

OBIETTIVO DEL GIOCO

Progredire attraverso i capitoli fino a raggiungere il finale e risolverne le condizioni di vittoria.

E' un capitolo bloccante? La carta capitolo ti dirà come avanzare o dove piazzare un segnalino uscita.

Hai piazzato un segnalino uscita? Tutti gli esploratori devono uscire dalla tessera della mappa per fare avanzare il capitolo. Nessuno dei due: Attiva lo spazio capitolo e avanza al capitolo successivo.

FASE DEGLI ESPLORATORI

- All'inizio di questa fase, rimetti tutti gli indicatori esploratore sulle rispettive plance giocatore.
- Riporta il valore di resistenza di ogni esploratore al valore massimo indicato sulla sua carta esploratore.

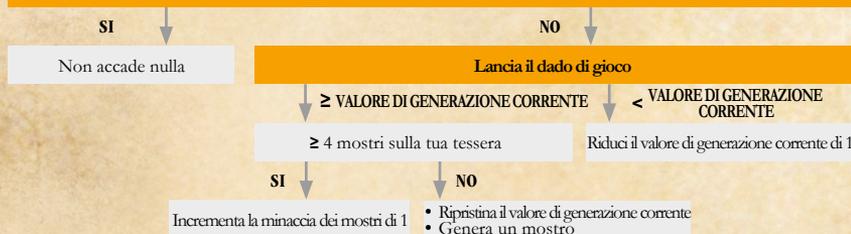
AZIONI DEGLI ESPLORATORI

Muovere	① per ogni spazio sulla mappa	Muoviti in qualunque direzione (<i>diagonale o ortogonale</i>) verso uno spazio adiacente attraversabile non occupato.
Usare l'inventario	③	Disequipaggia tutti i tuoi oggetti, equipaggia un numero qualunque di oggetti principali e poi migliora o potenzia un numero qualsiasi di oggetti equipaggiati.
Scambiare	②	Puoi dare e ricevere un qualsiasi numero di oggetti.
Uscire da una tessera della mappa	②	Rimuovi la tua pedina dall'area di gioco, salta il turno e non tirare il dado durante la Fase di generazione.
Esplorare una nuova tessera della mappa	②	Pesca la prima tessera della mappa e collegala al bordo della mappa in modo che il suo simbolo di direzione sia adiacente all'esploratore che sta esplorando.
Giocare abilità attive	COSTO	Puoi giocare abilità attive da: <ul style="list-style-type: none"> La tua carta esploratore I tuoi eventi esploratore correlati Consumabili Oggetti equipaggiati Evento esploratore corrente Capitolo corrente
Aprire/chiedere una porta	②	Se una porta è aperta (<i>senza alcun segnalino</i>), chiudila piazzandovi una pedina porta chiusa. Se una porta è chiusa (<i>pedina porta chiusa</i>), aprila rimuovendo la pedina porta chiusa.
Distruggere una porta chiusa	④	Rimpiazza la pedina della porta chiusa con un segnalino porta distrutta.
Attivare uno spazio capitolo spento	③ 3+	Se il capitolo corrente non è bloccante e non vi è nessun segnalino uscita sulla mappa: <ul style="list-style-type: none"> Gira il capitolo corrente e risolvine le abilità «entra in gioco» Piazza un segnalino esplorato sullo spazio capitolo
Attivare uno spazio capitolo illuminato	①	Se il capitolo corrente non è bloccante e non vi è nessun segnalino uscita sulla mappa: <ul style="list-style-type: none"> Gira il capitolo corrente e risolvine le abilità «entra in gioco» Gira il segnalino illuminato dal lato esplorato
Sigillare uno spazio generazione	③ 4+	<ul style="list-style-type: none"> Diminuisci il valore della minaccia dei mostri di 1 Se c'è una unità su di esso, distruggila Piazza due segnalini esplorato su di esso Piazza un segnalino illuminato su uno spazio capitolo sulla tua tessera della mappa
Attivare una stazione di ricarica	①	<ul style="list-style-type: none"> Lancia il dado di ricarica Risultati possibili: recupera 1 salute, recupera resistenza o non accade nulla Metti un segnalino esplorato sulla stazione di ricarica

2 FASE DI GENERAZIONE

Quando devi lanciare il dado durante la Fase di generazione (*controlla per ogni esploratore*)

TUTTI GLI SPAZI GENERAZIONE SULLA TUA TESSERA SONO STATI DISTRUTTI



GENERARE UN MOSTRO

- Pesca una carta dal mazzo dei mostri (*se non vi sono carte disponibili, rimescola le carte distrutte. Se ancora non vi sono carte mostro, incrementa il valore della minaccia dei mostri di 1 e salta i passi successivi*).
- Piazza la carta alla fine della coda dei mostri
- Controlla il valore di salute del mostro e piazza sulla carta mostro un egual numero di segnalini salute
- Piazza la pedina del mostro sullo spazio generazione a te più vicino (*se lo spazio di generazione è occupato, scegli lo spazio non occupato più vicino ad esso*)
- Risolvi le abilità «entra in gioco» del mostro così generato (*se presenti*)

ROUND DI GIOCO

1 FASE DEGLI ESPLORATORI → 2 GENERAZIONE → 3 FASE DELL'ORRORE → 4 FASE DEI MOSTRI

Gli esploratori agiscono nell'ordine da loro scelto compiendo azioni fino a quando non esauriscono la propria resistenza o decidono di terminare il proprio turno.

Dopo che un esploratore ha completato il proprio turno, metti a 0 la sua resistenza (*se non lo è già*).

Attivare una leva	②	<ul style="list-style-type: none"> Attacca tutte le unità su uno spazio trappola sulla tua tessera della mappa con ③ Piazza un segnalino esplorato sulla leva
Attivare uno spazio evento	③	<ul style="list-style-type: none"> Recupera 1 essenza Pesca la prima carta del mazzo evento esploratore Risolvine le abilità «entra in gioco» Se è un evento correlato piazzalo vicino alla tua carta esploratore, altrimenti piazza la carta a faccia in su sulla pila degli eventi esploratore distrutti Piazza un segnalino esplorato sullo spazio evento
Attivare un baule	③	<ul style="list-style-type: none"> Recupera 1 essenza Pesca un totale di 2 carte da qualsiasi mazzo oggetto Scegli una di queste 2 carte. Puoi distruggerla o rimetterla in cima al mazzo oggetto da cui l'hai presa Tieni l'altra carta o dalla ad un esploratore adiacente Puoi equipaggiarla immediatamente come oggetto principale se del tipo associato alla tua classe: Bruiser: arma, Gunman: vestiario, Mystic: artefatto, Crafter: qualsiasi tipo Piazza un segnalino esplorato sul baule
Attivare un tavolo da lavoro	③	<ul style="list-style-type: none"> Pesca un totale di 3 carte da qualsiasi mazzo oggetto Puoi scambiare qualsiasi carta così pescata con gli oggetti nel tuo inventario Scegliline 1, tienila o dalla ad un esploratore adiacente Distruggi una o più carte rimanenti e piazza quelle non distrutte in cima al mazzo da cui le hai prese in qualsiasi ordine Risolvi gratuitamente un effetto <i>usare l'inventario</i> Piazza un segnalino esplorato sul tavolo da lavoro

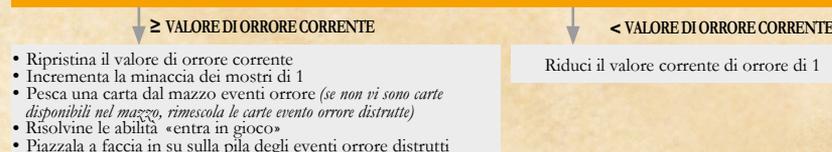
UTILIZZA QUESTI ELEMENTI DELLA MAPPA A TUO VANTAGGIO:

Barile esplosivo	Il barile esplosivo è un tipo speciale di unità che può essere solamente attaccata. Se il tiro di attacco contro un barile esplosivo è almeno 1: <ul style="list-style-type: none"> Attacca ogni unità adiacente al barile esplosivo con ③ Piazza un segnalino esplorato sul barile esplosivo Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se fosse stato colpito.
Fossa	Una fossa è un tipo speciale di spazio non attraversabile. Una unità che si muove, si teletrasporta, viene spinta o tirata su una fossa viene distrutta. I mostri irrazionali non si muoveranno mai su una fossa.
Macerie	Le macerie sono uno spazio invalicabile che ostruisce la linea di vista.
Muro	Un muro è un tipo di bordo dello spazio della mappa che separa gli spazi e ostruisce la linea di vista.

3 FASE DELL'ORRORE

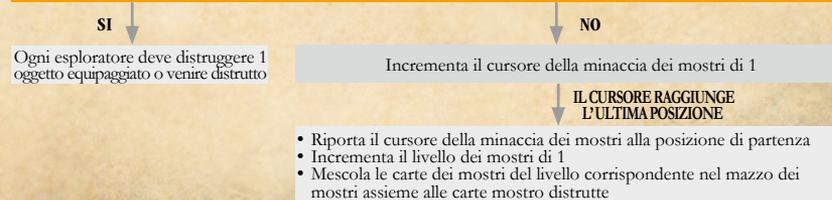
All'inizio della Fase dell'orrore piazza tutti gli indicatori orrore vicino al mazzo eventi orrore e poi:

UN GIOCATORE LANCIAMO IL DADO DI GIOCO



INCREMENTARE IL VALORE DELLA MINACCIA DEI MOSTRI

LIVELLO DEI MOSTRI PARI A 5 (///)



4 FASE DEI MOSTRI

I mostri giocano seguendo un ordine specifico determinato dalla loro posizione nella coda dei mostri. Ogni mostro effettua il proprio turno durante il quale esegue le proprie azioni finché non esaurisce la propria resistenza o non riesce ad avvicinarsi all'esploratore più vicino.

ESPLORATORE PIU' VICINO

Determina l'esploratore più vicino contando i passi verso ogni esploratore bersagliabile su ogni tessera della mappa evitando gli spazi non attraversabili come macerie e spazi azione, ma ignorando le porte chiuse e le unità (*considera le unità immobili alla stregua di macerie*). Se devi scegliere tra due o più esploratori, il bersaglio sarà:

- Quello con la minore salute rimanente
- Scelto dai giocatori

MOSTRI IRRAZIONALI E ASTUTI (attivati in questo ordine di priorità)

Giocare abilità attive	COSTO	I mostri possono giocare abilità attive da: • I propri eventi orrore correlati • L'evento orrore corrente • La propria carta mostro
Distruggere una porta chiusa	4	Rimpiazza la pedina della porta chiusa con un segnalino porta distrutta.
Muovere	1 per ogni spazio sulla mappa	Muovilo in qualunque direzione (<i>diagonale o ortogonale</i>) verso lo spazio adiacente attraversabile non occupato in direzione dell'esploratore più vicino.

Dopo aver giocato un'abilità attiva o essersi mosso spendendo 1 resistenza, il mostro proverà di nuovo a giocare una delle proprie abilità attive e cercherà poi di muoversi verso l'esploratore più vicino.

MOSTRI ASTUTI (abilità aggiuntive)

Muovere	1 per ogni spazio sulla mappa	Muovilo in qualunque direzione (<i>diagonale o ortogonale</i>) verso uno spazio adiacente attraversabile non occupato.
Aprire/chiedere una porta	3	Se una porta è aperta, chiudila piazzandovi sopra una pedina porta chiusa. Se una porta è chiusa, aprila rimuovendo la pedina della porta chiusa.
Distruggere una porta chiusa	4	I mostri astuti possono distruggere le porte aperte o chiuse.
Attivare una leva	3	• Attacca tutte le unità sugli spazi trappola nella propria tessera della mappa con 3 • Piazza un segnalino esplorato sulla leva.

DISTRUGGERE UN MOSTRO

Se la salute di un mostro viene ridotta a 0 o se si trova su di una fossa, il mostro viene distrutto:

- Risolvi le sue abilità «quando muore»
- Se un mostro viene distrutto durante il turno di un esploratore, quell'esploratore recupera 1 essenza

Se il mostro non è di livello 4 ed il livello del mostro distrutto è inferiore al livello dei mostri corrente:

- Rimuovi la sua carta e la sua pedina dal gioco

altrimenti:

- Piazza la sua carta a faccia in su sulla pila delle carte mostro distrutte
- Metti da parte la pedina del mostro

MOSTRI ESILIATI

Trattali come mostri distrutti con le seguenti eccezioni:

- Gli esploratori non recuperano essenza
- I mostri esiliati non sono considerati distrutti
- Esiliarli non attiverà le loro abilità «quando muore»

ESSENZA ⚡

Recuperi essenza:

- Attivando un baule o uno spazio evento
- Distruggendo un mostro nel tuo turno
- Tramite specifiche abilità che permettono di recuperare essenza

Utilizzi dell'essenza:

- Perdere 1 essenza anziché 1 salute (*si applica anche al costo delle abilità attive*)
- Dopo il tuo tiro di attacco, o qualsiasi altro tiro di attacco effettuato durante il tuo turno, puoi aumentare il risultato del tiro di 1 per ogni essenza spesa
- Giocando abilità che si attivano utilizzando essenza
- Sigillare uno spazio di generazione
- Attivare uno spazio capitolo spento
- Come esploratore in supporto

ESPLORATORI IN SUPPORTO

Quando dovresti perdere essenza, gli altri esploratori possono contribuire perdendo la propria essenza. Gli esploratori in supporto devono essere d'accordo e adiacenti a te, a un altro esploratore in supporto o allo spazio bersagliato (*ad esempio quando sigilli uno spazio azione o attivi uno spazio capitolo spento*).

Non è necessario che tu perda la tua essenza.

Questo si applica anche al costo delle tue abilità attive e ai tuoi tiri di attacco.

ATTACCARE

Per gli **attacchi normali** l'attributo difensivo è **armatura**. Per gli **attacchi arcani** l'attributo difensivo è **volontà**.

- Lancia tutti i dadi **■** e **□** consentiti dalle tue abilità e sommane i valori
- Aggiungi al risultato qualsiasi effetto che incrementa il valore del tiro di attacco
- Sottrai dal risultato qualsiasi effetto presente che diminuisce il valore del tiro di attacco
- Se il risultato finale è **uguale** o **superiore** all'attributo di difesa del difensore:
 - L'attaccante colpisce
 - Il difensore viene colpito
 - Il difensore perde 1 salute

Se un attacco influenza più unità (*come nel caso di una trappola o di un barile esplosivo*), esegui un solo tiro di attacco il cui risultato viene applicato a tutte le unità in difesa.

SPINGERE -TIRARE

Se l'unità bersaglio è ortogonale allo spazio che attiva l'effetto essa si muove in linea retta, altrimenti si muove diagonalmente.

Un barile esplosivo si considera colpito quando una unità viene spinta o tirata su di esso.

Una unità spinta o tirata su di una leva la attiva.

Una unità spinta o tirata su di una fossa viene distrutta.

Le unità immobili non possono essere spinte o tirate.

ETEREO

Se una unità è eterea non può essere bersagliata da altre creature a meno che esse non possiedano uno specifico effetto che permette loro di bersagliare unità eteree.

Le unità eteree possono essere attaccate indirettamente utilizzando trappole, barili esplosivi o altre abilità che non necessitano di bersagliare l'unità eterea (*ad esempio gli attacchi che influenzano le unità adiacenti*).

I mostri ignorano tutti gli esploratori che non sono bersagliabili e non si muovono verso di essi.

Le unità possono muovere attraverso le unità eteree e le unità eteree possono muovere attraverso le altre unità.

Ciononostante, le unità eteree sono ancora considerate ostacoli.

TELETRASPORTARSI

Quando ti teletrasporti entro una certa distanza ignora tutti i muri, ostacoli, macerie e porte chiuse per raggiungere lo spazio attraversabile di destinazione.

Quando ti teletrasporti su uno spazio destinazione specifico, utilizza il più vicino spazio di quel tipo sulla tua tessera della mappa. Se lo spazio di destinazione è occupato o non è attraversabile, scegli lo spazio non occupato e attraversabile ad esso più vicino.

SCAMBIARSI DI POSIZIONE

Scambiare la tua posizione (*le pedine sulla tessera della mappa*) con quella dell'unità bersaglio.

CONTROLLARE UN MOSTRO

Quando controlli un mostro, ne controlli ogni azione durante il turno e lo consideri un mostro astuto.

Controlli il movimento del mostro e ne giochi le abilità (*puoi muoverlo su di una fossa o costringerlo ad attaccare un altro mostro*).

	ATTRAVERSABILE Puoi muoverti e prendere la mira attraverso di esso con ⊗ o ⊗	OSTACOLO Puoi prendere la mira attraverso di esso solo con ⊗	BLOCCA LA LINEA DI VISTA
Spazio attraversabile (<i>inclusi spazi trappola e fosse</i>)	✓	✗	✗
Unità* (<i>esploratori e mostri</i>)	✗	✓	✗
Muro, porta chiusa, macerie	✗	✗	✓
Spazio azione (<i>spazio evento, baule, tavolo da lavoro, stazione di ricarica, leva e spazio capitolo</i>)	✗	✓	✗
Spazio di generazione (<i>senza alcun segnalino</i>)	✓	✗	✗
Barile esplosivo	✗	✓	✗
Spazio della mappa distrutto	✗	✓	✗

*Si applicano le regole speciali per le unità eteree.

- ⊙ mirare in corpo a corpo (*attacca uno spazio/ unità adiacente*)
- ⊗ mirare a distanza (*entro portata X, bloccato da ostacoli*)
- ⊗ mirare a distanza (*entro portata X, ignora gli ostacoli*)
- ⊗ tiro per l'effetto (*tira il dado di gioco, se ≥X risolve l'effetto*)
- ⊗ condizione cumulativa (*ogni volta che si verifica la condizione, piazza un segnalino esplorato sulla carta; se n° segnalini =Y risolve l'effetto*)
- 🔒 disequipaggia l'oggetto
- ⊗ distruggi oggetto/ unità/ evento correlato
- dado attacco potente
- dado attacco base
- 🔒 abilità «entra in gioco»