

GLOOMHAVEN

— JAWS OF THE LION —

Guida al Gioco

Benvenuti a Gloomhaven! Questo gioco è **interamente cooperativo**: i giocatori collaborano tutti assieme per farsi strada attraverso una campagna composta da vari scenari. Non giocherete tutti gli scenari in un'unica sessione ma potrete facilmente salvare la partita alla fine di ogni singolo scenario. Questo libro vi guiderà passo per passo attraverso i primi cinque scenari di questa campagna, poi avrete tutti gli strumenti che vi servono per giocare gli altri. Vi incoraggiamo a giocare mentre leggete questo libro. Ogni volta che vedrete questa icona  a lato della pagina, il testo vi indicherà di fare qualcosa nel gioco.

Per prima cosa recuperate il Libro degli Scenari. Sulla copertina troverete l'introduzione alla storia di questa campagna e le indicazioni per sbloccare lo Scenario 1. Ogni scenario è concepito per essere giocato finché non viene completato con successo, poi i giocatori passeranno a un nuovo scenario. Completando lo Scenario 1 sbloccherete lo Scenario 2 e così via. Ora proseguite e leggete la copertina del Libro degli Scenari, poi fate riferimento alle "Regole dello Scenario 1" qui a p.3 quando il Libro degli Scenari vi richiede di farlo.



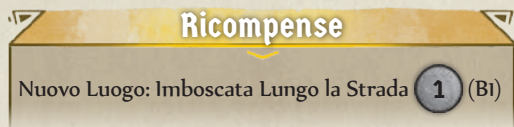
Sommario

Introduzione	1
Regole dello Scenario 1	3
Preparazione dell'Area di Gioco	4
Elementi del Libro degli Scenari	5
Svolgimento del Gioco	6
Selezionare le Carte	6
Determinare l'Ordine di Iniziativa	7
Turni dei Personaggi	7
Movimento	7
Attacco	8
Distanza e Mischia	8
Carte Modificatore di Attacco	8
Vantaggio e Svantaggio	8
Danneggiare e Uccidere i Mostri	9
Linea di Vista	9
Bersagli	9
Subire Danni	9
Condizioni	9
Cura	10
Se Stesso	10
Conferire Azioni	10
Distruggere gli Ostacoli	10
Turni dei Mostri	10
Carte Statistiche dei Mostri	10
Focus dei Mostri	11
Movimento dei Mostri	11
Attacchi dei Mostri	11
Danni e Sfinimento dei Personaggi	12
Fine del Round	12
Riposo Breve	12
Finire le Carte	12
Scenario 1 Completato	13
Schede Personaggio	13
Migliorie alle Carte	13
Salvare	13
Regole dello Scenario 2	14
Nuovi Elementi dello Scenario	14
Segnalini Denaro	14
Tessere Tesoro	14
Tessere Trappola	14
Porte	14
Nuove Meccaniche delle Azioni	15
Azioni Base	15
Icona Carte Perse	15
Saccheggio	15
Effetti ad Area	15
Spingere e Tirare	16
Nuova Condizione Negativa: Disarmare	16
Negare Danni Perdendo Carte	16
Fallire uno Scenario	16
Nuove Meccaniche dei Mostri	17
Mazzi Capacità dei Mostri	17
Interazione tra Trappole e Mostri	17
Attacchi a Distanza dei Mostri	18
Scenario 2 Completato	18
Annotare le Ricompense in Denaro	18
Interazione in Città: Oggetti	19
Comprare, Vendere e Scambiare Oggetti	19
Usi degli Oggetti: Consumati, Spesi e Persistenti	19
Regole dello Scenario 3	20
Nuovi Elementi dello Scenario	20
Terreno Difficile	20
Intervalli di Sezione	20
Nuove Meccaniche delle Azioni	20
Punti Esperienza	20
Bonus Attivi	21
Scudo	21
Salto	21
Nuove Condizioni: Maledizione, Benedizione, Veleno e Ferita	22
Riposo Lungo	22
Focus Multi-Bersaglio dei Mostri	22
Bonus Attivi dei Mostri	23
Scenario 3 Completato	23
Annotare le Ricompense in Punti Esperienza	23
Talenti	24
Nuova Interazione in Città: Eventi	24
Regole dello Scenario 4	25
Libro Supplementare degli Scenari	25
Nuova Preparazione	25
Mazzi Capacità dei Mostri Completi	25
Generazione dei Mostri	25
Plancia delle Infusioni Elementali	25
Obiettivi della Battaglia	25
Nuove Meccaniche delle Azioni: Elementi	26
Nuovo Elemento dello Scenario: Obiettivi sulla Mappa	27
Scenario 4 Completato	27
Ricompense Individuali	27
Composizione di una Mano	27
Regole dello Scenario 5	28
Meccaniche dei Boss	28
Immunità alle Condizioni	28
Capacità Speciali	28
Scenario 5 Completato	28
Nuova Interazione in Città: Avanzare di Livello	29
Ottenere una Carta Capacità di Livello Più Alto	29
Ottenere Punti Ferita e Talenti	29
Livelli degli Scenari	29
Regole Finali	30



Regole dello Scenario 1

Per prima cosa, forse avrete notato questo nel Libro degli Scenari:



Questo significa che dovete prendere quel primo adesivo (nominato "Imboscata Lungo la Strada") dal foglio degli adesivi e collocarlo nel riquadro corrispondente alla coordinata "B1" del tabellone della mappa cittadina, in modo che le illustrazioni combacino.



Questi adesivi sono permanenti. Se preferite non apportare cambiamenti permanenti ai materiali di gioco, siete liberi di ignorarli e di tenere traccia degli scenari che diventano disponibili per voi in altri modi.

Il tabellone della mappa cittadina vi permette di vedere quali scenari avete a disposizione da giocare. Al momento è disponibile solo lo Scenario 1, ma man mano che farete progressi all'interno della campagna, avrete più scelta. In ogni caso, per ora mettete da parte il tabellone della mappa cittadina.

Prima di iniziare lo Scenario 1, ogni giocatore deve decidere con quale personaggio intende giocare. Esistono quattro **personaggi** disponibili che consentono a un massimo di quattro giocatori di partecipare alla partita.

Gioco in Solitario?

Se giochi da solo, avrai bisogno di controllare due personaggi separati. Considera che questa è un'esperienza di gioco più complessa. Nelle partite da due a quattro giocatori è altamente raccomandato che ogni giocatore controlli solo un singolo personaggio.

Per scegliere con quale personaggio giocare, recuperate le scatole grandi e piccole con le icone dei quattro personaggi ed estraetene i contenuti:

 Demolitore: Danni in Mischia e Distruzione di Ostacoli	 Guardia Rossa: Protezione e Manipolazione dei Mostri
 Ascia da Guerra: Danni a Distanza e Saccheggio	 Guardiano del Vuoto: Cure e Supporto

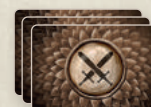
Le scatole piccole contengono le miniature dei personaggi, mentre le scatole grandi contengono le plance personaggio con un'illustrazione sul fronte e una descrizione del personaggio sul retro. Una volta scelti i personaggi, ogni giocatore dovrà prendere la **miniatura** e la **plancia** del proprio personaggio, il **segnalino ordine di iniziativa** rettangolare dalla bustina del suo personaggio, un **contatore dei punti ferita** dalla scatola del gioco, un **mazzo di carte piccole senza avvertimento** e le **prime sette carte del mazzo grande senza avvertimento**. Questi mazzi di carte si trovano nella scatola grande del personaggio. Una delle sette carte prese da quel mazzo è una **carta di consultazione del giocatore** e sei sono **carte capacità** con una "A" nella corona sotto il titolo. I due mazzi con gli avvertimenti, assieme al resto dell'altro mazzo grande, il blocco delle schede personaggio e i segnalini personaggio circolari dovranno rimanere nella scatola per ora.



Miniatura



6 Carte contrassegnate con "A"



Mazzo di Carte Piccole



Plancia Personaggio



Contatore



Segnalino Ordine di Iniziativa



Carta di Consultazione

Attenzione:
Queste per ora non saranno usate!

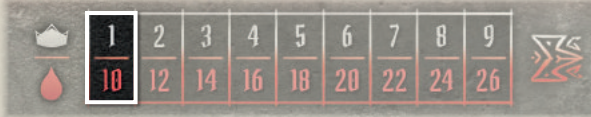


Preparazione dell'Area di Gioco

Usando questi materiali dei personaggi e altri componenti, ora prepareremo lo Scenario 1.

Ogni giocatore colloca la sua plancia personaggio **1**, la carta di consultazione **2**, sei carte capacità di livello "A" **3**, il mazzo dei modificatori di attacco (il mazzo delle carte più piccole) **4** e il contatore dei punti ferita **5** davanti a sé. Il lato rosso del contatore va regolato in base al numero rosso al di sotto dell'"1" bianco in fondo alla sua plancia personaggio. Il lato blu di questo contatore per ora va ignorato.

Salute al Livello 1
(Guardia Rossa)



Il segnalino ordine di iniziativa del personaggio **6** va collocato vicino al centro del tavolo.

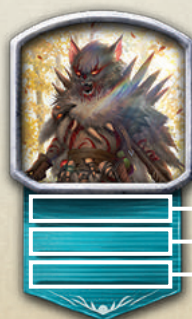
Aprirete il Libro degli Scenari allo Scenario 1 **7** e collocatelo al centro del tavolo. Questo libro mostra la mappa dello scenario, che consiste in un numero di **esagoni** su cui si giocherà lo scenario.

Ogni giocatore può ora collocare la miniatura del suo personaggio su un esagono di partenza contrassegnato con l'icona **8** nel Libro degli Scenari, evitando che due personaggi occupino lo stesso esagono.

Recuperate la bustina dei mostri "Vermiling Razziatore" e prendete le pedine in cartone, la grande carta quadrata delle statistiche e il segnalino ordine di iniziativa, che può essere collocato assieme agli altri **6**. Le carte più piccole non sono necessarie in questo scenario. Inserite la carta statistiche dei mostri in una delle tasche statistiche a sei sezioni che trovate nella scatola in modo che l'area con l'"1" nell'angolo in alto a sinistra sia visibile **9** e collocatela accanto al Libro degli Scenari.

Ora inserite le pedine dei mostri nei piedistalli di plastica bianchi e dorati che trovate nella scatola del gioco e popolate la mappa mostrata nel Libro degli Scenari **10** seguendo queste regole:

1) L'icona con il mostro rappresentata qui a destra mostra quale tipo e rango di mostro va preparato su quello specifico esagono. Consultate la riga più alta per una partita a due personaggi, quella centrale per una partita a tre personaggi e quella più in basso per una a quattro personaggi.



2 Personaggi
3 Personaggi
4 Personaggi

Indicatore di Rango:	
	Nessun Mostro
	Mostro Normale
	Mostro Elite



Numero della Pedina



1 Imboscata lungo la Strada (B1)

B Obiettivo Uccidere tutti i nemici

I Introduzione
 La via del ritorno a Gloomhaven è stata lunga ed essere attaccati dai Vermiling quando non volevate altro che un pasto caldo e un letto soffice, beh, vi fa infuriare. Infuriare abbastanza da uccidere queste creature smagrite che vi si parano davanti, prima di crollare a terra per la stanchezza.

R Regole Speciali
 Assicuratevi che la mano di partenza di ogni personaggio sia composta dalle sei carte capacità contrassegnate con "A".
 I Vermiling Razziatori agiscono a iniziativa 50 ogni round. Prima si muoveranno del loro valore di movimento base di 1 e poi, se adiacenti a un personaggio, attaccheranno col loro valore di attacco base di 2.

C Conclusione
 Vi ripulite la faccia dal sangue dell'ultimo Vermiling e i vostri pensieri tornano al Leone Dormiente. Sicuramente lo sfatato è già pronto a quest'ora. Sarà caldo e saporito, e vi aspetta proprio oltre quella porta... così vicino che ne sentite già il sapore...
 Ma poi vi coglie un altro pensiero. È molto insolito, anzi addirittura sfacciato che un branco di Vermiling agisca così vicino alla città. Forse ci sono loro dietro le varie sparizioni? È un'ipotesi improbabile, ma forse vale la pena di indagare, specialmente considerato che l'area dell'imboscata non sembra affatto la loro base operativa. Probabilmente c'è un nido nelle vicinanze, e con un po' di fortuna troverete qualche informazione sul fabbro scomparso.
 E un tesoro. Un tesoro ci starebbe proprio bene.

H Ricompensa
 Nuovo Luogo: Un Varco nel Muro (2) (B1)

Collocate ogni miniatura dei vostri personaggi su uno dei quattro esagoni indicati come ingresso.

Tutti gli esagoni con bordo verde sono ostacoli. Non è possibile entrare in questi esagoni. Il Demolitore può però distruggerli (se lo fa, colloca un segnalino distruzione su di essi), trasformandoli in esagoni normali.

Collocate l'adesivo dello Scenario 2 sul tabellone della mappa cittadina, poi tornate a p.53 della Guida al Gioco per ulteriori informazioni.

2) Un'icona nera significa che nessun mostro deve essere collocato per quel numero di personaggi, una bianca significa che va collocato un mostro normale (pedina su piedistallo bianco) e una dorata che va collocato un mostro elite (pedina su piedistallo dorato). Su ogni pedina è presente un numero. Questi numeri devono essere posizionati casualmente al momento della preparazione.

Elementi del Libro degli Scenari

Il Libro degli Scenari contiene molte informazioni importanti di cui tenere conto:

- A** **Numero, titolo e ubicazione sul tabellone della mappa cittadina dello scenario**, per facilità di consultazione.
- B** **Obiettivo dello scenario**. Quando questo obiettivo viene raggiunto, lo scenario è completato con successo. In questo caso, tutti i mostri della mappa devono essere uccisi.
- C** **Legenda dello scenario**, che elenca quali mostri della scatola del gioco e quali segnalini serviranno per preparare la mappa. In questo caso servono soltanto i Vermling Razziatori.
- D** **Disposizione della mappa**. In questo scenario, quello che viene mostrato nella doppia pagina del libro degli scenari è sufficiente a raffigurare tutto lo scenario. Alcuni scenari successivi potrebbero avere bisogno di una pagina separata nel Libro Supplementare degli Scenari.
- E** **Testo introduttivo**. Leggete questo testo ora.
- F** **Testo delle regole speciali**. Leggete questo testo dopo l'introduzione. Fornisce informazioni aggiuntive non coperte dalle regole normali.
- G** **Testo conclusivo**. Non leggete questo testo finché lo scenario non è stato completato con successo.
- H** **Ricompense**. Vengono assegnate quando lo scenario è completato con successo. Leggete questo testo dopo la conclusione.
- I** **Suggerimenti e promemoria delle regole**. Leggete questi testi quando richiesto durante lo scenario.
- J** **Designazione degli ostacoli** sulla mappa dello scenario, evidenziati da un bordo verde. Non è possibile entrare negli esagoni degli ostacoli.
- K** **Designazione dei muri** sulla mappa. Gli esagoni di ogni scenario sono delimitati da una spessa linea nera di confine. Queste linee sono i muri dello scenario e non possono essere attraversate.



Prendete il contenitore dei segnalini di plastica **11** e collocatelo accanto al Libro degli Scenari. Prendete inoltre l'altro mazzo di 20 carte modificatori di attacco contrassegnate con "M" **12** dalla scatola del gioco e collocatelo accanto alla carta statistiche del mostro (non includete alcuna carta Maledizione o Benedizione **13**). Questo è il mazzo dei modificatori di attacco dei mostri. Mescolate questo mazzo e tutti i mazzi dei modificatori di attacco dei personaggi.



Svolgimento del Gioco

Ora che il gioco è stato preparato a dovere, potete iniziare a giocare! Lo svolgimento del gioco all'interno di uno scenario è suddiviso in una serie di **round**. In ogni round, tutti i giocatori selezionano quali carte capacità desiderano giocare. Le carte scelte determineranno l'“ordine di iniziativa”, vale a dire la sequenza in cui i personaggi e i mostri svolgeranno i loro **turni**. Una volta che tutte le **miniature (personaggi e mostri)** sulla mappa hanno svolto un turno, il round termina e un nuovo round ha inizio.

Ogni round segue lo stesso ordine:

- ❶ **Selezionare le Carte**
- ❷ **Determinare l'Ordine di Iniziativa**
- ❸ **Turni dei Personaggi e dei Mostri**
- ❹ **Fine del Round**

Iniziamo con la prima parte del primo round.

➔ Selezionare le Carte ➔

❗ Ogni giocatore ora selezionerà privatamente e simultaneamente due carte capacità dalla sua mano di sei carte, da giocare a faccia in giù davanti a sé. Durante questo passo, i giocatori possono fare dichiarazioni generiche sulle loro azioni per quel round e discutere di strategia, ma non possono mostrare agli altri giocatori le loro carte e non possono fornire informazioni specifiche su alcun valore numerico o titolo delle carte.

Tra le due carte scelte, una viene selezionata come **carta di iniziativa**, che determinerà l'iniziativa del personaggio (l'ordine all'interno del round) in base al valore di iniziativa al centro della carta ❶, dove i **numeri più bassi agiscono per primi**. La carta iniziativa va collocata a faccia in giù sotto l'altra carta, in modo che, quando entrambe le carte saranno girate e rivelate, la carta iniziativa sarà in cima e il valore di iniziativa visibile.



Quando giunge il turno di un personaggio nell'ordine di iniziativa, quel personaggio svolge il suo turno effettuando l'azione superiore di una delle sue carte ❷ e quella inferiore dell'altra carta ❸ **nell'ordine che preferisce**.

Anche se la funzione di tutte le azioni verrà trattata più avanti, le descrizioni testuali evidenziate in azzurro sulle carte ❹ dovrebbero fornirvi un'idea adeguata di ciò che fanno. Se non siete sicuri di quali carte scegliere, provate a seguire questi suggerimenti per ogni personaggio:

Ascia da Guerra	Demolitore
Centrare la Massa Doppio Lancio	Gancio Uno-Due Tramortire il Supporto
Guardiano del Vuoto	Guardia Rossa
Suggestione Ferita Stregata	Falcetto Accecante Avanzata Folgorante

Scegliere quale delle due sarà la vostra carta di iniziativa, tuttavia, spetta a voi. Il round si svolgerà dall'iniziativa più bassa a quella più alta, e stando alle regole speciali di questo scenario, i mostri agiranno a iniziativa 50, quindi dovrete decidere se preferite agire prima dei mostri (numero più basso) o dopo i mostri (numero più alto).

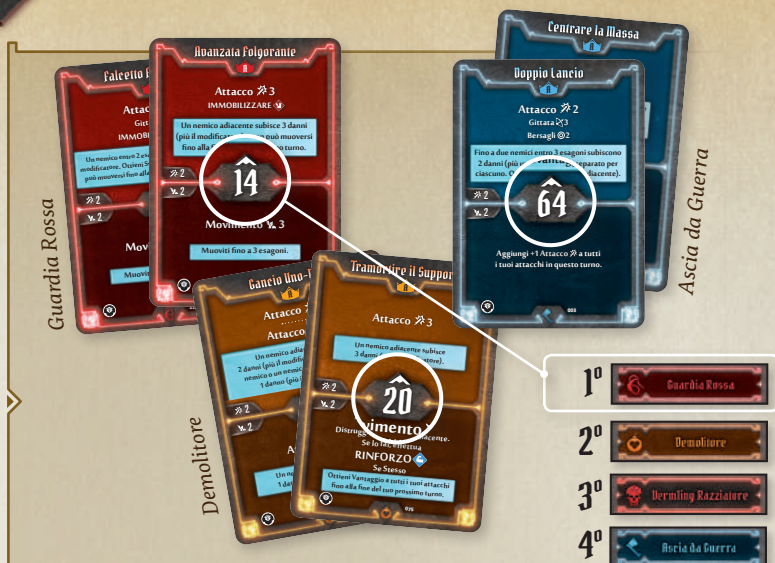
Ignorate le icone centrali a sinistra delle carte ❺, per ora. Verranno trattate nello Scenario 2.

Determinare l'Ordine di Iniziativa

Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato le loro carte, girate le carte di ogni personaggio per rivelare la sua iniziativa. Determinate l'ordine di iniziativa confrontando il valore di iniziativa della carta di iniziativa di ogni personaggio con l'iniziativa dei mostri (che sarà sempre 50 per lo Scenario 1). Poi disponete i segnalini ordine di iniziativa dalla più bassa alla più alta basandovi su ognuna di quelle iniziative.

In caso di parità tra un personaggio e un mostro, il personaggio agisce per primo. In caso di parità tra due personaggi, per dirimere la parità si guarda il valore di iniziativa della loro seconda carta.

Poi siete pronti a svolgere il round partendo dalla prima miniatura nell'ordine di iniziativa, quella con l'iniziativa più bassa.



Esempio: Dopo che le carte sono state rivelate, la Guardia Rossa agirà a iniziativa 14, poi toccherà al Demolitore con 20, poi ai mostri con la loro iniziativa di 50 e infine l'Ascia da Guerra, che agirà a iniziativa 64.

Turni dei Personaggi

Una volta che l'ordine di iniziativa è stato stabilito, ogni miniatura svolge un turno in quell'ordine. Quando arriva il proprio turno, un personaggio effettua un'azione superiore e un'azione inferiore. Non può effettuare due azioni superiori o due azioni inferiori. La selezione di quale carta usare per l'iniziativa ora non ha più importanza. Può usare qualsiasi carta per prima, scegliendo la sua azione superiore o inferiore. Un'azione (l'intera metà di una carta) deve essere effettuata nell'ordine scritto per essere poi collocata nella pila degli scarti del personaggio, sul lato sinistro della sua plancia personaggio.

Le azioni possono essere composte da più **capacità**, dove ogni capacità è separata da una linea capacità (una linea tratteggiata). Qualsiasi azione può essere saltata; se un'azione viene effettuata, qualsiasi sua capacità individuale può essere saltata a meno che non abbia un effetto negativo per un personaggio.

Ora verranno introdotti vari tipi di capacità, affinché il primo personaggio nell'ordine possa svolgere il suo turno. Se i Vermiling Razziatori agiscono per primi, passate a "Turni dei Mostri" a p.10, poi tornate qui quando arriva il turno di un personaggio.

Movimento



Una capacità "Movimento **X**" consente a una miniatura di muoversi fino a un massimo di X esagoni. La miniatura non deve necessariamente usare tutti i punti movimento quando effettua una capacità di movimento. Le miniature possono muoversi attraverso i loro alleati (i personaggi attraverso i personaggi, i mostri attraverso i mostri), ma il movimento non può mai terminare su un esagono occupato (un esagono con un'altra miniatura). Le miniature non possono muoversi attraverso i nemici, gli ostacoli o i muri.



► Attacco



Una capacità “Attacco ⚡ X” consente a una miniatura di fare in modo che un nemico bersagliato entro la sua gittata subisca un ammontare base X di danni. Le miniature non possono attaccare i loro alleati, a meno che non sia specificato diversamente. Esistono due tipi di attacchi: a **distanza** e in **mischia**.



Gli attacchi a **distanza** sono indicati da una scritta “Gittata ⚡ X” sotto l'attacco, il che significa che un nemico entro X esagoni dall'attaccante può essere bersagliato dall'attacco. La gittata non può essere calcolata passando attraverso un muro. Se la parola “Gittata” non è usata sotto un “Attacco”, quell'attacco è considerato in **mischia**, il che significa che può bersagliare soltanto i nemici adiacenti, a meno che non sia specificato diversamente.

Esempio:

Il Demolitore (a) è a Gittata ⚡ 2 dal mostro (1).



La differenza principale tra gli attacchi in mischia e a distanza, oltre a ciò che può essere bersagliato, sta nel fatto che quando un attacco a distanza bersaglia un nemico adiacente all'attaccante, quell'attacco ottiene Svantaggio (vedi **Vantaggio** e **Svantaggio**, sotto).

► Carte Modificatore di Attacco

Ogni volta che una miniatura effettua un attacco, quella miniatura deve girare una carta dal suo mazzo dei modificatori di attacco per ogni bersaglio separato, per modificare l'attacco.

- 1 Un valore numerico deve essere aggiunto o sottratto al valore di attacco.
- 2 Una carta significa che il valore di attacco deve essere raddoppiato.
- 3 Una carta significa che l'attacco non infligge danni.
- 4 Le carte e possiedono anche un simbolo mescolare, il che significa che quando una di quelle carte viene rivelata, l'intero mazzo va mescolato alla fine del round.



Ogni personaggio possiede un suo mazzo dei modificatori di attacco, mentre i mostri condividono tutti lo stesso mazzo. Nello Scenario 1, ogni mazzo è uguale e consiste in 20 carte: sei , cinque , cinque , un , un , un e un .



► Vantaggio e Svantaggio

Alcuni effetti, come le condizioni nella pagina seguente, possono fare in modo che un attacco ottenga Vantaggio o Svantaggio. Se un attacco ottiene **Vantaggio**, l'attaccante pesca due carte modificatore di attacco e applica la migliore. Se un attacco ottiene **Svantaggio**, l'attaccante pesca due carte e applica la peggiore.

Un attacco non può avere più istanze di Vantaggio o Svantaggio; se possiede sia Vantaggio che Svantaggio, essi si annullano a vicenda.

Se un attacco a distanza viene effettuato su un nemico adiacente, quell'attacco ottiene Svantaggio.

► Danneggiare e Uccidere i Mostri



Dopo avere effettuato un attacco e avere calcolato il valore di attacco finale (modificato prima dagli eventuali bonus e poi dalla carta modificatore di attacco), il bersaglio subisce quell'ammontare di danni. Se a subire i danni è un mostro, collocate un ammontare di segnalini danno pari all'ammontare subito sulla tasca statistiche, nella sezione corrispondente al numero sulla pedina del mostro.

Se i segnalini danno sono un ammontare pari o superiore al valore massimo di punti ferita del mostro (vedere p.10), il mostro viene ucciso e rimosso dalla mappa. Tutti i segnalini sulla sezione della tasca statistiche di quel mostro possono poi essere rimessi nel contenitore.

► Linea di Vista

Quando una miniatura è bersagliata da una capacità, la miniatura bersagliante deve avere una linea di vista sgombra fino al bersaglio al fine di effettuare quella capacità. Questo si verifica se è possibile tracciare una linea da una qualsiasi parte dell'esagono della miniatura bersagliante fino a una qualsiasi parte dell'esagono del bersaglio, senza toccare la linea di un muro. **Soltanto i muri bloccano le linee di vista.** Gli ostacoli e le altre miniature non bloccano le linee di vista.



Le regole seguenti, fino a "Turni dei Mostri" nella prossima pagina, riguardano alcuni effetti più situazionali dei personaggi. Potete iniziare a svolgere i turni dei personaggi ora e semplicemente consultare questa sezione quando è necessario. Poi proseguite con "Turni dei Mostri" nella pagina seguente quando arriva iniziativa 50 nell'ordine e i mostri agiscono, se non l'hanno già fatto.

► Bersagli

Alcuni attacchi sono seguiti dalla dicitura "Bersagli  X", il che significa che l'attaccante può bersagliare un numero X di nemici diversi entro la gittata dell'attacco. Non è possibile bersagliare lo stesso nemico con più attacchi della stessa capacità. Per ogni attacco separato effettuato si gira una carta modificatore di attacco separata.

► Condizioni

Le condizioni possono essere applicate in quanto capacità a sé stanti o come effetto di un attacco. Anche se un attacco non infligge danni, le condizioni si applicano comunque. Esistono quattro condizioni applicabili nello Scenario 1: tre negative e una positiva. Se una condizione va applicata a un personaggio, collocate il segnalino corrispondente nella sezione in basso a sinistra della plancia personaggio. Se una condizione viene applicata a un mostro, collocate il segnalino sulla tasca statistica della sezione corrispondente al numero sulla pedina del mostro. Queste quattro condizioni rimangono sul bersaglio fino alla fine dell'intero turno successivo del bersaglio, che potrebbe avvenire nel corso dello stesso round o nel round successivo, se il bersaglio ha già svolto un turno in quel round.

► Subire Danni

Alcune capacità fanno in modo che le miniature subiscano danni senza effettuare un attacco. Questi danni non sono modificati e non sono influenzati dalla linea di vista.

Condizioni Negative:



Immobilizzare: La miniatura non può effettuare alcuna capacità di Movimento.



Stordire: La miniatura non può effettuare alcuna capacità, neppure muoversi o attaccare.



Confondere: Tutti gli attacchi della miniatura ottengono Svantaggio.

Condizione Positiva:



Rinforzo: Tutti gli attacchi della miniatura ottengono Vantaggio.

► Cura

Una capacità "Cura  X" consente a una miniatura di fare in modo che se stessa o un alleato entro una gittata specificata curino un ammontare pari a X danni. I personaggi curano i danni ruotando il proprio contatore dei punti ferita (lato rosso) di quell'ammontare. Una miniatura non può curare oltre il suo valore massimo di punti ferita.

► Conferire Azioni

Il Guardiano del Vuoto possiede alcune capacità che conferiscono azioni alle altre miniature, sia alleate che nemiche. Il testo iniziale di una tale capacità specifica a chi viene conferita l'azione come effetto bersagliante, poi l'azione conferita viene descritta in dettaglio, applicando tutte le regole normali di attacco e di movimento. Se a una miniatura viene conferita un'azione di attacco, la miniatura usa il proprio modificatore di attacco, tranne dove specificato diversamente. Una miniatura a cui viene conferita un'azione non svolge un altro turno: effettua l'azione nel turno del Guardiano del Vuoto.

► Se Stesso

Alcune capacità specificano il bersaglio come "Se Stesso". Questo significa che la miniatura che usa la capacità è l'unico bersaglio possibile.

► Distruggere gli Ostacoli

Il Demolitore possiede alcune capacità che permettono di distruggere un ostacolo entro una gittata specificata, rendendo ora attraversabili l'esagono o gli esagoni che erano occupati dall'ostacolo. Notate che alcuni ostacoli occupano più di un esagono, in base al numero di esagoni circondati dal bordo verde.

Quando un ostacolo viene distrutto, collocate i segnalini distruzione su ogni esagono dell'ostacolo distrutto, anche se l'esagono è fuori gittata, a indicare che ora quegli esagoni sono esagoni normali e attraversabili.



Segnalino Distruzione

Turni dei Mostri

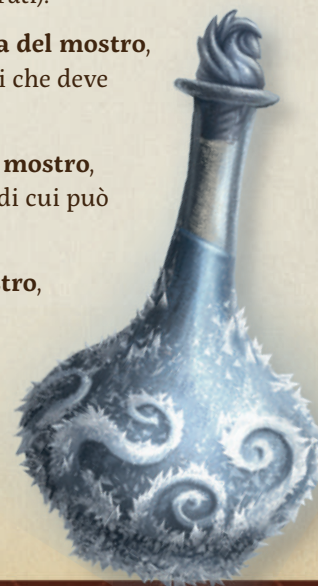
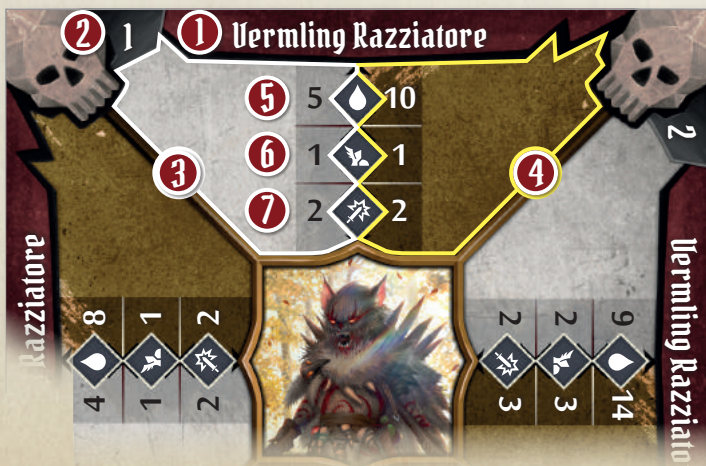
A iniziativa 50, tutti i Vermling Razziatori agiscono. Ciascun tipo di mostro agirà sempre alla stessa iniziativa. Gli eventuali mostri elite agiscono per primi, nell'ordine numerico delle pedine, e poi agiscono i mostri normali, sempre in ordine numerico. Quando un mostro agisce, svolge il suo intero turno prima che il mostro successivo agisca.

I dettagli dello svolgimento del turno di un mostro sono descritti nella pagina successiva e possono essere consultati quando necessario, ma in sintesi si può dire che il mostro si muove del suo valore di movimento base (1) verso il personaggio più vicino e poi attacca con il suo valore di attacco base (2) se è adiacente a quel personaggio. Questi valori sono indicati sulla carta statistiche del mostro, raffigurata più sotto.

► Carte Statistiche dei Mostri

Una carta statistiche dei mostri contiene molte informazioni importanti relative ai mostri con cui state combattendo. Viene inserita nella tasca statistiche in modo che soltanto un gruppo di statistiche sia visibile. Ogni gruppo include:

- 1 **Nome del mostro.**
- 2 **Livello del mostro.** Impostate questo livello a "1" per tutti gli scenari di questo libro, ma verrà aumentato man mano che i personaggi diventeranno più potenti.
- 3 **Statistiche dei mostri normali** (bianchi).
- 4 **Statistiche dei mostri elite** (dorati).
- 5 **Valore massimo di punti ferita del mostro,** vale a dire l'ammontare di danni che deve subire per morire.
- 6 **Valore di movimento base del mostro,** vale a dire il numero di esagoni di cui può muoversi nel suo turno.
- 7 **Valore di attacco base del mostro,** vale a dire il valore che usa quando attacca.

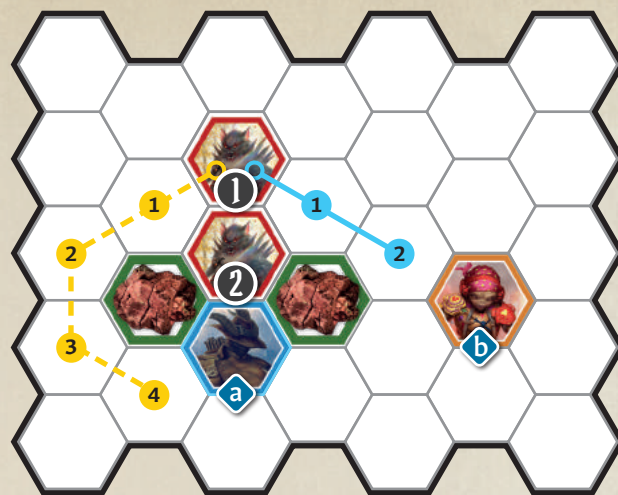


► Focus dei Mostri

Prima che un mostro faccia qualsiasi altra cosa nel suo turno, si focalizza su un personaggio specifico da attaccare. Il focus sarà il personaggio contro cui il mostro potrà effettuare il suo attacco usando l'ammontare minimo di movimento. Nello Scenario 1, i mostri attaccano solo se in posizione adiacente, quindi il mostro seguirà il percorso più breve possibile per arrivare adiacente a un personaggio e poi quel personaggio diventerà il suo focus. Se un personaggio è già adiacente al mostro, allora quel personaggio diventa il focus e il mostro non ha bisogno di trovare un percorso. Se più personaggi possono essere raggiunti con lo stesso numero di movimenti, il mostro si focalizza su quello che viene per primo nell'ordine di iniziativa.

Non ha importanza che il mostro possa raggiungere o meno la fine del suo percorso in questo turno. Fintanto che esiste un percorso, presumendo un movimento infinito per raggiungere un esagono e attaccare un personaggio, il mostro si focalizzerà comunque su quel personaggio. Inoltre, il focus non richiede linea di vista.

È possibile che un mostro non riesca a determinare il focus perché non ci sono esagoni validi su cui possa muoversi per diventare adiacente a un personaggio. In questo caso, il mostro non si muove e non attacca.



Esempio: Anche se l'Ascia da Guerra (a) è fisicamente più vicina al mostro (1), il mostro può diventare adiacente al Demolitore (b) in meno punti movimento (2 invece di 4), quindi il mostro si focalizza sul Demolitore.

► Movimento dei Mostri

In questo scenario, una volta che il mostro ha determinato il suo focus, si muoverà per avvicinarsi ad esso. Se il mostro non può avvicinarsi al suo focus, perché è già adiacente o perché c'è un altro mostro sul suo percorso, quel mostro non si muove. Se non è chiaro dove possa muoversi un mostro perché esistono più opzioni ugualmente fattibili, saranno i giocatori a scegliere quale opzione eseguire.



Esempio: Ipotizzando che il Demolitore (a) sia l'unico personaggio sulla mappa, visto che il mostro (1) non può trovare alcun esagono valido da cui attaccarlo e dato che tutti gli esagoni a lui adiacenti sono occupati o non validi, il mostro non fa niente.

► Attacco dei Mostri

In questo scenario, una volta che un mostro si è mosso, se ora è adiacente al suo focus, lo attacca. Lo fa nello stesso modo indicato per i personaggi, con il suo valore di attacco base modificato da una carta modificatore di attacco girata dal mazzo dei modificatori di attacco dei mostri. Il personaggio bersagliato subisce poi questo ammontare di danni.



Esempio: Il mostro (1) vuole muoversi per diventare adiacente al Demolitore ed esiste un percorso che gli permette di farlo, ma possiede solo "Movimento 1". Dato che non può muoversi in nessun luogo che riduca il suo percorso fino al suo focus, non si muove.

➤ Danni e Sfinimento dei Personaggi ⬅

Ogni volta che un personaggio subisce danni, riduce il suo valore attuale di punti ferita di quell'ammontare ruotando il suo contatore dei punti ferita. Se un personaggio raggiunge lo "0" in un qualsiasi momento sul suo contatore dei punti ferita, diventa immediatamente **sfinito**. La sua miniatura viene rimossa dalla mappa e non può più partecipare al gioco fino

alla fine dello scenario. Lo sfinimento non equivale alla morte. I personaggi vengono sempre completamente ripristinati alla fine di uno scenario e questo vale anche per lo sfinimento; tuttavia, un personaggio sfinito non può più influenzare lo scenario attuale in alcun modo. Inoltre, se tutti i personaggi diventano sfiniti, lo scenario è perso.



A questo punto giocate i turni dei mostri e dei personaggi rimanenti nell'ordine di iniziativa, poi leggete la sezione seguente dopo che ogni miniatura ha svolto un turno.

➤ Fine del Round ⬅

Una volta giunti alla fine dell'ordine di iniziativa, quando tutte le miniature hanno svolto il loro turno in un round, il round termina. A quel punto, se per qualche mazzo dei modificatori di attacco è stata girata una carta con l'icona mescolare , rimescolate la pila degli scarti in suo mazzo. Proseguite e giocate i due round successivi (selezionare le carte, determinare

l'ordine di iniziativa, turni dei personaggi e dei mostri, fine del round), usando il resto delle vostre carte. Quando avete esaurito le carte della vostra mano alla fine del terzo round, consultate la sezione finale delle regole dello Scenario 1, in basso, per scoprire come recuperare le vostre carte.

➤ Riposo Breve ⬅

Alla fine del terzo round, tutte e sei le vostre carte capacità dovrebbero trovarsi nella vostra pila degli scarti e avrete bisogno di recuperarle per continuare a giocare. Potete recuperare le carte dalla vostra pila degli scarti tramite un **riposo breve**. Se un personaggio possiede almeno due carte nella sua pila degli scarti (non basta avere solo la mano vuota), può effettuare un riposo breve alla fine di un round.

Quando un personaggio effettua un riposo breve, prende tutte le carte della sua pila degli scarti, le mescola e ne mette una casuale sul lato destro della sua plancia personaggio, nella sua pila delle carte perse. Il resto della pila degli scarti torna poi nella mano del personaggio e il round successivo viene giocato normalmente. Ogni volta che un personaggio preferirebbe conservare la carta che è andata persa, può subire 1 danno per perdere invece una carta casuale diversa dalla sua pila degli scarti, ma questo può essere fatto una sola volta per riposo breve.

Le carte nella pila delle carte perse di un personaggio non possono tornare nella mano di un personaggio per il resto dello scenario.

Tutti i personaggi ora dovrebbero effettuare un riposo breve.

Avete bisogno di giocare due carte all'inizio di ogni round, quindi dopo altri due round, quando vi resterà in mano solo una carta della vostra attuale mano di cinque carte, dovrete effettuare di nuovo un riposo breve.

➤ Finire le Carte

Man mano che i round si susseguono, i personaggi finiranno le carte da giocare perché ne avranno perse troppe attraverso il riposo. Se un personaggio non è in grado di giocare due carte all'inizio di un round perché non ha almeno due carte nella sua mano, quel personaggio diventa sfinito, come descritto all'inizio della pagina.



A questo punto sapete tutto quello che vi serve per giocare fino alla fine dello scenario, che si concluderà sempre alla fine del round in cui l'obiettivo dello scenario è stato completato (successo) o se tutti i personaggi sono diventati sfiniti (fallimento). Presumendo che lo scenario si concluda con un successo, potete leggere cosa fare una volta che lo scenario è stato completato nella pagina seguente. Se per caso fallite, consultate "Fallire Uno Scenario" a p.16.



Scenario 1 Completato

Congratulazioni per avere completato lo Scenario 1! Leggete il testo conclusivo e le ricompense per lo scenario. Quando vedete indicato un “Nuovo Luogo” nelle ricompense, significa che dovrete collocare un nuovo adesivo sul tabellone della mappa cittadina. In questo caso, collocate l’adesivo dello Scenario 2: dovrebbe coincidere con l’immagine del settore B1.



Inoltre, dal momento che avete completato con successo lo Scenario 1, spuntate il riquadro bianco all’interno del suo adesivo per indicare che è stato completato. Non potete rigiocare gli scenari che avete completato in precedenza.

Infine, dopo ogni scenario, i personaggi vengono interamente ripristinati, recuperando tutte le loro carte capacità, rimuovendo ogni segnalino condizione e riportando il loro contatore dei punti ferita al valore massimo di punti ferita, che compare sulla vostra plancia personaggio al di sotto dell’“1” bianco in quanto siete di livello 1.

Schede Personaggio

A questo punto, ogni giocatore dovrebbe prendere una scheda personaggio dalla propria scatola grande del personaggio. Questa scheda rappresenta il personaggio con cui ogni giocatore giocherà nel corso di tutta la campagna. State per rendere le cose permanenti, quindi se non siete soddisfatti del personaggio con cui avete giocato lo Scenario 1, questa è la vostra ultima possibilità di passare a qualcos’altro (vedere p.3 per i materiali che vi serviranno per iniziare con un nuovo personaggio). Presumendo che la scelta sia di vostro gradimento, ora dovrete dare un nome al vostro personaggio e scriverlo nel campo riservato al nome ❶. Spuntate inoltre l’“1” accanto a “Livello” ❷, dato che siete di livello 1. Tutte le altre aree della scheda personaggio saranno trattate negli scenari futuri.

Quatryl Demolitore		Talent	
❶ Nome:		☐ Rimuovi quattro carte (-4) ☐ Rimuovi due carte (-2) ☐ Rimuovi una carta (-1) e una carta (+1) ☐ Sostituisci una carta (-1) con una carta (+2) CONFONDERE ☐ Sostituisci una carta (-1) con una carta (+4) VELENO ☐ Aggiungi una carta (+2) ☐ Sostituisci una carta (-1) con una carta (+2) ☐ Sostituisci una carta (-1) con una carta (+2) ☐ Aggiungi una carta (+1) Tutti i nemici adiacenti	
Livello: ❷ ❶ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼ ❽ ❾ PE ★: 0 45 95 150 210 275 345 420 500			
Note PE ★:			
Note Monete d'Oro:			

Migliorie alle Carte

I giocatori dovranno ora recuperare le loro due carte di livello “B” (così contrassegnate sotto il titolo della carta) dal loro mazzo di carte capacità, contenute nella scatola grande del proprio personaggio. Scambiate le due carte di livello “B” con le due carte di livello “A” con lo stesso nome affinché ogni

personaggio abbia ancora sei carte nella sua riserva di carte disponibili. Le due carte “A” non saranno mai più usate. Alcune di queste carte di livello “B” potrebbero contenere icone o termini poco familiari, ma saranno descritti nelle regole dello Scenario 2.

Salvare

Ora che avete annotato tutte le informazioni rilevanti relative all’esito dello Scenario 1, potete continuare a leggere la pagina seguente per iniziare a giocare lo Scenario 2, oppure potete rimettere tutto nella scatola per proseguire la campagna in un’altra occasione. La cosa più importante è mettere tutti i materiali attualmente pertinenti al vostro personaggio (scheda personaggio, mazzo dei modificatori d’attacco e mano

di sei carte) nel sacchetto assieme al vostro segnalino ordine di iniziativa, e rimettere il sacchetto nella scatola grande del personaggio assieme alla vostra plancia personaggio. Con il tabellone della mappa cittadina modificato e tutti i vostri personaggi salvati, sarà molto facile riprendere il gioco da dove lo avevate interrotto. Se invece volete continuare a giocare, passiamo allo Scenario 2!



Regole dello Scenario 2

Per prima cosa, andate alla pagina dello Scenario 2 nel Libro degli Scenari. Poi la preparazione sarà simile a quella dello Scenario 1 (vedere p.4), con i cambiamenti seguenti:

- ❶ La mappa dello scenario richiederà alcuni passi di preparazione aggiuntivi basati sulle icone descritte di seguito.
- ❷ In aggiunta alla carta statistiche, alle pedine e ai segnalini ordine di iniziativa per i Vermiling Razziatori avrete bisogno anche delle quattro carte capacità contrassegnate "Vermiling Razziatore Base", che saranno spiegate a p.17.
- ❸ La riserva di carte capacità disponibili del vostro personaggio ora contiene quattro carte di livello "A" e due carte di livello "B".

→ Nuovi Elementi dello Scenario ←

➤ Segnalini Denaro



Collocate un segnalino denaro in ogni esagono dove compare questa icona. I segnalini denaro possono essere raccolti tramite il saccheggio (vedere la pagina seguente), e quando un

personaggio raccoglie un segnalino denaro, lo prende dalla mappa e lo depone sulla propria plancia personaggio, dove sarà annotato alla fine dello scenario.

Oltre ai segnalini denaro preparati all'inizio dello scenario, **un segnalino denaro viene collocato anche ogni volta che un mostro muore**, nell'esagono in cui è morto. I segnalini denaro possono essere saccheggianti soltanto **durante uno scenario**. I segnalini che restano sulla mappa alla fine di uno scenario non vengono raccolti.

➤ Tessere Trappola



Collocate una tessera trappola in ogni esagono dove compare questa icona, poi collocate un segnalino da 3 danni sopra ogni trappola.

Quando una miniatura entra in un esagono che contiene una trappola, la trappola scatta e viene rimossa dalla mappa, e la miniatura subisce 3 danni dalla trappola. Le trappole non sono ostacoli.

➤ Porte



Questi sono esagoni porta, delimitati da un bordo blu. Le porte separano le varie **stanze** in uno scenario. Soltanto i mostri che si trovano nella stessa stanza da cui partono i personaggi vengono schierati all'inizio di uno scenario.

Proseguite e schierate i mostri di questo scenario, ma non collocate i mostri sulle icone mostrate nella sezione più in basso perché è una stanza separata non ancora rivelata.

Un personaggio può muoversi su un esagono porta come parte del suo normale movimento. Quando lo fa per la prima volta, la porta viene aperta e un segnalino attivazione viene collocato sulla porta per indicare che è aperta; poi tutti i mostri nella stanza appena rivelata vengono schierati. Questo è chiamato **rivelare una stanza**. I mostri schierati quando si rivela una stanza agiscono sempre nel round in cui sono stati schierati, come sarà descritto successivamente, a p.17. Una volta che la stanza è stata rivelata, il personaggio riprende immediatamente il suo turno, che include l'uso degli eventuali punti movimento che potrebbero restargli dalla capacità di Movimento con cui ha aperto la porta. Finché una porta non viene aperta, è considerata un muro ai fini della linea di vista e del movimento dei mostri.

➤ Tessere Tesoro



Collocate una tessera tesoro nell'esagono dove compare questa icona. Come i segnalini denaro, anche le tessere tesoro vengono raccolte tramite saccheggio.

Quando un personaggio raccoglie una tessera tesoro, rimuovete la tessera dalla mappa, annotate il numero scritto sull'icona (nel caso di questo scenario, il 14) e consultate la voce relativa a quel numero nell'Indice dei Tesori in terza di copertina nel Glossario. Il personaggio che saccheggia riceve immediatamente quella ricompensa. Come i segnalini denaro, le tessere tesoro devono essere raccolte durante lo scenario. Non si ottengono automaticamente quando uno scenario viene completato.



Tessera Tesoro



Segnalino Attivazione

➤ Nuove Meccaniche delle Azioni ➤

Ora che lo scenario è stato preparato, occorre solo esaminare alcune nuove regole introdotte dalle vostre nuove carte capacità e dal nuovo mazzo delle capacità dei mostri, poi sarà possibile iniziare a giocare.

➤ Azioni Base



Avrete notato le piccole icone di attacco e di movimento al centro del lato sinistro di ogni carta capacità. Queste icone indicano che, invece di effettuare una qualsiasi delle capacità stampate sulla parte superiore o inferiore di una carta, qualsiasi carta può

essere usata per effettuare un "Attacco  2" come azione superiore o un "Movimento  2" come azione inferiore. La carta verrà sempre scartata, a prescindere da ciò che è stampato nell'area principale.

➤ Icona Carte Perse



Alcune azioni sulle vostre carte migliorate di livello "B" ora contengono l'icona carta persa nell'angolo in basso a destra. Questa icona significa che se effettuate l'azione, la carta sarà immediatamente collocata nella vostra pila delle carte perse anziché nella vostra pila degli scarti.

Queste sono capacità potenti, ma dovrete fare attenzione a usarle, perché quando lo fate, riducete il numero di round che sarete in grado di giocare prima di diventare sfiniti. Se non desiderate perdere la carta, potete sempre effettuare un'azione base con quella metà della carta, oppure saltare l'azione interamente e scartare la carta senza ottenere alcun effetto.

➤ Saccheggio



I personaggi hanno due modi per saccheggiare i segnalini denaro e le tessere tesoro. Per prima cosa, alla fine di ogni turno di un personaggio, quel personaggio saccheggia automaticamente il suo esagono attuale. In secondo luogo, alcune carte contengono una capacità "Saccheggio  X", che permette a una miniatura di saccheggiare il suo esagono attuale e tutti gli esagoni entro Gittata  X da essa. Quindi una capacità "Saccheggio  1" permetterà alla miniatura di saccheggiare tutti i segnalini denaro e le tessere tesoro nel suo esagono e in ogni esagono adiacente.

➤ Effetti ad Area

Alcuni attacchi consentono alle miniature di bersagliare i nemici in più esagoni, in modo simile a quanto succede con la parola chiave "Bersagli". In questo caso, tuttavia, ciò che può essere bersagliato è specificato dalla raffigurazione di un'area. Ogni raffigurazione è composta da una combinazione delle due icone seguenti:



Un esagono grigio indica l'esagono che la miniatura attiva occupa attualmente. Un attacco ad area che include un esagono grigio è sempre considerato un attacco in mischia.



Un esagono rosso indica dove possono essere situati i nemici per essere influenzati dalla capacità. Gli attacchi ad area, come ogni altro attacco, non possono bersagliare gli alleati.

Se una capacità con effetto ad area specifica una gittata e non mostra alcun esagono grigio, soltanto uno degli esagoni rossi deve trovarsi entro la gittata specificata, anche se quell'esagono non contiene un nemico. Ogni attacco a distanza con un effetto ad area verso un nemico adiacente otterrà comunque Svantaggio e se vengono bersagliati più nemici, sarà necessario pescare una carta modificatore di attacco separata per ognuno di essi. Come le altre capacità bersaglianti, le miniature possono soltanto bersagliare i nemici negli esagoni fino a cui hanno linea di vista. Qualsiasi orientamento della raffigurazione di un'area è valido.

Questo indica che un personaggio può effettuare un "Attacco  3" in mischia in due esagoni adiacenti che siano adiacenti l'uno all'altro.



Questo indica che un personaggio può effettuare un "Attacco  3" a distanza su tutti i nemici nel gruppo di sette esagoni, purché almeno uno degli esagoni raffigurati si trovi entro Gittata  2.

► Spingere e Tirare

Spingere e Tirare sono due effetti che, come le condizioni, possono essere assegnati agli attacchi o esistere come capacità a sé stanti. Ognuno di essi è accompagnato da un numero che indica di quanti esagoni il bersaglio può essere spinto o tirato.

► **Spingere X:** Il bersaglio è obbligato a muoversi fino a X esagoni dalla miniatura bersagliante. Ogni singolo movimento deve collocare il bersaglio spazialmente più lontano dalla miniatura bersagliante.

► **Tirare X:** Il bersaglio è costretto a muoversi fino a X esagoni verso la miniatura bersagliante. Ogni singolo movimento deve collocare il bersaglio spazialmente più vicino alla miniatura bersagliante.

I bersagli possono essere spinti o tirati attraverso i loro alleati, ma non attraverso i loro nemici, gli ostacoli o i muri. Se un bersaglio viene spinto o tirato in un esagono contenente una trappola, la trappola scatta e il bersaglio ne subisce gli effetti. Quando un personaggio effettua tirare o spingere, è lui a decidere quanto lontano e in che direzione il bersaglio viene tirato o spinto. Quando un mostro effettua tirare o spingere, i giocatori decidono comunque la direzione, ma il bersaglio deve essere tirato o spinto più lontano possibile. Se non ci sono esagoni validi in cui un bersaglio può essere spinto o tirato, l'effetto termina.

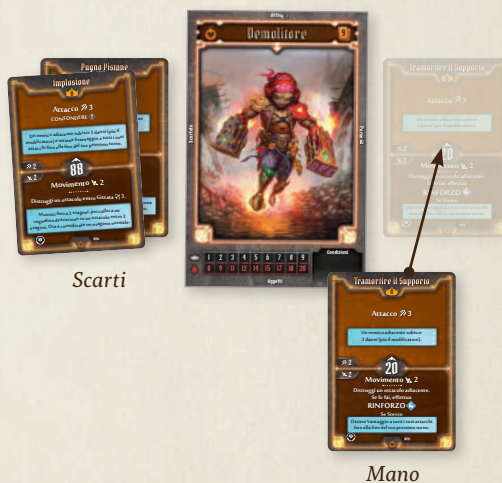
► Nuova Condizione Negativa: Disarmare

► **Disarmare:** La miniatura non può effettuare alcuna capacità di Attacco. Questo segnalino viene rimosso alla fine del turno successivo completo della miniatura.

► Negare Danni Perdendo Carte

Ogni volta che un personaggio subisce danni, tramite gli attacchi dei mostri, una trappola che scatta o qualsiasi altra fonte, quel personaggio può scegliere di negare la totalità di quei danni perdendo carte invece di ridurre il suo valore attuale di punti ferita. Per negare una qualsiasi singola fonte di danni, un personaggio può scegliere di perdere **una carta dalla sua mano o due carte dalla sua pila degli scarti**.

Le carte perse vengono immediatamente spostate nella pila delle carte perse a destra della plancia personaggio. Ricordate che le due carte che un personaggio seleziona da giocare per il round attuale non si trovano nella sua mano e vengono spostate nella pila degli scarti soltanto durante il suo turno. I giocatori dovranno fare attenzione a non perdere troppe carte, in quanto così facendo ridurranno il numero di round che riusciranno a giocare prima di diventare sfiniti; tuttavia, perdere carte è preferibile a subire danni, specialmente quando quei danni renderebbero comunque il personaggio sfinite portando il suo valore attuale di punti ferita a 0.



► Fallire Uno Scenario ◀

È possibile che tutti i personaggi diventino sfiniti prima della fine dello scenario, cosa che si traduce nel fallimento dello scenario stesso. Se questo accade, dovrete preparare di nuovo lo scenario dall'inizio e rigiocarlo.

Tutti i segnalini denaro e i punti esperienza (descritti nello Scenario 3 a p.20) guadagnati fino al fallimento dello scenario si conservano per il tentativo successivo. Anche tutte le ricompense dovute al saccheggio delle tessere tesoro si conservano, ma le tessere tesoro possono essere saccheggiate solo una volta. Ogni altro elemento dello scenario viene ripristinato.

Inoltre, se avete serie difficoltà con uno scenario, per prima cosa assicuratevi di non avere ignorato qualche regola. Se avete giocato tutto correttamente, all'inizio dello scenario potete ruotare tutte le carte statistiche dei mostri all'interno della tasca sulla sezione del livello "0" per rendere più facile lo scenario.



➤ Nuove Meccaniche dei Mostri ➤

➤ Mazzi Capacità dei Mostri

Mentre nello Scenario 1 le capacità dei mostri erano completamente prevedibili, da adesso in poi i mostri effettueranno le loro capacità in ogni round basandosi su una carta casuale del loro corrispondente mazzo capacità. Questo mazzo di quattro carte "Vermiling Razziatori Base" deve essere mescolato e collocato a faccia in giù accanto alla carta statistiche del Vermiling Razziatore.

Durante la selezione delle carte, dopo che tutti i personaggi hanno rivelato le loro due carte per il round, girate la carta in cima al mazzo delle capacità di ogni tipo di mostro attualmente presente sulla mappa (tutti i Vermiling Razziatori appartengono allo stesso tipo di mostro, quindi basterà girare una sola carta che varrà per tutti loro). Questa carta ora determinerà l'iniziativa ① di quel tipo di mostro e le capacità che i mostri di quel tipo effettueranno nel loro turno ②. Alcune di queste carte mostrano l'icona mescolare nell'angolo in basso a destra ③, che significa che tutte le carte giocate da questo mazzo devono essere rimescolate nel mazzo alla fine del round (proprio come le carte modificatore di attacco).

A differenza delle capacità dei personaggi, che forniscono valori specifici per i movimenti e per gli attacchi, le capacità dei mostri forniscono modifiche ai valori delle statistiche base del mostro. Per esempio, se la capacità di un mostro recita "Attacco ✂ +1" e il valore di attacco base del mostro è 2, il mostro effettuerà allora un "Attacco ✂ 3".

Un mostro effettua solo le capacità scritte sulla carta.
Se la carta non recita "Movimento", il mostro non si muove!

Dato che questo scenario è composto da due stanze di mostri separate, potreste iniziare un round dove non rimane alcun mostro sulla mappa. In quel caso, non girate una nuova carta per i Vermiling Razziatori e svolgete semplicemente i turni dei personaggi finché la porta non viene aperta.

Una volta che la seconda stanza viene rivelata, se una carta capacità dei mostri non è stata girata per i Vermiling Razziatori in quel round, giratene immediatamente una. In ogni caso, se le iniziative dei mostri rivelati sono inferiori a quella del personaggio rivelante, i mostri agiscono immediatamente dopo il turno di quel personaggio (indicate la cosa collocando il loro segnalino ordine di iniziativa subito dopo il suo). Altrimenti agiscono normalmente nell'ordine di iniziativa e il loro segnalino ordine di iniziativa può essere collocato come di consueto.



➤ Interazione tra Trappole e Mostri

Tutti i mostri considerano le trappole come ostacoli al momento di determinare il focus e il movimento, a meno che il movimento attraverso una trappola non sia l'unico modo che hanno per focalizzare un bersaglio. In questo caso troveranno un percorso fino al loro focus muovendosi attraverso il minor numero di trappole possibile.

Esempio: Il mostro (1) si focalizzerà sull'Ascia da Guerra (a) per il suo attacco in mischia perché considera le trappole come ostacoli. Se avesse un attacco con Gittata ✂ 2, si focalizzerebbe invece sul Demolitore (b), perché potrebbe attaccarlo senza muoversi sulle trappole.



► Attacchi a Distanza dei Mostri

Alcuni attacchi dei mostri ora saranno accompagnati da un valore di gittata, analogamente agli attacchi dei personaggi. Tutti gli attacchi a distanza dei mostri funzionano esattamente come gli attacchi a distanza dei personaggi. Quando un mostro si muove, si muove soltanto della distanza minima richiesta, fino al suo valore massimo di movimento, per arrivare entro gittata per attaccare il suo focus.

Dato che effettuando un attacco a distanza su un bersaglio adiacente il mostro otterrebbe Svantaggio, eviterà di farlo quando gli è possibile. Se il mostro ha abbastanza punti movimento, si muove fino al suo valore massimo di movimento finché non è più adiacente al suo focus. Se il mostro possiede anche CONFONDERE o un'altra fonte di Svantaggio, non otterrebbe alcun beneficio muovendosi per allontanarsi, dato che non perderebbe lo Svantaggio, e quindi non si muoverà.

Un mostro si muove seguendo queste regole solo se effettua un attacco a distanza. Se il mostro effettua un attacco in mischia o se non effettua un attacco (a seguito di DISARMARE o dell'assenza di capacità di attacco), si muoverà invece normalmente, tentando di diventare adiacente al suo focus.



Esempio: Il mostro (1) possiede una capacità di "Movimento 3" e una capacità di attacco con Gittata 3. Si focalizza sul Demolitore (a) e poi si muove di due esagoni per evitare di ottenere Svantaggio, in quanto effettuerebbe un attacco a distanza su un bersaglio adiacente.



E con questo, ora sapete tutto quello che vi serve per giocare lo Scenario 2. Ricordate la struttura di un round: 1) **Selezionare le Carte**, 2) **Determinare l'Ordine di Iniziativa**, 3) **Turni dei Personaggi e dei Mostri** e 4) **Fine del Round**. Iniziate leggendo l'introduzione e le regole speciali, poi scegliete le vostre carte per il primo round e tornate qui quando avete completato lo scenario.



Scenario 2 Completato

Congratulazioni per avere completato lo Scenario 2! Ricordate che lo scenario non termina fino alla fine del round in cui l'obiettivo dello scenario è stato completato, quindi avrete forse del tempo extra per un saccheggio dell'ultimo minuto. Dopodiché, assicuratevi di leggere il testo della conclusione e delle ricompense, di estrarre il tabellone della mappa cittadina per contrassegnare lo scenario come completato e di

collocare l'adesivo sullo Scenario 3. Ricordate di ripristinare interamente i vostri personaggi, recuperando tutte le carte, rimuovendo tutti i segnalini condizione, e riportando i loro punti ferita al valore massimo. Inoltre, ogni personaggio riceve come ricompensa 25 monete d'oro, di cui ci occuperemo ora assieme ai segnalini denaro che avete raccolto durante lo scenario.

➡ Annotare le Ricompense in Denaro ⬅



Ogni personaggio dovrà ora contare quanti segnalini denaro ha raccolto durante lo scenario e convertirli in monete d'oro. In tutti gli scenari coperti da questo libro, ogni segnalino denaro vale 2 monete d'oro. Ogni personaggio aggiunge le monete d'oro che ha raccolto alla ricompensa di 25 monete d'oro per personaggio prevista dallo scenario, e annota il totale nella

sezione monete d'oro della sua scheda personaggio, poi rimette i segnalini nel contenitore. Man mano che il personaggio spende denaro o guadagna altro denaro nel corso degli scenari futuri, aggiornate questo numero per riflettere il suo totale di monete d'oro. I personaggi non possono condividere le monete d'oro o i segnalini denaro in nessun momento.

Interazione in Città: Oggetti

A partire da ora, tra uno scenario giocato e l'altro, i personaggi possono comprare oggetti, vendere oggetti al negozio o scambiarsi oggetti con gli altri personaggi. Trovate il mazzo degli oggetti nella scatola del gioco. Guardando il lato rosso delle carte, prendete quelle con i numeri da 01 a 13 al centro del lato sinistro , poi rimettete le altre nella scatola, dal lato "Oggetti Non Disponibili" del divisorio delle carte. Gli oggetti 01-13 sono ora disponibili per essere acquistati.

Comprare Oggetti: I personaggi possono pagare il valore in monete d'oro per trasferire un oggetto dalla riserva degli oggetti disponibili nel negozio alla propria riserva. Gli oggetti posseduti possono essere annotati nella sezione "oggetti" della propria scheda personaggio. I personaggi non possono mai possedere più di una copia di un qualsiasi oggetto.

Vendere Oggetti: I personaggi possono vendere gli oggetti in loro possesso al negozio per metà del loro valore in monete d'oro (arrotondato per eccesso) e aggiungere quel valore all'ammontare delle loro monete d'oro totali.

Scambiare Oggetti: I giocatori possono liberamente trasferire i loro oggetti dall'uno all'altro tra uno scenario e l'altro. Non è consentito scambiare le monete d'oro.

Oltre al numero di indice , le carte oggetto contengono altre informazioni importanti:

- 1 **Nome dell'oggetto.**
- 2 **Valore in monete d'oro.** Il costo e valore dell'oggetto.
- 3 **Tipo dell'oggetto.** Esistono cinque tipi di oggetto: testa , corpo , piedi , mani  e piccoli oggetti . I personaggi non hanno limiti sull'ammontare di oggetti che possono possedere, ma è permesso loro portare in uno scenario soltanto un oggetto Testa, un oggetto Corpo, un oggetto Piedi, due oggetti Mani e un oggetto Piccolo.
- 4 **Funzione dell'Oggetto.** Questo testo descrive quando un oggetto può essere usato e cosa fa per il personaggio. Gli oggetti generalmente forniscono capacità aggiuntive o bonus che un personaggio può usare nel suo turno. L'uso di un oggetto è gratuito e può aggiungersi alle due azioni fornite dalle carte capacità del personaggio. Gli effetti di certi oggetti potrebbero risultarvi poco familiari, ma saranno spiegati nelle regole dello Scenario 3.

- 5 **Quantità.** Quanti di questi oggetti sono presenti nel gioco.
 - 6 **Uso dell'Oggetto.** L'angolo in basso a destra della carta indica quanto spesso un oggetto può essere usato in uno scenario.
- Consumato.** L'icona consumato  significa che l'oggetto può essere usato una volta per scenario. Una volta usato, girate la carta per indicare che l'oggetto è stato consumato.
- Speso.** L'icona speso  significa che l'oggetto può essere usato una volta per riposo lungo. I riposi lunghi saranno descritti nello Scenario 3. Una volta usato, ruotate la carta di 90 gradi per indicare che l'oggetto è stato speso.
- Persistente.** Se non c'è nessuna icona, l'oggetto può essere usato ogni volta che la situazione lo consente.



Nessun oggetto viene mai sottratto permanentemente a un personaggio una volta usato, nemmeno le pozioni. Tutti gli oggetti saranno ripristinati alla fine di uno scenario.

Ora proseguite e comprate tutti gli oggetti che volete. Quando avete fatto, rimettete gli oggetti rimanenti nella riserva, dal lato "Oggetti Disponibili" del divisorio delle carte nella scatola del gioco. In alternativa, se preferite aspettare di avere letto le regole dello Scenario 3 prima di comprare degli oggetti, potete farlo liberamente.

Tutti i personaggi devono ora recuperare le loro prime due carte di livello "1" dalla scatola grande del loro personaggio e aggiungerle alla loro riserva di carte capacità disponibili (per un totale di 8 carte). Queste carte sono "Carica Manuale" e "Peso Schiacciante" (Demolitore), "Ascia Preferita" e "Recupero" (Ascia da Guerra), "Forza Rapida" e "Sabbie Guaritrici" (Guardia Rossa) o "Segni del Vuoto" e "Vicino all'Abisso" (Guardiano del Vuoto). Ora potete salvare i vostri personaggi in previsione di una futura sessione o passare allo Scenario 3, dove affronterete nuovi nemici e complicazioni!



Regole dello Scenario 3

Iniziate come sempre aprendo il Libro degli Scenari allo Scenario 3 e prepariamo lo scenario. Questa preparazione sarà identica a quella dello Scenario 2: dovrete collocare i segnalini denaro, le tessere tesoro e le tessere trappola dove indicato. Le trappole sono anche in questo caso contrassegnate come "trappole danneggianti" nella legenda, quindi collocate un segnalino da 3 danni su ognuna di esse.

Invece dei Vermiling Razziatori, avremo a che fare con due nuovi nemici: Zeloti e Vipere Giganti. Recuperate le carte statistiche, le pedine e i segnalini ordine di iniziativa di questi mostri. Ci sono 10 pedine per le Vipere Giganti, il che significa che la carta statistiche dovrà essere inserita in una tasca con 10 sezioni. Regolate entrambi i mostri al livello "1" e schierate i due Zeloti nella stanza di partenza. Fatto questo, recuperate i due mazzi capacità dei mostri da quattro carte contrassegnate con "Zelota Base" e "Vipera Gigante Base", mescolateli e

collocateli accanto alle loro carte statistiche. Non rivelate una carta Vipera Gigante all'inizio del primo round, dato che non ci sono Vipere Giganti nella prima stanza.

Noterete un'icona Libro Supplementare degli Scenari nella grafica della Disposizione della Mappa. La linea che separa le pagine del Libro degli Scenari principale dall'icona dell'altra pagina significa che il Libro Supplementare degli Scenari sarà usato solo per mostrare il testo aggiuntivo che non entra nella doppia pagina del libro principale. Una volta completato questo scenario, troverete la conclusione e le ricompense dello scenario alla pagina indicata del Libro Supplementare degli Scenari.

Una volta che la preparazione è completa, ci sono alcune nuove regole da imparare prima di giocare lo scenario.



Testo aggiuntivo importante

Nuovi Elementi dello Scenario

► Terreno Difficile



Questi esagoni, delimitati da un bordo viola, sono terreno difficile, il che significa che una miniatura deve spendere 2 punti movimento allo stesso tempo per entrare nell'esagono. Questo movimento extra va tenuto in considerazione anche al momento di determinare il focus dei mostri. I movimenti obbligati di Spingere e Tirare non sono influenzati dal terreno difficile.

► Intervalli di Sezione

Nella seconda pagina dello scenario troverete un intervallo di sezione che ha questo aspetto:



Il testo che segue deve essere letto soltanto una volta che la porta con il numero corrispondente (1, in questo caso) è stata aperta.

Nuove Meccaniche delle Azioni

► Punti Esperienza

Ad alcune azioni è assegnato un valore di punti esperienza, indicato da . Quando un personaggio effettua quell'azione, ottiene il numero di punti esperienza specificato. I punti esperienza ottenuti durante uno scenario vengono conteggiati aumentando il valore di punti esperienza sul lato destro del contatore di punti esperienza del personaggio, facendo girare la ruota.

Se compare isolato all'interno di un'azione, un personaggio deve comunque effettuare almeno una parte dell'azione risolvendo altre capacità presenti per ottenere i punti esperienza (e ricordiamo, per esempio, che un personaggio non può effettuare un attacco se non ha un nemico da bersagliare). Inoltre, le azioni base (p.15) non innescano mai l'esperienza presente nell'azione. Se l'azione specifica che l'esperienza si ottiene soltanto attraverso condizioni specifiche scritte nel testo, quel testo deve essere soddisfatto al fine di ottenere i punti esperienza.

I personaggi non ottengono automaticamente punti esperienza uccidendo i mostri.



► Bonus Attivi

Alcune azioni forniscono a un personaggio dei bonus che durano fino alla fine del round o dello scenario, oppure dei bonus che possono essere usati un certo numero di volte. In tutti i casi, quando queste azioni vengono giocate, la loro carta va collocata nell'area attiva del personaggio, al di sopra della sua plancia, per tenere traccia dei bonus in questione.

Alcuni bonus necessitano di essere contrassegnati con i segnalini personaggio ②, che troverete nella vostra scatola del personaggio. A questo punto potete staccare quei segnalini dalla cornice di cartone e metterli nella bustina del vostro personaggio.

I bonus persistenti  sono attivi dal momento in cui l'azione viene giocata fino alla fine dello scenario oppure fino all'esaurimento degli utilizzi concessi. In questo secondo caso ci sarà un numero di "slot utilizzi" sulla carta ① per tenere traccia delle volte in cui l'effetto viene innescato. Quando collocate la carta nella vostra area attiva, collocate un segnalino personaggio ②, contenuto nella bustina del personaggio, sul primo slot. Fate avanzare il segnalino di una posizione ogni volta che l'effetto viene innescato, muovendolo da sinistra a destra, dall'alto in basso. Quando il segnalino esce da uno slot utilizzo con un'icona  ③, il personaggio ottiene quell'ammontare di punti esperienza. Quando il segnalino esce dall'ultimo slot, rimuovete la carta dall'area attiva e collocatela nella vostra pila delle carte perse o nella vostra pila degli scarti, in base alla presenza o meno di un'icona carta persa. I personaggi devono attivare un bonus persistente e muovere il segnalino ogni volta che il suo effetto viene innescato, anche se non ne ottengono alcun beneficio.



I bonus di round  sono attivi dal momento in cui l'azione viene giocata fino alla fine del round, nel qual caso la carta sarà collocata nella vostra pila delle carte perse o nella vostra pila degli scarti, qualora l'azione contenga un'icona persa o meno.

Le carte con i bonus attivi possono essere spostate nella vostra pila delle carte perse o nella vostra pila degli scarti (in base alla presenza o meno dell'icona carta persa) in qualsiasi momento prima che la loro durata si esaurisca; tuttavia, così facendo, ogni bonus ed effetto che veniva applicato dall'azione sarà immediatamente rimosso.

► Scudo



"Scudo  X" è una capacità bonus attivo che consente al personaggio di subire X danni in meno quando viene danneggiato da un attacco, fino a un minimo di 0. Questa riduzione si applica dopo che i bonus di attacco e una carta modificatore di attacco sono stati calcolati nel valore di attacco. Per esempio, se si effettua un "Attacco  2" contro una miniatura con "Scudo  1" e si gira una carta modificatore , il  si applica prima, aumentando il valore dell'attacco a 4, poi si applica lo scudo, e la miniatura subisce 3 danni. I bonus di scudo sono cumulativi tra loro e possono essere applicati in qualsiasi ordine. Un bonus di scudo riduce solo i danni subiti da un attacco. Non riduce i danni subiti da qualsiasi altro effetto, come per esempio i danni di una trappola.

► Salto



Alcune capacità di movimento sono modificate dall'effetto di Salto. Se un movimento è accompagnato da Salto, il movimento non è influenzato dal tipo di terreno e dalle miniature nemiche. Saltando è possibile muoversi attraverso gli ostacoli e le miniature nemiche, non si fanno scattare trappole e non si subiscono penalità per essere entrati in terreno difficile. Le miniature non possono saltare attraverso i muri e ogni movimento con Salto deve comunque terminare in un esagono valido (senza altre miniature o ostacoli). Se un movimento con Salto termina in una trappola, quella trappola scatta comunque.



► Nuove Condizioni

Condizioni Negative:



Veleno: Tutti gli attacchi che bersagliano la miniatura ottengono un bonus di +1 Attacco, da applicare prima della carta modificatore di attacco. Questa condizione viene rimossa solo se la miniatura è influenzata da una cura, ma VELENO impedisce alla cura di aumentare il valore attuale di punti ferita della miniatura.



Ferita: La miniatura subisce 1 danno all'inizio di ogni suo turno. Questa condizione viene rimossa soltanto se la miniatura viene curata, ma la cura aumenterà comunque il valore attuale di punti ferita della miniatura (a meno che la miniatura non possieda anche VELENO, nel qual caso entrambe le condizioni saranno rimosse e la cura non avrà altro effetto).

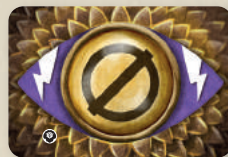


Maledizione: Mescolate una carta Maledizione nel mazzo dei modificatori di attacco della miniatura. Questa carta rimane nel mazzo finché non viene pescata. Una volta pescata, viene rimossa. Un mazzo di modificatori di attacco può contenere un massimo di 10 carte Maledizione. Usate le carte Maledizione con una  nell'angolo in basso a sinistra per i mostri e quelle con un  per i personaggi.

Condizioni Positive:



Benedizione: Mescolate una carta Benedizione nel mazzo dei modificatori di attacco della miniatura. Questa carta rimane nel mazzo finché non viene pescata. Una volta pescata, viene rimossa. Ci sono 10 carte Benedizione e possono essere collocate in qualsiasi mazzo dei modificatori.



Maledizione: Funziona esattamente come una carta .



Benedizione: Funziona esattamente come una carta .

Nota: Le miniature non possono avere più istanze di VELENO o FERITA. Sia le carte Benedizione che quelle Maledizione vengono rimosse da tutti i mazzi alla fine di ogni scenario.

➡ Riposo Lungo ⬅

I personaggi ora hanno un nuovo tipo di turno. Invece di selezionare due carte capacità da giocare all'inizio di un round, possono dichiarare che effettueranno un riposo lungo. Il riposo lungo costituirà l'intero turno del personaggio per il round e si verificherà a iniziativa 99.

Nel proprio turno, il personaggio **sceglie** una delle sue carte scartate da trasferire nella sua pila delle carte perse e poi rimette il resto nella propria mano. Il personaggio effettua

anche un'azione "Cura  2, Se stesso" e ripristina tutti gli oggetti spesi  che sono stati ruotati di 90 gradi (ovvero li "raddrizza"), in modo che potranno essere usati di nuovo.

I riposi lunghi sono un ottimo modo per aumentare la vostra longevità in uno scenario e ridurre la casualità dei riposi brevi, ma devono essere usati con cautela, perché se ci sono mostri sulla mappa, essi hanno comunque diritto ad agire e potrebbero attaccarvi mentre riposare.

➡ Focus Multi-Bersaglio dei Mostri ⬅

Se un mostro è in grado di attaccare più bersagli nel suo turno, prima troverà il suo focus primario normalmente e poi troverà i focus aggiuntivi per i suoi attacchi extra. Lo farà cercando un percorso fino all'esagono più vicino da cui può attaccare il suo focus primario e il maggior numero di altri bersagli consentiti dalla sua azione di attacco.

A volte può accadere che non sia chiaro come si comporterà un mostro. Fate del vostro meglio per far comportare il mostro in modo intelligente e non preoccupatevi troppo dei dettagli.

➤ Bonus Attivi dei Mostri ➤

Noterete che i nuovi mostri che dovete affrontare possiedono dei bonus extra a sinistra (per il rango normale) e a destra (per il rango elite) delle loro statistiche base sulla loro carta statistiche. Questi sono bonus attivi permanenti che il mostro possiede e che si applicano sempre, a prescindere da ciò che è scritto sulle loro carte capacità. Se il bonus è una condizione negativa, come in questo caso, quella condizione negativa si applica a tutti i suoi attacchi.



E con questo, ora sapete tutto ciò che vi serve per giocare lo Scenario 3. Leggete l'introduzione e le regole speciali, ma fermatevi all'intervallo di sezione. Poi selezionate le vostre carte per il primo round e tornate qui quando avete combattuto attraverso tutte e tre le stanze e completato lo scenario.



Scenario 3 Completato

Congratulazioni per avere completato lo Scenario 3! Assicuratevi di giocare fino alla fine del round, poi leggete il testo della conclusione e delle ricompense. Come sempre, contrassegnate lo scenario come completo sul tabellone della mappa cittadina e collocate l'adesivo dello Scenario 4. Ripristinate interamente i vostri personaggi, recuperando tutte

le carte e gli oggetti, rimuovendo tutti i segnalini condizione, rimuovendo tutte le carte Benedizione e Maledizione da ogni mazzo dei modificatori di attacco, e riportando i loro punti ferita al valore massimo. Annotate il denaro che avete raccolto, ricordando che ogni segnalino va convertito in 2 monete d'oro, e leggete la prossima sezione sui punti esperienza.

➤ Annotare le Ricompense in Punti Esperienza ➤



Ogni personaggio deve ora annotare il suo totale di punti esperienza, conteggiato durante lo scenario sul contatore ogni volta che ha ottenuto punti esperienza tramite un'azione. Da adesso in poi, otterrete punti esperienza aggiuntivi anche quando completerete uno scenario. Il completamento di questo e di tutti gli altri scenari coperti da questo libro fornisce a ogni personaggio una ricompensa di 6 punti esperienza.

Il valore totale dei punti esperienza ottenuti dovrà essere annotato nella sezione dei PE della vostra scheda personaggio. Servono 45 punti esperienza per arrivare al livello 2, quindi c'è ancora molta strada da fare, ma avete fatto qualche progresso.

Talenti

Ogni personaggio ha anche ricevuto un talento come ricompensa per lo scenario, vale a dire un potenziamento molto forte per il vostro mazzo dei modificatori di attacco. Ogni talento ottenuto consente a un personaggio di scegliere un qualsiasi effetto dalla lista sul lato destro della sua scheda personaggio: spuntate la casella accanto ad esso e poi applicate l'effetto al vostro mazzo dei modificatori di attacco. Questo può risultare nella rimozione di carte poco utili dal mazzo e/o nell'aggiunta di altre carte più utili, provenienti dal mazzo



separato di carte modificatore di attacco specifiche di quel personaggio (il mazzo si trova nella scatola personaggio ed è contrassegnato con "Stop!"). Questo cambiamento è permanente, quindi

scegliete con attenzione. Scoprirete come ottenere più talenti nel prossimo scenario.

Ci siamo però imbattuti in un potenziale problema che deve essere discusso. Vantaggio e Svantaggio vi obbligano a scegliere la migliore o la peggiore tra due carte, ma ora che abbiamo carte come "+1 FERITA", come facciamo a valutare se è migliore o peggiore di "+2"? In ogni caso di Vantaggio per un personaggio in cui avete la sensazione che la scelta sia ambigua, scegliete la carta che volete. In caso di scelta ambigua di Svantaggio per un personaggio, invece, applicate la prima carta modificatore di attacco che avete pescato. Usate il buon senso per determinare cosa può essere ambiguo.

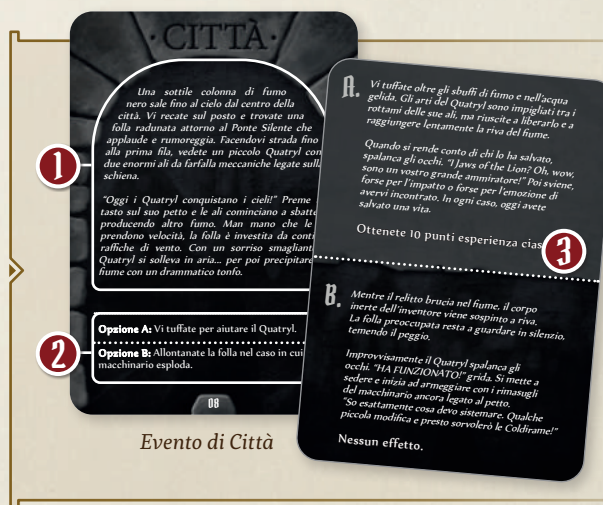
Nuova Interazione in Città: Eventi

Da adesso in poi, ogni volta che completate con successo uno scenario, dovete affrontare un evento di città. Prima di farlo per la prima volta, tuttavia, recuperate il mazzo "eventi" dalla scatola del gioco e mescolate le carte.

Poi pescate la carta in cima al mazzo e leggete il testo introduttivo ❶ sul fronte. Questo testo sarà seguito da due opzioni ❷ e i giocatori dovranno sceglierne una collettivamente. A volte le opzioni sono disponibili soltanto se certi requisiti specifici sono soddisfatti (per esempio, un certo personaggio deve essere presente quando l'evento è risolto).

Solo ed esclusivamente dopo la scelta di una delle opzioni, girate la carta sul lato opposto e leggete l'esito corrispondente (A oppure B) basato su quella scelta ❸. Troverete un altro testo descrittivo e alcuni effetti specifici. Tutti gli effetti devono essere applicati, se possibile.

Una volta fatto questo, collocate la carta evento dal lato "Eventi Affrontati" del divisorio delle carte nella scatola del gioco, dove non sarà mai più usata. Poi collocate il resto del mazzo di nuovo dal lato "Nuovi Eventi".



I personaggi devono ora recuperare il resto delle loro carte di livello "1" dalla scatola grande del loro personaggio e aggiungerle alle loro altre due carte di livello "1", rimuovendo tutte le carte di livello "A" e "B" permanentemente. Le carte "A" e "B" non saranno mai più usate. Il resto compone il vostro set completo di carte di livello "1", a cui avrete accesso per il resto della campagna.

Ogni personaggio possiede ora un certo numero di carte nella sua riserva di carte capacità disponibili; questo numero dipende dal suo limite di mano, specificato nell'angolo in alto a destra della sua plancia personaggio. Potete salvare i vostri personaggi in vista di una sessione successiva o potete passare allo Scenario 4, dove affronterete uno scenario più lungo, con più nemici e un nuovo obiettivo dello scenario!

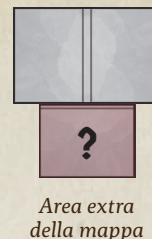




Regole dello Scenario 4

Iniziate aprendo il Libro degli Scenari allo Scenario 4. Noterete che la mappa mostrata non è completa lungo il bordo inferiore. Da questo punto in poi, alcune mappe dello scenario potrebbero essere più grandi di quanto una doppia pagina possa contenere e richiedere spazi supplementari, nel qual caso troverete il resto nel Libro Supplementare degli Scenari. Ogni volta che c'è bisogno di questo libro, la pagina del Libro Supplementare degli Scenari sarà mostrata attaccata alla doppia pagina senza linee di separazione.

Aprirete il Libro Supplementare degli Scenari alla pagina indicata, piegatelo in modo che sia visibile solo una pagina e allineatelo al Libro degli Scenari come mostrato. Oltre all'illustrazione supplementare della mappa, questa pagina extra potrebbe contenere anche dei testi importanti.



Nuova Preparazione

► Mazzi Capacità dei Mostri Completi

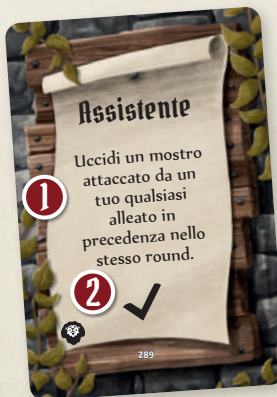
Ora, collocate tutti i segnalini denaro, le tessere tesoro e le tessere trappola (con i segnalini da 3 danni) normalmente, poi recuperate i mostri dello scenario: Zeloti e Golem di Pietra. Da adesso in poi, quando preparate uno scenario, recuperate i mazzi capacità dei mostri completi da otto carte. Tutti i mazzi "base" da quattro carte (per i Vermiling Razziatori, gli Zeloti e le Vipere Giganti) non saranno mai più usati.

► Obiettivi della Battaglia

L'ultimo nuovo aspetto della preparazione è il mazzo degli obiettivi della battaglia. Da adesso in poi, all'inizio di ogni scenario, recuperate il mazzo degli obiettivi della battaglia dalla scatola del gioco, mescolate e distribuite due carte casuali in segreto a ogni personaggio. Ogni personaggio sceglierà poi uno di questi obiettivi da tenere per lo scenario e scarterà l'altro. Si raccomanda ai giocatori di non discutere del loro obiettivo della battaglia durante lo scenario.

► Generazione dei Mostri

Regolate i mostri al livello "1" e poi, dato che questo scenario è una singola grande stanza, schierate tutti i mostri indicati. Invece di introdurre nuovi mostri nello scenario aprendo le porte, altri mostri saranno aggiunti successivamente tramite la **generazione**. Le regole speciali dello scenario indicheranno come e quando questi mostri saranno generati. Quando un mostro viene generato, deve essere schierato sulla mappa nel suo luogo di generazione o nell'esagono vuoto più vicino a quel luogo. I mostri generati sono considerati esattamente come se fossero stati schierati a seguito della rivelazione di una stanza e agiscono sempre nel round in cui sono generati.



Se lo scenario è completato con successo e il personaggio soddisfa i criteri della carta scelta ①, otterrà una spunta ② (vedere anche Attribuzione delle Uccisioni a p.2 del Glossario). Se lo scenario è perso, i personaggi non ricevono niente dai loro obiettivi della battaglia. Sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta, la carta sarà poi scartata e un nuovo obiettivo della battaglia verrà scelto per lo scenario successivo.

Le spunte vanno collocate nell'area in fondo a destra della scheda personaggio, sotto i talenti. Un personaggio può avere un massimo di 18 spunte e per ogni tre spunte ottenute potrà sbloccare un nuovo talento.

Note		
✓:000	✓:000	✓:000
✓:000	✓:000	✓:000

► Plancia delle Infusioni Elementali

Ora, recuperate la plancia delle infusioni elementali dalla scatola del gioco e collocate i sei segnalini elemento dal contenitore sulla colonna "Inerte". Questa plancia sarà descritta in maggior dettaglio nella pagina seguente.

Preparate il resto dello scenario normalmente. Ora i giocatori useranno il loro limite di mano completo di carte capacità di livello "1". Di seguito verranno introdotte alcune nuove regole prima di giocare lo scenario.

➔ Nuove Meccaniche delle Azioni: Elementi ➔

Verrà ora introdotta la plancia delle infusioni elementali. Come potete vedere dalle vostre nuove carte, ad alcune azioni è associata un'affinità elementale. Se una di queste icone è visibile da sola nel testo di un'azione, significa che effettuando una parte di quell'azione, la miniatura deve infondere nel campo di battaglia quell'elemento. Questo si rappresenta spostando il segnalino elemento corrispondente fino alla colonna "Forte" della plancia **alla fine del turno** in cui l'azione è stata effettuata. Alla fine di ogni round, tutte le infusioni elementali si indeboliscono, spostandosi di una colonna verso sinistra sulla plancia, da "Forte" a "Debole" o da "Debole" a "Inerte".



È possibile consumare le infusioni elementali per aumentare certe capacità, cosa rappresentata da un'icona elemento coperta da una . Questa icona è seguita da due punti e da una descrizione di come viene aumentata la capacità se l'elemento viene consumato. Se il segnalino elemento corrispondente si trova nella colonna "Forte" o "Debole" della plancia delle infusioni elementali, quell'elemento **può** essere consumato per aumentare la capacità, spostandolo nella colonna "Inerte" della plancia. Se una capacità contiene più aumenti separati, il personaggio può scegliere quali usare. **Non è possibile infondere un elemento e usarlo nello stesso turno**, dato che l'elemento non viene infuso fino alla fine del turno.

Proprio come i personaggi, anche i mostri hanno delle capacità che infondono e consumano gli elementi. Se possono, i mostri consumano sempre gli elementi. Ogni mostro attivato di quel tipo otterrà i benefici dell'elemento consumato, non solo il primo mostro che agisce.



Jolly

Questa icona multicolore è un'icona jolly che rappresenta una qualsiasi delle sei icone. Se questa icona è presente sulla carta capacità di un mostro, i giocatori scelgono quale elemento infondere o, nel caso di compresenza di , quale elemento viene consumato.

1. Il Fuoco viene infuso con il Falcetto Infuocato (azione superiore) alla fine del turno



2. Il Fuoco si indebolisce alla fine del round



3. Il Fuoco viene consumato con Affondi Turbinanti (azione inferiore)

Esempio: Nel proprio turno, la Guardia Rossa effettua l'azione superiore del Falcetto Infuocato, che infonde il Fuoco sulla plancia delle infusioni elementali alla fine del suo turno (1). Alla fine del round, il Fuoco si indebolisce, spostandosi da "Forte" a "Debole" (2). Nel round successivo, nel turno della Guardia Rossa, il Fuoco è ancora disponibile per l'uso, quindi la Guardia Rossa effettua l'azione inferiore di Affondi Turbinanti e consuma il Fuoco, riportandolo a Inerte (3), per aggiungere FERITA al suo attacco e ottenere un punto esperienza.

→ Nuovo Elemento dello Scenario: Obiettivi sulla Mappa ←



Questi esagoni, contenuti in un bordo giallo, sono obiettivi sulla mappa. Questi obiettivi sono collegati agli obiettivi dello scenario di alcuni scenari, incluso questo, e dovranno essere distrutti. Il loro valore massimo di punti ferita è definito dalle regole speciali di uno scenario e questa definizione spesso include

“P”, che indica il numero di personaggi presenti all’inizio dello scenario. Quindi, nel caso di tre giocatori, “P+1” sarebbe 4. È possibile distruggere gli obiettivi soltanto riducendo il loro valore attuale di punti ferita a 0. Per tenere il conto di questi punti ferita, ogni volta che un obiettivo subisce danni, collocate i segnalini danno direttamente su di esso.

Gli obiettivi sono considerati nemici dei personaggi e possono essere bersagliati dagli attacchi, anche se non sono influenzati da alcuna condizione negativa e dai movimenti obbligati come Spingere e Tirare. Come nel caso di un ostacolo, nessuna miniatura può muoversi attraverso un obiettivo (a meno che non salti); tuttavia, gli obiettivi non sono ostacoli. Una volta che un obiettivo è distrutto, collocate un segnalino distruzione su di esso per indicare che ora è un esagono normale e attraversabile.



Ora siete pronti a giocare lo Scenario 4. Leggete l'introduzione e le regole speciali, ma fermatevi all'intervallo di sezione: noterete che stavolta richiede che siano soddisfatti certi criteri. Una volta che tali criteri saranno raggiunti, leggete immediatamente l'intervallo di sezione e le sue regole speciali. Lo stesso vale per il secondo intervallo di sezione. Ora selezionate le vostre carte per il primo round e tornate qui quando avrete completato lo scenario.



Scenario 4 Completato

Congratulazioni per avere completato lo Scenario 4! Come sempre, giocate fino alla fine del round, leggete il testo della conclusione e delle ricompense, e aggiornate il tabellone della mappa cittadina. Assicuratevi di annotare le vostre monete d'oro (2 per ogni segnalino denaro) e i punti esperienza che avete guadagnato (inclusi i 6 punti esperienza bonus per lo scenario); annotate inoltre una spunta se avete completato il vostro obiettivo della battaglia. La vostra ricompensa per questo scenario è un nuovo oggetto, che potete trovare cercando il suo numero di indice nel mazzo degli oggetti. A differenza delle ricompense precedenti, soltanto un personaggio otterrà questo oggetto, quindi spetta ai giocatori decidere a quale singolo personaggio andrà. Poi affrontate un evento di città.

Ogni personaggio dovrà inoltre recuperare le sue tre carte di livello “X” dalla sua scatola grande e aggiungerle alla sua riserva di carte capacità disponibili.

Queste carte “X” saranno disponibili per il resto della campagna e hanno lo scopo di fornirvi maggiori opzioni e flessibilità quando state per affrontare uno scenario. I personaggi hanno comunque diritto a portare in uno scenario soltanto un numero di carte pari al loro limite di mano, indicato nell'angolo in alto a destra della loro plancia personaggio. Ora che avete tre carte in più, all'inizio di uno scenario dovrete scegliere le tre carte che non utilizzerete. Potete guardare le informazioni dello scenario imminente prima di prendere questa decisione. Se non siete pronti a prendere queste decisioni, semplicemente ignorate per il momento le carte “X”. Sono solitamente più complicate e situazionali delle carte “1” di un personaggio, ma nelle circostanze giuste possono essere molto utili. Ora potete salvare o passare allo Scenario 5, dove vi attende il vostro primo boss.



Regole dello Scenario 5

Per prima cosa aprite il Libro degli Scenari allo Scenario 5 e preparate lo scenario, includendo il Libro Supplementare degli Scenari. Il nuovo elemento principale di questo scenario è il fatto che dovrete combattere contro un boss alla fine. Prima, tuttavia, occupiamoci dei due tipi separati di trappole nella legenda dello scenario. Il primo tipo è quello delle normali trappole danneggianti, su cui andranno collocati i segnalini da 3 danni, mentre il secondo tipo, come indicato dalla legenda, è costituito da quelle trappole che applicano condizioni anziché danni, e su di esse andranno collocati i relativi segnalini condizione.

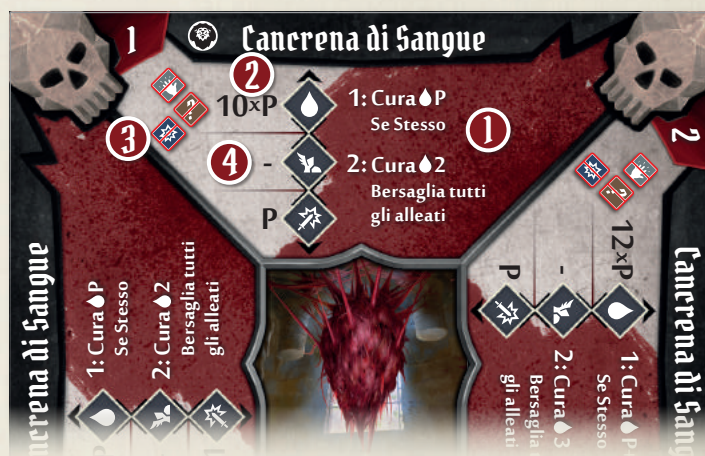
Assieme agli altri mostri elencati, recuperate il mazzo delle capacità del mostro "Boss", nonché la carta statistiche e la pedina della "Cancrena di Sangue". Collocate la carta statistiche in una normale tasca a 6 sezioni. Tuttavia, non preparate ancora il boss, dato che si trova nella stanza finale. Ricordate inoltre che aprire quest'ultima porta innescherà il primo intervallo di sezione, che fornirà altre regole speciali relative al boss.



Pedina della Cancrena di Sangue

Meccaniche dei Boss

Tutti i boss agiscono usando un mazzo universale delle capacità dei mostri "Boss". Buona parte di questo mazzo è composta da carte che recitano "Speciale 1" o "Speciale 2", indicando che il boss userà una delle sue due capacità speciali nel suo turno. Queste capacità speciali sono descritte nella carta statistiche del boss ①. Le statistiche dei boss sono spesso basate sul numero dei personaggi, rappresentati dalla lettera "P" ②. I boss sono, inoltre, immuni a certe condizioni negative. Queste immunità sono specificate sul lato sinistro del set di statistiche, sotto il livello ③. Notate inoltre che questo particolare boss possiede un "-" come suo valore di movimento base ④. Questo significa che non può muoversi, nemmeno se possiede una capacità di Movimento su una delle sue carte capacità, ma è comunque influenzato da Tirare e Spingere e può essere mosso tramite le azioni conferite.



Carta Statistiche del Boss Cancrena di Sangue



E così ora siete pronti ad affrontare il vostro primo boss! Ricordate di distribuire gli obiettivi della battaglia e di preparare la plancia delle infusioni elementali. Questo scenario, l'ultimo coperto da questo libro, è più impegnativo di quelli precedenti. Lo scopo, tuttavia, è semplicemente quello di uccidere il boss, non tutti i mostri. Alla fine del round in cui il boss viene ucciso, se almeno un personaggio non è sfinito, lo scenario sarà completato. Se per caso fallite, consultate p.16 per le regole relative al fallimento. Buona fortuna!



Scenario 5 Completato

Congratulazioni per avere ucciso il boss e avere completato lo Scenario 5! Assicuratevi di leggere il testo della conclusione e delle ricompense, aggiornate il tabellone della mappa cittadina e annotate le eventuali spunte, monete d'oro (2 per segnalino denaro) e punti esperienza guadagnati (inclusi i 6

punti esperienza bonus per lo scenario e la ricompensa per lo scenario). Ora dovrete avere più di 45 punti esperienza, quanto basta per avanzare di livello! Questa è l'ultima cosa che verrà trattata in questo libro, ma ricordatevi di affrontare un altro evento di città prima di proseguire.

➤ Nuova Interazione in Città: Avanzare di Livello ⬅

Dopo un qualsiasi scenario, se avete un valore totale di punti esperienza pari o superiore alla soglia per il livello successivo, indicata sotto i livelli della vostra scheda personaggio, annotare di avere raggiunto il livello successivo ed effettuare tutti i passi di avanzamento:

- ➊ Quando salite al livello 2, prendete le due carte livello "2" dalla scatola grande del vostro personaggio e **sceglietene una** da aggiungere alla vostra riserva di carte capacità disponibili. Quando avanzate di livello, avrete sempre l'opportunità di aggiungere una nuova carta pari o inferiore al vostro nuovo livello. Per esempio, quando arriverete al livello 3, selezionerete una carta tra le due carte di livello "3" o la carta di livello "2" che non avete scelto ora.
- ➋ Ottenete un talento, come descritto a p.24.
- ➌ Aumentate il vostro valore massimo di punti ferita, che è sempre il numero rosso sulla vostra plancia personaggio al di sotto del vostro livello attuale.

Quando i personaggi aumentano di livello, non azzerano il loro valore totale di punti esperienza. Un personaggio non può mai perdere punti esperienza.

Nome: NOME DEL PERSONAGGIO

Livello: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

PE : 0 45 95 150 210 275 345 420 500

Avanzare al livello 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 12 14 16 18 20 22 24 26

Salute al livello 2 (Guardia Rossa)

➤ Livelli degli Scenari ⬅

Ora che siete avanzati di livello, potreste pensare che sia ora di aumentare il livello dei mostri. Non è così, ma ora è un buon momento per parlare del livello degli scenari. Avete giocato i primi cinque scenari al livello 1 degli scenari, e quindi con i mostri a livello 1. Il livello raccomandato degli scenari (vale a dire quello "Normale") è pari al **livello medio dei personaggi diviso due e arrotondato per eccesso**. Quindi, se tutti i personaggi ora sono al livello 2, il livello medio diviso due sarà ancora 1. Soltanto quando qualcuno arriverà al livello 3 dovreste aumentare il livello degli scenari a 2. Tuttavia, ora siete liberi di modificare la difficoltà degli scenari a vostro piacimento. Per giocare a difficoltà "Facile", riducete di 1 il livello degli scenari raccomandato. Per giocare a difficoltà "Difficile" aumentate di 1 il livello raccomandato degli scenari e aumentatelo di 2 per una partita "Molto Difficile". Al vostro livello attuale, questo significa che uno scenario di livello 0 sarebbe facile, uno di livello 1 sarebbe normale, uno di livello 2 sarebbe difficile e uno di livello 3 sarebbe molto difficile.

Il livello dello scenario ha vari effetti sullo scenario. Il livello dei mostri (vale a dire il gruppo di statistiche che userete ruotando la carta nella tasca) è sempre pari al livello dello scenario.

Inoltre, i danni delle trappole, la conversione dei segnalini denaro (quante monete d'oro ricevete per ogni segnalino denaro raccolto) e i punti esperienza bonus per avere completato uno scenario aumentano tutti man mano che il livello dello scenario aumenta, come indicato dalla tabella sottostante.

Livello dello Scenario	Livello dei Mostri	Conversione in Monete d'Oro	Danni delle Trappole	Punti Esp. 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

Per il momento, se non siete sicuri sulla difficoltà che vorreste usare, vi raccomandiamo di continuare a giocare gli scenari al livello 1 e di aumentarli al livello 2 quando almeno un personaggio arriva al livello 3.

➤ Regole Finali ➤

Ci sono ancora alcune regole che non sono ancora state presentate e che dovrete conoscere quando vi addenterete ulteriormente nella campagna. Sono descritte di seguito, ma ricordate che anche il Glossario contiene un elenco comprensivo di tutte le regole del gioco. Se avete una domanda su qualcosa, troverete una risposta in quella sede.

- ◆ Se un giocatore non riesce a partecipare a una sessione o se avete un giocatore extra che vuole provare il gioco, potete liberamente aggiungere o sottrarre giocatori. Il gioco può accogliere facilmente da due a quattro personaggi e il livello degli scenari scala parallelamente al livello medio di questi personaggi, quindi non c'è problema se un personaggio resta indietro o se un nuovo personaggio parte al livello 1 (con tutte le sue carte di livello "1" e "X"), anche se voi siete a un livello più alto. Spetterà a voi insegnare a un nuovo giocatore come giocare.
- ◆ Le capacità di alcuni boss sono troppo complicate per essere riassunte sulle loro carte statistiche. In questi casi troverete una descrizione più completa nelle regole speciali dello scenario.
- ◆ Se vi capita di esaurire uno specifico tipo di pedine dei mostri al momento di schierarle, collocate quelle che potete, partendo dai mostri elite, e rinunciate a preparare il resto.
- ◆ Quando raggiungete il livello 3, non solo il livello degli scenari aumenterà, ma potrete anche impugnare un oggetto piccolo  aggiuntivo. Ogni personaggio può portare in uno scenario un numero di oggetti piccoli pari alla metà del suo livello, arrotondata per eccesso.
- ◆ Quando un personaggio arriva al livello 5, apre un altro pacchetto di carte capacità del suo mazzo, che contiene le carte di livello più alto e alcune istruzioni speciali.
- ◆ Se vi bloccate al momento di decidere come si comporta un mostro, consultate l'appendice estesa sul comportamento dei mostri che compare a p.26 del Glossario, con molti esempi illustrati.
- ◆ Anche alcuni mostri possiedono delle capacità di Saccheggio. Quando un mostro saccheggia un segnalino denaro o una tessera tesoro, rimettetelo nel contenitore senza alcun effetto. Dovrete ricominciare lo scenario se volete raccogliere una tessera tesoro che è stata saccheggiata da un mostro.
- ◆ Alcune capacità fanno riferimento agli esagoni "vuoti". Un esagono è vuoto se si trova entro i muri di uno scenario, non è terreno difficile e non contiene alcuna miniatura, ostacolo, obiettivo o trappola. Le porte aperte, nonché gli ostacoli e gli obiettivi distrutti, sono tutti considerati esagoni vuoti, a meno che un esagono non contenga anche una miniatura o una trappola.
- ◆ Le ricompense di alcuni scenari vi obbligheranno a chiudere degli scenari, il che significa che dovranno essere cancellati dal tabellone della mappa cittadina e non potranno più essere giocati. Non giocherete tutti gli scenari del gioco come parte della campagna. A volte sarà necessario fare delle scelte.
- ◆ Se desiderate ricominciare la campagna per qualsiasi motivo, sarà difficile riportare indietro il tabellone della mappa cittadina, ma tutto il resto è composto soltanto da mazzi di carte e può essere azzerato. In fondo a ogni carta compare un numero bianco. Basterà riordinare tutti i mazzi in base a quei numeri e prendere una nuova scheda personaggio per ogni personaggio.



Riconoscimenti

DESIGN E SVILUPPO DEL GIOCO: Isaac Childres

DESIGN AGGIUNTIVO: Zachary Cohn, Joe Homes, Alexander JL Theoharis e Andrew Penn

SVILUPPO AGGIUNTIVO: Marcel Cwertetschka

ILLUSTRAZIONI DEL MONDO DI GIOCO: Alexandr Elichev

ILLUSTRAZIONI DEL LIBRO DEGLI SCENARI: David Demaret

PROGETTO GRAFICO: Josh McDowell, Jason D. Kingsley, Cat e David Bock, Melissa Smith

CARTOGRAFIA: Francesca Baerald

FOTOGRAFIA: Cat Bock

SCULTURE IN PLASTICA: Chris Lewis, Andrew Cothill

REVISIONE: Mathew G. Somers

STORIA E SVILUPPO DEL MONDO DI GIOCO: Isaac Childres

PRODUZIONE: Price Johnson

EDITORE: Cephalofair Games

OBIETTIVI DELLA BATTAGLIA AGGIUNTIVI: Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis e Rob Whitehead

Edizione Italiana

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE: Diana Buraschi, Aurora Casaro

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

SUPERVISIONE: Massimo Bianchini

PLAYTESTER: Nino Aloï, Phil Bailey, Kendra Baratta, Sean Bean, Matthew Bird, Arthur Bouz, Clinton Bradford, T e Steve Caires, Stephanie Carlson, Jay Carter, Colton Coad, John Cole, Marty Connell, Marcel Cwertetschka, Andrew Dickinson, Tamo Fey, Adrian Francies, Falko von Gersdorff, Jenn Godwin, Dominik Goldnagl, Tyvan Grossi, Katrina Hamilton, Nikolaus Hatzl, Kristina Horner, Chris Jack, Mehfoz Jalal, Grace Jeremy, Chris Kessler, Jason D. Kingsley, Filip Ksica, Brook Laing, Sharon Laubach, Brian Lewis, Isabella Mattasits, Craig e Charlotte McNicholas, Hans Vander Mierde, Tiago Mighalaes, Jessica Merizan, Jeff Morris, Dave Orr, Guillermo Ortiz, Andrew Penn, Simon Piel, Emma Reid, Phillip Rhodes, Robb Rouse, Thijs Schröter, Rodney Smith, Mathew G. Somers, Tara Theoharis, 'Beep' Trefts, Adam Turczy, Nikki Valens, Michael Vallely, Dennis "Themris" Vögele, Robert B. Watkins, Don Woods, Tim Wolfe e Lauryl Zenobi

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A: Kristyn Childres, Marcie, Clarke e Liam Johnson, Katie, Finn, Ada e Cora McDowell, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire's Extended Battle Goals e Chris Kessler



