

# GUIDA RAPIDA

## ORDINE DI GIOCO

1. Fase del Terrore
2. Fase degli Avventurieri
3. Fase degli Avversari
4. Fase dei PNG
5. Fase di Verifica

## FASE DEL TERRORE (P.21)

- Aggiungere 1 piolino nero al Tracciato del Terrore.
- Pescate una Carta Evento (dal 2° round in poi).

## FASE DEGLI AVVENTURIERI (P.22)

I giocatori attivano a turno gli Avventurieri. Ognuno effettua fino a un massimo di 3 azioni senza sforzo.

- – Consultare immediatamente gli effetti di status (p.16).
- I personaggi sconfitti non possono attivarsi.
- I personaggi a terra devono Rialzarsi prima di effettuare altre azioni.

## AZIONI (P.22)

### MUOVERE (P.23)

Fino a 4 caselle (3 se ). I nemici effettuano un attacco di opportunità se lasciate il loro contatto.

### ATTACCO IN MISCHIA (P.26)

Effettuate un attacco in mischia contro un bersaglio ingaggiato o entro gittata di .

- = dadi per l'Attacco in Mischia.
- = colpo potente (+1 dado, ma 2 x rompono l'arma (p.15).

### ATTACCO A DISTANZA (P.26)

Effettuate un attacco a distanza contro un bersaglio entro gittata e LdV.

- = dadi a breve, medio e lungo raggio.
- = esplosione (p.27).
- 1 x = munizioni esaurite (p.27).

## TIRI DI ATTACCO

- Tirate i dadi, uno gli altri = colpi.
- Riducete i colpi in base a copertura (p.11) e armatura (p.25).
- • Riducete la salute del bersaglio del numero di colpi rimanenti. Se viene rimosso l'ultimo punto salute, il personaggio è sconfitto (rimosso se PNG, vedi p.33 se Avventuriero).
- = colpo critico – possono essere applicate altre regole – controllare icone.

Controllare le Capacità (p.140-150) e le Icone (p.151-155) per ulteriori effetti.

## RICERCA (P.28)

Cercate nell'elemento scenico Ricercabile a contatto, prendendo o scambiando gli oggetti.

**OPPURE:** Posizionate un nella stanza e pescate un segnalino dal sacchetto.

**OPPURE:** Prendete, lasciate o scambiate oggetti nella stessa casella o in una adiacente.

## SPINTONARE (P.29)

Tirate i dadi ( sulla scheda del personaggio + 1) contro un bersaglio adiacente. +1 colpo se le vostre sono maggiori, -1 colpo se le del bersaglio sono maggiori.

Spingete il bersaglio indietro di 1 casella per ogni colpo. Potete seguirlo.

3+ colpi = bersaglio a terra. > = nessun effetto, il bersaglio può Spintonare l'attaccante.

## PERSUADERE (P.29)

Scegliete il motivo e tirate dadi contro un bersaglio con entro corto raggio. Aumentate il Terrore di 1 se non è a contatto. Riducete i colpi di . Controllate i colpi rimanenti:

**SCAMBIARE OGGETTI:** 1+ colpi (solo a contatto) – scambiate un oggetto fino alla stessa dimensione e rarità.

**EFFETTUARE AZIONI:** 1 per colpo, Affaticato per ogni colpo, non può danneggiare i personaggi amichevoli.

**CHIEDERE UNA TREGUA:** 2+ colpi – diventa amichevole.

**UNIRSI AL GRUPPO:** 3+ colpi – si unisce al vostro gruppo (p.42).

## INTERAGIRE (P.30)

Consultate le regole per l'oggetto con cui Interagite. Dovete essere a contatto e non ingaggiati.

## INDOSSARE/RIMUOVERE L'ARMATURA (P.30)

Spostate/scambiate oggetti dall'inventario allo slot armatura.

## RIALZARSI (P.30)

Fate alzare il personaggio a terra.

## LANCIARE INCANTESIMI (P.30)

Gli Incantesimi bersagliano l'incantatore. Altrimenti, bersagliano entro medio raggio e in LdV.

- Scegliete un incantesimo dalla carta di Riferimento, tessera del Personaggio, tessera della Classe o segnalino Equipaggiamento.
- Spendete X piolini Magia (max = rango). Scartate piolini = .
- Tirate il Dado Magia (vedere Magia, più avanti).
- Risolvete l'incantesimo.
- Risolvete gli effetti del Dado Magia. Aggiungete un piolino al Terrore se è la prima Magia usata in questo round.

## RIPOSARE (p.30)

Due azioni. Nessun nemico nella stanza o entro corto raggio e LdV. Non potete essere .

- Rimuovete tutti i .
- Ripristinate 2 piolini Magia.
- Ripristinate 1 piolino Salute o Capacità.
- Rimuovete o .
- Rialzatevi.

## AZIONI SENZA SFORZO (P.31)

- Scatto: muovetevi di 1 casella.
- Lanciare un Oggetto.
- Utilizzare un oggetto o un incantesimo ☑.
- Aprire/chiedere una porta.
- Sdraiarsi a terra.
- Dare/prendere/scambiare un oggetto con un personaggio o una casella adiacente.

## CAPACITÀ (P.32)

Una volta per round, durante il vostro turno, spendete X piolini Capacità per utilizzare una Capacità disponibile di livello X.

Una volta per round, spendete piolini Capacità al di fuori del vostro turno come **reazione** a una condizione scatenante per usare la Capacità o evitare l'effetto.

Le Capacità **passive** non necessitano di piolini e possono essere utilizzate senza limiti.

Vedere p.140-150 per l'elenco delle Capacità.

## MAGIA (P.34)

La prima volta che un Avventuriero spende piolini Magia durante ogni round, aggiunge 1 piolino al Terrore.

Ogni volta che si spendete piolini, tirate il Dado Magia:



La magia non si risolve. Il personaggio diventa Affaticato



Nessun effetto ulteriore.



Ripristinate 1 piolino Magia.



Gli altri personaggi entro 2 caselle si allontanano di 1 casella e si sdraiano a terra. Possono spendere un piolino Capacità per evitarlo.



Questo e gli altri personaggi entro 2 caselle ottengono 1 piolino Magia (può superare il valore iniziale).



Risolvete gli effetti come se fosse stato speso 1 piolino in più. Non può essere contrastato.

**CONTRASTARE:** Spendete piolini Magia per ridurre il valore X di un incantesimo che ha come bersaglio il personaggio.

**CANALIZZARE** ⚡: Quando lo usate, spendete almeno un segnalino Magia per attivare le abilità collegate.

**ARMATURA MAGICA** ⚙️: Spendete un'azione e fino a X piolini Magia per ottenere Protetto X. Ruotate il segnalino utilizzato.

- X = valore dell'armatura magica.
- Se subite più colpi, spendete altri piolini Magia per bloccarli (un colpo bloccato per ogni piolino speso).
- Se X>1, spendete piolini/diventate Affaticati nella Fase di Verifica per mantenerla.
- Protetto viene rimosso se venite danneggiati o Storditi.

## ATTIVAZIONE DEI PNG (P.40)

Se i PNG hanno una Carta Evento, seguite i bersagli e le azioni indicate.

In caso contrario, bersagliano il nemico più vicino, dando priorità a quelli che si trovano entro LdV e non in copertura. Il bersaglio non cambia durante il turno, a meno che non venga sconfitto o il PNG non ingaggi un bersaglio diverso.

Effettuate le azioni come segue:



## FASE DEGLI AVVERSARI (P.42)

Consultate il Tracciato del Terrore per i nemici che entrano in gioco, in base al livello corrente. Tirate i dadi ⚫ e ⚪ appropriati per randomizzare la quantità le posizioni di entrata.



= Casella Tomba più vicina all'Avventuriero

Se il tipo specificato di nemico non è disponibile, utilizzate il tipo successivo di rango immediatamente inferiore.

Attivateli in ordine di rango decrescente.

## FASE DEI PNG (P.44)

Attivate ⚪, ⚫ e altri PNG in ordine di rango decrescente.

## FASE DI VERIFICA (P.21)

- Rimuovere i Segnalini Attivazione
- 🩸/👤/🔥/🌀: vedere effetti di status (p.17).
- Risolvete qualsiasi altro effetto "alla fine del round". Controllate i segnalini Promemoria in gioco.
- Il giocatore successivo in senso orario diventa il primo giocatore.

## EFFETTI DI STATUS (P.16)

- 🛌: Dovete Riposare o usare azioni per rimuovere i segnalini prima di effettuare altre azioni. Non

potete effettuare attacchi di opportunità. Se più di , sostituire tutti i  con .

- : -1 movimento. Nella Fase di Verifica, tirate: 1-3: -1 Salute, 4-6: Nessun effetto.
- : Nella Fase di Verifica, tirate: 1-2: -1 Salute, 3-4: -1 Capacità (o Salute se nessuna Capacità), 5: Affaticato, 6: Rimuovete .
- : Nella Fase di Verifica, -1 Salute. Non potete Riposare. È fonte di fuoco, gli attacchi ottengono . Potete usare azioni per rimuovere  (p.16).
- : Non potete agire volontariamente. Durante il turno, dovete fuggire (p.16). Potete spendere Capacità per rimuovere.
- : Non potete agire volontariamente. Non potete subire . Rimuovete il segnalino invece di attivarvi (p.17).
- : Il valore è l'armatura magica (p.37). Può essere potenziato. La perdetevi se danneggiati o Storditi. Se 2+, mantenere nella Fase di Verifica.
- : Spendete per ritirare un dado o forzare il ritiro di un dado contro di voi.

## OSCURITÀ (P.61)

- LdV limitata a corto raggio contro bersagli nell'oscurità.
- -1 ai tiri di attacco, nessun .
- Durante le azioni di Arrampicata/Salto, cadete se ottenete . Distanza di sicurezza pari a zero.
- I PNG danno priorità ai bersagli alla luce.

## FAMA (P.72)

Spendetela per:

- Mescolare 1 carta  nel mazzo prima della partita.
- +1 colpo per Persuadere.
- Acquistare un oggetto di qualsiasi valore nella fase del Mercato.
- Modificare il tiro nella Locanda fino a 2.

## ALTRI PAGINE IMPORTANTI

- Preparazione (p.18)
- Elementi Scenici (p.46-58)
- Trappole (p.57)
- Basette Grandi/Piccole (p.59-60)
- Oggetti Spostabili (p.60)
- Sentinelle (p.62)
- Difficoltà (p.72)

## GUIDA ALLA CAMPAGNA

### FASE DI FUGA (P.78)

Se gli Avventurieri sono stati sconfitti, scegliete:

- Missione di Salvataggio (p.78).
- Dato per Morto – tirate:
  1. Morto definitivamente, equipaggiamento perso.
  2. Salta due missioni.
  3. Equipaggiamento perso.
  4. Salta una missione.
  5. Pagate 5  x il rango o trattate come 1.
  6. Nessun effetto.

Riducete il tiro di 1 per ogni , , . Potete usare .

### FASE DI AVANZAMENTO (P.80)

- Guadagnare XP
-   Sopravvissuti alla partita.
-   Sopravvissuti + obiettivo completato.

-  Speciale (vedere pag. 80).
- Spendere XP: Si applicano alle Capacità e agli incantesimi.
- Salire di livello: Se la fila è piena, aumentate le statistiche (p.81).

## FASE DEL MERCATO (P.82)

- Prendere le ricompense della missione.
- Vendere oggetti.
- Comprare qualsiasi oggetto fino a 10 .
- Acquistare 1 oggetto per Avventuriero fino a 10  x il suo rango (nessun limite per il rango 5).
- È possibile acquistare 1 oggetto raro casuale.
- Reclutare Avventurieri:
  - Pescate 3 personaggi casuali con classi casuali. Aggiungete gli Avventurieri reclutati temporaneamente in precedenza. Tutti possono essere reclutati a prezzo pieno.
  - L'Avventuriero e la Classe scelti possono essere reclutati temporaneamente (1 partita) al 25% del costo.
  - I PNG che si sono uniti al gruppo possono essere reclutati al 50% del costo.
- Riparare Oggetti:
  - Comune: 1
  - Non Comune: 3
  - Raro: 5
- Mantenimento: Paga 1  per Avventuriero per rango +1  per ogni Avventuriero che ha partecipato alla missione.

## FASE DI RIPOSO (P.86)

Scegliete Locanda (2  per Avventuriero) o Terre Selvagge (gratis). Poi tirate:

### LOCANDA

- 1-2: Scegliete: Benedire tutti gli Avventurieri o un Avventuriero di rango 1 casuale guadagna 1XP.
- 3-4: Tira di Nuovo:
  - 1: Pescate un segnalino non comune casuale.
  - 2: Pescate 2 segnalini non comuni e uno raro. Potete acquistare ciascuno di essi al prezzo di vendita. Tirate per ogni segnalino: se ottenete 1, scartatelo.
  - 3: All'inizio della partita successiva:
    - Guardate i primi 3 Eventi, rimescolate le Trappole, rimettete le altre carte in cima al mazzo.
    - Guardate un elemento scenico Ricercabile
  - 4-6: Pesca una carta missione secondaria.
- 5-6: Tirate di nuovo:
  - 1: -1 Salute per un Avventuriero casuale.
  - 2: Prendete le *Provviste*.
  - 3-4: Guadagnate 2 Fama.
  - 5-6: Potete spendere X . Lanciate una moneta: se vincete ricevete 2x .

### TERRE SELVAGGE

- 1: Perdete D6 . Un Avventuriero casuale perde due oggetti. Può subire -1 Salute e -1 Abilità per evitare tutti gli effetti.
- 2: Tirate di nuovo. Un Avventuriero casuale inizia la prossima partita con: 1-3=, 4-6=.
- 3-4: Tirate per ogni membro del gruppo. Inizia la prossima partita con:
  - 1-2: -1 Salute
  - 3-4: -1 Abilità
  - 5-6: -1 Magia
- 5-6: Nessun effetto.