

S SIDESHOW

GAME RULES

PROJECT
RAYGUN



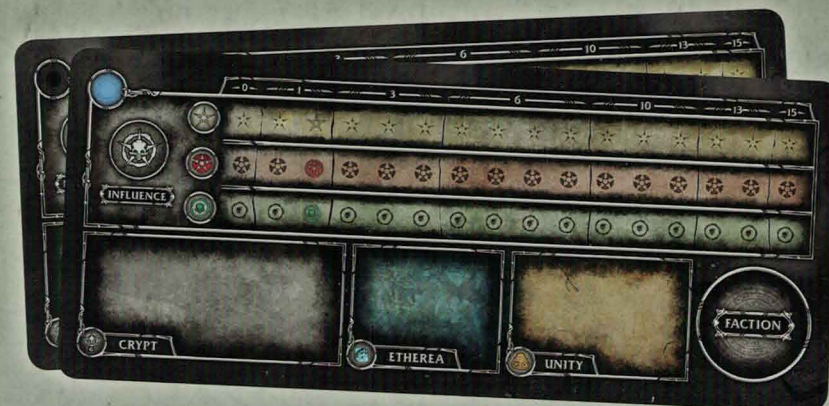
COURT OF THE DEAD

— MOURNERS CALL —

COMPONENTS



1 PLANCIA DI GIOCO



5 PLANCE GIOCATORE



60 SEGNALINI UNITA'



39 CARTE MOURNER



17 CARTE CORTE



6 39 CARTE WALLOWS



15 CARTE WALLOWS



5 CARTE RIFERIMENTO

COMPONENTS



**1 DEATH
FIGURE**

First player marker



**1 MALAVESTROS
FIGURE**



**1 DEMITHYLE
FIGURE**



**1 KIER
FIGURE**



**1 ODIUM
FIGURE**



**5 RAKER
FIGURES**



20 FIGURE GILDA DELLE OSSA

(10 Mortis Knighthood, 10 Council of Osteomancy)



20 FIGURE GILDA DELLA CARNE

(10 Shroudrievies Coven, 10 Conclave of Shadows)



20 FIGURE GILDA DELLO SPIRITO

(10 Gravedancer's Circle, 10 Dreadsbane Order)



60 ETHEREA PIECES



**30 SEGNALINI PER IL TRACCIATO
DELLE GILDE**

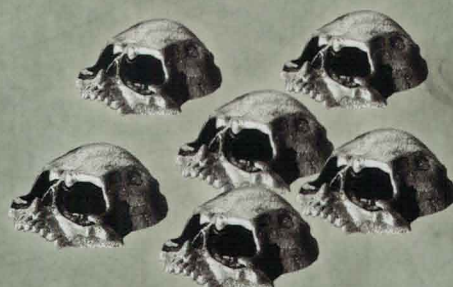


50 BASI PER LE FIGURE



15 SEGNALINI FAZIONE

(5 Ossa, 5 Carne, 5 Spirito)



**17 TESCHI PER I
TRACCIATI DELLE FAZIONI**



**1 SEGNALINO
DREADSBANE**



5 DICE

CONCETTI CHIAVE

PLANCIA DI GIOCO

La plancia rappresenta la mappa della città di Illverness, la capitale del Mondo Sotterraneo. La città è divisa in 12 luoghi, ognuno di questo è controllato da una fazione: quella delle Ossa, della Carne o dello Spirito. La città è circondata dalle Wallows, lande imprevedibili e selvagge. Sulla plancia principale vi sono 3 tracciati per tener conto di altrettanti aspetti importanti del gioco. Questi sono i tracciati del Sospetto Celeste, quello della minaccia della Morsa del Terrore e il tracciato delle Gilde.



TRACCIATO DELLE GILDE

Il tracciato delle Gilde è utilizzato per tener conto di quante figure possiede ciascun giocatore per ogni tipo di Gilda. Quando un giocatore guadagna una nuova Figura di una Gilda deve avanzare il corrispondente segnalino di uno spazio sul relativo tracciato. Allo stesso modo quando un giocatore rimuove per qualsiasi motivo una Figura dalla plancia dovrà diminuire di uno spazio il relativo tracciato.


Il tracciato aiuta tutti i giocatori a capire chi possiede la maggior influenza in ciascuna Gilda e renderà semplice la risoluzione delle abilità di ciascuna al momento opportuno durante il turno di gioco.

Nota: Nonostante ciascuna Gilda abbia solo 5 spazi, un giocatore può reclutare più di 5 Figure di un particolare tipo. In questo caso il segnalino viene lasciato nello spazio più alto (destra). In tale situazione non vi saranno abbastanza figure nella riserva perchè un altro giocatore possa pareggiare o superare quella maggioranza in quella gilda.



CONCETTI CHIAVE

TRACCIATO DEL SOSPETTO CELESTE

L'icona del Sospetto Celeste () viene utilizzata per indicare quali azioni ed eventi effettuate dai giocatori causano l'innalzamento o la diminuzione dell Sospetto.



Attirare troppo sospetto potrebbe innescare una guerra troppo prematura con l'Inferno e il Paradiso... Il Mondo Sotterraneo non può permettersi una guerra che non potrebbe vincere.


Per questo motivo, tutti i giocatori devono cooperare per tenere il livello del sospetto sotto controllo. Con l'innalzamento del Sospetto Celeste i giocatori saranno costretti a pagare una Decima in Ethera più alta, per assicurarsi che Paradiso e Inferno rimangano distratti nell'eterna guerra tra di loro.

QUANDO IL SOSPETTO RAGGIUNGE IL LIVELLO 10

Se un giocatore provoca la salita del Sospetto al livello 13, quel giocatore dovrà respingere un Inquisitore Celeste, e questo viene rappresentato dalla perdita di 3 Punti Unità, che saranno così rimossi dal gioco.

Se quel giocatore non dovesse avere 3 punti Unità, dovrà pagare la differenza usando i punti Influenza delle fazioni. Dopodichè il segnalino del Sospetto verrà riportato al livello 12 e il gioco proseguirà.

TRACCIATO DELLA MORSA DEL TERRORE

L'icona della della Morsa del Terrore () viene utilizzata per indicare quali azioni ed eventi effettuate dai giocatori causano l'innalzamento o la diminuzione della Minaccia



QUANDO LA MORSA DEL TERRORE RAGGIUNGE IL LIVELLO 10

Se sul tracciato viene raggiunto il livello 10 il giocatore/giocatori che l'hanno provocato devono:

-perdere una carta Mourner con la relativa Figura di Gilda ad essa associata.. E' il giocatore alla loro sinistra che seleziona quale carta perderanno

-In aggiunta anche tutti gli altri giocatori (che non hanno provocato il raggiungimento del livello 10) perderanno una miniatura dalla stessa Gilda.

- La carta viene rimossa del gioco e la Figura ritorna nella riserva

-Infine il segnalino della minaccia torna al livello 9 e il gioco prosegue



The Celestial Realms of Heaven and Hell are two corrupt sides of the same vile coin. They have two things in kind:

Their myopic thirst for power, and their ever-increasing need for Ethera.

The Underworld also runs on Ethera, and it's possible to skim some off of the harvest of the Mortal Realm, so long as you meet the celestial tithe.

However, as the Underworld grows more powerful, the Celestial Suspicion meter will increase.



Make no mistake, plotting a rebellion against the celestial powers is fraught with risk.

And there is no greater danger than the dark pull of the Dreadgrip:

The destructive nature within every mourner that is constantly striving to be unleashed through the wanton use of power.

Triggering the Dreadgrip has catastrophic results for all mourners.

The Dreadgrip Threat meter represents the looming threat of the Dreadgrip. Players must work together to keep the Dreadgrip threat at bay.

CONCETTI CHIAVE

PLANCIA DEL GIOCATORE



CARTE CORTE

Le carte della Corte rappresentano i più potenti e influenti personaggi del gioco, tra i quali la Morte stessa. Ciascuna carta ha due possibili azioni tra cui scegliere. Quando viene giocata una di queste carte è possibile scegliere quale delle due azioni effettuare ma non entrambe.



THE COURT OF THE DEAD, MOURNERS AND GUILDS

Death created his Court of the Dead under the guise of helping him to harvest souls from the Mortal Realm for the celestials.

But, in truth, in secret, this select council of generals, spies, administrators, his oracle, and his Queen, leads the three Underworld Factions.

The Court of the Dead is imperfectly dedicated to liberate mourner and mortal alike.

CONCETTI CHIAVE

CARTE MOURNER

Le carte Mourner vanno separate nei 3 mazzi fazione. Queste carte danno ai giocatori che le controllano speciali abilità.

- Tutte le volte che un giocatore ottiene una carta Mourner, dovrà pescare le prime due carte dal mazzo fazione scelto e decidere quale tenere e quale rimettere in fondo al mazzo.
- Alcune carte hanno abilità che si attivano istantaneamente e sono usate una volta sola, altre potrebbero essere attivate una volta per turno volontariamente durante la fase azione e infine altre ancora vengono attivate 'automaticamente' quando si verificano certe condizioni e/o durante certe fasi del gioco.

Nota: potrebbe essere conveniente per i giocatori ordinare le proprie carte secondo le fasi in cui vengono/possono essere attivate.

- Ciascuna carta Mourner è accompagnata dalla sua relativa Figura della Gilde. Quando un giocatore mette una carta in gioco prenderà anche la Figura indicata.
- La Figura messa così in gioco sarà completamente indipendente dalla carta associata. Così se una delle due (Carta o Figura associata) dovesse venire rimossa dalla plancia l'altra non sarà coinvolta, a meno che non venga esplicitamente indicato.



FIGURE DELLA GILDA

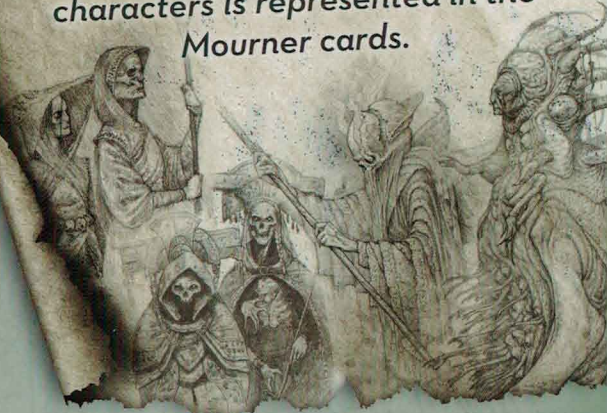
Le figure rappresentano sei delle tante Gilde che sono presenti nel Sottomondo.



MOURNERS

The Court of the Dead may be the most powerful beings in the Underworld, but their power is continually supported and eroded by a shifting cast of skilled and devious mourners.

A slice of this macabre cast of key characters is represented in the Mourner cards.



C'E' UNA QUANTITA' LIMITATA DI BASI, CARTE MOURNER E FIGURE DELLA GILDA.

Se un giocatore non ha sufficienti basi colorate nella riserva non potrà reclutare figure addizionali e di conseguenza non potrà pagare il relativo costo in Ethera.

Quando un giocatore pesca una carta Mourner ed è rimasto senza basi, tiene la carta ma non aggiunge la figura.

Se un giocatore avesse diritto a pescare una carta Mourner ma il relativo mazzo fazione è esaurito non otterrà né la carta né la figura associata.

Se un giocatore ha basi a disposizione ma la figura che gli spetta di una fazione specifica è esaurita non ottiene la figura.



FIGURE SPECIALI

Demithyle, Kier e Odium sono figure speciali che vengono attivate dalle loro rispettive carte Corte. Ciascuna di loro appartiene ad una fazione ma non ad una Gilde.

Vedi la sezione sulle Carte Corte a pagina 16 di questo manuale per i dettagli.



CONCETTI CHIAVE

DEATH - THE ALLTAKER

Nel Mondo Sotterraneo, Death (la morte) è conosciuto come colui che prende tutto. La figura della Morte indica il favore che si riceve in quel momento del gioco.

Questa figura ed il suo relativo vantaggio si ottiene tutte le volte che un giocatore gioca dalla sua mano la carta corte della Morte. Il giocatore che controlla la Carta e quindi la figura della Morte può utilizzarla una volta per turno per vincere un qualsiasi pareggio per un luogo o per una gilda durante la fase della risoluzione.

La figura della Morte non può essere usata per spezzare i pareggi per la carte *Ulterior Motives* alla fine del gioco, o per qualsiasi altro motivo, come ad esempio per le offerte in parità della decima celestiale.



SET-UP

SET-UP DELLA PLANCIA

Piazza **segnalini Unità** nello spazio riserva delle Unità

5 Giocatori = 40
4 Giocatori = 35
3 Giocatori = 30
2 Giocatori = 25

Metti da parte i segnalini inutilizzati, potrebbero tornare utili durante il turno finale del gioco.

Per una partita più lunga aggiungi 5 segnalini Unità extra alla riserva.

Piazza la plancia con la città di Ilverness al centro del tavolo.

Mescola le **Carte Corte** e piazzale coperte nell'apposito spazio

Mescola le **carte Wallows** e piazzale coperte nell'apposito spazio sulla plancia.

Piazza la **figura di Malavesteros** a lato della plancia

Sistema le **figure delle Gilde** a lato della plancia vicino ai rispettivi mazzi delle fazioni.



Metti i **pezzi di Etheria** nello spazio apposito sulla Plancia

Piazza un **segnalino** nello spazio zero dei **Tracciati del Sospetto Celeste** e della **Morsa del Terrore**.

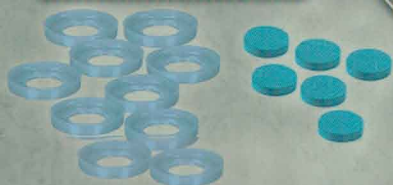
Dividi i mazzi delle **Carte Mourner** per fazione e separa le **carte di partenza** (quelle con il simbolo di uno stendardo in alto a destra) e mettile da parte. Mescola le carte rimanenti e piazzale coperte negli appositi spazi sulla plancia, divisi per fazione.

SET-UP

PLAYER SET-UP

Ciascun giocatore prende una plancia giocatore.

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende le 10 basi colorate corrispondenti e i 6 dischetti per il tracciato delle gilde.



Prendere 3 segnalini da usare per i tracciati influenza delle fazioni sulla propria plancia di gioco e posizionarli sugli spazi appositi marcati dai simboli.

Il giocatore più anziano prende la figura della Morte e sarà il primo giocatore per il turno 1.



Ciascun giocatore prende due pezzi di Ethera e li piazza nello spazio apposito sulla propria plancia.



SCEGLI IL TUO ULTERIOR MOTIVE E DICHIARA LA TUA FAZIONE.



Separare le carte Ulterior motives in base alle 3 fazioni (Ossa, Carne e Spirito).

Nota: Se stai giocando con meno di 5 giocatori rimuovi la carte che hanno l'icona 5-giocatori nell'angolo in basso a sinistra.

Mescolare e distribuire una carta per mazzo a ciascun giocatore, in maniera tale che ognuno abbia una carte di ogni fazione.



Ciascun giocatore prende 3 segnalini fazione di metallo, uno per tipo.



I giocatori segretamente guardano le loro carte e decidono quale carta Motives tenere.

Le altre due saranno scartate e rimesse nella scatola. Una volta che tutti i giocatori avranno scelto la propria carta prenderanno il segnalino della fazione corrispondente e lo piazzeranno nello spazio apposito sulla loro plancia.

Questa sarà la fazione di appartenenza per la durata della partita. Queste carte dovrebbero rimanere segrete.

IN BASE ALLA FAZIONE SCELTA, SCEGLI LA TUA CARTA MOURNER DI PARTENZA E LA RELATIVA FIGURA



Dopo aver dichiarato la propria fazione, ogni giocatore pescherà a caso una carta di partenza dal mazzo Mourner relativo alla fazione scelta. Le carte di Partenza hanno un simbolo nell'angolo in alto a destra.

Se due o più giocatori hanno scelto la stessa fazione, la carta verrà scelta in ordine inverso di turno dove l'ultimo giocatore di turno pescherà per primo e il primo giocatore pescherà per ultimo. Rimiscola nei rispettivi mazzi le carte non scelte.



Ciascun giocatore piazzerà la carta di Partenza scelta scoperta di fronte a sé. Poi prenderà una figura della gilda indicata dal simbolo in basso della propria carta, agguincerà una base del proprio colore e la piazzerà nella propria cripta.



Infine i giocatori prenderanno un segnalino del proprio colore e lo piazzeranno nel primo spazio del tracciato Gilde corrispondente sul tabellone principale.

GAME PLAY

Il gioco si svolge nell'arco di diversi turni, ed ogni turno è composto da 8 fasi diverse. Quando l'ultimo segnalino Unità viene acquisito si procede a completare il turno di gioco e dopodiché la partita termina e si procede come descritto nella sezione delle regole "Fine Partita" (pagina 22).

ORDINE FASI DEL ROUND

1

Distribuzione Ethera
Page 14

2

Carte Wallows & Rakers
Page 14

3

Drafting Carte Corte
Page 15

4

Fase Azione
Page 16

5

Controllo Morsa del Terrore e risoluzione
Page 18

6

Pagare la Decima Celeste
Page 19

7

Risoluzione Luoghi e Gilde
Page 20

8

Ripristino
Page 22

ORDINE FASI DEL ROUND

1 DISTRIBUZIONE DELL'ETHEREA



- A** Il primo giocatore tira un numero di dadi uguale al numero di giocatori. Poi somma il risultato e prende quell'ammontare di Ethera dalla riserva.
- B** Il primo giocatore separa l'Ethera e forma un numero di pile uguali al numero di giocatori più uno. (es. 4 pile in 3 giocatori). E' possibile formare delle pile con zero Ethera. (es. dovendo fare 4 pile il giocatore potrebbe separare così: 5-5-0-0)
- C** Cominciando dal giocatore alla sinistra del primo giocatore e procedendo in senso orario (ordine di turno), ciascun giocatore sceglie per sé un mucchietto di Ethera, l'ultimo a scegliere sarà proprio il giocatore che ha creato i mucchietti.
- Nota:** un giocatore può decidere di declinare l'Ethera e al suo posto invece prendere 3 punti influenza di qualsiasi Gilda.
- D** Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta (Ethera o Influenza) qualsiasi quantità rimanente di Ethera viene messa nel Dirth Forge e verrà usata per pagare la Decima Celeste nella parte finale del turno.



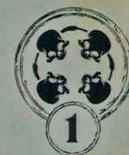
11



A



11



1



B

3-Player Example



D

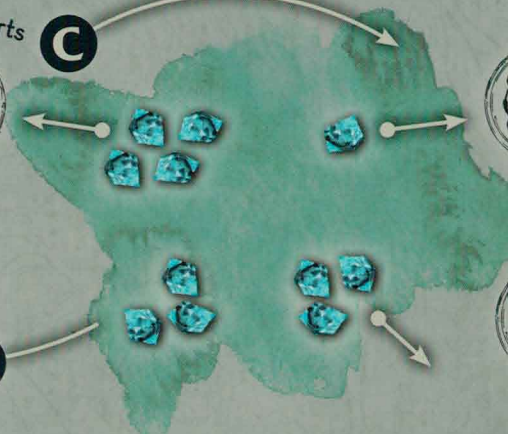
Player 2 starts

C

Proceed in turn order



2



3



1

2 CARTE WALLOWS & RAKERS

Ad ogni turno ciascun giocatore riceverà una carta Wallow che piazzerà scoperta di fronte a sé.

Queste carte rappresentano missioni affidate dalla Corte dei Morti ai singoli Mourner. I giocatori hanno tempo fino alla fine del turno per completare un obiettivo prima che la carta venga scartata. Ogni obiettivo può essere completato una sola volta. Quando un giocatore completa il proprio obiettivo, o soddisfa le condizioni della sua carta Wallows deve risolverne immediatamente l'effetto. Questo non conta come un'azione.

THE WALLOWS

Outside of Illverness' city wall lie the Wallows, a dangerous and ever-shifting wilderness full of deadly threats and astonishing treasures. It is a place that even the dead fear to tread.

TIPI DI CARTE WALLOWS:

Ci sono vari tipi di carte Wallows:

- Rakers
- Eventi
- Seguaci
- Scout Celesti
- Luoghi
- Artefatti



ORDINE FASI DEL ROUND

RAKERS

Le Carte raker richiedono che un giocatore abbia una delle proprie figure in un luogo specifico per dare battaglia tirando un dado al Raker lì presente. Quando un giocatore riceve una carta Raker dovrebbe piazzare subito una pedina Raker nel luogo indicato.

Combattere col Raker equivale ad un'azione. Dopo aver tirato il dado un giocatore può spendere qualunque ammontare di Ethera per aumentare il risultato del dado al costo di 1 pezzo per incremento. (es. 2 Ethera incrementeranno il risultato del dado di 2).



VALDAGHARR THE USURPER
- Woe of the Reaper General

A Raker attacks Cryptus Akohr. If you have a at this location you may fight the Raker as a turn action.

Fights: Roll 1 die (-1 to add +1 to your roll.)

= { DEFEAT THE RAKER : +3 , -1 }
 = { LOSE THE BATTLE : -3 , +1 }
 Fail to fight: -3 , +1

After the fight, discard this card.

EVENTI, SEGUACI, SCOUT CELESTI E LUOGHI

Eventi, Seguaci, Scout Celesti e Luoghi sono carte che rappresentano altre missioni che possono essere completate nelle Wallows. I rispettivi obiettivi con le ricompense per averli portati a termine sono descritti sulle carte stesse.

FORD THE RIVER OF SORROWS
Beware the Boatwains' Ire

Each time you gain this round you may instead take 2 .

— EVENT —

UNCOVER NOOK AND CRANS
These stacked ruins yield celestial secrets

If you gain a this round, roll a die and gain half that many , rounded up.

— LOCATION —

MARAUDING HARBINGER DEMON
Chaos bears the Dreadgrip

Add at least 1 to your Crypt anytime during the current round and immediately gain 1 . If you do not complete this objective, increase the by 1.

— CELESTIAL SCOUT —

REINFORCE THE INQUISITORS' ASSAULT
"The only good Raker is a destroyed one"

If your ≥ 6 { -1 , +1 }

— FOLLOWER —

ARTIFACTS

Gli Artefatti rappresentano potenti oggetti che sono nascosti nelle Wallows. Completare l'obiettivo nella parte superiore di queste carte consentirà al giocatore di tenere questo oggetto per il resto della partita e di sfruttare l'abilità descritta nella parte inferiore della carta.

THE LATCHBONE OF THE HOLLOWFATHER
- Lost key to the city of Illverness

If you have in at least 1 location for each Faction, gain this Artifact for the remainder of the game.

Gain 2 if anyone plays the Death Court card.

— ARTIFACT —

TRUEBURN LANTERN
- A flickle found that always reveals the truth

If you have in at least 2 Bone locations, gain this Artifact for the remainder of the game.

Gain 2 if anyone plays the Relic Ravlatch Court card.

— ARTIFACT —

3 COURT CARD DRAFTING

Mischiate le 17 Carte Corte e datele coperte secondo la tabella qui a destra. Le carte extra vengono rimesse coperte sullo spazio apposito sul tabellone.

Le carte vengono passate in senso orario nei turni dispari e anti-orario in quelli pari, per assicurarsi che in partite con 3 o più giocatori, ciascun giocatore riceverà le carte da un avversario diverso ad ogni turno.



PLAYERS	2	3	4 OR 5
DEAL	6 carte ciascuno	4 carte ciascuno	3 carte ciascuno
1 ST DRAFT	Tieni 1, passa 5	Tieni 1, passa 3	Tieni 1, passa 2
2 ND DRAFT	Tieni 1 in più, passa 4	Tieni 1 in più, passa 2	Tieni 1 in più, passa 1
3 RD DRAFT	Tieni 1 in più, passa 3	Tieni 1 in più, passa 1	Tieni l'ultima carta ricevuta
4 TH DRAFT	Tieni 1 in più, passa 2	Tieni l'ultima carta ricevuta	N/A
5 TH DRAFT	Tieni 1 in più, scarta la carta finale	N/A	N/A

ORDINE FASI DEL ROUND

4 FASE AZIONE

Cominciando dal giocatore che controlla la Figura della Morte, e procedendo in senso orario, i giocatori effettuano UNA delle seguenti azioni a loro scelta, uno dopo l'altro:

- Giocare una carta Corte
- Reclutare una figura della Gilda o una carta Mourner
- Spostare figure delle Gilde
- Attivare l'effetto di una Carta Mourner
- Passare

Questa fase continua attraverso multiple mosse effettuati da ogni giocatore, una alla volta, finchè tutti i giocatori non decidono di passare consecutivamente. Se un giocatore passa il turno, potrà effettuare ulteriori azioni in futuro quando ritornerà a lui se qualunque altro giocatore dopo di lui effettuerà un'azione.

Esempio: Giocatore Alfa fa un'azione, Giocatore Beta passa e anche il Giocatore Gamma passa, tocca di nuovo ad Alfa, se lui passa finisce la fase altrimenti se effettua un'azione si continua e anche gli altri due giocatori avranno la possibilità di fare un'altra azione.

● GIOCARE UNA CARTA CORTE

Il giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la mette scoperta sul tavolo e decide quale delle due righe completare (non entrambe). Dopo aver completato l'azione la carta viene messa in un mazzetto degli scarti. Da non confondere con le carte che erano avanzate che rimangono sempre a faccia in giù.

Demithyle, Odium and Kier

Per la carte di Demithyle, Odium e Kier, le corrispondenti figure possono essere aggiunte alla plancia usando una delle azioni sulla loro carta Corte. Un giocatore dovrà usare una delle proprie basi colorate quando posiziona la pedina. Se un giocatore non dovesse avere più basi a disposizione non potrà di fatto utilizzare l'azione che permette di posizionare la figura.

Queste figure contano per il calcolo della maggioranze dei luoghi per il giocatore che le controlla. Inoltre contano anche come figure per le rispettive Fazioni a cui appartengono. Tuttavia non fanno parte di nessuna Gilda e dunque non contano per le maggioranze durante la Fase di risoluzione delle Gilde. Queste figure vengono riposte nella riserva alla fine di ciascun Round nella Fase di rispristino.

Nota: Quando si utilizzano Xiall, Gethsemoni o Ellianastis per ottenere una carta Mourner ricordate di pescare sempre due carte dal mazzo, una si tiene e l'altra si ripone in fondo.

Le carte che non vengono distribuite in questo Round saranno messe coperte da una parte, mentre quelle che vengono giocate sono scartate scoperte.



AZIONE 1

AZIONE 2



ORDINE FASI DEL ROUND

● RECLUTA UNA FIGURA DI UNA GILDA O UNA CARTA MOURNER



FIGURE DELLA GILDA



Le Figure delle Fazioni possono essere reclutate, come un'azione, spendendo 3 Ethera.



Quando si effettua quest'azione i giocatori possono scegliere tra qualunque delle 6 Gilde



Ethera così spesa viene rimessa nella riserva non nella Dirth Forge.



Quando viene reclutata una Figura, il giocatore aggiunge una delle proprie basi colorate e pone la Figura nella Cripta sulla propria plancia.



Poi il giocatore avanza il segnalino di uno sul corrispondente tracciato della Gilde.



Infine la Morsa del Terrore viene aumentata di uno. L'icona nelle carte turno Reference serve per ricordarsi di ciò.



CARTE MOURNER



Le carte Mourner possono essere comprate, come azione, spendendo 5 Ethera.



Dopo aver messo l'Ethera spesa nella riserva, il giocatore attivo pesca le prime due carte dal mazzo Mourner scelto. Poi il giocatore decide quale tenere e mette l'altra in fondo al mazzo.

La carta scelta viene immediatamente posizionata scoperta di fronte al giocatore che l'ha scelta.



Quando si compra una carta Mourner si ottiene anche la Figura corrispondente indicata sulla carta. Poi si aggiunge una delle basi del proprio colore e la si piazza nella Cripta.



Poi il giocatore avanza il segnalino di uno sul corrispondente tracciato della Gilde.



Infine la Morsa del Terrore viene aumentata di uno. L'icona +1 nelle carte di Riferimento serve proprio per ricordarsi di ciò.



MORTIS KNIGHTHOOD



COUNCIL OF OSTEOMANCY



SHROUDRIEVS COVEN



CONCLAVE OF SHADOWS



GRAVEDANCER'S CIRCLE



DREADSBANE ORDER

ORDINE FASI DEL ROUND

MUOVERE LE FIGURE DELLA GILDA

Un movimento consiste nello spostare un qualsiasi numero di Figure da UN luogo ad UN altro.

Per completare il movimento bisogna spendere un punto Influenza (★) dello stesso tipo della Fazione raffigurata sul luogo di arrivo. Il costo è di 1 punto influenza per Figura spostata.

Questo include anche muovere Figure dalla Cripta alla plancia.

Uno spostamento non può essere usato per muovere Figure nelle Cripte degli altri giocatori.

Le Figure appena mosse verranno conteggiate per l'influenza che quel giocatore esercita su quel luogo.

ATTIVARE ABILITA' DELLE CARTE MOURNER

Molte delle abilità sulle carte Mourner possono venire attivate in maniera 'automatica' durante la durata di un turno di gioco al verificarsi di determinate eventi, anche multiple volte.

Alcune abilità possono essere invece utilizzate una volta per fase azione e vengono attivate in maniera volontaria dal giocatore che le controlla quando se ne presenta l'occasione. In questo caso l'utilizzo conta come un'azione.

PASSARE

Un giocatore può decidere di non effettuare un'azione nel proprio turno. Ricorda che quando tutti i giocatori hanno passato consecutivamente la Fase Azione termina.



Il giocatore 1 ha una Figura Mortis Knighthood e una Conclave nella Cripta. Decide di muoverle entrambe sul Dirth Forge, che è un luogo della fazione dello Spirito. Spende quindi 2 Influenza Spirito per muovere le figure.

5 RISOLVERE LA MORSA DEL TERRORE

Il tracciato della Minaccia del Terrore fa riferimento al numero di figure della Gilda che possono essere presenti in uno stesso luogo prima il meccanismo della Morsa venga innescato.

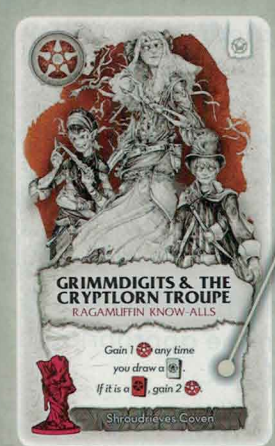
Durante questa fase si controlla se vi è un luogo che ha più figure del limite indicato sul tracciato.



SEGNALINO

SCALA DEL LIVELLO DI MINACCIA

SCALA DEL LIMITE DEI LUOGHI



ABILITA' INnescata AUTOMATICAMENTE DAGLI EVENTI

ABILITA' INnescata VOLONTARIAMENTE DAI GIOCATORI



DREADSGRIP THREAT LIMIT

Il segnalino indica qual'è la soglia oltre la quale scatta la Morsa. Se in un luogo ci sono più figure del limite consentito, ciascun giocatore presente in quel luogo deve tirare 1 dado per ogni figura e risolvere gli effetti indicati sul tracciato.

I giocatori devono tirare il dado per ciascuna figura, anche se le figure vengono rimosse durante la procedura.

1 or 2: La figura è indebolita dalla Morsa del Terrore e deve recuperare. Riponila nella Cripta del giocatore.
Nota: Se il segnalino si trova sull'8 o più, fare un 1 significa che la figura diventa un Raker e va distrutta. Rimuovila dalla plancia e rimettila nella riserva, riprendi la base colorata.

3-6: Nessun effetto.



DREADSBANE TOKEN
 Se un giocatore ha il segnalino Dreadsbane, egli è esentato da qualsiasi tiro di dado per le sue figure in questa fase.

Absolute power corrupts absolutely. The careless use of power always comes with a cost. In the Underworld, that price is known as the Dreadsgrasp. The Dreadsgrasp is a destructive force that warps the self-determining will of all that it despoils, turning mourners into rakers. Rakers are mindless or otherwise myopic creatures bent solely on havoc, carnage and subverting everything around them into a reflection of their own destruction.



ORDINE FASI DEL ROUND

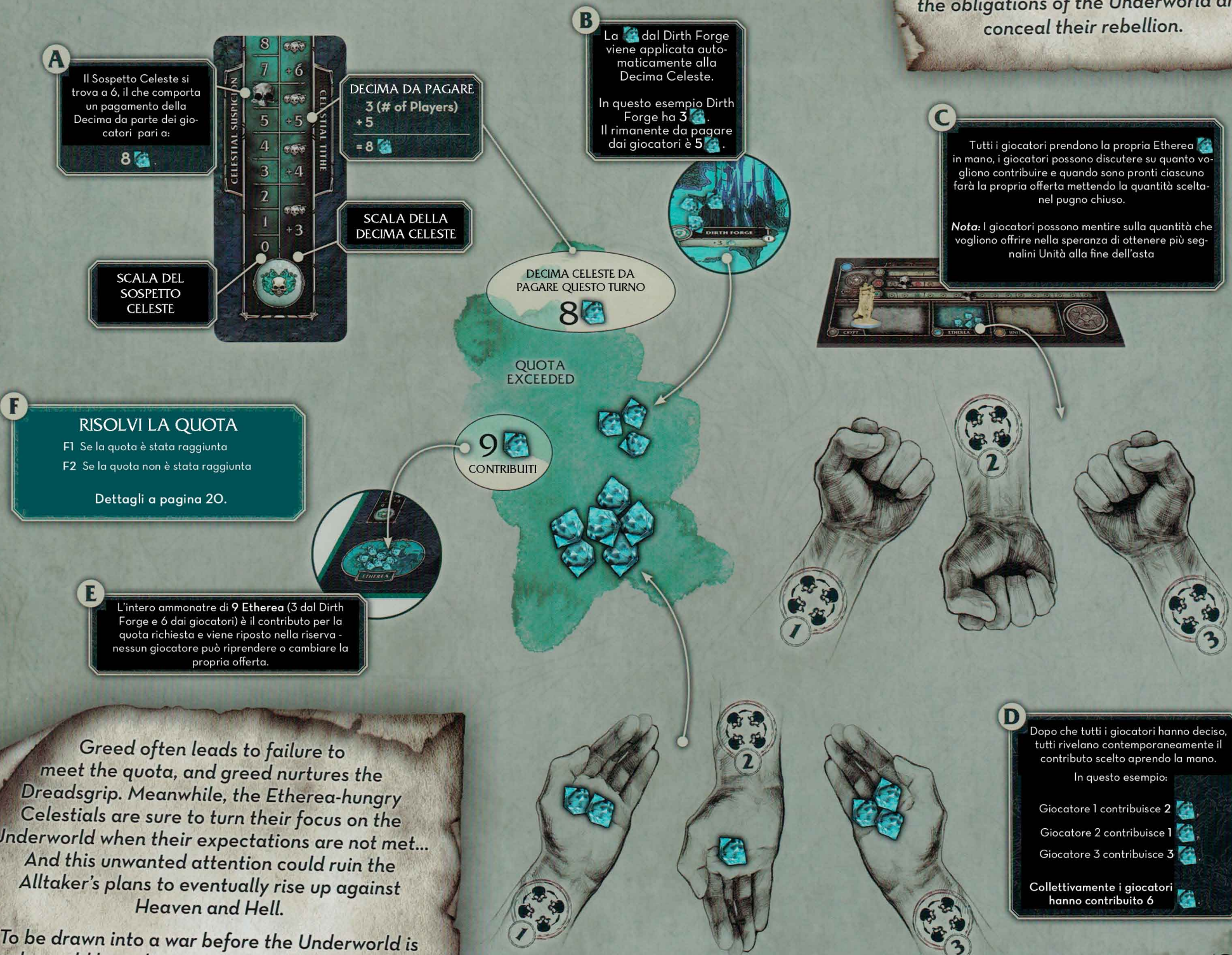
6 PAGARE LA DECIMA CELESTE A PARADISO E INFERNO



Il minimo ammontare di Ethera (🌌) che deve essere pagato è indicato dal segnalino sul tracciato della Decima Celeste. Qualsiasi quantità di Ethera (🌌) presente nel Dirth Forge viene aggiunta automaticamente al totale richiesto dalla Decima. Se questo non dovesse bastare, i giocatori dovranno integrare l'importo rimanente in Ethera tramite un'asta al buio.

Contribuendo alla decima i giocatori guadagneranno segnalini Unità (👤).

Esempio in 3 giocatori



All of existence is mired in an endless battle between Heaven and Hell. The celestial war runs on Ethera, power stolen from mortal souls.

Death and the Underworld are enslaved to harvest the souls that fuel this war. And Heaven and Hell never miss their celestial tithe.

Each round the players must collectively pay Ethera to Heaven and Hell to fulfill the obligations of the Underworld and conceal their rebellion.

Greed often leads to failure to meet the quota, and greed nurtures the Dreadgrip. Meanwhile, the Ethera-hungry Celestials are sure to turn their focus on the Underworld when their expectations are not met... And this unwanted attention could ruin the Alltaker's plans to eventually rise up against Heaven and Hell.

To be drawn into a war before the Underworld is ready would be a disastrous mistake. Work together to avoid bringing down the wrath of the celestials.

ORDINE FASI DEL ROUND

6 PAGARE LA DECIMA CELESTE A PARADISO E INFERNO



F1

SE LA QUOTA E' RAGGIUNTA O SUPERATA

Il giocatore che ha contribuito con più Ethera

+3

Tutti gli altri giocatori che hanno contribuito

+1

Tutti i giocatori che non hanno contribuito nemmeno 1 Ethera

-1

+0

Se c'è un pareggio tra giocatori che hanno contribuito di più, ciascuno riceve

+1

Nessun segnalino viene dato agli altri contributori

F2

SE LA QUOTA NON E' RAGGIUNTA

+2

+2

Il giocatore/i che hanno contribuito meno Ethera di tutti (incluso chi ha contribuito 0)

-2

Rimossi dal gioco.

Se i giocatori che hanno offerto meno non hanno abbastanza segnalini Unità, pagano la differenza con punti Influenza Fazione.

Se il raggiunge 10 il giocatore/i che ha contribuito meno Ethera

-3

In aggiunta ai segnalini persi sopra.

Se la raggiunge 10 il giocatore/i che ha contribuito meno Ethera perde una carta Mourner e la figura associata.

(Vedi la Morsa del Terrore a pag. 9 per dettagli.)

7 RISOLUZIONE LUOGHI E GilDE

I bonus azione dei Luoghi e delle Gilde sono basati sulle maggioranze. Il giocatore che possiede più figure in un luogo ottiene il relativo bonus. Il giocatore con il numero più alto di Figure in una specifica Gilde otterrà l'azione bonus corrispondente. In entrambi i casi se c'è un pareggio, nessun giocatore otterrà un vantaggio.

TIE-BREAK DELLA MORTE

Il giocatore che controlla La Morte può utilizzarla una volta per turno per vincere un pareggio per un luogo o per le Gilde durante la fase risoluzione. La figura dell'Alltaker non può essere usata per risolvere pareggi per la carte Ulterior Motives alla fine del gioco o per qualsiasi altro conflitto.

LUOGHI

NOME DEL LUOGO

FAZIONE DEL LUOGO



NUMERO DEL LUOGO

Il controllo dei Luoghi viene risolto seguendo l'ordine numerico dei luoghi.

AZIONE DEL LUOGO

Il giocatore che ha la maggioranza può completare il bonus associato a quel luogo oppure può decidere di non farlo. In alcuni casi completare l'azione potrà causare l'innalzamento dei livelli delle Decima o della Morsa del Terrore, dunque un giocatore potrebbe decidere di non effettuare l'azione per evitare questo tipo di conseguenze. In ogni caso i giocatori dovranno decidere se compiere per intero l'azione descritta oppure non compierla affatto, non sono ammesse risoluzioni parziali degli effetti.

Una descrizione integrale degli effetti dei luoghi si trova nella sezione delle FAQ di questo manuale (Pagina 26).

ORDINE FASI DEL ROUND

MALAVESTEROS IN UN LUOGO



La figura di Malavestros porta sempre un pò di Caos nei luoghi in cui viaggia.

Quando la sua figura viene piazzata in un luogo, l'effetto normale associato a quella località viene cancellato. Invece ciascun giocatore con almeno una figura presente riceverà 1

Giocatori con figure multiple riceveranno sempre 1

Disregard Malavestros' constant prattle at your own peril. The hardest truths are often hidden between the humorous lines that issue from the fool's lips.

LE GilDE

Le maggioranze per le Gilde sono risolte in ordine numerico come evidenziato sul tracciato



Usa il tracciato delle Gilde per determinare velocemente quale giocatore ha la maggioranza per ciascun tipo.

Il giocatore che ha più figure di quella specifica gilda ottiene il relativo beneficio.



Il giocatore che ha più figure della gilda Dreadsbane Order riceve il segnalino corrispondente. Se vi sono due o più giocatori a pari merito il segnalino non viene assegnato a nessuno.

					
MORTIS KNIGHTHOOD	COUNCIL OF OSTEOMANCY	SHROUDRIEVS COVEN	CONCLAVE OF SHADOWS	GRAVEDANCER'S CIRCLE	DREADSBANE ORDER
					
Le figure della fazione delle Ossa procurano ai giocatori punti Influenza ed Etherea.		Le figure della fazione della Carne consentono ad un giocatore di rimuovere ed ottenere nuove figure delle Gilde.		Le figure della fazione dello Spirito consentono ad un giocatore di manipolare la Morsa del Terrore.	

ORDINE FASI DEL ROUND

8 RIPRISTINO

Procedi con il seguente ordine durante la fase del ripristino.

1. Risolvi qualsiasi abilità "Fase del Ripristino" sulle **carte Mourner**.
2. Se le **figure di Demithyle, Odium e Kier** sono in gioco, vanno rimesse nella riserva e le basi colorate restituite ai rispettivi giocatori. Tutte le altre figure rimangono dove sono.
3. Risolvi tutte le **carte Wallows non completate**. Per le carte Raker e Scout Celeste incomplete i giocatori che le controllano prendono la penalità e poi scartano le relative carte. Qualsiasi Artefatto che è stato ottenuto rimane in gioco.
4. Qualsiasi **carta Mourner che è stata attivata** durante il round appena concluso viene resettata e potrà essere usata nel prossimo.

Se ci sono ancora segnalini Unità nella riserva, inizia un nuovo round, altrimenti si procede con il conteggio dei punti.



FINE PARTITA

La partita termina quando l'ultimo (🎲) segnalino Unità è stato raccolto.

- Se l'ultimo pezzo viene preso durante la Fase Azione, ciascun giocatore incluso quello che lo ha raccolto, effettua un ultimo turno. Poi i giocatori procedono attraverso le fasi della Minaccia, Decima Celeste, Risoluzione dei luoghi e delle Gilde ed il Ripristino.
- Se l'ultima Unità è raccolta durante qualsiasi fase successiva a quella Azione, i giocatori completano le fasi rimanenti di quel Turno, incluso quella del Ripristino.

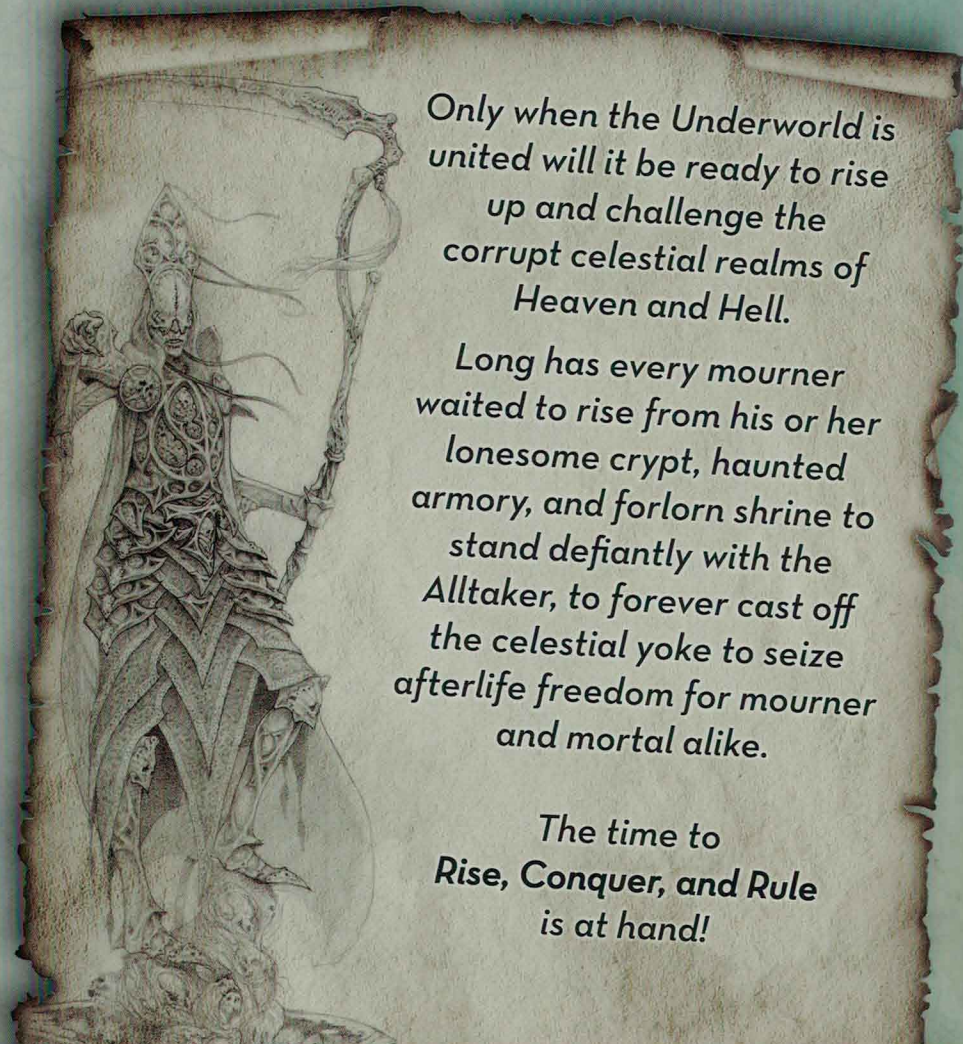
Dopo la fase del Ripristino tutti i giocatori sommano i propri punti e determinano il vincitore (Vedi punteggio di fine partita a pag. 23).

La quantità di Unità disponibile per il conteggio finale non è limitata alla riserva iniziale di Unità posta sul tabellone. Questo numero serve unicamente per determinare la fine della partita.

I giocatori possono continuare a guadagnare segnalini Unità a oltranza, anche se il numero iniziale è stato superato, durante le fasi rimanenti del loro Turno finale.

Se tutti i segnalini Unità presenti nella scatola non dovessero bastare utilizzate altri pezzi per tenere conto dei punti Unità.

Tenete presente che i Mourners sono ancora soggetti al controllo della Morsa del Terrore e della decima Celeste durante il Turno finale



Only when the Underworld is united will it be ready to rise up and challenge the corrupt celestial realms of Heaven and Hell.

Long has every mourner waited to rise from his or her lonesome crypt, haunted armory, and forlorn shrine to stand defiantly with the Alltaker, to forever cast off the celestial yoke to seize afterlife freedom for mourner and mortal alike.

The time to Rise, Conquer, and Rule is at hand!

FINE PARTITA

CONTEGGIO FINE PARTITA

ULTERIOR MOTIVES (MOVENTI NASCOSTI)

I giocatori rivelano le loro Carte Ulterior Motives e sommano questi punti al loro totale.



CONTEGGIO PUNTI

PUNTI	ELEMENTI DA CONTARE
	Segnalini Unità raccolti (1 punto ciascuno)
+	Punti Influenza Fazione Ossa
+	Punti Influenza Fazione Carne
+	Punti Influenza Fazione Spirito
+	Bonus Carte Moventi nascosti
=	PUNTEGGIO FINALE

Nell'eventualità di un pareggio, il giocatore con più Ethera rimasta vince.

In caso di ulteriore parità, il giocatore con più carte Mourner in gioco è il vincitore.

SEGNALINO TRACCIATO

Indica quanti punti ha accumulato ciascun giocatore per tipo di Fazione

PUNTI INFLUENZA FAZIONE

The score track consists of three horizontal rows of 15 slots each, numbered 0 to 15. The top row is for Bone (star icon), the middle for Meat (red skull icon), and the bottom for Spirit (green skull icon). A skull icon is placed in the 3rd slot of the Bone row, the 6th slot of the Meat row, and the 10th slot of the Spirit row. Below the track are three boxes: 'CRYPT' (empty), 'ETHERA' (empty), and 'SEGNALINI UNITA' (containing 5 gold coins). A circular dial is on the right.

SEGNALINI UNITA'

FAQ & CHIARIMENTI

CARTE CORTE



Auraghast: L'abilità superiore su questa carta aumenta il Sospetto Celeste di 1, e permette a un giocatore di scegliere qualsiasi giocatore per costringerlo a contribuire 2 Etherea al Dirth Forge. Il giocatore che ha giocato la carta e quello che ha contribuito Etherea entrambi guadagnano 1 Unità. Se invece il giocatore sceglie se stesso come contribuente dei 2 Etherea sarà lui a prendere entrambe le Unità.

Nota: Quando si utilizza la prima abilità si dovrà scegliere un giocatore che abbia un minimo 2 Etherea da poter contribuire.



Cleopsis: Quando si usa la prima Abilità per rubare 2 Influenza Fazione, il giocatore sceglie qualsiasi avversario e decide quale punti Fazioni prendere. Possono essere 2 dello stesso tipo o di due tipi diversi. L'avversario deve avere quei punti Fazione a disposizione. Poi entrambi i giocatori modificano i propri tracciati di conseguenza, scalando o aumentando a seconda del giocatore.



Malavestros: Questa figura annulla la normale ricompensa ottenuta per la maggioranza in un luogo. Tutti i giocatori che hanno almeno una figura nel luogo dove è presente Malavestros riceveranno 1 Unità durante la fase Risoluzione Luoghi. Malavestros resterà in questo luogo finché non verrà rispostato nuovamente con una Carta Corte. Quando si usa la seconda abilità di questa carta il giocatore può disattivare qualunque carta Mourner di un altro giocatore per ottenere 1 Unità.



Relic Ravlatch: Quando si utilizza la prima abilità, il giocatore attivo mette la carta Wallows selezionata scoperta di fronte a se accanto a qualsiasi altra carta Wallows che potrebbe avere. Ciascuna carta Wallows è trattata individualmente e un giocatore può ottenere ricompense multiple o essere soggetto a più di una penalità nel caso non completasse certe carte.

Quando si utilizza la seconda abilità, se il giocatore attivo decide di tenere un artefatto non è tenuto a completare l'obiettivo nella parte superiore di quella carta. Invece ottiene subito il beneficio e tiene la carta per il resto della partita.



Gallevarbe: Quando si utilizza la prima azione su questa carta il giocatore può ricollocare qualsiasi numero di figure da UN luogo ad UN altro senza pagare il costo in Influenza. E' possibile muovere figure da una Cripta alla Plancia ma non è possibile muovere figure dalla plancia alla propria Cripta.



Gethsemoni: Quando si usa la prima abilità, un giocatore deve rubare 1 Influenza della Carne da un avversario a sua scelta. Quel giocatore scalerà 1 punto dal proprio tracciato e il giocatore attivo aumenterà il suo di 1.

Quando si usa la seconda abilità un giocatore può muovere qualunque figura su Cryptus Akhor.



Kier: Questa figura conta per il conteggio delle maggioranze dei Luoghi e come figura della fazione Spirito.

Quando si utilizza la prima abilità di questa carta. Kier protegge tutte le figure nella sua località dagli effetti della Morsa del Terrore. Durante la fase della Morsa del Terrore dunque, nessun giocatore tira i dadi per le proprie figure quando si trovano nello stesso luogo di Kier.

Quando si utilizza la seconda abilità, il giocatore ottiene il beneficio di una qualsiasi carta Raker attiva di qualunque giocatore. Poi la pedina del Raker viene rimossa e la carta Wallows scartata. Nessun giocatore riceve la penalità perché il Raker è stato distrutto



Longreach Scythe: Se ti trovi coinvolto in almeno 2 pareggi durante la Fase di Risoluzione dei luoghi e delle Gilde, ottieni questo artefatto.

Una volta ottenuto, puoi scartare questa carta per vincere un pareggio in tuo favore per la maggioranza di un luogo o di una gilda. La figura della Morte (Alltaker) ha la precedenza su questa abilità. Se un giocatore dichiara che sta usando la Scythe per sbloccare un pareggio in suo favore e l'altro giocatore coinvolto controlla la Morte, quest'ultimo può decidere di vincere il pareggio annullando l'effetto della Scythe. In questo caso l'artefatto non viene scartato.

FAQ & CHIARIMENTI

MOURNER CARDS



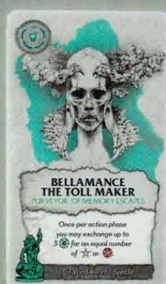
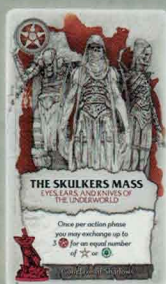
Severamm: Autorizza un giocatore a scambiare una delle proprie carte Corte con una di quelle non distribuite e messe da parte durante la fase del draft. Il giocatore può guardare queste carte e anche decidere di rimetterle a posto senza prenderne una.

Tuttavia non è possibile usare questa abilità se il giocatore ha già giocato tutte le proprie Carte Corte in questo Round.



Socopharie: Il giocatore può scegliere qualsiasi Carta Corte che è già stata giocata in questo Round dal mazzo degli scarti, la prende e scarta una qualsiasi altra Carta Corte dalla propria mano mostrandola a tutti i giocatori.

Tuttavia non è possibile usare questa abilità se il giocatore ha già giocato tutte le proprie Carte Corte in questo Round.



Osteomancers Ghoot & Kraayn, The Skulkers Mass e Bellamance the Toll Maker:

Quando si usano queste carte Mourner per convertire punti Influenza di un tipo di fazione ad un altro, i giocatori devono convertire tutti i punti influenza verso lo stesso tipo. Ad esempio la carta degli Skulkers può convertire 3 Influenza della Carne in 3 delle Ossa oppure in 3 dello Spirito ma la quantità non può essere divisa tra le due fazioni.



Gilde della Fazione delle Ossa



The Mortis Knighthood: Reaper Guardian Knights

Durante la fase della risoluzione delle gilde, il giocatore che ha il maggior numero di queste Figure ottiene 3 Ethera.



The Council of Osteomancy: Bureaucratic Administrators

Durante la fase della risoluzione delle gilde, il giocatore che ha il maggior numero di queste figure ottiene 2 influenza di una Fazione a sua scelta.



Gilde della Fazione dello Spirito



The Dreadbane Order: Inquisitor Ghost Knights

Durante la fase della risoluzione delle gilde, il giocatore che ha il maggior numero di queste Figure può prendere il segnalino del Dreadbane.



Nota: Il giocatore che possiede il segnalino del Dreadbane è immune dagli effetti imposti dal tracciato della Morsa del Terrore, le sue figure vengono regolarmente conteggiate per calcolare il limite del numero di figure presenti in un luogo ma il giocatore non dovrà tirare alcun dado per eventuali penalità per le proprie figure.



The Gravedancer's Circle: Underworld Fostermurden Clerics

Durante la fase della risoluzione delle gilde, il giocatore che ha il maggior numero di queste Figure può ridurre di 1 il tracciato della Minaccia del Terrore e ottenere 1 segnalino Unità e 1 influenza di una Fazione a sua scelta.



Gilde della Fazione della Carne



The Conclave of Shadows: Assassin Spies

Durante la fase della risoluzione delle gilde, il giocatore che ha il maggior numero di queste figure può rimuovere 1 figura qualsiasi dal gioco, sia tra quelle sulla pancia sia tra quelle nelle Cripte dei giocatori. Per far ciò deve spendere 1 influenza della stessa fazione della figura rimossa. La figura viene rimessa nella riserva e la base colorata viene restituita al giocatore.



The Shroudieves Coven: Stitch Witches

Durante la fase della risoluzione delle gilde, il giocatore che ha il maggior numero di queste Figure può aggiungere una Figura a sua scelta dalla riserva alla propria Cripta e aumentare la Morsa del Terrore di 1 sul tracciato.