percorrere un lungo cammino verso un divertimento sempre più grande.

Prova a creare un Personaggio! Dagli un tocco personale. Prova a dar loro la vita, creando la storia man mano che giochi. Se un eroe muore, è una triste occasione. Ma a differenza della vita reale, si può sempre ricominciare con uno nuovo. Prova a giocare vari Scenari di fila. Il tuo Eroe crescerà man mano che l'epica storia si dispiegherà. Provate

alcune delle eccellenti varianti delle avventure pubblicate in rete, ce ne sono ogni giorno di più. E soprattutto, buon divertimento. Se qualcosa non funziona o non funziona come vorreste, cambiatelo!

Disclaimer: Il presente Manuale è stato realizzato dall'Autore per gli appassionati di Castle Ravenloft e per la distribuzione attraverso Boardgamegeek.com.

Esso è destinato per scopi di intrattenimento e non riconducibili alla Wizards of the Coast in alcun modo. Per informazioni o commenti, inviare un messaggio a Psykoduck su [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com).

Grazie a NinjaDorg e altri materiali per modello. © 2010. V.2

### Character Record Sheet in bianco

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
			HP

**Name:**

**Race/Class:**

**Special Ability:**

**Powers:**

**Level:** \_\_\_\_\_

© 2010 Wizards of the Coast LLC

Esempio di Dragonborn Fighter di 9° livello

Name: **Draxus the Bold**

Race/Class:

**Dragonborn Fighter**

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
<b>19</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>6 HP</b>

**Special Ability:**

**DEFENDER:** You protect your friends. While another Hero is on the same tile as you, he or she gains a +1 bonus to Armor Class.

**Powers:**

Dragon's Breath  
All At-Will Fighter powers  
All Utility Fighter powers  
All Daily Fighter powers  
Begins play with 2 Healing Surges

Level: **9<sup>th</sup>**

© 2010 Wizards of the Coast LLC