














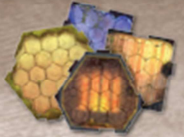














GLOOMHAVEN

REGOLAMENTO

Gloomhaven è un gioco cooperativo in cui i giocatori combattono mostri ed avanzano nei propri obiettivi individuali. Il gioco è pensato per essere giocato come parte di una campagna, in cui un gruppo di giocatori utilizzerà il Libro degli Scenari allegato per concatenare una serie di avventure e sbloccherà, mentre progredisce, nuovi contenuti per il gioco. Qualunque scenario rivelato, tuttavia, può anche essere utilizzato come esperienza estremamente variabile a sé stante.

Questo regolamento è diviso in due parti: la prima spiega come giocare attraverso uno scenario individuale, interagendo con mostri ed ambiente utilizzando le carte abilità dei personaggi. La seconda parte spiega come usare il Libro degli Scenari per collegare una serie di avventure e creare una storia basata sulle proprie scelte, facendo avanzare le abilità dei personaggi e sbloccando nuovo contenuto per migliorare ulteriormente la propria esperienza.

Contenuto

1 Regolamento	18 Miniature dei Personaggi	47 Schede Statistiche dei Mostri	24 Carte Obiettivo di Battaglia	50 Segnalini Moneta
		Standard 34x Boss 13x		10x 40x
1 Libro degli Scenari	17 Schede dei Personaggi	6 Buste Statistiche dei Mostri	24 Carte Missione Personale	46 Segnalini Danno
				28x 12x 6x
1 Archivi della Città	504 Carte Abilità dei Personaggi	150 Carte Evento	9 Carte Scenario Casuale	10 Segnalini Esperienza (XP) Generica
				
1 Tabellone Mappa	457 Carte Modificatore di Attacco	253 Carte Oggetto	40 Carte Dungeon Casuale	4 Segnapunti HP/XP
		Viaggio 69x Città 81x	Dungeon 20x Mostri 20x	
30 Tessere Mappa a doppia faccia	240 Standees Mostri	6 Dischi Elemento in Legno	4 Carte Riferimento per il Giocatore	12 Segnalini Numerati
				
155 Tessere Ambiente a doppia faccia	232 Carte Abilità dei Mostri	1 Tavola delle Infusioni Elementari	32 Segnalini Evocazione	1 Blocco del Gruppo
			Evocazioni 16x Indicatori 16x	
	35 Scatole dei Personaggi	1 Segnalino Round	60 Segnalini Stato	3 Buste Sigillate
				
	24 Supporti di Plastica		85 Segnalini Personaggio	4 Fogli Adesivi
	8x 16x			

Indice

Panoramica di Gioco p. 4-12

1. Scheda dei Personaggi p. 6
2. Carte Abilità dei Personaggi p. 7
3. Carte Oggetto p. 8
4. Carte Statistiche dei Mostri p. 9
5. Carte Abilità dei Mostri p. 10
6. Carte Obiettivo di Battaglia p. 10
7. Carte Modificatore di Attacco p. 11

Preparazione dello Scenario p. 12-16

1. Pagina dello Scenario p. 12-13
2. Tessere Ambiente p. 14-15
3. Livello dello Scenario p. 15

4. Variante di Gioco: Informazione Aperta e Gioco in Solitario p. 16

Panoramica del Round p. 16-31

1. Scelta delle Carte p. 16-17
 - a. Riposo p. 17
2. Determinare l'Iniziativa p. 18
3. Turno dei Personaggi p. 18-30
 - a. Movimento p. 19
 - i. Rivelare una Stanza p. 19
 - b. Attacco p. 19-22
 - i. Vantaggio e Svantaggio p. 21
 - ii. Effetti di Area p. 21-22
 - iii. Effetti d'Attacco p. 22-23
 - c. Stati p. 23-24
 - d. Infusioni Elementari p. 24-25
 - e. Bonus Attivi p. 26-27
 - i. Scudo p. 26
 - ii. Reazione p. 27
 - f. Guarigione p. 27
 - g. Evocare p. 27
 - h. Recupero e Ripristino p. 28
 - i. Saccheggio p. 28
 - i. Saccheggio di Fine Turno p. 28
 - j. Ottenere Esperienza p. 28-29
 - k. Danni al Personaggio p. 29
 - l. Esaurimento p. 29
 - m. Oggetti p. 29
4. Turno dei Mostri p. 30-34
 - a. Ordine di Azione p. 30
 - b. Obiettivo dei Mostri p. 30-31

- c. Movimento dei Mostri p. 31-32
 - i. Interazione dei Mostri con Trappole e Terreno Ostico p. 32
 - d. Attacco dei Mostri p. 32-33
 - e. Altre Abilità dei Mostri p. 33
 - f. Ambiguità p. 33
 - g. Boss p. 33
5. Fine del Round p. 34
 - a. Indicatore di Round p. 34

Completare uno Scenario p. 34-35

Regole Speciali dello Scenario p. 35-36

Panoramica della Campagna p. 36-42

1. Tabellone della Campagna p. 36-37
2. Cartella del Gruppo p. 37
3. Cartella del Personaggio p. 38
4. Carte Missione Personali p. 39
5. Carte Progetto di Oggetto Casuali p. 39
6. Carte Scenario Secondario Casuali p. 39
7. Carte Eventi di Città e di Viaggio p. 40
8. Scatole e Buste Sigillate p. 41
9. Archivi della Città p. 41
10. Imprese p. 41

Giocare Una Campagna p. 42-51

1. Viaggiare ed Eventi di Viaggio p. 42-43
 - a. Completare Eventi di Viaggio p. 42-43
 - b. Reputazione p. 43
2. Visitare Gloomhaven p. 43-50
 - a. Creare Nuovi Personaggi p. 42-43
 - b. Completare Eventi di Città p. 44
 - c. Acquistare e Vendere Oggetti p. 44
 - d. Salire di Livello p. 45-46
 - i. Migliorie Aggiuntive p. 45
 - ii. Comporre Una Mano di Carte p. 46
 - iii. Scalare lo Scenario p. 46
 - b. Donare al Santuario p. 46
 - c. Migliorare le Carte Abilità p. 46-48
 - d. Annunciare il Ritiro p. 49
 - e. Prosperità di Gloomhaven p. 50
6. Completare lo Scenario p. 50

Condizioni Speciali per Aprire le Buste p. 51

Varianti di Gioco: Ridurre la Casualità p. 51

Varianti di Gioco: Morte Permanente p. 51

Varianti di Gioco: Mazzo dei Dungeon Casuali p. 51-52

Crediti p. 53

Termini di Traduzione Rilevanti p. 54

Guida Rapida (Retro di Copertina) p. 55

Panoramica Di Gioco

La sezione seguente vi insegnerà le meccaniche per giocare attraverso uno scenario individuale, usando come esempio il primo presente nel Libro degli Scenari, **Black Barrow**.











Mazzo Modificatori di Attacco Standard



L'AREA DI GIOCO INCLUDE:

- Un tabellone modulare composto da tessere mappa [a], assemblato in una specifica configurazione utilizzando come riferimento il Libro degli Scenari (vedere Preparazione dello Scenario a pag. 12-16 per dettagli). Le tessere mappa devono essere disposte con porte [b] che le collegano. La disposizione delle tessere ambiente e dei mostri della prima stanza [c] deve essere preparata insieme ai personaggi.
- Una scheda del personaggio per ogni giocatore [d] e la corrispondente mano di carte abilità per quella classe di personaggio [e], i segnapunti per la salute e l'esperienza [f], i segnalini personaggio [g], una carta obiettivo di battaglia a faccia in giù [h], e le carte oggetto equipaggiate [i].
- Tutte le carte statistiche dei mostri [j], con i corrispondenti standees, e le carte abilità dei mostri [k] mischiate e poste di lato in singoli mazzi.
- Mazzi di carte modificatore di attacco per ogni giocatore [l] ed uno per i mostri [m] ciascuno mischiato. **Un mazzo dei modificatori di attacco standard è formato da venti carte come mostrato in cima alla pagina**, senza le carte modificatore specifiche del personaggio che si trovano nelle corrispondenti scatole. Un mazzo, tuttavia, può essere modificato con bonus di crescita di livello, oggetti, effetti dello scenario, ed effetti degli stati MALEDIZIONE e BENEDIZIONE.
- Pile di segnalini danno [n], segnalini moneta [o], e segnalini stato [p].
- La Tavola delle Infusioni Elementari [q] con tutti i sei elementi impostati inizialmente nella colonna "Inerte".

Schede Dei Personaggi

Quando un giocatore inizia con il gioco il proprio viaggio, sceglie una delle classi dei personaggi disponibili da giocare. Solo una copia di ciascuna classe può essere giocata in un qualsiasi scenario intrapreso. Ogni classe ha un insieme unico di abilità, quindi è una decisione importante da prendere. Quando la scatola del gioco viene aperta per la prima volta, sono disponibili le classi Brute , Tinkerer , Spellweaver , Scoundrel , Cragheart , e Mindthief .

Una volta che la classe del personaggio è stata scelta, il giocatore prende la corrispondente scheda del personaggio, i segnalini personaggio, e la mano di carte abilità iniziali di Livello 1 di quel personaggio dalla scatola più grande contenente il simbolo del personaggio, così come la miniatura contenuta nella corrispondente scatola più piccola.

UNA SCHEDA DEL PERSONAGGIO INCLUDE:


- Un ritratto [a], un'icona [b] ed il nome [c] della classe.
- Gli indicatori dei punti ferita massimi ad ogni livello [d] della classe. I giocatori dovrebbero usare i segnapunti [e] per tenere traccia dei propri punti ferita [f] ed esperienza [g] durante uno scenario.
- Il numero massimo di carte abilità che la classe può portare in battaglia [h].
- Un breve riferimento [i] alla struttura del round.
- Denominazioni lungo il bordo [j] in cui collocare le carte **scartate**, **perse** ed **attive**.
- Il numero di carte evento [k] aggiunte ad ogni mazzo quando la classe viene sbloccata (non presente nelle 6 classi iniziali) e di carte evento [l] aggiunte la prima volta che la classe viene ritirata (vedere Annunciare il Ritiro a pag. 49 per dettagli). Questi riferimenti vengono applicati sia al mazzo degli eventi di città che al mazzo degli eventi di viaggio.



Carte Abilità Dei Personaggi







Giocare carte abilità è ciò che permette ad un personaggio di compiere **azioni** in uno scenario. In ogni round i giocatori scelgono due carte abilità ed usano l'**azione superiore** di una carta e l'**azione inferiore** dell'altra carta, completando così due **azioni** per ogni giocatore nel corrispondente turno. Tutte le carte abilità sono specifiche di una classe di personaggio e sono acquisite iniziando a giocare con un nuovo personaggio o salendo di livello.

UNA CARTA ABILITÀ INCLUDE:

- Il nome dell'abilità [a].
- Il numero di iniziativa [b]. Il numero di iniziativa della carta principale giocata determina l'ordine del giocatore nell'iniziativa in un dato round (vedere Determinare l'Iniziativa a pag. 18 per maggiori dettagli).
- Il livello della carta per quella classe [c]. Un personaggio che inizia a Livello 1 può usare solamente le proprie carte di Livello 1 (o, in alternativa, le carte ) ma ottiene carte più potenti quando sale di livello aggiungendole alla propria riserva di carte disponibili.
- Un'azione superiore [d] ed un'azione inferiore [e]. Quando le due carte abilità vengono giocate in un turno del giocatore, una viene usata per l'azione superiore e l'altra per l'azione inferiore. Si noti che una singola **azione** può contenere differenti **abilità** separate [f]. (Vedere il Turno dei Personaggi a pag. 18-30 per maggiori dettagli sulle azioni del personaggio).



Carte Oggetto

Le carte oggetto vengono acquistate spendendo oro tra gli scenari oppure saccheggiando specifiche tessere tesoro. Tutte le carte oggetto equipaggiate da un personaggio vengono poste sotto la sua scheda del personaggio e possono essere usate durante una battaglia per aumentarne le abilità. Le carte oggetto non sono specifiche di una classe, pertanto ogni personaggio può usare un qualsiasi oggetto. Tuttavia, i personaggi sono limitati nel numero di oggetti che possono **equipaggiare** (ovvero portare in uno scenario). Ogni personaggio può equipaggiare solo un oggetto , un oggetto , un oggetto , fino a due oggetti  oppure un oggetto , e fino ad un numero di  pari alla metà del proprio livello, arrotondato per eccesso. **I personaggi non possono possedere più di una copia di una qualsiasi carta oggetto.**



Testa



Corpo



Gambe



Una Mano






Due Mani



Oggetto Piccolo

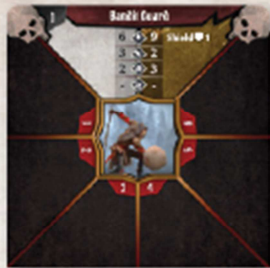
UNA CARTA OGGETTO INCLUDE:

- Il nome dell'oggetto [a] e la quantità di oro che un personaggio deve pagare per acquistare l'oggetto dal negozio [b].
- Cosa accade alla carta dopo che viene usata [c].
 - Questo simbolo  indica che l'oggetto è **speso** dopo l'uso, e viene indicato ruotando la carta sul suo lato. Le carte spese possono essere ripristinate quando un personaggio effettua un riposo lungo (vedere Riposo a pag. 17 per maggiori dettagli). Qualche volta un oggetto viene usato diverse volte prima che sia speso o consumato. Questo viene raffigurato mediante caselle [d] sulla carta e può essere tracciato utilizzando un segnalino personaggio.
 - Questo simbolo  (non mostrato in figura) indica che un oggetto è **consumato** dopo l'uso, e viene mostrato girando la carta a faccia in giù. Le carte consumate possono essere ripristinate solamente **durante uno scenario** da specifiche abilità. **Tutti gli oggetti vengono ripristinati tra gli scenari.** Nessun oggetto può essere permanentemente consumato.
 - Se una carta non raffigura alcuno di questi simboli, non ci sono restrizioni al numero di volte che può essere usata durante uno scenario, a meno di quanto scritto nel testo della carta.
- Quando l'oggetto può essere usato ed il bonus ottenuto dal personaggio nel momento in cui la carta oggetto viene usata [e].
- La tipologia di equipaggiamento (Testa, Corpo, Gambe, Una Mano, Due Mani, Oggetto Piccolo) a cui appartiene l'oggetto [f].
- Alcuni oggetti equipaggiati aggiungono un certo numero di carte  al mazzo dei modificatori di attacco di cui è dotato il personaggio all'inizio dello scenario. Se questo è il caso, il numero di carte modificatore viene specificato nell'oggetto [g].
- Un conteggio di quanti oggetti di questo tipo sono presenti nel gioco [h] e dove questa carta si posiziona in tale conteggio [i].
- Un numero di riferimento per l'oggetto [j] indicato sul retro della carta.



Carte Statistiche Dei Mostri

Le carte statistiche dei mostri danno un facile accesso alle statistiche di base di un dato tipo di mostro per entrambe le sue varianti normale ed elite. Le statistiche di base di un mostro varieranno in base al **livello dello scenario** (vedere Livello dello Scenario a pag. 15 per dettagli). Ogni bordo delle carte, su entrambi i lati, riflette le statistiche per un determinato livello di scenario. Ruotare o girare la carta per mostrare il livello richiesto.



Mostro di Livello 1



Mostro di Livello 2




Mostro



Boss

Una busta delle statistiche di un mostro deve essere usata per tenere traccia dei danni e dei segnalini stato, e per nascondere le informazioni non necessarie di altri livelli non utilizzati.

UNA CARTA STATISTICHE DI UN MOSTRO INCLUDE:

- Il nome del mostro [a] ed il livello dell'insieme di statistiche [b] corrispondente al livello dello scenario.
- Le sezioni per le versioni normale [c] ed elite [d] di questo mostro.
- Il valore dei **punti ferita** [e] di un mostro, che corrisponde alla quantità di danni che devono essere inflitti al mostro prima che muoia.
- Il valore di **movimento** [f] di un mostro, ovvero il numero base di esagoni in cui un mostro può muoversi con un'azione di **Movimento**.
- Il valore di **attacco** [g] di un mostro, ovvero la quantità base di danno che il mostro infligge con un'azione di **Attacco**.
- Il valore di **gittata** [h] di un mostro, che corrisponde al numero base di esagoni distanti dall'esagono del mostro che questo può raggiungere con un attacco o una guarigione. Un "—" come valore di gittata indica che una normale azione di **Attacco** del mostro può avere come bersaglio solo esagoni adiacenti (cioè un attacco di **mischia**).
- Eventuali caratteristiche speciali che questo tipo di mostro possiede [i]. Queste caratteristiche sono permanenti e persistono di round in round. Queste caratteristiche possono includere Volare, che è simboleggiato da  accanto al nome del mostro (vedere Movimento a pag. 19 per dettagli).



Carte Abilità Dei Mostri

Ogni round, dopo che i giocatori hanno scelto le proprie carte abilità, viene giocata una carta per ogni tipo di mostro attualmente presente sul tabellone dal corrispondente mazzo delle carte abilità dei mostri. Queste carte determinano quali abilità ogni mostro di quel tipo – sia normale che elite – eseguirà durante il round nel suo turno.

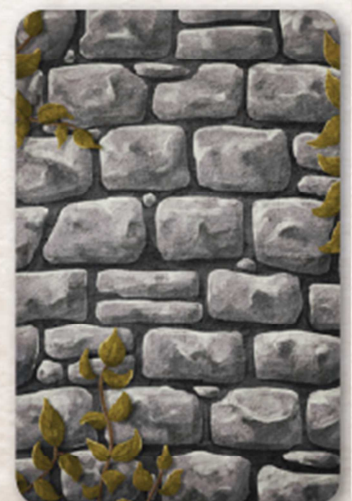
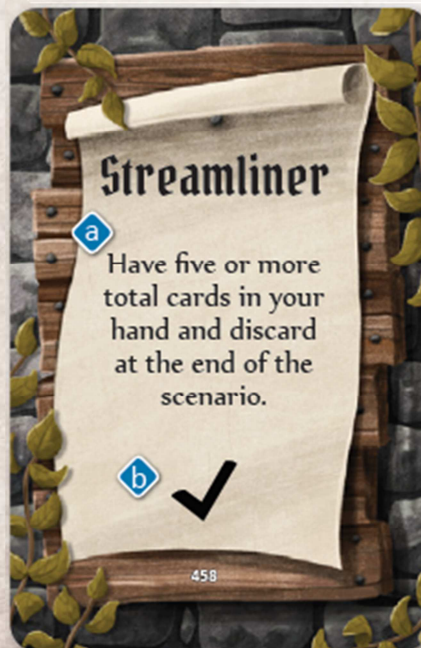


UNA CARTA ABILITÀ DI UN MOSTRO INCLUDE:

- Il nome del tipo di mostro [a]. Alcune volte, differenti tipi di mostro usano lo stesso e più generico mazzo di abilità. Per esempio, Bandit Guards, City Guards, e Inox Guards usano tutti lo stesso mazzo "Guard".
- Un numero di iniziativa [b]. Questo numero determinerà quando ogni mostro di quel tipo agirà in un dato round (vedere Determinare l'Iniziativa a pag. 18 per dettagli).
- Un elenco di abilità [c]. Un mostro eseguirà ognuna di queste abilità nell'ordine elencato (se possibile) e quindi finirà il suo turno (vedere Turno dei Mostri a pag. 30-34 per dettagli).
- Un simbolo "Mischiare" [d]. Se questo simbolo appare su una carta, rimischiare la corrispondente pila degli scarti delle abilità del mostro nel mazzo di pesca alla fine del round.

Carte Obiettivo Di Battaglia

All'inizio di ogni scenario, ogni personaggio riceve in segreto due carte obiettivo di battaglia e ne sceglie una da tenere, scartando l'altra. Se lo scenario è completato con successo ed il personaggio soddisfa i criteri della carta scelta [a], guadagnerà un numero di *biffe* come specificato nella parte inferiore della carta [b]. Le biffe vengono usate per migliorare il mazzo dei modificatori di attacco di un giocatore (vedere Migliorie Aggiuntive a pag. 45 per dettagli). Se lo scenario si conclude in fallimento, il personaggio non riceve nulla dalla propria carta obiettivo di battaglia, indipendentemente dal fatto che sia stato raggiunto il proprio obiettivo. I giocatori possono tenere traccia dei propri progressi negli obiettivi di battaglia appuntandosi se necessario. I giocatori dovrebbero mantenere segreti i propri obiettivi di battaglia l'uno dall'altro fino al termine dello scenario.



Carte Modificatore Di Attacco

Ogni volta che viene eseguita un'abilità di **Attacco**, viene pescata separatamente una carta modificatore di attacco **per ogni singolo bersaglio** dell'attacco. I giocatori pescano dal mazzo personale dei modificatori di attacco del loro personaggio scelto ed i mostri pescano dal mazzo collettivo dei mostri. Il modificatore indicato sulla carta viene poi applicato all'attacco, probabilmente riducendo od incrementando il suo valore numerico.



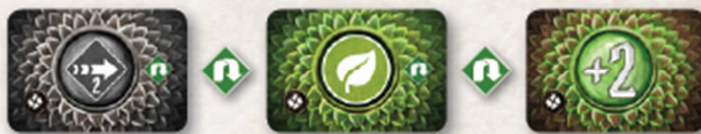
UNA CARTA MODIFICATORE DI ATTACCO INCLUDE:

Il valore del modificatore per l'attacco **[a]**. Un simbolo "Nullo" **[b]** indica che nessun danno viene fatto dall'attacco. Un simbolo "2x" **[c]** indica che il valore di attacco è raddoppiato.

Stati, infusioni elementari, o altri effetti speciali dell'attacco **[d]**. Se il modificatore di attacco della carta è +0, l'effetto speciale è mostrato nel cerchio centrale della carta **[e]**. Altrimenti, è mostrato a sinistra del valore del modificatore **[f]**. Quando questi effetti speciali vengono attivati, funzionano esattamente come se fossero scritti sulla carta azione utilizzata per l'attacco.



Un simbolo modificatore "Girare" **[g]** indica che deve essere pescata un'ulteriore carta modificatore. Le carte modificatore vengono quindi pescate finché **alcun** modificatore "Girare" viene rivelato, a quel punto tutti i modificatori pescati vengono sommati insieme.



= *Aggiungi "SPINGERE 2" e gli effetti dell'elemento della terra al tuo attacco, quindi incrementa il tuo attacco di due.*

Uno speciale bordo BENEDIZIONE **[h]** o MALEDIZIONE **[i]**. Se viene pescata una carta BENEDIZIONE o MALEDIZIONE, questa deve essere **rimossa** dal mazzo del giocatore invece di essere messa nella pila degli scarti.





Un simbolo "Mischiare" **[j]**. Alla fine del round in cui viene pescata da un mazzo una carta "Nullo" **[b]** o "2x" **[c]**, i giocatori rimischieranno tutte le carte modificatore giocate in quel particolare mazzo di pesca. Questa azione di mischiare avviene anche se una carta modificatore deve essere pescata e non ci sono ulteriori carte nella pila di pesca.



Un'icona di tipo **[k]**. Tutti i mazzi dei modificatori di attacco standard hanno un'icona 1, 2, 3, 4, o M **[l]** per smistarli facilmente, in modo che tutte le carte con una data icona formano un mazzo standard di 20 carte. Tutte le carte che una classe di personaggio aggiunge ai propri mazzi di modificatori attraverso migliorie (vedere Salire di Livello a pag. 45-46 per dettagli) hanno il simbolo di quella classe **[m]**. Le carte aggiunte al mazzo dei modificatori da uno scenario o dall'effetto di un oggetto hanno un'icona **[n]**. Queste carte devono essere rimosse alla fine dello scenario.



Preparazione Dello Scenario

Quando viene preparato un nuovo scenario, il primo passo è quello di guardare nel Libro degli Scenari per disporre le tessere mappa e preparare tutti i tipi di mostro che si dovranno combattere. Poi leggere il testo introduttivo ed applicare qualsiasi effetto negativo dello scenario presente nella sezione "Regole Speciali". Quindi devono essere pescati da ciascun giocatore due obiettivi di battaglia, uno dei quali dovrà essere scartato. I giocatori possono poi decidere quali oggetti equipaggiare dalla collezione di oggetti che posseggono (aggiungendo carte -1 ai propri mazzi dei modificatori di attacco quando applicabile). Quindi i giocatori devono decidere quali carte abilità vogliono mettere nella propria mano, scegliendole dalla riserva di quelle a loro disponibili. Un giocatore deve scegliere un numero di carte uguale alla dimensione di mano del proprio personaggio. Quando si inizia il gioco, la mano del giocatore dovrebbe essere formata solo dall'insieme di carte abilità di **Livello 1**  previste per la classe del personaggio. Una volta che un giocatore diventa familiare con la classe, può iniziare a sostituire le carte di Livello 1 con quelle più complesse di livello . Una volta che il personaggio inizia a salire di livello, avrà accesso anche a carte di più alto livello da aggiungere alla propria mano eliminando le altre. Dopo che i giocatori hanno scelto la propria mano vengono applicati tutti gli effetti di un precedente evento di viaggio od evento di città (vedere Viaggiare ed Eventi di Viaggio a pag. 42-43 per dettagli).

Pagina Dello Scenario

UNA PAGINA DELLO SCENARIO INCLUDE:

- Il nome [a], il numero di riferimento [b], e la posizione in griglia [c] dello scenario con la casella di spunta di completamento.
- Qualsiasi impresa [d] necessaria per giocare lo scenario in una campagna.
- Le condizioni di vittoria [e].
- Quando lo scenario viene giocato come parte di una campagna, la pagina fornisce il testo introduttivo [f], ulteriori punti di storia [g] che vengono letti entrando nel corrispondente esagono sul tabellone [h], ed il testo conclusivo [i] da leggere quando viene raggiunta la condizione di vittoria.
- Il nome, il numero di riferimento e la posizione in griglia di qualunque nuovo luogo di scenario [j] sbloccato completando lo scenario all'interno di una campagna.
- Qualunque altra ricompensa [k] guadagnata completando lo scenario quando svolto in una campagna.



1 C-10 Black Barrow Links: Barrow Lair - #2

Requirements: None
Goal: Kill all enemies

Introduction:
The hill is easy enough to find—a short journey past the New Market Gate and you see it jutting out on the edge of the Corpsewood, looking like a rat under a rug. Moving closer you see the mound is formed from a black earth. Its small, overgrown entrance presents a worn set of stone stairs leading down into the darkness.

Conclusion:
With the last bandit dead, you take a moment to catch your breath and steel yourself against the visions of living remains ripping at your flesh. Your target is not among the dead, and you shudder to think what horrors still await you in the catacombs below.

New Location:
Barrow Lair (G-n)

Party Achievement:
First Steps

Maps:
hib
Gib
L1a

Items:
Bandit Guard, Bandit Archer, Living Bones, Treasure Tile (x1), Damage Trap (x2), Table (x2)

Text:
As you descend, you gratefully notice light emanating from below. Unfortunately, the light is accompanied by the unmistakable stench of death. You contemplate what kind of thieves would make their camp in such a horrid place as you reach the bottom of the steps. Here you find your answer—a rough group of cutthroats who don't seem to have taken very kindly to your sudden appearance. One in the back matches the description of your quarry.
"Take care of these unfortunates," he says, backing out of the room. You can vaguely make out his silhouette as he retreats down a hallway and through a door to his left.
"Well, it's not every day we get people stupid enough to hand-deliver their valuables to us," grins one of the larger bandits, unsheathing a rusty blade. "We'll be killing you now."
Joke's on them. If you had any valuables, you probably wouldn't be down here in the first place.
Kicking through the door, you find yourself face-to-face with the reason these bandits chose this particular hole to nest in: animate bones—unholy abominations of necromantic power.
Nothing more to do but lay them to rest along with the remainder of this troublesome rabble.

- Qualsiasi luogo lo scenario colleghi [I] (vedere Viaggiare ed Eventi di Viaggio a pag. 42-43 per dettagli).
- La disposizione delle tessere mappa [m] e delle tessere porta [n] da collocare durante la preparazione. Vengono indicate anche le specifiche tessere mappa necessarie [o]. Ogni mappa dello scenario è divisa in stanze separate da tessere porta. Una stanza può contenere più di una tessera mappa se quelle tessere sono collegate da altre tessere ambiente.

- Le indicazioni utilizzate per popolare la mappa dello scenario [p] basate su un sistema a codifica dei mostri [q]. Queste indicazioni possono essere in uno o due differenti orientamenti in base all'orientamento della mappa. Il posizionamento di un mostro viene indicato nel simbolo in alto a sinistra per due personaggi, in alto a destra per tre personaggi e in basso per quattro personaggi. **NERO** indica che il mostro non è presente, **BIANCO** che è presente un mostro normale, e **ORO** che è presente un mostro elite. I mostri normali devono essere posizionati sulla mappa con i loro corrispondenti standees nelle basi bianche, ed i mostri elite devono essere posizionati nelle basi oro.



Esempi: indica quale tipo di mostro viene posizionato su questo esagono, ed in questo caso nessun mostro viene posizionato per due personaggi, un mostro normale viene posizionato per tre personaggi, ed un mostro elite viene

presente, **BIANCO** che è presente un mostro normale, e **ORO** che è presente un mostro elite. I mostri normali devono essere posizionati sulla mappa con i loro corrispondenti standees nelle basi bianche, ed i mostri elite devono essere posizionati nelle basi oro.

Si noti che solo i mostri nella stanza di partenza vengono collocati all'inizio di uno scenario. Ogni standees di mostro ha un numero per determinare l'ordine in cui agisce durante il turno (vedere Ordine di Azione a pag. 30 per dettagli). I numeri degli standees devono essere presi in modo casuale quando collocati.

- Le posizioni di partenza disponibili per i personaggi, raffigurate da [r]. I giocatori possono scegliere di collocare le proprie figure su un qualsiasi esagono vuoto all'inizio dello scenario.
- Il tipo di trappole usato in questo scenario [s] e la ricompensa per saccheggiare una qualsiasi tessera tesoro sul tabellone [t]. I numeri per i tesori sono riferiti nel retro del Libro degli Scenari, in modo che le ricompense sono tenute segrete.
- La posizione dei segnalini moneta [u] e delle tessere ambiente [v] da collocare sulla mappa quando la tessera stanza viene rivelata.



Tessere Ambiente

Uno scenario è costituito da un gruppo di tessere mappa come indicato nel Libro degli Scenari. In aggiunta, ci saranno speciali tessere ambiente per farcire l'incontro.

TIPI DI TESSERE AMBIENTE:

- **Porte** ■. Una porta agisce come separazione tra due stanze. Quando un personaggio si muove su una tessera porta chiusa, immediatamente gira la tessera porta dal lato aperto, svelando la tessera stanza adiacente. Porre immediatamente le tessere ambiente, i mostri ed i segnalini moneta come indicato nella descrizione dello scenario per la stanza rivelata. Mentre le porte chiuse non ostacolano affatto il movimento dei personaggi, agiscono come un muro per eventuali mostri o figure evocate dai personaggi, e queste non possono passare attraverso una porta chiusa. Le porte aperte non ostacolano alcun movimento e non possono essere chiuse. Le grafiche di una porta varia in base al tipo di ambiente, ma funzionano tutte esattamente allo stesso modo.

- **Corridoi** ■. Un corridoio viene posizionato sulla connessione di due tessere mappa per coprire le pareti e creare una singola stanza di più tessere mappa. I corridoi agiscono come normali esagoni vuoti.


- **Trappole** ■. Una trappola scatta quando una figura entra nel suo esagono con un movimento normale o forzato. I movimenti di Volare 🦅 e Saltare 🦏 non sono influenzati dalle trappole. Quando una trappola scatta, infligge degli effetti negativi alla figura che la fa' scattare e viene poi **rimossa dal tabellone**. Una trappola può anche essere disinnescata mediante specifiche azioni per rimuoverla dal tabellone senza soffrire i suoi effetti negativi. Gli effetti di una trappola sono vari e specificati nel Libro degli Scenari. Se parte dell'effetto di una trappola è indicato come "danno", la trappola infliggerà **2+L danni** alla figura colpita, dove L è il **livello dello scenario**. I personaggi ed i mostri possono anche creare trappole sul tabellone, con effetti specificati dall'abilità che ha consentito la creazione della trappola. Ogni volta che una trappola viene posta sul tabellone, i segnalini per i danni e per gli effetti applicati dalla trappola devono essere posti in cima alla tessera trappola per una facile consultazione.

- **Terreno Pericoloso** ■. Se una figura entra in un esagono con terreno pericoloso con un movimento normale o forzato, ogni esagono infliggerà la metà dei danni di una trappola (arrotondato per difetto). I movimenti Volare 🦅 e Saltare 🦏 non sono influenzati dal terreno pericoloso. Diversamente dalle trappole, il terreno pericoloso non viene rimosso dopo che il suo effetto è stato applicato, bensì rimane sul tabellone indefinitamente. Iniziare un turno su od uscire da questi esagoni non causa danni aggiuntivi.

- **Terreno Ostico** ■. Entrare in un esagono di terreno ostico costa ad una figura due normali punti movimento. I movimenti Volare 🦅 e Saltare 🦏 non sono influenzati dal terreno ostico.

- **Ostacoli** ■. Sebbene gli ostacoli abbiano varie grafiche, hanno tutti la stessa funzione: le figure non possono muoversi attraverso gli ostacoli con un movimento normale, ma possono attraversarli con un movimento Volare 🦅 o Saltare 🦏. **Gli ostacoli non impediscono attacchi a distanza**. Alcune abilità di personaggio possono creare o spostare ostacoli. Nel farlo, i giocatori non possono mai escludere completamente un'area della mappa dello scenario da un'altra, in modo tale che non si debba entrare in quell'area dovendo attraversare l'ostacolo.



- **Tesori** . Le tessere tesoro possono essere saccheggiate da un giocatore (vedere Saccheggio a pag. 28 per dettagli) con differenti conseguenze. Ci sono due tipi di tessere tesoro: tessere “obiettivo” e tessere numerate. Le tessere obiettivo sono importanti per il completamento di uno scenario, e le regole per il loro saccheggio saranno specificate dallo scenario. Le tessere “obiettivo” vengono ripristinate ogni volta che uno scenario viene giocato. Le tessere numerate possono fornire diversi benefici. Quando ne viene saccheggiata una, il giocatore che l’ha saccheggiata deve immediatamente far riferimento al numero della tessera e all’indice dei tesori presente sul retro del Libro degli Scenari per scoprire cosa ha saccheggiato. Se viene elencato il **nome di uno specifico oggetto**, cercare questo oggetto nel mazzo degli oggetti unici ed aggiungerlo immediatamente alla riserva dei propri oggetti. Se viene elencato il **progetto di un oggetto**, cercare tutte le copie di quell’oggetto ed aggiungerle alla fornitura disponibile della città. **Le tessere tesoro numerate possono essere saccheggiate soltanto una volta.** Dopo che sono state saccheggiate, devono essere barrate nel Libro degli Scenari come promemoria.

Livello Dello Scenario

Le statistiche base dei mostri, il danno delle trappole, la quantità di oro ricevuto dai segnalini moneta, e l’ammontare di esperienza bonus per il completamento di uno scenario dipendono tutti dal livello dello scenario che si sta giocando. Il **livello dello scenario** viene scelto dai giocatori prima che lo scenario inizia ed è basato sul livello medio del gruppo e da quanto difficile i giocatori vogliono che lo scenario sia.

Il livello di uno scenario può essere impostato su un qualsiasi numero da 0 a 7, ma non può cambiare una volta che lo scenario è iniziato. Il livello di scenario **raccomandato** è uguale al livello medio dei personaggi nel gruppo, diviso 2 ed arrotondato per eccesso; questo viene considerato come difficoltà “Normale”. Se i giocatori desiderano un’esperienza “Facile”, possono ridurre il livello di scenario raccomandato di 1. Se desiderano un’esperienza più difficile, il livello dello scenario può essere incrementato di 1 per “Difficile” o di 2 per “Molto Difficile”.

Difficoltà	Modificatore di Livello
Facile	-1
Normale	+0
Difficile	+1
Molto Difficile	+2

Livello Scenario	Livello Mostri	Conversione Oro	Danno Trappole	Esperienza Bonus
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Esempio: se un gruppo contiene un personaggio di Livello 6, due personaggi di Livello 4 ed un personaggio di Livello 3, la media sarebbe di 4.25; diviso per 2 ed arrotondato per eccesso fa’ 3, così un livello di difficoltà normale dello scenario sarebbe 3. La scelta del livello dello scenario è completamente in mano ai giocatori. Livelli di scenario più alti corrispondono a mostri più difficili, ma anche a maggiore oro ed esperienza.

Variante Di Gioco: Informazione Aperta E Gioco In Solitario

Un singolo giocatore può giocare in solitario controllando due o più personaggi alla volta. Parte della difficoltà del gioco, tuttavia, deriva dal non conoscere esattamente cosa faranno gli altri personaggi nel proprio turno. Siccome un giocatore in solitario ha precise informazioni su ciò che sta facendo ciascun personaggio e può coordinarli più efficacemente, il gioco diventa più facile. Per compensare tutto questo, i giocatori in solitario devono **incrementare il livello dei**

Livello Scenario	Livello Mostri	Conversione Oro	Danno Trappole	Esperienza Bonus
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

mostri ed il danno delle trappole di 1 per qualsiasi scenario senza incrementare la conversione di oro e l'esperienza bonus.

Inoltre, se lo desiderano, un gruppo di giocatori può anche giocare con informazioni completamente aperte incrementando la difficoltà nello stesso modo visto per il gioco in solitario. Giocare con informazioni aperte significa che i giocatori possono condividere l'esatto contenuto delle loro mani e discutere i dettagli specifici su ciò che hanno intenzione di fare. **Questo non è il modo consigliato di giocare**, ma può essere preferito da alcuni gruppi.

Panoramica Del Round

Uno scenario è formato da una serie di **round** che vengono giocati fino a quando i giocatori o raggiungono le condizioni di vittoria dello scenario oppure falliscono lo scenario. Un round è formato dalle seguenti fasi:


1. **Scelta delle carte:** ogni giocatore sceglie due carte da giocare nel round dalla propria mano oppure dichiara che sta per effettuare un'azione di riposo lungo per il round.
2. **Determinazione dell'iniziativa:** i giocatori rivelano le proprie carte per il round, e rivelano anche una carta abilità per ogni tipo di mostro attualmente in gioco. L'ordine di iniziativa viene quindi determinato in base ai valori di iniziativa di queste carte.
3. **Turni dei personaggi e dei mostri:** partendo dal valore di iniziativa più basso, giocatori e mostri effettueranno i loro **turni**, eseguendo le azioni sulle loro carte, eventualmente modificate dalle carte oggetto del personaggio.
4. **Riordino:** qualche riordino può essere richiesto alla fine del round (vedere Fine del Round a pag. 34 per dettagli).

Scelta Delle Carte

All'inizio di un round, ogni giocatore sceglierà segretamente due carte da giocare dalla propria mano a faccia coperta di fronte a sé. Delle due carte, una deve essere scelta come **carta principale**, la quale determinerà l'ordine del giocatore nell'iniziativa per il round (vedere Determinare l'Iniziativa a pag. 18 per dettagli).

I giocatori non devono mostrare agli altri giocatori le carte nella propria mano e neppure dare indicazioni specifiche riguardo a **qualsiasi valore numerico o titolo** su una qualsiasi delle loro carte. Hanno, tuttavia, il permesso di fare affermazioni generiche riguardo le loro azioni per il round e discuterne la strategia.

- **Esempi di comunicazione appropriata:** “Attaccherò questa guardia circa a metà del round”; “In questo round sto pianificando di muovermi qui e guarirti il prima possibile, sperando prima che i mostri attacchino”.
- **Esempi di comunicazione inappropriata:** “Avresti bisogno di una iniziativa inferiore a 17 per andare prima di me”; “Dovrei fare 4 punti di danno al bandito, in modo che tu non debba preoccuparti”; “Sto per utilizzare Impaling Eruption e spazzare via tutti”.

Durante il turno di un giocatore, le due carte giocate verranno usate per effettuare azioni e poi verranno entrambe **scartate, perse, o attivate**, in base all'azione che è stata intrapresa. Le carte giocate vengono normalmente messe nella **pila degli scarti** del giocatore se non diversamente specificato. Le carte **scartate** possono ritornare nella **mano** del giocatore attraverso il **riposo** (vedere sotto). Se l'azione svolta da una carta contiene un simbolo  in basso a destra del campo azione, la carta viene invece messa nella **pila delle carte perse** del giocatore. Le carte **perse** possono ritornare nella mano del giocatore durante uno scenario solamente utilizzando una azione speciale di **recupero**. Sebbene la corrispondente carta viene persa o scartata, alcune azioni possono contenere un effetto **attivo** (indicato dai simboli a destra). Invece di essere messa nella pila degli scarti o delle carte perse, la carta viene posta nell'**area attiva** di fronte al giocatore per tenere traccia dell'effetto. Una volta che l'effetto svanisce, la carta viene quindi trasferita nella corrispondente pila (vedere Bonus Attivi a pag. 26-27 per dettagli).

I giocatori **devono** giocare due carte dalla propria mano o dichiarare un'**azione di riposo lungo** all'inizio di **ogni** round. Se un giocatore ha una sola o nessuna carta nella propria mano, l'azione di riposo lungo è la sua unica opzione. Se anche questa opzione **non è disponibile** all'inizio del round poiché il giocatore ha una sola o nessuna carta nella propria pila degli scarti, quel giocatore è considerato **esausto** e non può partecipare ulteriormente allo scenario (vedere Esaurimento a pag. 29 per dettagli).

RIPOSO

Il riposo è il principale modo in cui i giocatori possono riprendere le carte scartate nella propria mano di carte disponibili. Un giocatore ha due opzioni quando riposa: un **riposo breve** o un **riposo lungo**. In entrambi i casi, l'azione di riposo può essere intrapresa **solo** se un giocatore ha due o più carte nella sua pila degli scarti, e un'azione di riposo comporta **sempre** la perdita di una delle carte scartate.

- **Riposo breve:** durante la fase di riordino di un round, un giocatore può effettuare un riposo breve. Questo consente a quel giocatore di mischiare immediatamente la sua pila degli scarti e porre **casualmente** una di queste carte nella pila delle carte perse, poi riprendere il resto delle carte scartate nella sua mano. Se il giocatore vuole invece **tenere** la carta che verrebbe persa casualmente, può scegliere di infliggersi 1 danno e perdere **casualmente** una **differente** carta scartata, ma questo può essere fatto solo una volta per riposo.
- **Riposo lungo:** un riposo lungo viene dichiarato durante la fase di scelta delle carte del round e costituisce l'intero turno del giocatore per il round. I giocatori che si riposano hanno un valore di iniziativa di 99. Nel turno del giocatore, alla fine dell'ordine di iniziativa, questo deve **scegliere** quale delle carte scartate perdere, e riprendere poi il resto delle carte scartate nella propria mano. Il personaggio che si sta riposando **effettua anche un'azione di “Autocura 2”** e **ripristina tutte le sue carte oggetto spese**.



Persa



Recupero



Bonus

Persistente



Bonus di Round

Effetti Attivi

Determinare L'Iniziativa

Dopo che i giocatori hanno scelto le proprie due carte azioni o dichiarato un riposo lungo, rivelano una carta abilità dei mostri per ogni tipo di mostro che è attualmente presente con almeno una figura sulla mappa. Inoltre, ogni giocatore che non effettua un riposo lungo rivela le proprie carte scelte per il round, ponendo la **carta principale** in cima in modo che il valore della sua iniziativa sia visibile.

L'ordine di iniziativa viene determinato confrontando i valori di iniziativa di tutte le carte abilità mostro giocate e tutte le carte principali dei giocatori. Chiunque abbia il valore di iniziativa minore inizia il turno per primo, poi in ordine il secondo e così via fino a quando tutte le figure sul tabellone hanno agito. Quando un tipo di mostro deve eseguire un'azione, ogni mostro di quel tipo effettuerà le azioni elencate sulla sua carta abilità giocata, iniziando dai mostri elite e successivamente dai mostri normali in ordine crescente di standee.

Se ci fosse una parità nell'iniziativa tra i giocatori, verificare la carta non principale di ogni giocatore per interrompere la parità. (Se ci fosse ancora una parità, i giocatori decidono tra di loro chi inizia per primo.) Se ci fosse una parità tra un giocatore ed un tipo di mostro, il giocatore inizia per primo. Se ci fosse una parità tra due tipi di mostro, i giocatori decidono quale inizia per primo.

Esempio: all'inizio del round, il Brute decide di giocare le due carte mostrate. Decide anche che vuole agire verso la fine del round, così sceglie come carta principale la "61". Se avesse voluto iniziare prima, avrebbe potuto scegliere come carta principale la "15". Lo Scoundrel rivela una carta principale con "86" di iniziativa, e le carte abilità mostro giocate per il Living Bones e per il Bandit Archer hanno rispettivamente "45" e "32" di iniziativa. I Bandit Archers vengono attivati per primi, poi tutti i Living Bones, quindi il Brute ed in fine lo Scoundrel.



Turno Dei Personaggi

Nel turno del personaggio, questi effettuerà l'azione **superiore** di una delle due carte abilità giocate e l'azione **inferiore** dell'altra. La designazione della **carta principale** utilizzata per determinare l'iniziativa non è **più significativa**. Ciascuna carta può essere giocata per prima come azione superiore od inferiore. Quando si gioca l'azione di una carta, le abilità dell'azione devono essere eseguite nell'ordine in cui sono scritte e non possono essere interrotte dall'azione presente sull'altra carta. Non appena l'azione di una carta viene completata, viene immediatamente posta nell'opportuna area (pila degli scarti, pila delle carte perse, o area attiva) prima che accada qualcosa d'altro. I giocatori sono in genere liberi di non effettuare una qualsiasi parte dell'azione sulla propria carta, tuttavia, **devono** effettuare qualsiasi parte che causerà effetti negativi (per esempio, ridurre i punti ferita, perdere carte, oppure causare uno stato negativo) su se stessi o sui propri alleati. Un **alleato** è una qualsiasi figura che combatte insieme al personaggio. Questo termine include anche le figure evocate, ma non include il personaggio stesso. Le abilità non influenzano alleati fino a quando la carta od una specifica regola indica diversamente.

I giocatori possono anche usare **una qualsiasi carta da loro giocata** come un'azione di "Attacco 2" sulla metà **superiore** o un'azione di "Movimento 2" su quella **inferiore**. Se una carta viene usata in questo modo, viene sempre scartata, indipendentemente da quanto è indicato sulla carta. Nel proprio turno, prima, durante o dopo aver effettuato le proprie due azioni, i giocatori possono usare un qualsiasi numero di oggetti di cui sono equipaggiati.



MOVIMENTO



Un'abilità di "**Movimento X**" consente ad un personaggio di muoversi **fino ad** un numero di X esagoni sulla mappa. Le figure (personaggio o mostri) possono muoversi attraverso gli alleati, ma non possono muoversi attraverso i nemici o gli ostacoli. Le trappole o altri effetti del terreno presenti sugli esagoni devono essere risolti quando una figura vi entra con un movimento normale. Una figura non può terminare il suo movimento nello stesso esagono di un'altra figura. Le figure non possono **mai** muoversi attraverso le pareti.



Alcune abilità di Movimento sono indicate come "Salto". Il **Movimento X (Salto)** consente al personaggio di ignorare tutte le figure e gli effetti del terreno durante il proprio movimento. Tuttavia, l'ultimo esagono di un salto è sempre considerato come un movimento normale, e così deve osservare le regole del movimento normale di cui sopra.



Alcune figure, possono avere anche lo speciale tratto "**Volare**". Questo consente alle figure di ignorare completamente qualsiasi figura e tessera terreno durante qualsiasi parte del proprio movimento, incluso l'ultimo esagono, **eccetto** che devono sempre terminare il proprio movimento in un esagono **non occupato** (nessuna figura presente). Questo include anche il movimento forzato come SPINGERE e TIRARE. Se una figura perde il suo tratto Volare mentre occupa un esagono ostacolo, subisce danni come se avesse fatto scattare una trappola con danno e poi si sposta immediatamente nel più vicino esagono **libero** (nessuna figura, segnalino, o tessera ambiente di nessun tipo presente eccetto corridoi, lastre a pressione e porte aperte).

RIVELARE UNA STANZA

Durante una qualsiasi parte del movimento di un personaggio, se questi entra in una tessera con una porta chiusa, capovolge la tessera porta nel lato aperto ed immediatamente rivela la stanza adiacente dall'altro lato della porta. Il Libro degli Scenari specificherà quali mostri, segnalini moneta, e tessere ambiente speciali devono essere collocati nella stanza rivelata, in base al numero di personaggi (inclusi i personaggi esausti). Notare che, come nella preparazione dello scenario, gli standee numerati dei mostri nella nuova stanza devono essere collocati casualmente. È possibile terminare gli standee di uno specifico tipo di mostro quando viene rivelata una stanza. Se questo accade, collocare solo gli standees disponibili, iniziando dai mostri più vicini al personaggio che ha rivelato la stanza.

Una volta che è stato collocato tutto nella nuova stanza, per ogni tipo di mostro presente senza una carta azione ne deve essere pescata subito una. Quando il turno del personaggio che ha rivelato la stanza finisce, deve essere rivisto il valore di iniziativa di tutti i mostri nella nuova stanza, e qualsiasi tipo di mostro che abbia un valore di iniziativa più basso del personaggio che ha rivelato la stanza (cioè, avrebbe dovuto agire prima nel round) deve immediatamente effettuare il proprio turno (nel normale ordine di iniziativa nel caso di più tipi di mostro in questa situazione). Questo assicura che tutti i mostri rivelati nella nuova stanza effettueranno **sempre** un turno nel round in cui sono stati rivelati.

ATTACCO



Un'abilità di "**Attacco X**" permette ad un personaggio di infliggere una quantità di X danni ad un nemico nel proprio raggio. Le figure non possono attaccare i propri alleati. Ci sono due tipi di attacco: a **distanza** e di **mischia**.



Gli attacchi a distanza sono accompagnati da un valore di "**Gittata Y**", ovvero qualsiasi nemico entro Y esagoni può essere mirato dall'attacco. Qualsiasi attacco a distanza che mira un nemico adiacente ottiene uno Svantaggio contro quel bersaglio (vedere Vantaggio e Svantaggio a pag. 21 per dettagli).

Gli attacchi di mischia non sono accompagnati da un valore di gittata ed hanno un raggio di default di 1 esagono, ovvero solitamente mirano nemici adiacenti.

Linea di vista: tutti gli attacchi a distanza e di mischia possono essere effettuati solo contro nemici entro la linea di vista, ciò significa che una linea può essere tracciata da un qualsiasi angolo dell'esagono dell'attaccante ad un qualsiasi angolo dell'esagono del difensore senza toccare una qualsiasi parte di parete (la linea del bordo di una tessera mappa o l'intera area di un qualsiasi esagono parziale lungo il bordo di una tessera mappa, a meno che non sia coperto da una tessera ambiente). Solo le pareti bloccano la linea di vista. Inoltre, **qualsiasi abilità** che specifica una gittata può essere eseguita solo su una figura entro la linea di vista. Se un'abilità non di attacco non specifica una gittata, la linea di vista allora non è richiesta. Si noti inoltre che due esagoni separati da una linea di parete non sono considerati adiacenti, e la gittata non può essere conteggiata attraverso le pareti.

Quando si attacca, il valore base di attacco scritto sulla carta può essere modificato da tre tipi di valori nel seguente ordine. Ripetere questi passi individualmente per ogni nemico bersaglio dell'attacco:

- Vengono applicati per primi i **modificatori di attacco dell'attaccante**. Questi modificatori includono bonus e penalità provenienti dalle carte abilità attive, oggetti, ed altre fonti (per esempio, +1 Attacco da VELENO).
- Poi viene pescata dal mazzo dei modificatori di attacco dell'attaccante una **carta modificatore di attacco** ed applicata.
- Infine vengono applicati i **bonus difensivi del difensore**. Questo riduce il valore di attacco in arrivo, individualmente per ogni nemico bersaglio dell'attacco, ed è basato su ciascun modificatore di scudo posseduto dal difensore o su altri bonus difensivi.
- Se ci sono più modificatori in un qualsiasi passo di questo processo, il giocatore sceglie l'ordine in cui vengono applicati. Si noti anche che siccome i bonus sono applicati **per bersaglio**, è possibile per la stessa azione di attacco infliggere in ultima analisi differenti danni ad ogni nemico mirato.

***Esempio:** lo Scoundrel esegue un'abilità di "Attacco 3" su un'adiacente Bandit Guard elite. Lo Scoundrel aggiunge un modificatore di attacco +2 in seguito a specifiche condizioni stabilite dalla carta e può raddoppiare l'attacco avendo una carta attiva di fronte a se. Decide di aggiungere +2, quindi raddoppiare il risultato, per un totale di "Attacco 10". Gioca poi una carta modificatore di attacco che rivela un "-1" cosicché l'attacco viene ridotto a 9. Infine, la Bandit Guard ha un valore di scudo di 1, così il valore di attacco viene ridotto ad 8 ed il bandito subisce 8 danni.*

Qualsiasi danno subito da un mostro deve essere tracciato sulla busta delle statistiche nella sezione corrispondente al numero presente sullo specifico standee del mostro. Quando i punti ferita di un mostro vengono portati a zero o meno da un attacco o qualsiasi sorgente di danno, quel mostro muore immediatamente e viene rimosso dal tabellone. Qualsiasi effetto aggiuntivo dell'attacco non viene applicato una volta che il mostro muore.

Quando un mostro muore, un segnalino moneta viene collocato sull'esagono dove è morto se il mostro non era stato evocato o generato.

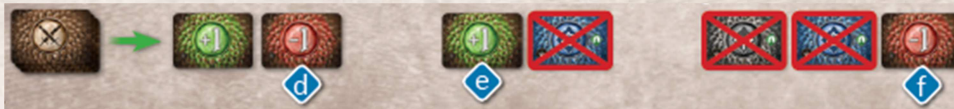
VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Alcuni attacchi possono avere un **Vantaggio** o uno **Svantaggio**.

- Un attaccante con un **Vantaggio** pescherà due carte modificatore dal proprio mazzo ed utilizzerà quella **migliore** [a]. Se viene pescata una carta modificatore “Girare”, il suo effetto viene aggiunto all’altra carta giocata [b]. Se vengono pescate due carte modificatore “Girare”, continuare a pescare carte fino a quando nessuna ulteriore carta modificatore “Girare” viene ulteriormente pescata e sommare poi insieme tutti gli effetti pescati [c].



- Un attaccante con uno **Svantaggio** pescherà due carte modificatore dal proprio mazzo ed utilizzerà quella **peggiore** [d]. I modificatori “Girare” vengono ignorati nel caso di **Svantaggio** [e]. Se vengono pescate due carte modificatore “Girare”, continuare a pescare fino a quando nessuna ulteriore carta modificatore “Girare” viene ulteriormente pescata ed applicare solamente l’effetto dell’ultima carta pescata [f].



Esempio di un’abilità che fornisce un Vantaggio

Se ci fossero ambiguità su quale carta pescata sia la migliore o la peggiore, utilizzare quella pescata per prima. Le ambiguità possono accadere quando si confrontano uno o più effetti aggiuntivi forniti dalle carte modificatore di attacco (per esempio, infusioni elementari, stati negativi, ecc.). Tutti gli effetti aggiuntivi devono essere considerati come se avessero un valore numerico positivo ma indefinito.

Casi di Vantaggio e Svantaggio sono per lo più ottenuti da abilità specifiche di personaggi o di mostri. Tuttavia, qualsiasi attacco a distanza che mira un nemico adiacente ottiene anche uno Svantaggio per quel bersaglio. Casi di Vantaggio o Svantaggio non si accumulano, e se un attacco ha casi sia di Vantaggio che di Svantaggio, questi si annullano a vicenda e l’attacco viene eseguito normalmente.

EFFETTI DI AREA

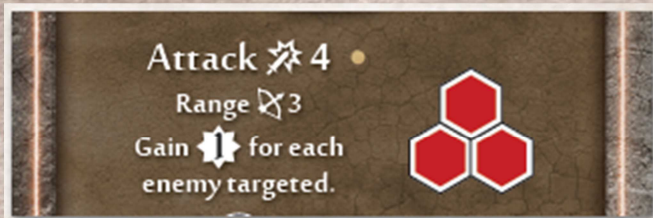
Alcuni attacchi e altre abilità permettono alle figure di mirare più esagoni o più bersagli contemporaneamente. In questi casi, l’area di effetto per l’abilità viene mostrata sulla carta abilità. **Si noti che è valida qualsiasi rotazione nell’orientamento del diagramma descritto. Si noti anche che ogni bersaglio costituisce un attacco separato (pescare la propria carta modificatore di attacco), ma tutti gli attacchi insieme costituiscono un’unica azione di attacco.**

[a] Il colore grigio indica l’esagono in cui la figura si trova attualmente. Un attacco di area che include un esagono grigio è sempre considerato un attacco di mischia.

[b] Il colore rosso indica gli esagoni con i nemici colpiti dall’abilità.



Per un attacco di area a distanza, solo uno degli esagoni rossi deve essere entro la gittata specificata, e non deve necessariamente contenere un nemico. Tuttavia, sia per gli attacchi di area a distanza che di mischia, **potete attaccare solamente nemici in esagoni di cui avete la linea di vista.**



Esempio: questo attacco indica che la figura può effettuare un "Attacco 4" a distanza su un gruppo di tre esagoni fintanto che **almeno uno di quegli esagoni è entro Gittata 3**.



Esempio: questo attacco indica che la figura può effettuare un "Attacco 3" di mischia su un gruppo di tre esagoni.



Alcuni attacchi sono accompagnati dal valore "Bersaglio X", ovvero il personaggio con l'attacco può mirare un numero di X differenti nemici entro il raggio di attacco.

Per qualsiasi attacco che mira più nemici, viene pescata una carta modificatore di attacco per **ogni bersaglio**. Non è possibile mirare lo stesso nemico con più attacchi provenienti dalla stessa abilità. **Nota:** le abilità **non possono mai** mirare alleati (abilità positive destinate agli alleati useranno il termine "influire" ("affect") invece di "mirare" ("target")). Un alleato può essere all'interno dell'area di effetto di un attacco, ma non può essere mirato da questa.

Si noti anche che fintanto che un attacco non specifica una gittata, viene considerato di mischia, in modo tale che sia possibile attaccare un bersaglio non adiacente con un attacco di mischia se la configurazione dell'esagono lo consente.

EFFETTI D'ATTACCO

Le abilità di attacco hanno spesso effetti che aumentano il loro potere. Se un effetto d'attacco viene elencato su una carta abilità dopo un attacco, il bersaglio o i bersagli dell'attacco sono soggetti anche ad affetti aggiuntivi dopo che il danno dell'attacco è stato risolto. **Gli effetti d'attacco vengono applicati indipendentemente dal fatto che il corrispondente attacco causa danni.** Questi effetti (eccetto l'ottenere esperienza) sono opzionali e possono essere omessi. Alcune azioni del personaggio possono anche applicare questi effetti senza un attacco, ed in questi casi il bersaglio dell'effetto è scritto sulla carta abilità.



SPINGERE X – Il bersaglio è costretto a muoversi di X esagoni nella direzione specificata dall'attaccante, ma ogni mossa di esagono deve collocare il bersaglio **il più lontano possibile** dall'attaccante rispetto a quella precedente. Se non ci sono esagoni disponibili in cui spingere il bersaglio, la spinta termina. Il bersaglio può essere spinto attraverso i suoi alleati, ma non attraverso i suoi nemici.



TIRARE X – Il bersaglio è costretto a muoversi di X esagoni nella direzione specificata dall'attaccante, ma ogni mossa di esagono deve collocare il bersaglio **il più vicino possibile** all'attaccante rispetto a quella precedente. Se non ci sono esagoni disponibili in cui tirare il bersaglio, il tiro termina. Il bersaglio può essere tirato attraverso i suoi alleati, ma non attraverso i suoi nemici. Entrambi gli effetti di spinta e di tiro sono considerati movimenti, tuttavia, non sono influenzati dal terreno ostico.



PERFORARE X – Fino a X punti dello Scudo del bersaglio vengono ignorati per l'attacco. Diversamente da altri effetti, il PERFORARE viene applicato durante il calcolo del danno che accompagna l'attacco anziché dopo.

Esempio: un'abilità di Attacco 3 con PERFORARE 2 utilizzata su un mostro con Scudo 3 ignora 2 dei punti Scudo del mostro ed infligge 2 danni (modificati da una carta modificatore di attacco).



AGGIUNGERE UN BERSAGLIO – Se una figura innesca questo effetto con un'azione di attacco, la figura può aggiungere un ulteriore bersaglio entro la gittata del suo attacco. Anche tutti gli effetti e gli stati aggiunti dell'azione di attacco vengono applicati al bersaglio, tranne gli effetti che potrebbero comportare ulteriori bersagli oltre al bersaglio originalmente aggiunto (per esempio, gli attacchi di area).

STATI

Alcune abilità possono applicare stati ai loro bersagli. Quando uno stato viene applicato ad una figura (eccetto MALEDIZIONE e BENEDIZIONE), il corrispondente segnalino viene posto sulla busta delle statistiche nella sezione corrispondente al numero specificato sullo standee del mostro per indicarne l'effetto. Lo stato rimane sulla figura fino a quando il requisito per rimuovere lo specifico effetto viene soddisfatto. Solo uno stato per volta di ciascun tipo può essere applicato a qualunque singola figura, tuttavia gli stati possono essere riapplicati per riavvianne la durata.

Di seguito gli **stati negativi**. Se un'abilità ha il nome di uno di questi stati contenuto in essa, lo stato viene quindi applicato a tutti i bersagli dell'abilità, dopo che l'effetto principale dell'abilità è stato applicato. Gli stati vengono applicati indipendentemente dal fatto che il corrispondente attacco infligge danni.



AVVELENATO – Se una figura è avvelenata, tutti i nemici aggiungono un +1 di Attacco a tutti i loro attacchi che mirano la figura. Se un'abilità di Guarigione viene usata su una figura avvelenata, il segnalino VELENO viene rimosso, e la Guarigione non ha altri effetti.



FERITO – Se una figura è ferita, subisce un punto danno all'inizio di ogni suo turno. Se un'abilità di Guarigione viene usata su una figura ferita, il segnalino FERITA viene rimosso e la Guarigione continua normalmente. Se una figura è sia avvelenata che ferita, un'abilità di Guarigione rimuove entrambi gli stati, ma non ha altri effetti.



IMMOBILIZZATO – Se una figura è immobilizzata, non può eseguire nessuna abilità di **movimento** nel suo turno. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino IMMOBILIZZATO viene rimosso.



DISARMATO – Se una figura è disarmata, non può eseguire nessuna abilità di **attacco** nel suo turno. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino DISARMATO viene rimosso.



STORDITO – Se una figura è stordita, non può eseguire **nessuna** abilità od usare oggetti nel suo turno **eccetto eseguire un riposo lungo** (nel caso di personaggi). Alla fine del suo turno successivo, il segnalino STORDITO viene rimosso. I giocatori devono ancora giocare due carte o riposare al loro turno, e se un giocatore gioca due carte mentre è stordito, le azioni giocate non vengono usate, e le carte vengono semplicemente scartate.



CONFUSO – Se una figura è confusa, ottiene uno Svantaggio su tutti i suoi attacchi. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino CONFUSO viene rimosso.



MALEDETTO – Se una figura è maledetta, deve mischiare la carta MALEDIZIONE nel suo mazzo dei modificatori di attacco residuo. Quando questa carta viene rivelata durante uno degli attacchi della figura, viene rimossa dal mazzo invece di essere posta nella pila degli scarti dei modificatori di attacco.



Di seguito gli **stati positivi**. Le figure possono applicare stati positivi a se stessi o agli alleati attraverso azioni specifiche. Gli stati positivi non possono essere rimossi prematuramente.



INVISIBILE – Se una figura è invisibile, non può essere focalizzata o mirata da un nemico. L’invisibilità non influenza l’interazione di una figura con i suoi alleati. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino INVISIBILE viene rimosso. I mostri trattano i personaggi invisibili esattamente come se fossero ostacoli.



FORTIFICATO – Se una figura è fortificata, ottiene un Vantaggio su tutti i suoi attacchi. Alla fine del suo turno successivo, il segnalino FORTIFICATO viene rimosso.



BENEDETTO – Se una figura è benedetta, deve mischiare la carta BENEDIZIONE nel suo mazzo dei modificatori di attacco residuo. Quando questa carta viene rivelata durante uno degli attacchi della figura, viene rimossa dal mazzo invece di essere posta nella pila degli scarti dei modificatori di attacco.



INFUSIONI ELEMENTARI


Alcune abilità hanno affinità elementari associate ad esse (**Fuoco, Ghiaccio, Aria, Terra, Luce o Oscurità**). Se uno qualsiasi di questi simboli è visibile da solo nella descrizione di un’azione [a], questo indica che eseguendo una qualsiasi parte dell’azione, la figura deve infondere il campo di battaglia con quell’elemento. Questo viene rappresentato muovendo il corrispondente segnalino elemento nella colonna “Forte” della Tavola delle Infusioni Elementari **alla fine del turno** in cui l’abilità è stata usata.



Alla fine di ogni round, tuttavia, tutte le infusioni elementari caleranno, muovendosi **di un passo** a sinistra nella tavola, da “Forte” a “Ridotto” o da “Ridotto” ad “Inerte”.





Le infusioni elementari possono essere usate per incrementare gli effetti di certe abilità. Questo incremento è rappresentato da un simbolo elementare coperto da una  rossa [b], seguita da “due punti” e da come l’abilità viene incrementata se l’elemento viene consumato. Se un’abilità viene usata consumando un elemento e il corrispondente segnalino elemento è nella colonna Forte o Ridotto, quel segnalino elemento **può** essere usato per incrementare l’abilità spostando il segnalino nella colonna Inerte. Una singola icona non può essere usata per consumare più di una infusione, e **non è possibile creare un elemento e consumarlo nello stesso turno**, ma può essere consumato da chiunque con un turno posteriore nell’ordine di iniziativa dello stesso round.

Se un’abilità contiene più incrementi separati, il giocatore può scegliere quali incrementi usare in qualsiasi ordine. Se un singolo incremento elenca l’uso di più elementi, tutti gli elementi devono essere utilizzati per attivare l’incremento.

Proprio come i personaggi, anche i mostri hanno l’abilità di creare e consumare elementi. Se possono, i mostri consumano sempre gli elementi, ed ogni mostro di quel tipo attivato otterrà il beneficio dell’elemento consumato, non solo il primo mostro che lo ha consumato.




Questo cerchio multi-colore rappresenta **uno qualunque** dei sei elementi. Se questo simbolo è presente su una carta abilità dei mostri, il giocatore scegli quale elemento viene creato o consumato.



Tavola delle Infusioni Elementari

BONUS ATTIVI

Alcune abilità possono dare ad un personaggio, o ai suoi alleati, bonus su altre abilità, o **persistenti** fino al raggiungimento di certe condizioni **oppure** per il resto del **round**. Queste abilità sono indicate con simboli, e le carte con questi effetti vengono giocate nell'**area attiva** di fronte al giocatore per tenere traccia di questi bonus.



I **bonus persistenti** possono essere identificati dal simbolo  mostrato sulla carta. Gli effetti di queste abilità saranno attivi dal momento in cui la carta viene giocata fino al raggiungimento delle condizioni specificate sulla carta. Queste condizioni solitamente tracciano il numero di volte in cui è avvenuto un particolare evento di gioco, come effettuare o difendersi da un attacco. Porre un segnalino sulla prima posizione contrassegnata dell'azione della carta e farlo avanzare di una casella ogni volta che l'effetto viene innescato, da sinistra a destra, dall'altro verso il basso. Quando l'abilità è stata usata una volta per ciascuna casella sulla carta, rimuovere la carta dal gioco ponendola nella pila delle carte perse. I giocatori **devono** usare i benefici di un bonus persistente quando possibile, anche se nessun beneficio viene ottenuto. Se non ci sono condizioni specificate o posizioni contrassegnate, la carta può rimanere nell'area attiva del giocatore per il resto dello scenario e può essere rimossa dal gioco in qualsiasi momento ponendola nella pila delle carte perse.


Esempio: lo Spellweaver gioca la sua abilità Frost Armor, che nega le successive due fonti di danno contro di se. Questo pone un segnalino personaggio nella prima casella della carta [a]. Successivamente ogni volta che avrebbe normalmente subito 1 o più danni, il bonus viene applicato, il danno negato, ed il segnalino spostato in avanti di una casella. Una volta che il segnalino è stato mosso due volte, la carta viene spostata nella pila delle carte perse del giocatore ed il bonus non è più attivo.



Esempi di segnalini personaggio.



I **bonus di round** hanno il simbolo  sulla carta. L'effetto dell'abilità sarà attivo dal momento in cui la carta viene giocata fino alla fine del round, momento in cui la carta viene posta nella pila degli scarti o nella pila delle carte perse del giocatore (a seconda che l'azione contenga anche un simbolo ).

Anche se una carta bonus viene posta nell'area attiva, viene ancora considerata **scartata** o **persa**, a seconda che l'azione contenga anche un simbolo . In qualsiasi momento, queste carte possono essere spostate nella corrispondente pila, tuttavia, facendo ciò si devono rimuovere qualsiasi bonus che erano stati applicati dalla carta.



SCUDO – Un'abilità di bonus "Scudo X" dà al destinatario un bonus di difesa che riduce qualsiasi valore di attacco in arrivo di X. Più bonus scudo si accumulano tra loro e possono essere applicati in qualsiasi ordine. **Un bonus scudo si applica solamente a danni causati da un attacco.**



REAZIONE – Un’abilità di bonus “Reazione X” consente al destinatario di infliggere X punti danno alle figure che lo attaccano da un esagono adiacente per ogni attacco fatto. Un bonus di reazione può essere accompagnato da un valore “Gittata Y”, che significa che il danno di reazione viene applicato a qualsiasi attaccante entro Y esagoni. Una reazione ha effetto dopo l’attacco che l’ha avviata. Se la figura in reazione viene uccisa o resa esausta dall’attacco, la reazione non si attiva. Più bonus di reazione si accumulano tra loro, e la reazione stessa non è un attacco e neppure un effetto di mirare.

GUARIGIONE



Un’abilità “Guarigione X” consente ad una figura di ripristinare X punti ferita a se stessa o ad un alleato entro la gittata dell’abilità. Le guarigioni sono sempre accompagnate da una delle due etichette:

- “**Gittata Y**” indica che qualsiasi alleato entro Y esagoni, o la figura che sta eseguendo la guarigione, può essere influenzata dalla guarigione. Come tutte le abilità a distanza, il destinatario deve essere in linea di vista.
- “**Se stesso**” indica che la figura può solo eseguire la guarigione su se stessa.

EVOCCARE

Alcune abilità evocano altre figure alleate sul tabellone. Le figure evocate (evocati) vengono poste in un esagono vuoto adiacente alla figura che ha effettuato l’evocazione. Se non ci sono esagoni disponibili, l’abilità di evocazione non può essere usata. Le figure evocate sono rappresentate da un segnalino evocazione colorato. Ci sono otto differenti colori di segnalini evocazione in modo tale che più evocazioni possono essere tracciate contemporaneamente, ed i giocatori possono assegnare il colore che preferiscono ad una specifica figura evocata, ponendo i segnalini indicatore di evocazione sulle proprie carte abilità di evocazione per una facile consultazione.

Le figure evocate hanno statistiche di base per i punti ferita, il valore di attacco, di movimento, e di gittata insieme a qualunque caratteristica speciale scritte sulla carta abilità. Un’evocazione viene considerata un bonus persistente (la carta viene posta nell’area attiva) fino a quando la figura evocata perde tutti i suoi punti ferita, e la sua corrispondente carta abilità viene rimossa dall’area attiva, oppure l’evocatore diventa esausto, momento in cui la figura evocata viene rimossa dal tabellone.

Un turno della figura evocata nell’ordine dell’iniziativa avviene sempre **direttamente prima del personaggio che l’ha evocata**, ed è separato dal turno di quel personaggio. Le figure evocate non sono controllate dal giocatore che le ha evocate, ma obbediscono invece in modo automatico secondo le regole dei mostri, seguendo in modo permanente la carta abilità “**Movimento+0, Attacco+0**” (vedere Turno dei Mostri a pag. 30-34 per dettagli) ed usando il mazzo dei modificatori di attacco del giocatore per effettuare i propri attacchi.

Un giocatore può avere più abilità di evocazione differenti in gioco in una sola volta, caso in cui queste agiscono nell’ordine in cui sono state evocate. Le figure evocate non effettuano **mai** un turno nel round in cui sono state evocate. Le uccisioni delle figure evocate sono attribuite al possessore della figura evocata.




Segnalini Evocazione



Indicatore Evocazioni

RECUPERO E RIPRISTINO

Certe abilità consentono ad un giocatore di **recuperare** carte **abilità** scartate o perse. Ciò significa che il giocatore può cercare nella propria pila degli scarti o delle carte perse (o nelle carte scartate o perse nella propria area attiva), scegliere fino ad un numero di carte specificato nell'abilità, ed immediatamente riprenderle in mano. Alcune carte, tuttavia, **non possono essere recuperate una volta perse**. Questo viene indicato dal simbolo . Questo simbolo è valido per la carta indipendentemente da come la carta è stata persa.

Le abilità di **ripristino** consente ai giocatori di riacquisire l'uso delle carte **oggetto** spese o consumate.

Sia nel caso di recupero che di ripristino, il tipo di carta ottenuta (scartata o persa per le carte abilità, spesa o consumata per le carte oggetto) è specificato nell'abilità.



Recupero Carta Abilità



Ripristino Oggetto



Non può essere recuperata una volta persa

SACCHEGGIO





Un'abilità "Saccheggio X" consente ad un personaggio di raccogliere qualsiasi segnalino moneta e tessera tesoro entro la gittata X. Questa azione non è influenzata dalle posizioni dei mostri o dagli ostacoli, ma si noti che questa viene considerata un'abilità a distanza al fine della linea di vista. I segnalini moneta vengono tenuti in una scorta personale del giocatore e non sono condivisi con altri giocatori. Se una tessera tesoro viene saccheggiata, consultare immediatamente il numero di riferimento nell'indice dei tesori nel retro del Libro degli Scenari per determinare quello che è stato trovato (vedere Tesori a pag. 15 per dettagli). Se un personaggio saccheggia un oggetto e ne possiede già una copia, il nuovo oggetto viene immediatamente venduto alla fornitura disponibile della città (vedere Acquistare e Vendere Oggetti a pag. 44 per dettagli).

SACCHEGGIO DI FINE TURNO

Oltre alle abilità specifiche di saccheggio, **un personaggio deve anche saccheggiare qualsiasi segnalino moneta o tessera tesoro presente nell'esagono che occupa alla fine del proprio turno**. I personaggi evocati non effettuano un saccheggio di fine turno.

OTTENERE ESPERIEZA

Alcune azioni hanno anche un valore di esperienza allegato, indicato da . Quando questa azione viene intrapresa, il personaggio ottiene la quantità di esperienza specificata. Una carta abilità non può essere giocata solo per l'esperienza – un personaggio deve usare una o più delle abilità elencate per guadagnare l'esperienza. Inoltre, delle volte l'azione specifica che l'esperienza viene guadagnata solo a certe condizioni, come consumare un'infusione elementare o se il bersaglio attaccato è adiacente ad un alleato dell'attaccante [a]. Alcuni bonus persistenti, indicati con , daranno anche esperienza al personaggio quando quella carica del bonus viene spesa [b] (cioè quando il segnalino personaggio si sposta da quella casella). **I personaggi non ottengono automaticamente esperienza dall'uccisione dei mostri. Solo l'uso di specifiche azioni premia di esperienza.**



L'esperienza viene tracciata sul lato destro del disco segnapunti del giocatore girando la ruota del valore appropriato [c].



DANNI AL PERSONAGGIO

Ogni volta che un danno viene assegnato ad un personaggio, il giocatore ha due opzioni:

- **Subire il danno e decrementare il proprio punteggio totale delle ferite sul disco segnapunti dell'appropriato valore**, oppure...
- **Scegliere una carta da perdere** dalla propria mano o **due carte da perdere** dalla sua pila degli scarti per negare il danno (qualsiasi effetto aggiuntivo dell'attacco viene ancora applicato). **Si noti** che prima che un personaggio agisca in un round, le due carte scelte all'inizio del round non sono né nella mano del giocatore né nella pila delle carte perse né in quella degli scarti, e così non possono essere perse per negare i danni.

Ogni volta che un personaggio viene guarito, incrementare il suo **punteggio totale delle ferite sul disco segnapunti dell'appropriato valore [d]**. Il disco segnapunti non può superare il valore massimo dei punti ferita del personaggio indicato sulla scheda del personaggio del giocatore [e].



1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	12	14	16	18	20	22	24	26



ESAURIMENTO

Un personaggio può diventare **esausto** in uno tra due modi:

- Se un personaggio scende al di sotto di un punto ferita sul segnapunti delle ferite, oppure...
- Se, all'inizio di un round, un giocatore non può giocare due carte dalla propria mano (perché ha una carta o nessuna carta nella propria mano) e non può neppure riposare (perché ha una carta o nessuna carta nella propria pila degli scarti). L'esaurimento dovuto a carte insufficienti non influisce sull'attuale punteggio totale delle ferite.

In entrambi i casi, tutte le carte abilità vengono collocate nella pila delle carte perse del personaggio, la corrispondente figura viene rimossa dalla mappa, ed il personaggio non può partecipare oltre allo scenario in alcun modo. **Non c'è la possibilità di rientrare dallo stato di esausto durante uno scenario**, e quindi dovrebbe essere evitato a tutti i costi. Se **tutti** i personaggi diventano esausti durante uno scenario, lo scenario è perso.

OGGETTI

I personaggi possono usare oggetti in qualsiasi momento, entro i vincoli di quanto scritto sulla carta oggetto, anche nel mezzo di una abilità di una carta. Tuttavia, se un oggetto influenza un attacco (per esempio aggiunge un bonus, un effetto, un Vantaggio, o uno Svantaggio), deve essere usato prima che un modificatore di attacco venga pescato. Se un effetto viene aggiunto ad un attacco, funziona esattamente come se fosse stato scritto sulla carta azione usata per l'attacco. Non ci sono limiti al numero di oggetti che un personaggio può usare nel proprio turno o anche durante una specifica abilità. Qualsiasi caso dell'applicare gli effetti di una carta oggetto ad una situazione viene considerato un uso. Come le abilità persistenti, un oggetto con più caselle di utilizzo **deve** essere usato quando si applica la situazione.

Turno Dei Mostri

Le decisioni dei mostri vengono controllate da un sistema di carte azione che **automatizza** quello che i mostri faranno nel proprio turno nell'ordine di iniziativa. **Non** sono controllati da un giocatore a parte. Tutti i mostri effettueranno le azioni elencate sulla loro carta abilità per il round nell'ordine scritto. **Non si muoveranno o attaccheranno fino a che queste azioni non sono elencate sulla loro carta.**

Si noti che ogni tipo di mostro può presentarsi in due ranghi: **normale** ed **elite**. I mostri normali vengono indicati con un supporto bianco ed i mostri elite con un supporto oro. Quando un mostro elite agisce, usa le statistiche nella sezione "Elite" della carta statistiche del mostro.

ORDINE DI AZIONE

Tutti i mostri dello stesso tipo effettuano turni individuali con lo stesso valore di iniziativa indicato sulla loro carta abilità dei mostri. **Tutti i mostri elite di un tipo si attivano per primi, poi si attivano i mostri normali di quel tipo.** Se più di un mostro elite o normale di un dato tipo è presente sul tabellone, allora i mostri si attivano in ordine numerico crescente in base ai numeri sui loro segnalini **[a]**.



***Esempio:** con la disposizione a sinistra, il mostro elite sulla destra (2) si attiverà per primo, poi l'altro mostro elite (3). Poi si attiverà il mostro normale in alto (1), quindi il mostro più in basso (4). Anche se (1) è inferiore in ordine numerico sia a (2) che a (3), (2) e (3) sono elite, quindi si attivano per primi.*



*Oltre a determinare l'ordine di azione, il numero sullo standee del mostro **[a]** corrisponde ad una sezione della busta delle statistiche del mostro **[b]** che può essere usata per tenere traccia dei segnalini di danno e di stato.*

OBIETTIVO DEI MOSTRI

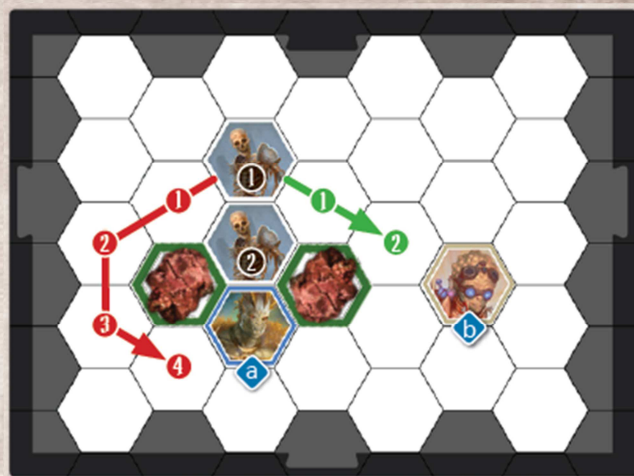
Prima di eseguire una qualsiasi azione sulla propria carta abilità, ogni singolo mostro si focalizzerà su un nemico specifico – un personaggio o una figura evocata da un personaggio.

- Un mostro si focalizzerà sulla figura nemica su cui può eseguire il suo attuale attacco usando la minore quantità di movimento. Troverà il percorso più breve possibile per entrare nel raggio ed in linea di vista per usare il suo attacco, e la figura che può essere attaccata alla fine del percorso è l'obiettivo. Questa figura nemica viene considerata la "più vicina". Non importa se il mostro non può entrare nel raggio di attacco con l'attuale movimento, l'importante è che ci sia un percorso che lo porterà eventualmente nel raggio. Se un mostro non ha un attacco elencato nella propria carta abilità per il round, cercherà un obiettivo come se avesse un attacco di mischia. Nel caso in cui il mostro può muoversi dello stesso numero di spazi per entrare nel raggio (e nella linea di vista) di più figure nemiche (per esempio, poiché inizia il suo turno entro il raggio di più nemici), la prossimità dall'attuale posizione del mostro (cioè il numero di esagoni che li distanziano, senza contare attraverso le pareti) è il fattore determinante per indicare il "più vicino".

- Se più di un nemico è in parità per essere il più vicino, la seconda priorità è quella di focalizzare sul nemico che viene **prima nell'ordine di iniziativa** (a questo proposito le figure evocate sono focalizzate prima dei personaggi che le hanno evocate, anche nel round in cui sono state evocate, ed un personaggio che sta effettuando un riposo lungo viene focalizzato per ultimo).

Esempio: anche se il Brute [a] è fisicamente più vicino al mostro (1), il mostro sta effettuando un attacco di mischia e può entrare nel raggio del Tinkerer in meno passi (2 invece di 4), così il mostro si focalizza sul Tinkerer [b].

Nel caso in cui non ci sono bersagli validi da focalizzare, perché non ci sono esagoni validi da cui un mostro può attaccare (cioè sono tutti bloccati, occupati o non c'è un percorso aperto per raggiungerli), indipendentemente dal numero di esagoni che si potrebbe muovere, un mostro non si muoverà od attaccherà nel proprio turno, ma effettuerà qualsiasi altra azione sulla sua carta abilità che sia in grado di fare.



MOVIMENTO DEI MOSTRI

Un mostro può muoversi nel proprio turno se “**Movimento ± X**” è parte della sua carta abilità. Si può muovere fino ad un numero di esagoni uguale al suo valore di movimento base (che si trova sulla sua carta delle statistiche di mostro) modificato di X (positivo o negativo). Se un mostro ha un movimento ma nessun attacco successivo come parte della sua carta abilità, userà il suo movimento per avvicinarsi il più possibile al suo bersaglio focalizzato (determinato come se avesse un attacco di mischia), muovendosi lungo il percorso più breve possibile per entrare in un esagono adiacente al suo nemico focalizzato.

Se un mostro ha un'abilità di attacco dopo il suo movimento, si sposterà il minor numero di esagoni possibile in modo da attaccare il suo nemico focalizzato con il **massimo effetto**. Se si tratta di un attacco **di mischia a singolo-bersaglio**, si muoverà semplicemente verso il più vicino esagono adiacente al suo obiettivo per l'attacco. Se si tratta di un **attacco a multi-bersaglio**, si muoverà verso una posizione dove il suo attacco colpirà il suo nemico focalizzato e quanti più altri nemici possibili.

Se il mostro sta effettuando un attacco **a distanza**, si muoverà solamente verso un esagono in cui è entro la gittata per effettuare il migliore attacco possibile. Un mostro si muoverà anche lontano dal suo nemico focalizzato fintanto che può effettuare un attacco a distanza senza uno Svantaggio. Quando è obbligato a scegliere, un mostro privilegerà il perdere lo Svantaggio sul proprio nemico focalizzato piuttosto che massimizzare il suo attacco su bersagli secondari. Anche se un mostro non può muoversi a gittata di attacco, userà il proprio movimento per avvicinarsi il più possibile al suo obiettivo.

Avere abilità diverse da “Attacco” sulla propria carta abilità non influenza in alcun modo il movimento di un mostro. Si muoverà semplicemente secondo le regole suddette e poi utilizzerà le sue altre abilità nel modo migliore possibile.



Esempio: il mostro (1) può effettuare un'abilità "Movimento 3". Prima di tutto si focalizza sul Bruto [d], poiché è il nemico più vicino. Se il mostro avesse un attacco a distanza, rimarrebbe nel suo attuale esagono ed attaccherebbe il Brute. Se avesse un attacco di mischia a singolo-obiettivo, si muoverebbe di 1 esagono [a] per essere adiacente al Brute ed attaccarlo. Se potesse attaccare due obiettivi con un attacco di mischia, si muoverebbe di 2 esagoni [b] per essere adiacente sia al Brute che al Tinkerer. Se potesse attaccare tre o più obiettivi, si muoverebbe di 3 esagoni [c] per essere adiacente a tutti e tre i personaggi.

INTERAZIONE DEI MOSTRI CON TRAPPOLE E TERRENO OSTICO

I mostri senza il tratto Volare considerano gli esagoni negativi (trappole o terreno ostico) come ostacoli quando determinano l'obiettivo ed il movimento **fino a che** il movimento attraverso uno di questi esagoni è il **solo** modo in cui possono focalizzarsi su un bersaglio. In questo caso, useranno il percorso che attraversa il minor numero possibile di esagoni negativi per trovare un obiettivo e subiranno qualunque conseguenza.

Esempio: anche se il Tinkerer [e] è più vicino, il Mostro (1) focalizzerà il Brute [f] con il suo attacco di mischia siccome considera le trappole come ostacoli. Solo se il Brute non fosse stato là e l'unico nemico che il mostro poteva focalizzare era il Tinkerer lo avrebbe fatto ed avrebbe attraversato la trappola per prenderlo.



Esempio: l'Archer (2) focalizzerà il Brute [g], poiché può effettuare su di esso un attacco a distanza con il minor numero di mosse. Se l'Archer ha un attacco con Gittata 3 e Movimento 2, si muoverà fino all'esagono [a] ed attaccherà il suo obiettivo. Se ha solo Movimento 1, tuttavia, rimarrà dove si trova e non attaccherà. Non si muoverà nella trappola [b], nonostante si sarebbe messo a distanza di attacco del Bruto, poiché c'è ancora un altro percorso praticabile per portarlo entro la gittata del Brute, anche se non può usarlo in questo turno. Inoltre non si muoverà nell'esagono [c], in quanto questa mossa non lo avvicinerebbe a gittata del Brute.



ATTACCO DEI MOSTRI

Un mostro attacca nel proprio turno se "Attacco ± X" è parte della sua carta abilità. Qualsiasi danno assestato viene calcolato dal suo valore di attacco base (che si trova sulla sua carta delle statistiche di mostro) modificato di X (positivo o negativo). I mostri attaccheranno sempre i propri nemici focalizzati (vedere Obiettivo dei Mostri a pag. 30-31 per dettagli), ma se il mostro può attaccare più bersagli, attaccherà il suo nemico focalizzato e quanti più altri nemici possibili per il **massimo effetto**. Se un mostro ha più attacchi, sceglierà gli obiettivi dei suoi altri attacchi seguendo le normali regole di focalizzazione, escluse le figure che sta già attaccando. Ogni attacco che non specifica un raggio sulla carta abilità dei mostri deve usare il raggio di base del mostro scritto sulla sua carta statistiche.

Gli attacchi dei mostri funzionano esattamente come gli attacchi dei personaggi, e sono modificati dai bonus di attacco dell'attaccante, poi dalle carte modificatore di attacco, quindi dai bonus di difesa del loro bersaglio. Questi possono essere effettuati con un Vantaggio o uno Svantaggio come discusso a pag. 21.

ALTRE ABILITÀ DEI MOSTRI

Guarigione: la guarigione dei mostri funziona esattamente come la guarigione dei personaggi discussa a pag. 27. Con un'abilità "Guarigione X", il mostro guarirà se stesso o un alleato entro il raggio specificato, chiunque abbia perso più punti ferita.

Evocare: le abilità di evocazione dei mostri collocano nuovi mostri sul tabellone i quali si comportano esattamente come i normali mostri, agiscono secondo le carte abilità dei mostri giocate del corrispondente tipo. I mostri evocati vengono posti in un esagono vuoto adiacente al mostro evocatore ed anche il più vicino possibile ad un nemico. Se non ci sono esagoni adiacenti vuoti o non ci sono standees disponibili del tipo di mostro evocato, l'evocazione fallisce. I mostri evocati non agiscono mai nel round in cui vengono evocati, né rilasciano segnalini moneta quando uccisi.

Abilità bonus: le carte abilità bonus vengono attivate attraverso azioni **solo quando il mostro si attiva** e sono attive solo fino alla fine del round in cui la carta è stata pescata.

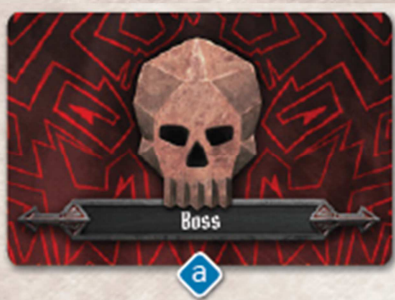
Saccheggio: i mostri **non** effettuano un saccheggio di fine turno, ma alcuni mostri hanno azioni di saccheggio. In questi casi, un mostro raccoglierà tutti i segnalini moneta entro il raggio specificato. Questi segnalini moneta vengono persi e non sono recuperati quando il mostro che ha effettuato il saccheggio viene ucciso. I mostri non sono in grado di saccheggiare le tessere tesoro.

AMBIGUITÀ

Se le regole rendessero mai un'azione di un mostro ambigua perché ci sono più esagoni praticabili in cui il mostro potrebbe muoversi, più bersagli ugualmente praticabili da guarire o da attaccare, oppure più esagoni in cui un mostro potrebbe spingervi o tirarvi un personaggio, i giocatori devono decidere quale opzione effettuerà il mostro.




BOSS

I giocatori nelle loro avventure incontreranno occasionalmente dei boss. Tutti i boss hanno la loro personale carta statistiche ed agiscono usando un mazzo universale di carte abilità "Boss" [a]. **Si noti** che i boss non sono considerati mostri normali o elite. I boss effettuano azioni speciali nel proprio turno che sono riassunte sulla propria carta statistiche. Spiegazioni per abilità più complesse possono essere trovate nel Libro degli Scenari. Le statistiche dei boss sono spesso basate sul numero dei personaggi, indicato dalla lettera "C" sulla carta statistiche del boss. Infine, **i boss sono immuni a certi stati negativi**. **Gli stati a cui sono immuni sono elencati sulla loro carta statistiche [b].**



Fine Del Round

Una volta che tutte le figure hanno effettuato un turno, il round finisce e possono essere necessari alcuni passi di riorganizzazione:

- Se una carta modificatore di attacco standard “2x”  o “Nullo”  è stata pescata da uno specifico mazzo dei modificatori durante il round, mischiare tutti gli scarti di quel mazzo nel corrispondente mazzo di pesca.
- Se una carta abilità dei mostri con un simbolo “Mischiare”  è stata pescata all’inizio del round, mischiare tutti gli scarti del corrispondente tipo di mostro nel suo mazzo.
- Se ci sono segnalini infusioni elementari nella colonna **Forte**, spostarli nella colonna Ridotto. Se ci sono segnalini infusioni elementari nella colonna **Ridotto**, spostarli in quella Inerte.
- Porre tutte le carte abilità bonus di round attive nell’appropriata pila degli scarti o delle carte perse (a seconda che sia stata utilizzata un’azione con un simbolo ).
- I giocatori possono anche effettuare un **riposo breve** (vedere Riposo a pag. 17 per dettagli) se ne sono in grado.

INDICATORE DI ROUND

Alcuni scenari possono richiedere ai giocatori di tenere traccia del round in cui si trovano. Un indicatore di round si trova in cima alla Tavola delle Infusioni Elementari per questo scopo. Alla fine di ogni round, semplicemente spostare il segnalino di round [a] in avanti di una casella. **Si noti** che non è necessario tenere traccia dei round per la maggior parte degli scenari.



Completare Uno Scenario

Uno scenario può finire in uno tra due modi: successo o fallimento. Una volta che le condizioni di successo o di fallimento di uno scenario vengono innescate, **il resto del round viene giocato**, e poi lo scenario termina.

Sia in caso di successo che di fallimento, i giocatori conteggiano l’esperienza che i loro singoli personaggi hanno guadagnato durante lo scenario e conteggiano i segnalini moneta che i loro personaggi hanno saccheggiato durante lo scenario e li convertono in oro. Ogni segnalino moneta saccheggiato vale un certo ammontare di oro basato sul livello dello scenario e specificato sul diagramma a pag. 15. Qualsiasi cosa non saccheggiata durante lo scenario **non** è raccolta. I giocatori recuperano anche tutte le carte abilità perse e scartate, ripristinano tutte le carte oggetto spese ed esauste, e riposizionano i propri segnapunti delle ferite al corrispondente valore di punti ferita massimo in modo tale che possano iniziare sani un futuro scenario. I giocatori devono anche cercare e rimuovere dal proprio mazzo dei modificatori di attacco le carte BENEDIZIONE, MALEDIZIONE ed ogni altra carta negativa aggiunta per via degli effetti dello scenario o degli oggetti. Questo deve essere fatto anche con il mazzo dei modificatori di attacco dei mostri. Tutti gli obiettivi di battaglia vengono rimischiati nel mazzo degli obiettivi di battaglia, indipendentemente dal fatto che siano stati completati.

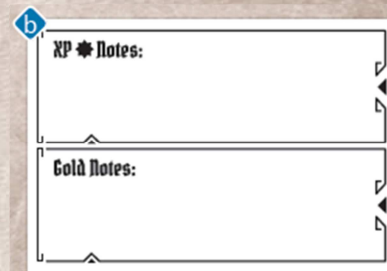


Carta Obiettivo di Battaglia

Foglio Personaggio

Se i giocatori completano con successo lo scenario, ricevono a questo punto delle biffe per le proprie carte obiettivo di battaglia completate. Le biffe vengono registrate sulla cartella del personaggio del giocatore e completandone un gruppo di tre fanno immediatamente guadagnare al personaggio un'ulteriore miglione (vedere Miglione Aggiuntive a pag. 45 per dettagli). Anche se un personaggio è esausto, una volta che lo scenario viene completato con successo, il personaggio può ancora completare il proprio obiettivo di battaglia, guadagnare ricompense per lo scenario, e tenere tutte le monete e l'esperienza che ha raccolto prima di diventare esausto. Non c'è penalità per essere esausto. I giocatori ricevono anche esperienza bonus per aver completato con successo lo scenario. Questo bonus è uguale a **quattro più due volte il livello dello scenario** (vedere Livello dello Scenario a pag. 15 per dettagli).

Se i giocatori stanno giocando una campagna, il completare con successo uno scenario consente loro di leggere il testo conclusivo dello scenario ed ottenere i benefici elencati alla fine (vedere Completare lo Scenario a pag. 50 per dettagli). In una campagna le monete e l'esperienza raccolte durante uno scenario saranno particolarmente importanti per migliorare le caratteristiche e le abilità del personaggio e devono essere tracciate sulla cartella del personaggio del giocatore [b]. Se lo scenario non fa parte di una campagna, le monete e l'esperienza possono essere usate come misura per valutare quanto bene ha fatto ciascun personaggio.



Regole Speciali Dello Scenario

Molti scenari saranno dotati di regole aggiuntive. Di seguito sono riportati i chiarimenti per le comuni regole speciali di scenario:

- **Generazione:** quando un mostro viene generato, viene messo sulla mappa nella sua posizione di generazione o nel più vicino esagono vuoto a quella posizione. Se un mostro viene generato alla fine di un round, diventerà attivo nel round seguente. Se un mostro viene generato durante un round, si attiva esattamente come se fosse stato appena rivelato (vedere Rivelare una Stanza a pag. 19 per dettagli).
- **Porte chiuse:** alcune porte sono classificate come "chiuse", ovvero non possono essere aperte da un personaggio che si muove su di esse. Invece, si comportano come pareti fino a quando non vengono raggiunte le condizioni per aprirle specificate nello scenario.
- **Lastre a pressione:** le lastre a pressione si comportano in modo simile ai corridoi, ovvero non hanno effetto sul movimento di una figura. Invece, se una lastra a pressione viene occupata da un personaggio alla fine del turno, può attivarsi un effetto speciale specificato nel Libro degli Scenari, come aprire una porta o generare un mostro.
- **Distruzione di ostacoli:** quando nel Libro degli Scenari viene specificato che un ostacolo possiede punti ferita, può essere attaccato e verrà distrutto e rimosso dal tabellone quando scenderà sotto 1 punto ferita. Gli ostacoli con punti ferita possono essere distrutti solo attraverso danni e non per mezzo di altre abilità del personaggio. Questi ostacoli vengono considerati nemici per tutti gli scopi delle abilità e hanno un'iniziativa di 99 ai fini del processo di focalizzazione, tuttavia sono immuni a tutti gli stati negativi.
- **Segnalini numerati:** i segnalini numerati vengono utilizzati in molti scenari per rappresentare figure alleate o posizioni di bottino. Nel caso di figure alleate, i numeri sui segnalini devono essere presi casualmente quando posti, con i numeri che determinano l'ordine di attivazione delle figure.
- **Mostri con nomi:** spesso l'obiettivo di uno scenario è di uccidere uno specifico mostro, un boss o una variante unica di un mostro regolare, come specificato nelle regole dello scenario. Questi mostri non vengono considerati normali o elite e quindi non sono influenzati dalle abilità del personaggio che mirano solo mostri normali o elite.



- **Equazioni:** alcune proprietà dello scenario come i punti ferita per gli ostacoli o per i mostri con nomi vengono determinati da equazioni che dipendono dal livello dello scenario e dal numero di personaggi. In questi casi, "L" viene usato per indicare il livello dello scenario, e "C" viene usato per indicare il numero di personaggi.

Panoramica Della Campagna

Ci sono due modi per giocare a Gloomhaven: **la modalità campagna** e **la modalità casuale**.

Nella **modalità campagna**, i giocatori formeranno un **gruppo** ufficiale di personaggi e intraprenderanno un numero di scenari consecutivi lungo più sessioni di gioco. Questo consente ai giocatori di seguire il filo di una storia mentre prendono decisioni ed esplorano percorsi di propria scelta. Uno scenario può essere giocato nella modalità campagna solamente se tutti i prerequisiti di imprese globali e di gruppo elencate come necessarie nel Libro degli Scenari sono attive per il gruppo. Inoltre, una volta che lo scenario è stato completato nella modalità campagna, non può essere intrapreso nuovamente in modalità campagna da **nessun gruppo**.

Nella **modalità casuale**, i giocatori possono giocare qualsiasi scenario rivelato sulla mappa del mondo indipendentemente dalle imprese o se è stato completato nella modalità campagna. I giocatori possono ancora ottenere esperienza e monete, saccheggiare tessere tesoro, completare obiettivi di battaglia, e progredire verso il completamento delle proprie missioni personali, tuttavia qualsiasi testo della storia o ricompensa elencata alla fine dello scenario vengono ignorati. Un gruppo in modalità campagna può passare alla modalità casuale per riprendere uno scenario che ha già completato, ma è **fortemente consigliato** che un gruppo non intraprenda in modalità casuale uno scenario che non abbia ancora sperimentato in modalità campagna.

Le regole che seguono riguarderanno specificamente il gioco in modalità campagna.

Tabellone Della Campagna

Il **tabellone della campagna** viene usato per tracciare il progresso globale del mondo di gioco. I luoghi, i successi, e le prosperità tracciate sul tabellone si applicano a tutti i gruppi che giocano nel mondo.



Adesivo luogo

IL TABELLONE INCLUDE:

- Una mappa di Gloomhaven [a] e l'area circostante [b]. I cerchi numerati sulla mappa [c] rappresentano scenari che possono essere sbloccati nel corso della campagna. Quando uno scenario viene sbloccato, il corrispondente adesivo [d] viene posto sul cerchio numerato (vedere Completare lo Scenario a pag. 50 per dettagli). Quando uno scenario sbloccato viene completato nella modalità campagna, per indicare ciò viene contrassegnato il punto bianco sul suo adesivo [e].
- Una griglia di riferimento per la mappa [f] in modo che i luoghi dello scenario possano essere trovati facilmente.
- Uno spazio per tracciare le imprese globali [g]. Quando un'impresa globale viene sbloccata, il corrispondente adesivo [h] deve essere collocato in una delle caselle previste in questa area (vedere Imprese a pag. 41 per dettagli).
- Un indicatore di prosperità [i]. Quando la prosperità di Gloomhaven aumenta, deve essere contrassegnato un quadrato sull'indicatore di prosperità per ogni punto di incremento, spostandosi da sinistra a destra (vedere Prosperità di Gloomhaven a pag. 50 per dettagli). A determinate soglie, questo aumenterà il livello di prosperità di Gloomhaven.

Cartella Del Gruppo

Un **gruppo** è formato quando un nuovo gruppo di giocatori si ritrova per giocare. Questi documenteranno la creazione del gruppo iniziando una nuova voce nel blocco note del gruppo. Le imprese di gruppo, la reputazione, e la posizione verranno tracciati su questo blocco note.

Un gruppo può persistere da uno scenario all'altro e giocando di sessione in sessione, fino a quando i giocatori lo vogliono. La composizione del gruppo cambierà nel tempo, specialmente quando i personaggi si ritirano e nuovi personaggi vengono creati. Le modifiche alla composizione del gruppo sono belle, non solo per i personaggi, ma anche per i giocatori. Inoltre nuovi gruppi possono essere formati in qualsiasi momento, anche se dovrebbero essere creati nuovi personaggi per nuovi gruppi.

UNA CARTELLA DEL GRUPPO INCLUDE:

- Uno spazio per il nome del gruppo [a]. Ogni buon gruppo deve avere un nome. Siate creativi.
- Uno spazio per tracciare l'attuale luogo dello scenario in cui si trova il gruppo [b]. Questo è principalmente rilevante per gli scenari collegati (vedere Viaggiare ed Eventi di Viaggio a pag. 42-43 per dettagli).
- Uno spazio per le note [c]. Se c'è qualcos'altro che un gruppo vuole tracciare, può farlo qui.
- Uno spazio per tracciare le imprese di gruppo [d]. Ogni volta che un gruppo compie un'impresa di gruppo, deve segnalarla qui (vedere Imprese a pag. 41 per dettagli).
- Un indicatore di reputazione [e]. Un gruppo otterrà e perderà reputazione nel tempo per varie ragioni, e questo viene tracciato segnando o cancellando sezioni dell'indicatore di reputazione sul blocco note (vedere Reputazione a pag. 43 per dettagli). A destra dell'indicatore, sono visibili il prezzo dell'oggetto e la penalità per un'alta o bassa reputazione [f].

The Party Sheet form includes a Reputation indicator (e) and a Shop Price Modifier indicator (f). The Reputation indicator is a vertical scale from +20 to -20, with a current value of +10. The Shop Price Modifier indicator is a vertical scale from -5 to +5, with a current value of -1. The form also includes fields for Name (a), Location (b), Notes (c), and Achievements (d).

Reputation	Shop Price Modifier
+20	-5
+19	-5
+18	-5
+17	-4
+16	-4
+15	-4
+14	-3
+13	-3
+12	-3
+11	-3
+10	-2
+9	-2
+8	-2
+7	-2
+6	-1
+5	-1
+4	-1
+3	-1
+2	-1
+1	None
0	None
-1	+1
-2	+1
-3	+1
-4	+1
-5	+2
-6	+2
-7	+2
-8	+2
-9	+2
-10	+2
-11	+3
-12	+3
-13	+3
-14	+3
-15	+4
-16	+4
-17	+4
-18	+4
-19	+5
-20	+5

Cartella Del Personaggio

Quando viene creato un nuovo personaggio, il giocatore deve iniziare una nuova voce nel blocco note del corrispondente personaggio. Mentre i giocatori svolgono una campagna, dovranno tenere annotazioni su quali esperienze, oro, oggetti, migliorie e carte abilità disponibili hanno nel proprio mazzo utilizzando la cartella del personaggio.

UNA CARTELLA DEL PERSONAGGIO INCLUDE:

- Uno spazio per il nome del personaggio [a]. Ogni personaggio deve avere un nome. Siate creativi.
- Uno spazio per segnare il livello corrente del personaggio [b]. Man mano che i personaggi ottengono esperienza, aumenteranno di livello (vedere Salire di Livello a pag. 45-46 per dettagli). La quantità totale di esperienza necessaria è scritta sotto ogni livello [c].
- Degli spazi per tenere note dettagliate sulla quantità di esperienza [d] ed oro [e] che un personaggio possiede.
- Uno spazio per tracciare tutti gli oggetti che un personaggio possiede [f].
- Un elenco di migliorie specifico per la classe del personaggio [g]. Ogni volta che un personaggio ottiene una miglioria (vedere Migliorie Aggiuntive a pag. 45 per dettagli), la segna sull'elenco.
- Uno spazio per ulteriori note [h]. Se i giocatori vogliono tracciare il progresso di altri aspetti del proprio personaggio, possono farlo qui. Questo spazio include anche indicatori per le biffe [i] conseguite con gli obiettivi di battaglia.

The image shows a character sheet for 'Inox Brute'. It features several sections:

- a Name:** A field for the character's name.
- b Level:** A progress bar for levels 1 through 9, with corresponding XP values: 0, 45, 95, 150, 210, 275, 345, 420, 500.
- c XP:** A field for the current XP value.
- d XP Notes:** A text area for notes on experience.
- e Gold Notes:** A text area for notes on gold.
- f Items:** A text area for tracking items.
- g Perks:** A list of perks with checkboxes, including: Remove two (-1) cards; Replace one (-1) card with one (+1) card; Add two (+1) cards; Add one (+3) card; Add three (+3) PUSH cards; Add two (+3) PIERCE cards; Add one (+3) STUN card; Add one (+3) DISARM card and one (+3) MUDDLE card; Add one (+3) ADD TARGET card; Add one (+1) Shield 1, Self card; Ignore negative item effects and add one (+1) card.
- h Notes:** A text area for general notes.
- i:** A grid of checkboxes for tracking battle objectives.



Carte Missione Personali

Quando un personaggio viene creato, gli vengono distribuite casualmente due **carte missione personale** e ne sceglie una da tenere, rimettendo l'altra nel mazzo delle missioni personali. Una missione personale è la ragione principale per cui il personaggio si trova nel gruppo.

UNA CARTA MISSIONE PERSONALE INCLUDE:

- Una descrizione a tema della missione [a].
- I requisiti specifici per completare la missione e la ricompensa per averlo fatto [b]. Quando una missione personale viene completata, il personaggio si ritirerà (vedere Annunciare il Ritiro a pag. 49 per dettagli).



Carte Progetto Di Oggetto Casuali

Se un "Progetto di Oggetto Casuale" viene elencato come ricompensa di un saccheggio di una tessera tesoro, il giocatore che ha effettuato il saccheggio deve pescare una carta dal mazzo dei progetti di oggetto casuali. Queste carte hanno un aspetto simile alle carte oggetto normali, però hanno un retro blu, come mostrato a destra. Quando una carta viene pescata, il giocatore deve cercare l'ulteriore copia dell'oggetto pescato con lo stesso numero di riferimento nel mazzo degli oggetti indisponibili ed aggiungere entrambe le carte alla fornitura disponibile di oggetti in città. È possibile esaurire il mazzo dei progetti di oggetto casuali. In questo caso, ulteriori ricompense di progetti di oggetto casuali non hanno effetto.



Carte Scenario Secondario Casuali

Se un "Scenario Secondario Casuale" viene elencato come ricompensa di un saccheggio di una tessera tesoro, il giocatore che ha effettuato il saccheggio deve pescare una carta dal mazzo degli scenari secondari casuali. Lo scenario pescato viene quindi immediatamente sbloccato e il corrispondente adesivo viene messo sulla mappa della campagna. La carta scenario pescata viene poi rimossa dal gioco. È possibile esaurire il mazzo degli scenari secondari casuali. In questo caso, ulteriori ricompense di scenari secondari casuali non hanno effetto.

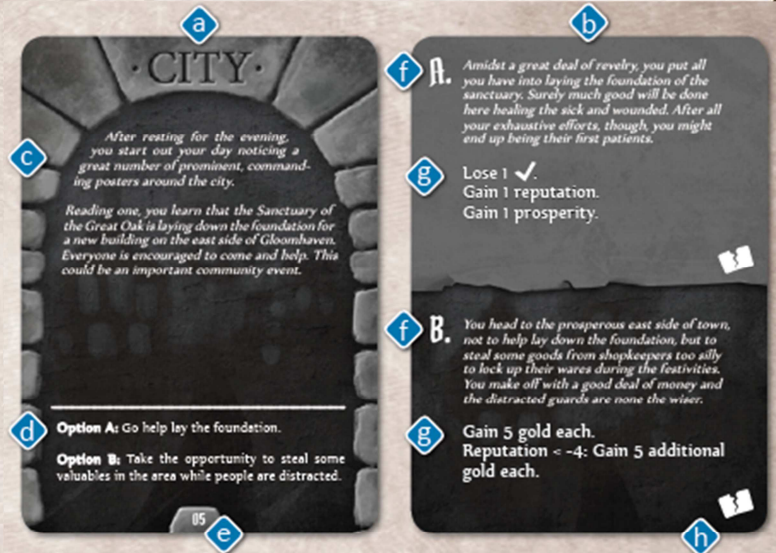


Carte Eventi Di Città E Di Viaggio

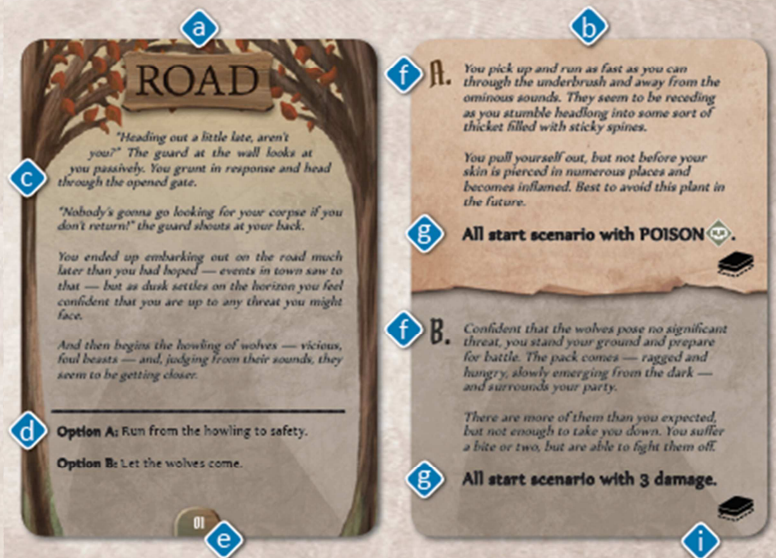
I giocatori avranno diverse opportunità di imbattersi in eventi di città e di viaggio durante la campagna. Quando i giocatori si imbattono in un evento, pescano la carta superiore del corrispondente mazzo e leggono il lato anteriore [a]. Si noti che le carte evento hanno contenuti su entrambi i lati, ed il retro [b] non deve essere letto fino a quando la parte frontale non viene risolta. Gli eventi di città e di viaggio hanno differenti grafiche e contenuti, ma funzionano allo stesso modo.

UNA CARTA EVENTO CONTIENE:

- Un'introduzione tematica all'evento [c]. Questa deve essere letta per prima.
- Un **punto di decisione** [d]. Il gruppo nel suo complesso deve scegliere tra due opzioni in base alle proprie preferenze. Solo dopo aver raggiunto una decisione collettiva deve girare la carta e vedere come viene risolto l'**esito** corrispondente.
- Il numero dell'evento [e]. Questo numero verrà riferito nel gioco quando verrà indicato ai giocatori di aggiungere specifici eventi ai rispettivi mazzi.
- Descrizione di entrambe le scelte [f]. A seconda di quale opzione il gruppo sceglie, i giocatori devono leggere la corrispondente scelta ed ignorare l'altra.
- L'esito di una scelta [g], che consiste in un blocco di testo tematico seguito in grassetto da effetti specifici di gioco da applicare al gioco. Una scelta può contenere più esiti separati, alcuni dipendenti da specifiche condizioni (vedere Completare Eventi di Viaggio a pag. 42-43 per dettagli).
- Icone che orientano i giocatori a rimuovere la carta evento dal gioco [h] o riporla in fondo al corrispondente mazzo degli eventi [i] dopo che l'esito è stato risolto.



Carta Evento di Città



Carta Evento di Viaggio



Quando la scatola del gioco viene aperta e la campagna inizia, devono essere creati e mischiati sia un mazzo degli eventi di città sia un mazzo degli eventi di viaggio utilizzando eventi di città e di viaggio da 01 a 30. Ai giocatori viene indicato di aggiungere o rimuovere certi eventi da questi mazzi durante il corso della campagna. Quando una carta viene aggiunta al mazzo degli eventi, questo deve essere mischiato. Si noti che aggiungere una carta è differente dal rimettere una carta giocata nel mazzo degli eventi, caso in cui questa viene messa in fondo al mazzo ed il mazzo non viene mischiato.

Scatole E Buste Sigillate

La scatola del gioco include una serie di scatole e buste sigillate, ciascuna indicata con un simbolo o una lettera. In certi momenti, il gioco indicherà ai giocatori di aprire una di queste. Se contiene materiali per una nuova classe di personaggio, quella classe di personaggio è ora disponibile per chiunque inizi un nuovo personaggio. Se la busta contiene altro materiale, il contenuto indicherà ai personaggi come usarlo.

Verrà indicato ai giocatori di aprire le scatole o le buste quando completeranno missioni personali o soddisferanno specifiche condizioni. Queste condizioni sono elencate a pag. 51.

Archivi Della Città

La scatola del gioco include anche un piccolo libro sigillato intitolato "Archivi della Città". Viene indicato ai giocatori di aprire questo libro una volta che il primo personaggio si ritira, momento in cui possono leggere il libro dall'inizio alla fine. In certi punti del libro, verrà indicato ai giocatori di interrompere la lettura fino a quando verranno soddisfatte certe condizioni.



Imprese

Il sistema di imprese è il principale modo mediante il quale i giocatori terranno traccia dei principali cambiamenti nel mondo e a quale scenario un particolare gruppo ha accesso mentre gioca nella modalità campagna. Ci sono due tipi di imprese: **imprese globali** ed **imprese di gruppo**.

Le imprese globali influenzano l'intero mondo di gioco, indipendentemente da quale gruppo lo sta giocando. Le imprese globali vengono tracciate con adesivi in cima alla mappa del mondo [a]. Alcune imprese globali hanno un tipo specifico (elencato dopo l'impresa nel formato di "Tipo: Impresa", per esempio "City Rule: Militaristic"). Solo un'impresa globale di ciascun tipo può essere attiva alla volta. Se un'impresa globale viene ottenuta e c'è già un'impresa attiva dello stesso tipo, la precedente impresa viene sovrascritta e il nuovo adesivo viene posto sopra il precedente. Così come sono possibili più casi di una singola impresa globale, così queste possono non avere un tipo specifico.



Le imprese di gruppo sono legate ad uno specifico gruppo e sono principalmente usate per tenere traccia di quali scenari sono disponibili da giocare nella modalità campagna per quel gruppo.

Achievements:	
	+1
	-1
	-2
	-3
	-4
	-5

Giocare Una Campagna

Viaggiare Ed Eventi Di Viaggio

Dopo ogni scenario, sia che sia stato un successo o un fallimento, i giocatori hanno la possibilità di ritornare a Gloomhaven oppure **viaggiare** immediatamente verso un nuovo scenario.

Nel caso in cui i giocatori viaggiano immediatamente verso un nuovo scenario, devono completare un evento di viaggio prima di iniziare il nuovo scenario **a meno che stiano giocando lo stesso scenario, il nuovo scenario sia collegato al precedente scenario, o stiano giocando in modalità casuale**. In una voce di scenario del Libro degli Scenari, gli scenari che sono **collegati** a quella voce sono elencati in alto a destra della pagina [a]. Se due scenari sono **collegati**, i giocatori possono immediatamente iniziare il nuovo scenario senza completare un evento di viaggio.



Se i giocatori ritornano a Gloomhaven, una volta che hanno finito con le proprie **attività** in città (vedere Visitare Gloomhaven a pag. 43-50 per dettagli), il gruppo dovrà ancora **viaggiare** verso un nuovo scenario e completare un evento di viaggio **a meno che il nuovo scenario è collegato a Gloomhaven oppure è stato giocato in modalità casuale**. Questo collegamento verrà elencato anche nella voce dello scenario nel Libro degli Scenari.

***Esempio:** dopo aver completato lo scenario **Black Barrow**, il gruppo sblocca lo scenario **Barrow Lair**. Questi due scenari sono **collegati**, così il gruppo può viaggiare verso Barrow Lair senza completare un evento di viaggio. Invece, decide di tornare a **Gloomhaven** per spendere le monete raccolte. Ora quando viaggia verso Barrow Lair, deve completare un evento di viaggio poiché Barrow Lair non è collegato a Gloomhaven.*


COMPLETARE EVENTI DI VIAGGIO

Per completare un evento di viaggio, i giocatori pescano una singola carta dal mazzo degli eventi di viaggio e leggono il testo introduttivo sul fronte. Dopo questo testo, vengono date due opzioni, ed i giocatori devono concordare su una singola scelta **prima** di girare la carta e leggere il corrispondente esito. **Una volta che l'esito è stato letto, la scelta non può essere cambiata**, ed i giocatori devono ottenere o perdere quello che l'esito indica.

A seconda della composizione e della reputazione del gruppo, una singola **scelta** (A o B) può avere differenti ulteriori **esiti**. Una scelta deve essere letta dalla cima al fondo, risolvendo tutti gli esiti che si applicano al gruppo.

Un esito può essere preceduto da una delle seguenti condizioni:

- Un'icona di classe. Appena una delle icone di classe elencate coincide con l'icona di classe di un attuale membro del gruppo, l'esito viene applicato.
- Un intervallo di reputazione. Se la reputazione del gruppo è nell'intervallo indicato, l'esito viene applicato.
- Un quantitativo di oro comune. Se il gruppo nel suo complesso possiede una quantità uguale o maggiore di oro, quella quantità è persa, e l'esito viene applicato.
- La parola "altrimenti". Se nessuno dei precedenti esiti è stato applicato, applicare questo esito come alternativa.

 You quickly identify the source of the problem — some frayed wiring in the kitchen — and have it replaced in no time.

REPUTATION > -5: You get into the game, but after a few rounds, your enthusiasm wanes as the man displays a streak of luck

PAY 10 COLLECTIVE GOLD: You hand over the gold and take hold of the piece of garbage. Amidst troubling brown smears you

OTHERWISE: You fumble about magnanimously for a while before concluding that you have no idea what you're doing. The

Se l'esito non ha una condizione, l'esito viene applicato.

Ricompense o penalità “collettive” vengono distribuite nel gruppo, mentre ricompense o penalità specifiche indicate con “ogni” vengono applicate individualmente ad ogni personaggio del gruppo. Se viene indicato ad un giocatore di perdere una qualsiasi cosa (monete, biffe, ecc.), ma non può farlo perché non possiede una quantità sufficiente di quella cosa, perde ciò che è in grado di perdere e continua a risolvere l’evento. Un personaggio non può mai perdere una biffa che lo costringe a perdere una migliona, avere una somma di monete negativa, o scendere sotto alla minima esperienza richiesta per il suo livello attuale, e la città non può mai scendere sotto alla minima prosperità del suo livello corrente.

REPUTAZIONE

La reputazione è legata ad uno specifico gruppo e viene tracciata sulla cartella del gruppo. Ogni volta che viene formato un nuovo gruppo, quel gruppo inizia con **reputazione 0**. Attraverso le conseguenze di eventi o completando certi scenari, il gruppo otterrà o perderà reputazione. Un gruppo può avere una reputazione massima di 20 ed una minima di -20.







La reputazione di un gruppo ha un certo numero di implicazioni:

- Molti eventi hanno conseguenze che vengono applicate solamente se il gruppo soddisfa uno specifico requisito di reputazione.
- Quando comprano oggetti, i giocatori modificano il prezzo in base alla loro reputazione. Ricevono una riduzione del prezzo ad una maggiore reputazione ed un incremento ad una minore reputazione. Queste modifiche ai prezzi sono scritte accanto all’indicatore di reputazione sulla cartella del gruppo.
- Certe buste sigillate vengono aperte quando il gruppo raggiunge specifici valori positivi o negativi di reputazione.

Visitare Gloomhaven

Ogni volta che un gruppo ritorna a Gloomhaven, può effettuare differenti attività: **creare nuovi personaggi, completare eventi di città, acquistare e vendere oggetti, far salire di livello il proprio personaggio, donare al santuario, migliorare le carte abilità, ed annunciare il ritiro**. Una nuova visita a Gloomhaven può essere fatta dopo ogni scenario giocato in modalità campagna.

CREARE NUOVI PERSONAGGI

Il primo passo nella storia di ogni personaggio è la creazione. I giocatori creeranno nuovi personaggi quando iniziano a giocare la prima volta, quando ritirano un vecchio personaggio e desiderano continuare a giocare, o piuttosto se vogliono provare qualcosa di nuovo. Quando la scatola viene aperta per la prima volta, le seguenti sei classi sono disponibili per giocare: Brute , Tinkerer , Spellweaver , Scoundrel , Cragheart , e Mindthief .

Quando un giocatore crea un nuovo personaggio, ottiene l’accesso alla scheda e al mazzo di carte abilità di Livello 1 e “X” di quel personaggio. Il giocatore deve creare una nuova voce nel blocco note del corrispondente personaggio, e pescare casualmente due carte missioni personali, scegliendone una da tenere e rimischiando l’altra nel mazzo.

Un giocatore può iniziare un personaggio a qualsiasi livello uguale o inferiore al livello di prosperità della città (vedere Prosperità di Gloomhaven a pag. 50 per dettagli). Se un giocatore incomincia un personaggio sopra al Livello 1, deve passare attraverso tutti i passi delineati a pag. 45-46 per ogni incremento di livello in modo sequenziale, fino al livello iniziale scelto incluso. Inoltre, un nuovo personaggio creato riceve un totale di oro pari a $15x(L+1)$, dove L è il suo livello iniziale. Un personaggio inizia con un totale di esperienza pari al minimo richiesto per il suo livello (il numero indicato sotto a quel livello sulla cartella del personaggio).

COMPLETARE EVENTI DI CITTÀ

Una volta per visita a Gloomhaven, un gruppo può completare un evento di città. Gli eventi di città hanno lo stesso funzionamento degli eventi di viaggio, però sono pescati dal mazzo degli eventi di città e generalmente hanno esiti migliori degli eventi di viaggio.

ACQUISTARE E VENDERE OGGETTI

Una volta in Gloomhaven, i personaggi hanno l'opportunità di comprare carte oggetto spendendo l'oro che hanno raccolto dagli scenari. Inoltre, i giocatori possono anche vendere qualsiasi oggetto alla **metà** del prezzo indicato sulla carta oggetto (arrotondato per difetto). Quando un oggetto viene venduto, ritorna nella fornitura disponibile della città, ed il personaggio riceve la quantità di oro calcolato. I giocatori possono possedere tanti oggetti quanti se ne possono permettere, ma sono limitati nella quantità che possono equipaggiare (vedere Carte Oggetto a pag. 8 per dettagli). **I giocatori non possono scambiare monete o oggetti.**



Quando la scatola del gioco viene aperta e la campagna inizia, la fornitura disponibile della città deve essere formata da tutte le copie di Oggetti dallo 001 allo 014. Durante il corso della campagna, molti più oggetti verranno aggiunti alla fornitura disponibile della città in base alle seguenti condizioni:

- Ogni volta che un **progetto** di oggetto viene ottenuto da uno scenario o da un evento, ogni copia di quella carta oggetto viene aggiunta alla fornitura disponibile della città.
- Mentre la città ottiene livelli di prosperità (vedere Prosperità di Gloomhaven a pag. 50 per dettagli), nuovi oggetti saranno resi disponibili nella fornitura. L'elenco di quali oggetti divengono disponibili ad ogni livello di prosperità si può trovare qui sulla destra.
- Infine, quando un personaggio si ritira, tutte le sue carte oggetto ritornano nella fornitura del negozio.

Prosperità	Carte Oggetto
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

All'interno di un qualsiasi gruppo, il numero di oggetti disponibili per l'acquisto è limitato da quante copie della carta oggetto ci sono. Nessun personaggio può possedere doppioni dello stesso oggetto. Se un gruppo differente gioca con differenti personaggi, gli oggetti posseduti da **personaggi non utilizzati** vengono considerati nella fornitura disponibile della città e possono essere acquistati. I giocatori devono sempre tenere traccia di quali oggetti posseggono sulla propria cartella del personaggio nel caso in cui le carte vengono spostate verso altri gruppi.







SALIRE DI LIVELLO

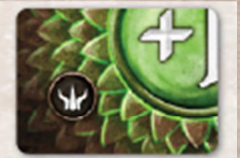
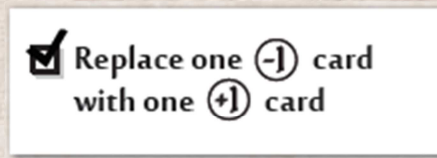
Quando un personaggio ottiene la quantità di esperienza indicata nella tabella a destra, deve salire di livello. **La crescita di livello avviene solamente in città.**

Quando un personaggio raggiunge un nuovo livello, aggiunge **una** nuova carta alla propria riserva di carte attive. La carta scelta deve provenire dalla classe del personaggio ed avere un livello di carta **uguale o inferiore al nuovo livello del personaggio.**

In aggiunta, quando sale di livello, il giocatore può segnare **una** delle caselle **miglioria** sul lato destro della propria cartella personaggio. Questo indica un'evoluzione del mazzo dei modificatori di attacco del personaggio. Applicare il bonus della casella miglioria segnato al mazzo dei modificatori del personaggio usando le carte modificatore disponibili del mazzo associato alla classe. Se una miglioria ha più caselle vicino ad essa, questo indica che quella miglioria può essere ottenuta più volte per il costo ciascuna di una miglioria.

Livello	Esperienza
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Esempio: il Brute segna "Rimpiazza una carta  con una carta , così rimuove una carta  dal suo mazzo dei modificatori di attacco ed aggiunge una carta  (presa dal mazzo dei modificatori del Brute) al suo posto.



Icona Mazzo del Brute

Infine, la crescita di livello aumenta il totale dei punti ferita del personaggio [a], come indicato nella sua scheda del personaggio. La crescita di livello **non cambia mai** la dimensione massima della mano di un personaggio. Questa è fissa per ogni classe.
















MIGLIORIE AGGIUNTIVE

Ogni volta che un personaggio completa con successo una carta obiettivo di battaglia alla fine di uno scenario, riceve un numero di biffe, che vengono tracciate nella specifica area della sezione note della sua cartella del personaggio. Per ogni tre biffe che un personaggio riceve, ottiene immediatamente una ulteriore miglioria sulla propria cartella del personaggio ed applica i suoi effetti al proprio mazzo dei modificatori di attacco. Tutte le biffe provenienti da un obiettivo di battaglia che rimangono dopo l'ottenimento di una miglioria vengono applicate alla prossima miglioria. Un personaggio può ottenere in questo modo un totale di sei migliorie aggiuntive.

Layabout

Gain 7 or fewer experience points during the scenario.

✓✓




- Add two  PIERCE  3 cards
- Add one  STUN  card
- Add one  DISARM  card and one  MUDDLE  card
- Add one  ADD TARGET  card
- Add one  Shield  1, Self card
- Ignore negative item effects and add one  card

Notes

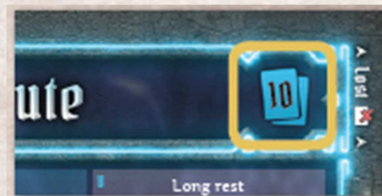
✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□

✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□

COMPORRE UN MANO DI CARTE

Quando si gioca una classe per la prima volta, si raccomanda ai giocatori di usare una mano composta interamente da carte di Livello 1 (indicate da  sotto il titolo). Tuttavia, ogni personaggio può anche avere immediato accesso alle tre carte . Queste sono solitamente carte più complesse e situazionali di quelle di Livello 1. Una volta che il giocatore è divenuto familiare con le abilità di base della classe, deve prendere in considerazione di incorporare una o più carte  nella propria mano, rimuovendo un ugual numero di carte di Livello 1 osservando il limite della mano.

Mentre i personaggi salgono di livello, diventeranno disponibili carte di più alto livello. Sebbene i giocatori hanno accesso a più carte, il numero massimo di carte che possono portare in battaglia (limite della mano) rimane lo stesso. Perciò, all'inizio di uno scenario, i giocatori devono **scegliere un numero di carte dalla riserva di carte disponibili del personaggio uguale al limite di mano del personaggio**. Queste carte formeranno la mano del giocatore, e solo le carte nella mano del giocatore possono essere usate durante lo scenario.




Limite di Mano del Personaggio

SCALARE LO SCENARIO

Mentre un personaggio sale di livello, anche il livello raccomandato dello scenario aumenta, come discusso a pag. 15. Questo aumenterà i livelli dei mostri, il danno delle trappole, l'oro ottenuto dai segnalini moneta, e l'esperienza per il completamento dello scenario.

DONARE AL SANTUARIO

Una volta a visita a Gloomhaven, ogni giocatore può donare 10 monete d'oro al Santuario di Great Oak, tempio ed ospedale della città. Facendo questo i giocatori che hanno donato possono aggiungere due carte modificatore di attacco BENEDIZIONE  al proprio mazzo dei modificatori di attacco per lo scenario successivo.


MIGLIORARE LE CARTE ABILITÀ

Una volta che i giocatori hanno completato l'impresa globale "The Power of Enhancement", possono spendere oro mentre visitano Gloomhaven per aumentare il potere delle proprie carte abilità. Per fare questo, un giocatore pone l'adesivo desiderato preso dal foglio degli adesivi dei miglioramenti su un punto designato [a] di una carta abilità della propria riserva di carte attive del personaggio. Questi adesivi indicano un miglioramento **permanente** per l'abilità.




Le carte abilità possono essere migliorate in diversi modi, ognuno con un prezzo specifico di oro. Questo prezzo deve essere pagato dal personaggio la cui carta abilità viene migliorata.


Ogni tipo di adesivo di miglioramento ha differenti funzioni e ha restrizioni sul punto in cui può essere posto. La “abilità della linea principale” si riferisce ad una abilità scritta in carattere grande (al contrario dei modificatori scritti in carattere più piccolo sotto la linea principale):

 Può essere collocato su una qualsiasi linea di abilità o linea di statistica base di evocazione con un valore numerico. Questo valore viene incrementato di 1.




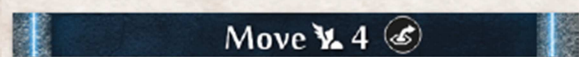
 Può essere collocato su una qualsiasi linea principale di abilità che mira nemici. Lo stato specificato viene applicato a tutti i bersagli dell'abilità.





 Può essere collocato su una qualsiasi linea principale di abilità che ha effetto su alleati o se stessi. Un'abilità “Movimento” non conta come effetto su se stesso. Lo stato specificato viene applicato a tutti i bersagli dell'abilità.




 Può essere collocato su una qualsiasi linea di abilità “Movimento”. Il movimento viene ora considerato come un salto.



 Può essere collocato su una qualsiasi linea principale di abilità. L'elemento viene creato quando l'abilità viene usata. Nel caso di un  il giocatore sceglie l'elemento come di consueto.



 Può essere collocato per aumentare la rappresentazione grafica di un attacco di area. Il nuovo esagono diventa un bersaglio aggiuntivo dell'attacco.



Il costo base associato ad un qualsiasi miglioramento dipende dall'adesivo e da quale abilità l'adesivo sta migliorando. Raddoppiare il costo base di un miglioramento (diverso da un esagono di attacco) se viene applicato ad un'abilità che mira più figure. Ulteriori costi vengono aggiunti in base al livello della carta abilità e al numero di adesivi di miglioramento precedentemente collocati sulla stessa **azione**.

Il numero totale di carte migliorate nel mazzo delle abilità di classe deve essere **uguale o minore** del livello di prosperità della città. Una volta posizionati, gli adesivi di miglioramento non devono mai essere rimossi. I **miglioramenti persistono per tutte le istanze di una specifica classe di personaggio, anche dopo il ritiro.**



Costo Miglioramento ⁺¹ Base		Costo Altri Effetti Base		Livello della Carta Abilità	
Movimento	30g	AVVELENATO	75g	1	+ 0g
Attacco	50g	FERITO	75g	2	+ 25g
Gittata	30g	CONFUSO	50g	3	+ 50g
Scudo	100g	IMMOBILIZZATO	100g	4	+ 75g
SPINGERE	30g	DISARMATO	150g	5	+ 100g
TIRARE	30g	MALEDETTO	75g	6	+ 125g
PERFORARE	30g	FORTIFICATO	50g	7	+ 150g
Reazione	100g	BENEDETTO	50g	8	+ 175g
Guarigione	30g	Movimento	100g	9	+ 200g
Bersaglio	50g	Attacco	100g	Numero di Miglioramenti Precedenti	
(Per Evocati)		Specifico Elemento	100g		
		Qualsiasi Elemento	150g		
Raddoppiare il costo base per qualsiasi abilità con bersagli multipli				0	+ 0g
Esagono di Attacco				1	+ 75g
200g diviso per il numero di esagoni attualmente mirati con l'attacco				2	+ 150g
				3	+ 225g



Esempio: il Brute desidera migliorare l'azione superiore della sua carta abilità con un +1 sull'attacco [a]. Il costo di base di questo è di 50 monete d'oro, ma viene raddoppiato poiché l'attacco mira più nemici. Inoltre, questa è una carta abilità di livello 3 [b], così vengono aggiunte altre 50 monete d'oro, per un totale di 150 monete d'oro. Successivamente, il Brute vuole ora aggiungere un esagono di attacco all'azione [c]. Questo costerebbe normalmente 66 monete d'oro (200 ori divisi per tre esagoni esistenti, arrotondati per difetto), ma ancora, vengono aggiunte 50 monete d'oro poiché la carte è di livello 3, ed ora ulteriori 75 monete d'oro vengono aggiunte poiché l'azione era stata precedentemente migliorata una volta, per un totale di 191 monete d'oro.

ANNUNCIARE IL RITIRO

Se un personaggio attualmente soddisfa le condizioni della sua missione personale e sta visitando Gloomhaven, **deve** annunciare il ritiro. Il personaggio può compiere prima qualsiasi altra attività di città, ma il giocatore non può giocare nessun nuovo scenario usando il personaggio con la missione personale soddisfatta. Il personaggio ha compiuto i propri sogni e non ha ulteriori motivi per esplorare le rovine popolate dai mostri. Tutti i materiali del personaggio vengono rimessi nella scatola, qualsiasi oggetto posseduto dal personaggio viene rimesso nella fornitura disponibile della città, e tutte le monete possedute dal personaggio vengono perse. Inoltre, la città ottiene 1 punto prosperità.

Soddisfare le missioni personali sbloccherà sempre nuovo contenuto per il gioco. Queste permetteranno al giocatore di aprire una scatola o una busta sigillata, che solitamente sbloccano una nuova classe di personaggio. Ogni volta che i giocatori sono invitati ad aprire una scatola o una busta ed è già stata aperta in seguito ad alcune condizioni precedenti, viene sbloccato invece un nuovo progetto di oggetto casuale ed un nuovo scenario secondario casuale (vedere pag. 39 per dettagli). Quando una missione personale viene soddisfatta, la carta missione personale viene rimossa dal gioco.

Ogni volta che un singolo giocatore ritira un personaggio, questo giocatore ottiene anche una miglioria aggiuntiva da applicare a tutti i futuri personaggi che creerà. Questo effetto è cumulativo, così quando un giocatore ritira il suo secondo personaggio, il successivo ottiene due migliorie aggiuntive. Sebbene questo effetto viene applicato ai giocatori, se un giocatore sta controllando più personaggi alla volta in una campagna (per esempio, nel gioco in solitario), considera per questo bonus ogni lignaggio di personaggio che controlla come un differente giocatore.

Quando una specifica classe di personaggio **si ritira** per la prima volta, nuovi eventi di città e di viaggio vengono solitamente aggiunti ai mazzi degli eventi. Il numero di riferimento per questi è scritto sul retro della scheda del personaggio della classe in basso a **destra (il numero più a destra)**. Inoltre, ogni volta che una nuova classe di personaggio viene **sbloccata** col ritiro o in altri modi, nuovi eventi di città e di viaggio vengono aggiunti ai mazzi. Questo numero di riferimento è sul retro della scheda del personaggio della classe sbloccata in basso a **destra (il numero più a sinistra)**. Ogni numero di riferimento si applica sia al mazzo degli eventi di città sia a quello degli eventi di viaggio.

Quando il personaggio di un giocatore viene ritirato, questi può scegliere un nuovo personaggio da giocare, pescare due nuove carte missione personale, tenerne una e scartare l'altra. I giocatori sono liberi di usare la stessa classe per il loro nuovo personaggio, ma le missioni personali soddisfatte solitamente sbloccano una nuova classe, incoraggiando i giocatori ad esplorare nuovi stili di gioco durante il corso della campagna. Nuovi personaggi possono iniziare ad un qualsiasi livello uguale o minore dell'attuale livello di prosperità della città.

È possibile esaurire le carte missione personale disponibili. Se non ci sono carte missione personali da pescare quando un giocatore crea un nuovo personaggio, allora questo personaggio non riceve una missione personale. Un personaggio senza una missione personale non può mai ritirarsi, anche se il giocatore è ancora libero di scambiare i personaggi ogni volta che lo desidera.

PROSPERITÀ DI GLOOMHAVEN

Mentre i personaggi diventano più potenti, la città di Gloomhaven cresce in **prosperità**. La prosperità di Gloomhaven può essere ottenuta sia attraverso certi eventi sia completando certi scenari. I punti prosperità sono tracciati lungo la parte inferiore del tabellone mappa [a], e la città consegnerà nuovi livelli quando si raggiungono le soglie specificate.



Quando la città raggiunge un nuovo livello di prosperità, i giocatori ottengono due benefici:

- Nuovi oggetti diventano disponibili per l'acquisto, secondo lo schema a pag. 44.
- Nuovi personaggi possono iniziare ad un qualsiasi livello uguale o inferiore al livello di prosperità della città. Allo stesso modo, qualsiasi personaggio con un livello minore del livello di prosperità può immediatamente far avanzare il proprio livello per farlo combaciare. In ogni caso, seguire i passi di crescita del livello a pag. 45-46, regolando il valore di esperienza del personaggio al valore minimo richiesto per il nuovo livello.

Completare Lo Scenario

Quando uno scenario viene completato con successo come parte della campagna, vengono ottenute dal gruppo un certo numero di ricompense. Queste sono elencate alla fine della voce dello scenario nel Libro degli Scenari. Le ricompense possono includere imprese globali o di gruppo, oro od esperienza aggiuntive per ogni membro del gruppo, incrementi di prosperità, sblocchi di scenari, oggetti o progetti di oggetto. Come discusso a pag. 43, se la ricompensa dello scenario indica al gruppo di perdere qualcosa, questo non può perdere più di quello che possiede.

New Locations:

Gloomhaven Warehouse ⑧ (C-18),
Diamond Mine ⑨ (L-2)

Party Achievement:

Jekserah's Plans

Rewards:

15 gold each
+1 prosperity

Quando un nuovo scenario viene sbloccato, cercare il corrispondente numero sulla mappa del mondo usando la sua posizione di griglia e porre l'adesivo che corrisponde allo scenario su di essa [a]. Si noti che i numeri di scenario in cerchi dentro il testo della storia non sbloccano scenari. Questi sono semplici riferimenti a cosa il testo della storia si sta riferendo. Se un oggetto viene ottenuto come ricompensa, i giocatori devono trovare una copia di quell'oggetto dal mazzo degli oggetti indisponibili e darlo a uno dei personaggi attuali. Se un progetto di oggetto viene ottenuto come ricompensa, i giocatori devono trovare tutte le copie di quell'oggetto dal mazzo degli oggetti indisponibili ed aggiungerle alla fornitura di oggetti disponibile della città.





Condizioni Speciali Per Aprire Le Buste







- Ottenere 5 imprese globali “Ancient technology” – aprire la busta **A**
- Avere un gruppo che ha ottenuto entrambe le imprese di gruppo “The Drake’s Command” e “The Drake’s Treasure” – aggiungere ai mazzi l’Evento di Città 75 e l’Evento di Viaggio 66, ed ottenere l’impresa globale “The Drake Aided”

- Donare un totale di 100 monete d’oro al Santuario di Great Oak – aprire la busta **B**



- Avere una reputazione di gruppo di 10 o superiore – aprire la scatola 
- Avere una reputazione di gruppo di 20 – aggiungere ai mazzi l’Evento di Città 76 e l’Evento di Viaggio 67
- Avere una reputazione di gruppo di -10 o inferiore – aprire la scatola 
- Avere una reputazione di gruppo di -20 – aggiungere ai mazzi l’Evento di Città 77 e l’Evento di Viaggio 68
- Ritirare un personaggio – aprire gli Archivi della Città

Variante Di Gioco: Ridurre La Casualità

Se i giocatori desiderano ridurre la variabilità dei danni causati dagli effetti dei modificatori di attacco “2x”  e “Nullò” , possono trattare le carte BENEDIZIONE  e quelle standard “2x” come modificatori +2 , e le carte MALEDIZIONE  e quelle standard “Nullò” come modificatori -2 . I giocatori devono ancora mischiare il corrispondente mazzo dei modificatori di attacco alla fine del round dopo che una di queste carte è stata pescata.

Variante Di Gioco: Morte Permanente

Se i giocatori desiderano minacce di pericolo aggiuntive, possono decidere di giocare a Gloomhaven nella variante morte permanente. Qualsiasi personaggio morirà permanentemente quando scende sotto ad un punto ferita (invece di diventare esausto). I personaggi possono ancora diventare esausti come avviene normalmente se non sono in grado di riposare o giocare carte, eccetto che la loro figura rimane sulla mappa e può ancora essere mirata dagli attacchi dei mostri. Il personaggio non può agire del tutto e ha un’iniziativa di 99 agli scopi della focalizzazione dei mostri. Dopo che uno scenario è fallito, qualsiasi personaggio che è ancora in vita alla fine del round sopravvive e può continuare a giocare.

Quando un personaggio muore, tutti i materiali del personaggio ritornano nella scatola, qualsiasi oggetto posseduto dal personaggio ritorna nella fornitura disponibile della città, tutte le monete possedute dal personaggio sono perse, la sua missione personale viene rimischiata nel mazzo delle missioni personali, e la sua cartella del personaggio viene rimossa dal gioco. Il giocatore il cui personaggio è morto deve poi creare un nuovo personaggio (vedere Creare Nuovi Personaggi a pag. 42-43 per dettagli) per continuare a giocare.

Variante Di Gioco: Mazzo Dei Dungeon Casuali

Invece di giocare uno scenario del Libro degli Scenari, i giocatori hanno sempre l’opzione di giocare un dungeon casuale. I dungeon casuali non fanno progredire la campagna in nessun modo, ma possono essere usati per ottenere esperienza aggiuntiva, monete, biffe, e progressi nella missione personale dei personaggi.

Ogni dungeon casuale è formato da tre stanze generate casualmente e l’obiettivo è sempre quello di ripulire tutte le stanze dai mostri. Le tre stanze vengono preparate una alla volta, con la successiva stanza che viene rivelata solo una volta aperta la porta. Ogni stanza viene preparata usando una carta stanza ed una carta mostro, ognuna pescata casualmente dalla cima del corrispondente mazzo mischiato.

Credits

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Isaac Childres

GRAPHIC DESIGN: Josh McDowell, Isaac Childres

ART: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

SCULPTING: James Van Schaik

EDITING: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

STORY AND WORLD-BUILDING: Isaac Childres

SPECIAL THANKS:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatter, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

KICKSTARTER CONTRIBUTORS:

I would like to sincerely thank all the backers of the Gloomhaven Kickstarter project. It was a long journey, and I only made it through with your help. I could not have asked for a more supportive group of people.

I would also like to specifically thank the backers who created official scenarios during the campaign: Marcel Cwertetschka, Tim and Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatter, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

KICKSTARTER CONTRIBUTORS:

I would like to sincerely thank all the backers of the Gloomhaven Kickstarter project. It was a long journey, and I only made it through with your help. I could not have asked for a more supportive group of people.

I would also like to specifically thank the backers who created official scenarios during the campaign: Marcel Cwertetschka, Tim and Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

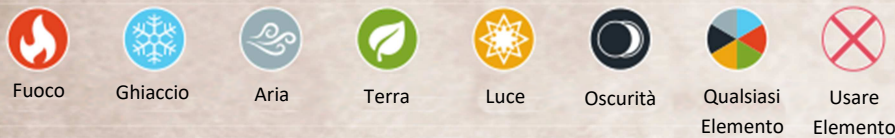
Termini Di Traduzione Rilevanti

Achievement:	Impresa	Lost Pile:	Pila delle Carte Perse
Active Area:	Area Attiva	Map Tile:	Tessera Mappa
Advantage:	Vantaggio	Melee Attack:	Attacco di Mischia
Air, Elemental Infusion:	Aria, Infusione Elementare	Money Token:	Segnalino Moneta
Attack Action:	Azione di Attacco	Monster Ability Card:	Carta Abilità del Mostro
Attack Modifier Card:	Carta Modificatore di Attacco	Monster Standee:	Standee Mostro
Attack Modifier Deck:	Mazzo dei Modificatori di Attacco	Monster Statistic Card:	Carta Statistiche del Mostro
Battle Goal Card:	Carta Obiettivo di Battaglia	Monster Stat Sheet:	Scheda Statistiche del Mostro
Bless, Condition:	Benedizione, Stato	Monster Stat Sleeve:	Busta Statistiche del Mostro
Character Ability Card:	Carta Abilità del Personaggio	Monster Type:	Tipo di Mostro
Character Board:	Scheda del Personaggio	Move Action:	Azione di Movimento
Character Class:	Classe del Personaggio	Muddle, Condition:	Confuso, Stato
Character Item Card:	Carta Oggetto del Personaggio	Overlay Tile:	Tessera Ambiente
Character Mat:	Scheda del Personaggio	Party:	Gruppo
Character Pad:	Blocco del Personaggio	Party Pad:	Blocco del Gruppo
Character Sheet:	Cartella del Personaggio	Party Sheet:	Cartella del Gruppo
Character Tuck Box:	Scatola del Personaggio	Perk:	Miglioria
Checkmark:	Biffa	Personal Quest Card:	Carta Missione Personale
City Event Card:	Carta Evento di Città	Pierce:	Perforare
City's available supply:	Fornitura Disponibile della Città	Player Reference Card:	Carta Riferimento per il Giocatore
Condition Token:	Segnalino Stato	Poison, Condition:	Avvelenato, Stato
Curse, Condition:	Maledizione, Stato	Pool:	Riserva
Damage Token:	Segnalino Danno	Pull:	Tirare
Dark, Elemental Infusion:	Oscurità, Infusione Elementare	Push:	Spingere
Difficult Terrain:	Terreno Ostico	Random Dungeon Card:	Carta Dungeon Casuale
Disadvantage:	Svantaggio	Random Scenario Card:	Carta Scenario Causale
Disarm, Condition:	Disarmato, Stato	Range:	Gittata, Raggio
Discard Pile:	Pila degli Scarti	Range Attack:	Attacco a Distanza
Earth, Elemental Infusion:	Terra, Infusione Elementare	Retaliate, Bonus:	Reazione, Bonus
Elemental Infusion Table:	Tavola delle Infusioni Elementari	Road Event Card:	Carta Evento di Viaggio
Element Infusion:	Infusione Elementare	Round Tracker:	Segnalino Round
Element Infusion Board:	Tavola delle Infusioni Elementari	Rule Book:	Regolamento
Event Card:	Carta Evento	Scenario Book:	Libro degli Scenari
Figure:	Figura	Shield Modifier:	Modificatore di Scudo
Fire, Elemental Infusion:	Fuoco, Infusione Elementare	Stand:	Base
Focus:	Obiettivo, Focalizzare	Status Token:	Segnalino Stato
Hazardous Terrain:	Terreno Pericoloso	Stickers Sheet:	Foglio Adesivi
HP/XP Dial:	Segnapunti HP/XP	Strengthen, Condition:	Fortificato, Stato
Ice, Elemental Infusion:	Ghiaccio, Infusione Elementare	Stun, Condition:	Stordito, Stato
Imobilize, Condition:	Immobilizzato, Stato	Summon Token:	Segnalino Evocazione
Invisible, Condition:	Invisibile, Stato	Target:	Bersaglio
Item Card:	Carta Oggetto	Town Records Book:	Archivi della Città
Item Design:	Progetto di Oggetto	Tracker:	Indicatore
Light, Elemental Infusion:	Luce, Infusione Elementare	Treasure Tile:	Tessera Tesoro
Livel-up:	Salire di Livello	Wound, Condition:	Ferito, Stato

Icone Generali



Icone Elementi (p.25)



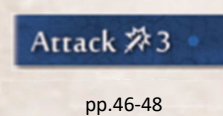
Stati ed Effetti (pp.23-24)



Tipologia di Equipaggiamento (p.8)



Miglioramenti



Carte



Livello dello Scenario (p.15)

Media livello / 2, arrotondato per eccesso

Difficoltà	Livello
Facile	-1
Normale	+0
Difficile	+1
Molto Difficile	+2

L	M	G	T	XP
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

- L - Livello dello Scenario
- M - Livello dei Mostri
- G - Conversione Oro
- T - Danno delle Trappole
- XP - Esperienza Bonus

Codifica dei Mostri (p.13)

