

FROSTHAVEN

REGOLAMENTO

Sommario

| | |
|--|-----------|
| Introduzione | 3 |
| Classi di Personaggio di Partenza | 3 |
| Creazione di un Personaggio | 4 |
| Imparare le Regole | 6 |
| Fase dello Scenario | 7 |
| Iniziare uno Scenario | 8 |
| Pagine dello Scenario | 10 |
| Eventi di Strada | 12 |
| Tessere della Mappa e Muri | 13 |
| Tessere Sovrapponibili | 13 |
| Mazzo dei Bottini | 16 |
| Livello dello Scenario | 16 |
| Obiettivi della Battaglia | 17 |
| Giocare uno Scenario | 18 |
| Selezionare le Carte | 18 |
| Determinare l'Ordine di Iniziativa | 19 |
| Turni dei Personaggi e dei Mostri | 20 |
| Panoramica delle Azioni e delle Capacità | 20 |
| Concetti Importanti sulle Capacità | 21 |
| Linea di Vista | 21 |
| Bersagli | 21 |
| Alleati, Nemici e Se Stessi | 21 |
| Gittata | 21 |
| Area di Effetto | 22 |
| Effetti Aggiunti | 22 |
| Inneschi Condizionali | 22 |
| Elementi | 23 |
| Capacità | 24 |
| Movimento | 24 |
| Salto | 24 |
| Volante | 24 |
| Teletrasporto | 24 |
| Attacco | 25 |
| Ordine di Modifica dell'Attacco | 25 |
| Carte Modificatore di Attacco | 25 |
| Effetti di Attacco | 26 |
| Vantaggio e Svantaggio | 27 |
| Perforare | 27 |
| Condizioni | 28 |
| Condizioni Positive | 28 |
| Condizioni Negative | 29 |
| Cura | 29 |
| Bonus Attivi | 30 |
| Scudo | 31 |
| Ritorsione | 31 |
| Evocazione | 31 |
| Movimento Obbligato | 32 |
| Subire Danni | 32 |
| Saccheggio | 32 |
| Recupero | 33 |
| Comandare Miniature | 33 |
| Manipolare Tessere | 33 |
| Turni dei Personaggi | 34 |
| Carte Capacità dei Personaggi | 34 |
| Oggetti | 35 |
| Uso degli Oggetti | 36 |
| Inneschi Obbligatori | 37 |
| Punti Esperienza | 37 |
| Saccheggio di Fine Turno | 37 |
| Riposare | 38 |
| Azioni Perse | 38 |
| Danni ai Personaggi | 38 |
| Sfinitimento | 38 |

| | |
|--|-----------|
| Turni dei Mostri | 39 |
| Carte Statistiche dei Mostri | 39 |
| Carte Capacità dei Mostri | 40 |
| Ordine di Attivazione dei Mostri | 40 |
| Focus | 41 |
| Movimento dei Mostri | 42 |
| Attacchi dei Mostri | 42 |
| Altre Capacità dei Mostri | 43 |
| Mostri ed Elementi | 43 |
| Rivelare e Generare Mostri | 44 |
| Mostri con Nome | 44 |
| Boss | 45 |
| Danni e Morte dei Mostri | 45 |
| Attribuzioni delle Uccisioni | 45 |
| Fine del Round | 46 |
| Regole Comuni degli Scenari | 46 |
| Fine di uno Scenario | 47 |
| Scenario Perso | 47 |
| Scenario Completato | 48 |
| Inizia l'Avventura | 49 |
| Panoramica della Campagna | 50 |
| Tabellone della Mappa | 50 |
| Diagramma di Flusso degli Scenari | 51 |
| Mazzo degli Edifici | 52 |
| Scheda Personaggio | 53 |
| Scheda Campagna | 54 |
| Risorse | 56 |
| Mazzo della Guardia Cittadina | 56 |
| Sbloccare Nuovi Edifici | 57 |
| Sbloccare Nuove Classi | 57 |
| Riserve degli Oggetti | 58 |
| Fase dell'Avamposto | 59 |
| Passaggio del Tempo | 59 |
| Evento di Avamposto | 60 |
| Eventi di Attacco | 60 |
| Prove di Difesa | 61 |
| Edifici Danneggiati | 61 |
| Edifici Demoliti | 61 |
| Attività degli Edifici | 62 |
| Riorganizzazione | 62 |
| Avanzare di Livello | 62 |
| Talenti | 63 |
| Ritirare un Personaggio | 64 |
| Creare un Personaggio | 65 |
| Fabbricare Oggetti | 65 |
| Preparare Pozioni | 66 |
| Vendere Oggetti | 67 |
| Acquistare Oggetti | 67 |
| Operazioni di Costruzione | 68 |
| Varianti di Gioco | 69 |
| Modalità Scenario Libero | 69 |
| Crossover Classi | 69 |
| <Variante Spoiler> | 69 |
| Casualità Ridotta | 69 |
| Modalità in Solitario | 69 |
| Informazioni Aperte | 69 |
| Morte Permanente | 70 |
| Reimpostazione delle Capacità | 70 |
| Dungeon Casuali | 70 |
| Appendici <SPOILER> | 72 |
| Appendice A: Elenco del Contenuto | 72 |
| Appendice B: Guida al Turno dei Mostri | 74 |
| Appendice C: Promemoria Importanti | 76 |
| Appendice D: <Spoiler> | 77 |
| Appendice E: Indice dei Tesori | 78 |
| Appendice F: <Spoiler> | 79 |
| Appendice G: Indice Analitico | 80 |
| Riconoscimenti <SPOILER> | 82 |



Introduzione

Il vostro obiettivo è proteggere l'avamposto di Frosthaven da ogni minaccia. Per farlo, il vostro gruppo di mercenari dovrà avventurarsi nelle terre selvagge nel corso di vari scenari. Una volta completato uno scenario, diventano disponibili altri scenari che porteranno avanti la storia della campagna. Tra uno scenario e l'altro, il vostro gruppo farà ritorno a Frosthaven per risolvere eventi, acquisire nuovi oggetti e capacità e interagire con gli edifici.

Il cuore del gioco è costituito dai suoi personaggi, che creerete usando le sei classi di personaggio di partenza, mentre altre classi diventeranno disponibili man mano che la campagna prosegue. È possibile giocare da 2 a 4 giocatori e ogni giocatore userà un personaggio differente (vedi p. 69 per le regole della modalità in solitario). Ogni classe di personaggio, indicata da un'icona diversa, possiede una serie unica di carte capacità che definisce il suo stile di gioco.

→ Classi di Personaggio di Partenza ←



Alfiere

COMPLESSITÀ BASSA

Un condottiero e protettore nato, dotato di potenti attacchi che richiedono un posizionamento appropriato.



Ramingo

COMPLESSITÀ BASSA

Un asso pigliatutto, dotato di grande resistenza, in grado di ricoprire qualsiasi ruolo.



Plasmaossa

COMPLESSITÀ MEDIA

Un evocatore di non morti che sacrifica la propria salute per creare e curare gli alleati.



Viandante della Morte

COMPLESSITÀ MEDIA

Un manipolatore degli spiriti dei defunti, che usa la morte per alimentare le proprie capacità.



Lama Fulminea

COMPLESSITÀ ALTA

Un potente combattente in mischia che riesce a guizzare dentro e fuori dal combattimento.



Geminato

COMPLESSITÀ ALTA

Uno sciame di insetti con due forme distinte, in grado di passare dagli attacchi in mischia a quelli a distanza e viceversa.

C **Carte Capacità:** Queste carte sono ciò che rendono il vostro personaggio unico. Rappresentano le azioni dinamiche che potete effettuare durante uno scenario. Per ora, la parte più importante di queste carte è il loro livello, indicato nell'angolo in alto a sinistra. Se non avete dimestichezza col personaggio, si raccomanda di giocare solo con le carte di livello 1 per la prima partita. Il numero di queste carte è pari al vostro limite di mano. Se avete già una certa esperienza, potete valutare di utilizzare anche le carte di livello X, che solitamente sono più complicate e situazionali. Potete portare in uno scenario solo un numero di carte capacità pari al vostro limite di mano, quindi aggiungere carte di livello X alla vostra mano significa rimuovere un pari numero di carte di livello 1. Non preoccupatevi: potete cambiare la vostra selezione a ogni scenario (per ulteriori dettagli sulle carte capacità, vedi p. 34).

H **Carte Modificatore di Attacco Avanzate e Carte Promemoria Talento:** Queste carte, contrassegnate con l'icona della vostra classe, serviranno solo quando il vostro personaggio crescerà in potenza, quindi non verranno utilizzate per ora (per ulteriori dettagli sulle carte modificatore di attacco, vedi p. 25).

Ci sono ancora alcune cose di cui il vostro personaggio avrà bisogno prima di essere pronto:

A **Mazzo dei Modificatori di Attacco Standard:** Sono presenti 6 di questi mazzi da 20 carte nel contenitore interno, contrassegnati individualmente. C'è un mazzo per ogni personaggio (1, 2, 3, 4), un mazzo per gli alleati degli scenari (A), e uno per i mostri (M). Ogni mazzo contiene sei +0, cinque -1, cinque +1, un -2, un +2, un ⚡ e un 2x.

B **Missione Personale:** Pescate due carte dal mazzo delle missioni personali, tenetene una e rimescolate l'altra nel mazzo. Questa carta rappresenta il motivo per cui il vostro personaggio è venuto a Frosthaven. Una volta completata questa missione personale, ritirerete il vostro personaggio e ne sceglierete uno nuovo, sbloccando nuovi elementi della campagna nel farlo. Le missioni personali possono essere segrete o pubbliche: è il gruppo a decidere.

C **Contatore del Personaggio:** Questo contatore viene usato per tenere il conto dei punti ferita e dei punti esperienza del vostro personaggio durante uno scenario.

CUSTODIA GRANDE



Carta di Livello 1 (Alfiere)



Carta di Livello X (Alfiere)



Carte Modificatore di Attacco Avanzate



Carta Promemoria Talento

CONTENITORE INTERNO



Retro della Carta Modificatore di Attacco



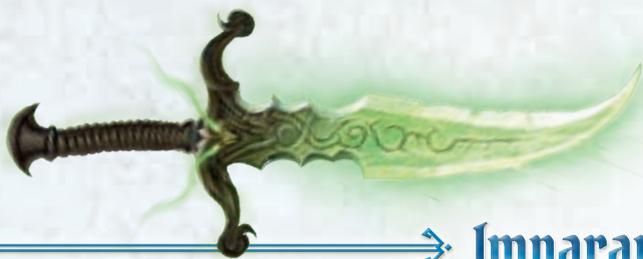
Carta Mostro "Nulla"



Carte Missione Personale



U **Oggetti:** Avete 30 monete d'oro di partenza da spendere in oggetti. Gli oggetti forniscono bonus o capacità extra al vostro personaggio. Potete acquistare qualsiasi oggetto nella riserva degli oggetti disponibili acquistabili (oggetti 120-128). Se possedete *Gloomhaven*, potete anche acquistare qualsiasi oggetto di *Gloomhaven* della lista seguente: oggetti 10, 25, 72, 105, 109 e 116. Una volta finito di acquistare oggetti con le monete d'oro di partenza, le eventuali monete rimanenti che non avete speso andranno perse (per ulteriori dettagli sugli oggetti, vedi p. 35.) Se non siete sicuri di cosa acquistare, ecco alcuni suggerimenti per ogni classe di partenza.



➔ Imparare le Regole ⚡

Una volta creato il vostro personaggio, è il momento di affrontare le regole. Se preferite guardare un video invece di leggere il regolamento, potete trovarne uno qui:

cephalofair.com/frosthaven

Le regole sono suddivise in due sezioni principali: regole per giocare uno scenario e regole per le attività consentite tra uno scenario e l'altro. Per prima cosa, dovrete prendere dimestichezza con le regole degli scenari, anche se è possibile saltare le sezioni seguenti:

- ◆ **Eventi di Strada:** Questi eventi non si verificheranno all'inizio del primo scenario.
- ◆ **Livello dello Scenario:** Questo valore sarà regolato a "1" per i primi scenari.

❄️ Se avete già esperienza con il sistema di *Gloomhaven*, potete sfogliare la sezione "Fase dello Scenario" e leggere solo le parti in blu (come questa), che isolano le regole degli scenari esclusive di *Frosthaven*. Se conoscete solo *Jaws of the Lion*, si raccomanda di leggere l'intero regolamento prima di iniziare.

| Classe | Acquisto Suggestito |
|------------------------------|---|
| Alfiere | Scarpe Alate 124, Scudo Triangolare 128 |
| Ramingo | Amuleto della Vita 120, Scarpe Alate 124 |
| Plasmaossa | Vesti del Custode 122 |
| Viandante della Morte | Stivali della Velocità 125 |
| Lama Fulminea | Armatura di Cuoi 123, Pugnale Avvelenato 127 |
| Geminato | Amuleto della Vita 120, Armatura di Cuoi 123 |

Una volta presa dimestichezza con le regole degli scenari, sentitevi liberi di passare al primo scenario seguendo le istruzioni della sezione "Inizia l'Avventura" a pagina 49. Se non conoscete affatto il sistema di *Gloomhaven*, si consiglia di leggere l'intero regolamento e di iniziare a giocare con lo scenario 0.

Se non siete sicuri sul funzionamento di una regola o dovete trovarla all'interno del regolamento, la sezione "Indice Analitico" a pagina 80 può esservi di aiuto, così come la sezione "Promemoria Importanti" a pagina 76 per le regole che tendono a essere trascurate più comunemente.

Come in tutti i giochi di queste dimensioni e di così ampio respiro, potrebbe accadere che in certi casi le regole non forniscano una risposta definitiva e che più interpretazioni sembrano parimenti applicabili. Ricordate questa regola universale: **Il gruppo dirime le ambiguità**. Prendete semplicemente la decisione che ritenete migliore per risolvere la situazione. E in quei casi in cui avete bisogno di ulteriori chiarimenti, le FAQ ufficiali saranno disponibili su cephalofair.com/frosthaven.

Scoprirete infine che alcune sezioni del regolamento sono vuote. Vi verrà richiesto di riempirle con adesivi che descrivono nuove regole, che troverete man mano che aprirete determinate buste sigillate. Quindi ignoratele per il momento.

Fase dello Scenario

Gli scenari sono missioni autonome, ideate per essere giocate nel corso di una singola sessione. La campagna di *Frosthaven* include numerosi scenari e passerete buona parte del tempo dedicato alla campagna a giocare questi scenari. Il libro degli scenari contiene 138 scenari, ma non li giocherete tutti e non li giocherete in ordine. La storia prevede molte diramazioni e deviazioni.

Ogni Fase dello Scenario è composta da 3 passi diversi:

- 1 Iniziare uno Scenario:** In questo passo, il gruppo prepara tutto quello che serve per lo scenario, inclusi i propri personaggi, i mostri contro cui combatteranno e la mappa su cui si svolgerà lo scontro.
- 2 Giocare uno Scenario:** Questo passo si svolge in una serie di round. A ogni round, tutte le **miniature** sulla mappa, sia quelle dei personaggi che quelle dei mostri, svolgono un turno. Il gruppo giocherà un round dopo l'altro, finché non perde o non completa lo scenario.
- 3 Terminare uno Scenario:** In questo passo, il gruppo risolverà gli effetti del completamento o della sconfitta dello scenario.

❄️ Oltre al libro degli scenari, anche il libro delle sezioni sarà importante per giocare uno scenario. Ogni volta che vedete l'icona del libro delle sezioni , leggete la sezione indicata nel libro delle sezioni. Il numero prima del punto indica il numero di pagina specifico, il numero dopo il punto indica la sezione specifica di quella pagina.



Libro degli Scenari



| | |
|--|---|
| ICONA LIBRO DEGLI SCENARI | 5.3 - Una Città in Fiamme |
| Regole Speciali Tutte le Guardie Cittadine sono alleati per voi e nemici per tutti gli altri tipi di mostro. Le Guardie Cittadine non svolgono turni, ma ottengono invece un  1 innato aggiuntivo (per un totale di  2 al livello 1) e  2, e hanno iniziativa 50 al fine di determinare il focus. | Oltrepassate le porte di corsa e la distruzione diventa ben presto. La città è stata saccheggata, bruciare gli occhi. Le poche strutture ancora restano in piedi sono i |
| Collegamenti alle Sezioni  5.3. | |
| Quando la porta  viene aperta, leggere 5.3. | |
| Disposizione della Mappa |  |

Libro degli Scenari

Libro delle Sezioni

Iniziare uno Scenario

Ogni volta che gioca uno scenario, il gruppo si prepara svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

- 1 Selezionate lo scenario da giocare, aprite il libro degli scenari alla pagina dello scenario corrispondente e tenete il libro delle sezioni a portata di mano. Il gruppo può giocare uno scenario solo se è stato sbloccato e se ne soddisfa i requisiti. Questo include scenari che sono stati completati in precedenza.
- 2 Risolvete un evento di strada se necessario (vedi p. 12).
- 3 Disponete tutte le tessere della mappa di quello scenario come raffigurato nella grafica della disposizione della mappa nella pagina dello scenario.
- 4 Recuperate i materiali (mazzo delle capacità, carta statistiche, pedine e segnalino ordine di iniziativa) per tutti i mostri indicati nella legenda dello scenario. Mescolate i mazzi delle capacità e inserite le carte statistiche nelle tasche statistiche in modo che solo le statistiche rilevanti siano visibili.
- 5 Recuperate tutte le tessere sovrapponibili indicate nella legenda dello scenario.
- 6 Preparate la prima stanza dello scenario come raffigurato nella mappa principale della pagina dello scenario.
- 7 Recuperate e mescolate tutti i mazzi dei modificatori di attacco necessari (mazzi dei personaggi, dei mostri e degli alleati) e recuperate tutte le carte modificatore di attacco aggiuntive (carte ,  e ).
- 8 Leggete gli obiettivi, l'introduzione e le regole speciali dello scenario nella pagina dello scenario.
- 9 **Distribuite 3 obiettivi della battaglia a ogni personaggio. Sceglietene 1 da tenere per ogni personaggio e scartate gli altri (vedi p. 17).**

Adesivo 1

- 11 Collocate il contenitore dei segnalini a portata di mano. ❄️
- 12 Componete il mazzo dei bottini come indicato dalla tabella dei bottini nella pagina dello scenario (vedi p. 16). ❄️

Adesivo 2

Adesivo 3

- 15 Decidete quali oggetti portare per ogni personaggio, scegliendoli dalle loro riserve, e applicate gli eventuali effetti negativi ed effetti di inizio scenario associati a quegli oggetti (vedi p. 35).
- 16 Decidete quali carte capacità portare per ogni personaggio, scegliendole dalla loro riserva e selezionando un numero di carte pari al loro limite di mano, indicato sotto il ritratto della rispettiva plancia personaggio. Le carte selezionate per ogni personaggio formeranno la loro mano di partenza.
- 17 Regolate il contatore rosso dei punti ferita di ogni personaggio al suo valore massimo di punti ferita riportato sotto il suo livello attuale nella tabella in fondo alla sua plancia personaggio. Regolate il contatore blu dei punti esperienza di ogni personaggio a zero.
- 18 Applicare gli eventuali effetti dell'evento di strada e quelli dello scenario.

8
Obiettivo

Lo scenario è completato quando tutti i nemici al suo interno sono morti. Alla fine di quel round, leggete **9.1**.





→ Pagine dello Scenario ←

Ogni voce nel libro degli scenari è essenziale per preparare e giocare quello scenario. Molte pagine dello scenario contengono le informazioni seguenti:

-  Il nome e il numero dello scenario.
-  Le coordinate per la localizzazione dello scenario sulla griglia della mappa (o "FR" se lo scenario si svolge direttamente all'interno di Frosthaven).
-  Gli eventuali requisiti per giocare lo scenario, inclusi gli adesivi della campagna necessari o le icone viaggio speciali che richiedono la miglione edificio corrispondente.
-  La complessità dello scenario, su una scala da 1 a 3. Gli scenari di complessità più elevata generalmente hanno durata superiore e prevedono più regole speciali.
-  Il riferimento geografico in cui è ambientato lo scenario (se previsto).
-  I designer e gli autori dello scenario (solo per gli scenari secondari).
-  L'obiettivo dello scenario. Quando questo obiettivo viene conseguito, lo scenario è completato. Alla fine del round attuale, leggere la sezione specificata nel libro delle sezioni per la conclusione e le ricompense previste.
-  L'introduzione dello scenario.
-  Le eventuali regole speciali dello scenario.
-  Gli eventuali effetti dello scenario da applicare ai personaggi.
-  I collegamenti alle sezioni, che indicheranno quando dovrete consultare il libro delle sezioni per avere informazioni aggiuntive (vedi p. 7). Alcuni elementi importanti, come istruzioni aggiuntive per la preparazione delle stanze, sono indicati in queste sezioni. I collegamenti alle sezioni vanno letti immediatamente, non appena le rispettive condizioni vengono soddisfatte, anche se interrompono una capacità.
-  La configurazione delle tessere della mappa richieste per l'intero scenario, con il contrassegno di ogni singola tessera. Nella maggior parte dei casi, le tessere saranno più numerose di quelle della stanza iniziale. Non consultate la preparazione delle eventuali stanze aggiuntive (descritta nel libro delle sezioni) finché non vi viene richiesto. Le tessere della mappa dell'intero scenario possono tuttavia essere collocate subito.
-  La composizione del mazzo dei bottini (vedi p. 16).
-  La legenda dello scenario, che indica i mostri e le tessere sovrapponibili richiesti per l'intero scenario, anche se non sono subito utilizzati.



1 - FR

Una Città in Fiamme



Frosthaven

Obiettivo

Lo scenario è completato quando tutti i nemici al suo interno sono morti. Alla fine di quel round, leggete **19.1**.

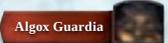
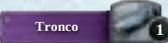
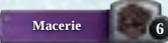
Introduzione

Ad accogliervi per primi sono i rumori: un cozzare metallico soffocato e una voce ululante. È difficile distinguere i dettagli con il vento che vi fischia nelle orecchie, ma riconoscerete quella "musica" ovunque: poco più avanti si sta combattendo.

Ma un combattimento significa che c'è gente, e se c'è gente, la città non può essere lontana. Sentite dell'altro: un grido, lo stridore dell'acciaio sulla pietra, un ringhio profondo e possente.

Vi mettete a correre. Le gambe vi fanno male per la lunga marcia e le spalle sono stanche per l'equipaggiamento che trasportate, ma i rumori ora sono vicini e davanti a voi vedete una luce arancione soffusa che si diffonde nell'aria. Con un ultimo sforzo svoltate l'ultima curva del sentiero e finalmente vedete Frosthaven... avvolta dalle fiamme.

Legenda dello Scenario

| | |
|--|---|
|  3 |  3 |
|  1 |  1 |
|  6 |  6 |
|  2 |  2 |
|  1 |  2 |
|  4 | |

Bottino

-  x6
-  x5
-  x3
-  x3
-  x1
-  x2

Obiettivo

Lo scenario è completato quando tutte e quattro le tessere tesoro dell'obiettivo sono state saccheggiate e tutti i personaggi sono scappati. Alla fine di quel round, leggete **156.3**.

Effetti dello Scenario

Ogni personaggio ottiene .

Introduzione

Speleologia. Al marito di questa donna piace molto dedicarsi alla speleologia. E nelle montagne infestate dai mostri, per di più. Volevate rifiutarvi con incredulità, ma di fronte alle sue lacrime avete accettato la missione.

Obiettivo

Trovate l'ingresso complesso di caverna, poco più di un buco tra le rocce. Scrutate al suo interno, ma non vedete altro che buio. Lanciate un richiamo, ma vi risponde solo l'eco. Alla fine, con un sospiro, mettetevi mano all'attrezzatura da scalatore.

Siete arrivati a circa metà della scalata quando la corda viene scossa da uno strattone e poi cede del tutto. Dopo una breve caduta, atterrate con un tonfo sul gelido pavimento di pietra. Poi la corda vi cade addosso, seguita dal frammento di roccia a cui l'avevate legata. Forse potevate cavarvela con un po' più di grazia.

Vi girate sulla schiena con un gemito, ma il rumore che vi risponde non è un'eco. È il fruscio di una creatura di qualche tipo... una creatura molto grossa. Vi alzate e mettetevi mano alle armi, sforzandovi di pensare a un vago abbozzo di piano per uscire da questa assurda situazione. E dovrete comunque trovare il modo, altrimenti...



8 - 05

Passatempo Letali



Ideato e Scritto da: Man...

Obiettivo

Lo scenario è completato quando tutte e quattro le tessere tesoro dell'obiettivo sono state saccheggiate e tutti i personaggi sono scappati. Alla fine di quel round, leggete **156.3**.

Effetti dello Scenario

Ogni personaggio ottiene .

Introduzione

Speleologia. Al marito di questa donna piace molto dedicarsi alla speleologia. E nelle montagne infestate dai mostri, per di più. Volevate rifiutarvi con incredulità, ma di fronte alle sue lacrime avete accettato la missione.

Obiettivo

Trovate l'ingresso complesso di caverna, poco più di un buco tra le rocce. Scrutate al suo interno, ma non vedete altro che buio. Lanciate un richiamo, ma vi risponde solo l'eco. Alla fine, con un sospiro, mettetevi mano all'attrezzatura da scalatore.

Siete arrivati a circa metà della scalata quando la corda viene scossa da uno strattone e poi cede del tutto. Dopo una breve caduta, atterrate con un tonfo sul gelido pavimento di pietra. Poi la corda vi cade addosso, seguita dal frammento di roccia a cui l'avevate legata. Forse potevate cavarvela con un po' più di grazia.

Vi girate sulla schiena con un gemito, ma il rumore che vi risponde non è un'eco. È il fruscio di una creatura di qualche tipo... una creatura molto grossa. Vi alzate e mettetevi mano alle armi, sforzandovi di pensare a un vago abbozzo di piano per uscire da questa assurda situazione. E dovrete comunque trovare il modo, altrimenti...

Regole Speciali

Tutte le Guardie Cittadine sono alleati per voi e nemici per tutti gli altri tipi di mostro. Le Guardie Cittadine non svolgono turni, ma ottengono invece un **1** innato aggiuntivo (per un totale di **2** al livello 1) e **2**, e hanno iniziativa 50 al fine di determinare il focus.

Collegamenti alle Sezioni

Quando la porta **1** viene aperta, leggete **5.3**.

Disposizione della Mappa



Numero della Pedina



Scritto da: Mathew G. Somers

Regole Speciali

Ogni volta che un qualsiasi personaggio saccheggia una tessera tesoro dell'obiettivo, ogni personaggio recupera immediatamente una delle sue carte capacità perse.

Nessuna miniatura può teletrasportarsi tra le tessere della mappa scollegate. Preparate i mostri in ogni stanza solo una volta, anche se la preparazione viene mostrata più volte.

Collegamenti alle Sezioni

Per facilitare la consultazione, la maggior parte dei collegamenti alle sezioni di questo scenario è elencata di seguito.

Quando un qualsiasi personaggio apre la porta: **1**, leggete **130.1**, **2**, leggete **110.4**, **3**, leggete **4.2**, **4**, leggete **22.4**.

Ogni pagina dello scenario mostra anche una disposizione dettagliata della stanza iniziale dello scenario. Questo di solito include le informazioni seguenti:

- A Esagoni di Partenza:** Ogni personaggio può collocare la sua miniatura (statuina in plastica o pedina) in uno qualsiasi di questi esagoni all'inizio dello scenario. Tuttavia, nessun esagono può mai contenere più di una miniatura.
- B Tessere Sovrapponibili:** Queste tessere esagonali più piccole vanno collocate sopra le tessere della mappa per creare ulteriori elementi della mappa (vedi p. 13).
- C Segnalini Bottino:** Questi segnalini rappresentano oggetti sulla mappa con cui i personaggi possono interagire per ottenere ricompense dal mazzo dei bottini (vedi p. 32).
- D Collocazione dei Mostri:** Questi esagoni contengono delle barre colorate per indicare la collocazione dei mostri in base al rango. La prima barra fa riferimento a una partita con due personaggi, quella centrale a una partita con tre personaggi e quella in basso a una partita con quattro personaggi. Una barra nera significa nessun mostro, quella bianca significa un mostro normale e quella gialla significa un mostro elite. Collocate la pedina di ogni mostro su una base il cui colore corrisponda al suo rango. Tutte le pedine di ogni tipo di mostro sono numerate e dovrebbero essere collocate in modo casuale.
- E Esagoni Rilevanti:** Questi esagoni, contrassegnati da lettere e numeri, sono spiegati nelle regole speciali o nei collegamenti alle sezioni. Se l'icona è verde, collocate il segnalino ausiliario degli scenari corrispondente nell'esagono, mentre se l'icona è grigia, non collocate alcun segnalino.

RANGO DEI MOSTRI

2 Personaggi —|
3 Personaggi —|
4 Personaggi —|

- Nero** → Nessun Mostro
- Bianco** → Mostro Normale
- Giallo** → Mostro Elite

Esempio: Un Algox Sacerdote deve essere aggiunto alla mappa. Con due personaggi dovrete collocare un Algox Sacerdote normale (base bianca). Con tre o quattro personaggi, dovrete invece collocare un Algox Sacerdote elite (base gialla).

► Eventi di Strada

Un evento di strada è una piccola interazione tematica che si svolge nelle terre circostanti a Frosthaven. Il gruppo risolverà un evento di strada all'inizio di ogni scenario, con le eccezioni seguenti:

- ◆ All'inizio dello scenario 0 e dello scenario 1.
- ◆ Quando rigioca uno scenario perso senza prima tornare a Frosthaven.
- ◆ Quando si muove direttamente fino a un nuovo scenario collegato allo scenario precedente (vedi p. 48).
- ◆ Quando gioca uno scenario che si svolge all'interno della città di Frosthaven vera e propria.
- ◆ Quando gioca un qualsiasi scenario in modalità casual (vedi p. 69).

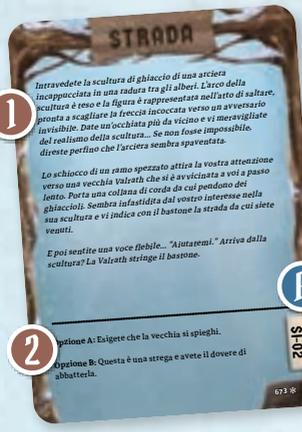


Esistono due mazzi degli eventi di strada: estivo e invernale. Pescate la carta in cima al mazzo degli eventi di strada attivo che corrisponde alla stagione attuale, in base a quanto indicato dal successivo riquadro non contrassegnato sul calendario della campagna (vedi p. 54).

Il gruppo svolgerà i passi seguenti al momento di risolvere una carta evento:

- 1 Leggete il testo tematico sul fronte della carta.
- 2 Scegliete collettivamente una delle opzioni.
- 3 Leggete il testo tematico sul retro della carta per l'esito corrispondente all'opzione scelta, poi risolvete l'effetto scritto in quella sezione. Solo i personaggi che partecipano allo scenario sono influenzati dall'esito. Non leggete nessuna parte del testo corrispondente all'altro esito.
- 4 Rimuovete la carta dal gioco. Se nell'esito compare l'icona , rimettete invece la carta in fondo al mazzo degli eventi di strada corrispondente.

EVENTO DI STRADA



A. Ormi sembra entusiasta e il suo petto muscoloso si gonfia per l'emozione. "Ah, proprio come ai vecchi tempi!"

Giocate il prossimo scenario come se aveste un personaggio in più rispetto a quelli che avrete, oppure, se avete quattro personaggi, aumentate di 1 il livello dello scenario.

All'inizio del prossimo scenario, collocate un segnalibro numerato in un altro segnalibro adatto, se tutti sono stati usati) che rappresenti Ormi in un esagono vuoto adiacente a un qualsiasi personaggio. Ormi possiede 1x2x3 punti ferita e agisce ogni round a iniziativa 30, effettuando $\frac{1}{2} \times 24$. Qualsiasi personaggio può perdere una carta dalla sua mano o due dalla sua pila degli scarti per seguire una singola fonte di danni verso Ormi.

Se lo scenario è completo e Ormi sopravvive: Considerate tutti i punti esperienza bonus e le conversioni in monete d'oro di due livelli più alti (senza contare gli eventuali incrementi dovuti a questa carta).

Se lo scenario è per: Perdete 1 morale e 1 **3** non sopravvivete.

B. La prende sportivamente: "Nessun problema, amici. Ci sarà sempre una battaglia più grande. Mi adatterò fino al nostro prossimo incontro!"

Ormi inizia a fare delle flessioni a una mano sul ciglio della strada.

Nessun effetto. **4** 

Evento di Strada Invernale

Ad alcune opzioni ed esiti sono associati requisiti specifici. Il requisito più comune prevede che almeno un personaggio possieda un tratto specifico  sul fronte della sua plancia personaggio. Altri requisiti potrebbero fare riferimento alle monete d'oro, alle risorse o ad altre statistiche della campagna in vostro possesso, o alla presenza o meno di certi adesivi traguardo sulla scheda campagna (vedi p. 54). Quando viene usato il termine "collettivo", il requisito si riferisce al gruppo intero e può anche includere le eventuali risorse collettive elencate sulla scheda campagna. Se il requisito non è soddisfatto, leggete invece l'esito contrassegnato con "altrimenti".



A ogni evento è anche associato un numero di riferimento . Nel corso della campagna vi sarà richiesto di aggiungere o rimuovere eventi dai vari mazzi degli eventi. Si fa riferimento a questi eventi sempre tramite questo numero, per facilitarne il reperimento. Quando un evento viene aggiunto o rimosso da un mazzo degli eventi, quel mazzo deve poi essere mescolato. Certi eventi mostrano anche un'icona aggiuntiva ( /  / ) per facilitare l'identificazione di un grande numero di carte simultaneamente.



Adesivo 4

► Tessere della Mappa e Muri

❄️ Ogni tessera della mappa è considerata piena di **esagoni vuoti** (ovvero esagoni senza tessere sovrapponibili o miniature).

Questi esagoni attraversabili sono circondati da muri costituiti da esagoni di confine separati da linee di muro.

Le linee di muro non possono essere attraversate e un gruppo di esagoni circondato da muri è considerato una **stanza**. Un esagono è considerato adiacente a un muro se condivide un bordo con una linea di muro. Un esagono non è considerato adiacente a un esagono sull'altro lato di una linea di muro adiacente.

► Tessere Sovrapponibili

Le tessere sovrapponibili si collocano sopra le tessere della mappa per aggiungere ulteriori elementi a uno scenario.

Il tipo di tessera sovrapponibile è definito dal colore del bordo della tessera nella sua raffigurazione sul libro degli scenari, e non necessariamente dall'illustrazione della tessera stessa.

Se la disposizione della mappa dello scenario raffigura una tessera sovrapponibile che copre un esagono di confine di una tessera della mappa, quella tessera sovrapponibile copre anche qualsiasi linea di muro adiacente. La tessera sovrapponibile crea nuove linee di muro tra di essa e qualsiasi esagono di confine senza tessere sovrapponibili adiacente.

❄️ Un esagono senza tessere sovrapponibili (a eccezione dei corridoi e delle piastre a pressione) è considerato **senza tratti**. Un esagono senza miniature è considerato **non occupato**. Un esagono sia senza tratti che non occupato è considerato **vuoto**. I segnalini non sono tessere sovrapponibili.

LINEE DI MURO



Esempio: Una tessera sovrapponibile **A** viene collocata sopra due tessere della mappa, unendo le due stanze per formarne una sola e creando nuove linee di muro.

ILLUSTRAZIONI DELLE TESSERE SOVRAPPONIBILI

Nota: Molte tessere sovrapponibili possono essere utilizzate per tipi diversi di sovrapposizioni. Per esempio, una tessera roccia di neve può essere usata come **A** un ostacolo, **B** un obiettivo o **C** un muro, in base al bordo mostrato nella disposizione della mappa dello scenario e al colore del suo standardo mostrato nella legenda dello scenario. Il tipo di sovrapposizione è determinato dal suo colore e dalla sua icona, e non necessariamente dall'illustrazione sulla tessera o dal suo nome nel libro degli scenari.



PORTE



Una porta separa due stanze. Tutte le porte sono chiuse alla partenza. Quando un personaggio entra in una porta chiusa, gira la tessera porta sul suo lato aperto e rivela la stanza adiacente (vedi p. 44). Le porte chiuse non ostacolano

il normale movimento dei personaggi, ma per gli altri fini funzionano come muri. Nessuna miniatura può entrare in una porta chiusa tramite movimento obbligato (vedi p. 32). Una volta che una porta è stata aperta, è considerata un corridoio per la maggior parte dei fini, ma separa ancora le stanze e non fa parte di nessuna delle due stanze a essa adiacenti. Le illustrazioni delle porte possono variare in base al tipo di ambiente, ma il loro funzionamento rimane esattamente lo stesso.



CORRIDOI



Un corridoio viene collocato sul collegamento tra due tessere della mappa per coprire gli esagoni di confine e creare una singola stanza composta da più tessere della mappa. I corridoi sono considerati esagoni vuoti e **non** sono considerati tessere sovrapponibili al fine di determinare quali altri segnalini o tessere possono essere collocati nello stesso esagono.

PIASTRE A PRESSIONE



L'innescò e tutti gli effetti di una piastra a pressione sono definiti dalle regole speciali dello scenario. I movimenti volante e salto innescano comunque le piastre a pressione. Le piastre a pressione sono considerate esagoni vuoti.

TRAPPOLE



Una trappola scatta quando una qualsiasi miniatura entra nel suo esagono, tranne quando sta volando o saltando (a meno che il movimento del salto non termini sulla trappola). Quando una trappola scatta, applica un effetto

alla miniatura che l'ha fatta scattare e poi viene rimossa dalla mappa. Gli effetti delle trappole sono variegati e sono specificati dalla legenda dello scenario (se fanno parte della preparazione di una stanza) o dalla capacità della miniatura che ha collocato la trappola. Se parte dell'effetto di una trappola è indicato come "danni" nella legenda dello scenario, la trappola infliggerà danni pari a 2 più il livello dello scenario (vedi p. 16).

Quando una trappola viene collocata sulla mappa, i segnalini dei danni e delle condizioni applicati dalla trappola dovranno essere collocati direttamente sopra la tessera trappola, per facilità di consultazione.

TERRENO PERICOLOSO



Se una miniatura entra in un esagono di terreno pericoloso, tranne quando sta volando o saltando (a meno che il movimento del salto non termini sul terreno pericoloso), quella miniatura subisce

danni pari a 1 più un terzo del livello dello scenario, arrotondato per eccesso (vedi p. 16). A differenza delle tessere trappola, le tessere terreno pericoloso non vengono rimosse dopo che il loro effetto è stato applicato; rimangono invece sulla mappa a tempo indeterminato. Le miniature non subiscono danni aggiuntivi quando iniziano un turno su una tessera terreno pericoloso o escono da un esagono terreno pericoloso.

TERRENO DIFFICILE



Una miniatura deve usare 2 punti movimento per entrare in un esagono di terreno difficile, tranne quando sta volando o saltando (anche se il movimento del salto termina sul terreno difficile).

TERRENO GHIACCIATO



Se una qualsiasi miniatura entra in un esagono di terreno ghiacciato, tranne quando si teletrasporta, sta volando o saltando (anche se il movimento del salto termina sul terreno ghiacciato), quella miniatura è obbligata a muoversi di un esagono aggiuntivo, senza spendere un punto movimento, nella stessa direzione del movimento che l'ha fatta entrare nell'esagono. Questo movimento extra non è influenzato dal terreno difficile, ma non si verifica se porterebbe la miniatura a muoversi attraverso una linea di muro o a entrare in un esagono occupato da un'altra miniatura, ostacolo o obiettivo. Se il movimento fa in modo che la miniatura entri in un altro esagono di terreno ghiacciato, l'effetto si innesca di nuovo.

OSTACOLI



Le miniature non possono entrare in un esagono con un ostacolo, tranne quando stanno volando o saltando (a meno che il movimento del salto non termini sull'ostacolo). Gli ostacoli non bloccano la linea di vista (vedi p. 21).

❄️ OBIETTIVI SULLA MAPPA



Gli obiettivi sulla mappa sono collegati agli obiettivi di alcuni scenari e solitamente devono essere distrutti o protetti. In ogni caso, le regole speciali dello scenario assegneranno un valore massimo di punti ferita a ogni obiettivo, in genere basato sul livello dello scenario (vedi p. 16) e sul numero dei personaggi. Gli obiettivi sulla mappa possono essere bersagliati dagli attacchi e subire danni, ma sono immuni a tutte le condizioni e al movimento obbligato. Si considera che gli obiettivi abbiano iniziativa 99 ai fini del focus, a meno che le regole speciali dello scenario non specifichino diversamente, ma non svolgono turni. Gli eventuali danni subiti da un obiettivo vengono indicati collocando segnalini danno direttamente su di esso. Quando i danni totali subiti da un obiettivo sono pari o superiori al suo valore massimo di punti ferita, l'obiettivo è distrutto e la tessera obiettivo sulla mappa viene rimossa dalla mappa. Gli obiettivi sulla mappa sono considerati miniature e gli esagoni in cui si trovano sono considerati occupati. Gli obiettivi sulla mappa non sono considerati ostacoli.

MURI



Come per i muri sul bordo di una tessera della mappa, le miniature non possono attraversare le linee di muro per entrare in un esagono muro in alcun modo, nemmeno quando stanno volando o saltando. Qualsiasi sezione di una tessera della mappa circondata da linee di muro è considerata una stanza separata. ❄️

TESORI



I tesori possono essere saccheggianti dai personaggi (vedi p. 32). Quando un tesoro viene saccheggiato, il suo effetto viene applicato e la tessera tesoro viene rimossa dalla mappa.



Un tesoro obiettivo è correlato al completamento di uno scenario e i suoi effetti sono specificati nelle regole speciali dello scenario. I tesori numerati sono più variegati e i loro effetti sono specificati nell'Indice dei Tesori (vedi p. 78).

- ❖ Se il tesoro fornisce un oggetto, trovate una copia di quell'oggetto nella riserva degli oggetti non disponibili e aggiungetelo alla vostra riserva di oggetti. Potrete poi usarlo normalmente per il resto dello scenario come se lo aveste portato nello scenario, anche se così facendo supererete il limite per quel tipo di oggetto (vedi p. 35). ❄️
- ❖ Se il tesoro fornisce un modello di oggetto, trovate tutte le copie di quell'oggetto nella riserva degli oggetti non disponibili e aggiungetele alla riserva degli oggetti disponibili fabbricabili (vedi p. 58).
- ❖ Se il tesoro fornisce un modello di oggetto casuale, pescate una carta dal mazzo dei modelli di oggetto casuale dopo averlo mescolato e aggiungete quell'oggetto e tutte le altre copie di quell'oggetto (trovate nella riserva degli oggetti non disponibili fabbricabili) nella riserva degli oggetti disponibili fabbricabili (vedi p. 58). **Se non rimangono più carte nel mazzo dei modelli di oggetto casuale, ottenete invece 1 ispirazione (vedi p. 54).** ❄️
- ❖ Se il tesoro sblocca uno scenario casuale, pescate una carta dal mazzo degli scenari casuali, leggete la sezione specificata sulla carta nel libro delle sezioni e poi rimuovete la carta dal gioco. **Se non rimangono più carte nel mazzo degli scenari casuali, ottenete invece 1 ispirazione (vedi p. 54).** ❄️

Quando viene saccheggiato un tesoro numerato, spuntatelo nell'Indice dei Tesori (vedi p. 78) e nel libro degli scenari o nel libro delle sezioni: non potrà essere saccheggiato di nuovo se il gruppo rigiocherà lo scenario.



❄️ ➤ Mazzo dei Bottini

Ogni scenario prevede un mazzo dei bottini personalizzato, composto secondo le indicazioni della sua pagina dello scenario e formato da diversi tipi di carte bottino. Il numero specificato di carte di ogni tipo dovrà essere pescato casualmente dal rispettivo mazzo e mescolato assieme alle altre carte per formare il mazzo dei bottini.



I 4 diversi tipi di bottino sono i seguenti:

- ❖ **Denaro** : 20 carte con un valore da 1 a 3, da convertire in monete d'oro in base al livello dello scenario (vedi sotto).
- ❖ **Risorse Materiale**: 8 carte per ogni tipo di materiale (legname , metallo , pelle) che forniscono un numero variabile di materiale in base al numero dei personaggi nello scenario.
- ❖ **Risorse Vegetale**: 2 carte per ogni tipo di vegetale (rampicafreccia , ascianoce , cappellocadavere , fruttofiamma , pietraradice , nevecardo) che forniscono 1 vegetale ciascuno.
- ❖ **Oggetto Casuale** : 1 carta che fornisce un oggetto casuale (vedi p. 32). Può essere ottenuto solo una volta per pagina dello scenario.

Certi eventi vi permetteranno di aggiungere un adesivo a una carta bottino, che fornirà una risorsa aggiuntiva di quel tipo.

Il denaro e le risorse saccheggiate durante uno scenario non vengono ottenuti fino alla fine dello scenario (vedi p. 47), ma gli oggetti casuali vengono ottenuti immediatamente quando vengono saccheggiati.

➔ Livello dello Scenario ➔

Man mano che i personaggi diventano più potenti aumenta anche il livello dello scenario, per garantire che il gioco rimanga sempre stimolante.

Le statistiche base dei mostri, i danni da trappola e terreno pericoloso, l'ammontare di monete d'oro fornito dalle carte bottino e l'ammontare di punti esperienza bonus per il completamento di uno scenario dipendono tutti dal livello dello scenario giocato. Consultate la tabella per determinare i valori specifici a ogni livello.

Alla difficoltà consigliata, il livello dello scenario è pari al livello medio dei personaggi **diviso 2** (arrotondato per eccesso). Per esempio, se tutti i personaggi sono di livello 2, il livello medio (2) diviso 2 (1) ha come risultato 1, il che significa che lo scenario è ancora di livello 1. Il livello dello scenario potrebbe aumentare solo quando un personaggio raggiunge il livello 3.

Questi calcoli determinano la difficoltà consigliata, ma all'inizio di ogni scenario, il livello dello scenario può essere fissato a un qualsiasi numero da 0 a 7. Ridurre il livello dello scenario può essere utile se il vostro gruppo ha difficoltà, mentre aumentare il livello dello scenario può servire a mantenere il gioco impegnativo man mano che il vostro gruppo diventa più forte.

| Livello dello Scenario | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Livello dei Mostri | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Conversione in Monete d'Oro | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 |
| Danni delle Trappole | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Terreno Pericoloso | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| Punti Esperienza Bonus | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |



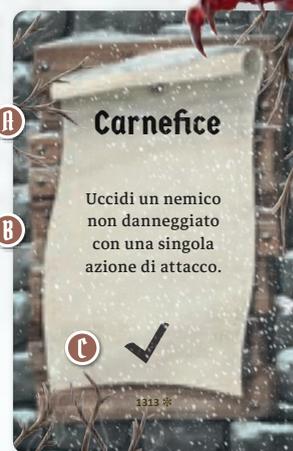
Obiettivi della Battaglia

❄️ Gli obiettivi della battaglia aggiungono a uno scenario una sfida in più che i personaggi dovranno cercare di completare. **All'inizio di ogni scenario, ogni personaggio riceve tre carte obiettivo della battaglia in segreto, ne sceglie una da conservare e scarta le altre a faccia in giù.** I personaggi dovranno tenere segreti i loro obiettivi della battaglia fino alla fine dello scenario.

Se lo scenario viene completato e il personaggio soddisfa i criteri della carta scelta, otterrà il numero di spunte indicato in fondo a quella carta. Per ogni serie da tre spunte, il personaggio otterrà una marcatura talento (vedi p. 63), fino a un massimo di sei marcature talento per 18 spunte. Se lo scenario è perso, il personaggio non riceve niente dal suo obiettivo della battaglia, nemmeno se lo ha conseguito.

Una carta obiettivo della battaglia include:

- A** Titolo tematico.
- B** Dettagli su come conseguire l'obiettivo.
- C** Numero di spunte ottenute dopo avere conseguito l'obiettivo e al contempo aver completato lo scenario.



Fronte della Carta Obiettivo della Battaglia

Adesivo 5

Giocare uno Scenario

Una volta preparato lo scenario, è possibile iniziare a giocarlo. Ogni scenario è suddiviso in una serie di **round**, e ogni round è composto dai passi seguenti:

- 1 Selezionare le Carte
- 2 Determinare l'Ordine di Iniziativa
- 3 Turni dei Personaggi e dei Mostri
- 4 Fine del Round

Prima di svolgere questi passi, applicate gli eventuali effetti di inizio del round previsti dalle regole dello scenario, per esempio la generazione di mostri. Questi effetti possono essere applicati in qualsiasi ordine, ma tutte le generazioni dovrebbero verificarsi contemporaneamente (vedi p. 44).



1. Selezionare le Carte

Dopo avere applicato gli effetti di inizio del round, ogni personaggio seleziona in segreto due carte capacità dalla sua mano e le gioca a faccia in giù davanti a sé. Una delle due carte dovrebbe essere selezionata come carta iniziativa. Il valore di iniziativa al centro di quella carta determinerà la sua posizione nell'ordine di iniziativa (vedi p. 19).

I personaggi non devono mostrare le carte che hanno in mano o fornire informazioni specifiche su nessun **titolo o valore numerico** di quelle carte. Possono tuttavia discutere la strategia e fare dichiarazioni generali sui loro piani per quel round.



Valore di Iniziativa

In alternativa, se un personaggio possiede almeno due carte nella sua pila degli scarti, può invece dichiarare un riposo lungo in questo momento (vedi p. 38). Effettuerà poi il suo riposo lungo a iniziativa 99 come suo intero turno per quel round e non giocherà nessuna carta.

ESEMPI DI COMUNICAZIONE

- "Attacco questo Algox Arciere verso la fine del round."
- "Ho intenzione di muovermi qui e di curarti abbastanza presto, spero prima che i mostri attacchino."
- "Puoi infondere terra nel tuo turno? Io cercherò di agire dopo di te."
- "Devi avere meno di 17 per agire prima di me."
- "Io agisco nel primo quarto del round."
- "Dovrei infliggere 4 danni all'Algox Guardia."
- "Ho bisogno che tu sia lì per Muro Inviolabile."

2. Determinare l'Ordine di Iniziativa

Dopo che ogni personaggio ha selezionato due carte capacità o ha dichiarato un riposo lungo, rivelate le carte selezionate di ogni personaggio che non effettuerà un riposo lungo. Ogni carta iniziativa scelta da un personaggio dovrà essere collocata direttamente sopra l'altra carta, in modo che solo un valore di iniziativa sia visibile. Ora è possibile discutere apertamente di tutte le carte.

Rivelate inoltre una carta capacità dei mostri per ogni serie di mostri di cui compare almeno una miniatura sulla mappa. Ricordate che più **tipi di mostro** (per esempio Imp Neri, Imp delle Foreste o Imp delle Nevi) potrebbero appartenere alla stessa **serie di mostri** (in questo caso gli Imp), nel qual caso useranno tutti lo stesso mazzo delle capacità dei mostri (il mazzo degli Imp, in questo esempio).

Determinate l'ordine di iniziativa confrontando i valori di iniziativa su tutte le carte capacità dei mostri rivelate (visibili nell'angolo in alto a sinistra) e su tutte le carte iniziativa dei personaggi.

❄️ **Prendete i segnalini ordine di iniziativa per tutti i tipi di mostro e i personaggi sulla mappa e disponeteli dall'iniziativa più bassa alla più alta (chi è in alto agirà prima, chi è in basso dopo).** Ogni personaggio che effettua un riposo lungo ha iniziativa 99. Questo stabilisce l'ordine di turno per questo round.

DETERMINARE L'ORDINE DI INIZIATIVA



Alfieri

Ramingo

Plasmaossa



Algox Guardia

1°

2°

3°

4°



Esempio: L'Alfieri agisce per primo con iniziativa 15, seguito dal Ramingo con iniziativa 23, l'Algox Guardia con iniziativa 55 e il Plasmaossa con iniziativa 81.

DIRIMERE LE PARITÀ

Se si verifica una parità di iniziativa tra più personaggi, confrontate i valori di iniziativa delle seconde carte giocate da quei personaggi per dirimere la parità. Se la parità persiste, è il gruppo a decidere l'ordine di quei personaggi.

Se sono presenti più tipi di mostro della stessa serie di mostri, saranno le regole speciali dello scenario a specificare il loro ordine. Se si verifica una parità di iniziativa tra un personaggio e una serie di mostri, il personaggio agisce per primo.

In tutti gli altri casi di parità, è il gruppo a decidere l'ordine.

ORDINE DEI MOSTRI

Quando si arriva alla loro posizione nell'ordine di iniziativa, i mostri elite di un tipo di mostro svolgono i loro turni in ordine crescente di numero di pedina (prima di qualsiasi mostro normale di quel tipo). Poi, i mostri normali di quel tipo svolgono i loro turni in ordine crescente di numero di pedina (vedi p. 40).

EVOCAZIONI DEI PERSONAGGI

Le evocazioni dei personaggi svolgono i loro turni quando si arriva alla posizione del personaggio evocatore nell'ordine di iniziativa, ma immediatamente prima del personaggio. Più evocazioni appartenenti allo stesso personaggio svolgono i loro turni nell'ordine in cui sono state evocate (vedi p. 31).

ALLEATI DELLO SCENARIO

Gli alleati dello scenario dotati di segnalini numerati avranno un valore di iniziativa specificato nelle regole speciali dello scenario. Quando si arriva alla loro posizione nell'ordine di iniziativa, gli alleati dello scenario svolgono i loro turni in ordine crescente di numero di segnalino o pedina (vedi p. 46).



3. Turni dei Personaggi e dei Mostri

Ogni miniatura sulla mappa, sia quelle dei personaggi che quelle dei mostri, ha diritto a un turno in ogni round. Il turno di una miniatura inizia quando la miniatura precedente termina il suo turno e si conclude quando la miniatura successiva inizia il suo. Durante il proprio turno, una miniatura effettua varie azioni e capacità in base alle sue carte capacità rivelate.

Prima di esaminare approfonditamente le specifiche dei turni dei personaggi e dei mostri, è necessario definire vari concetti importanti correlati alle azioni e alle capacità.



↳ Panoramica delle Azioni e delle Capacità ◀

► Azioni

Un'azione è una serie di una o più capacità ed è descritta su una metà di una carta capacità.

I personaggi normalmente effettuano due azioni nel loro turno: l'azione superiore di una delle carte capacità che hanno giocato e l'azione inferiore dell'altra. L'intera metà di una carta capacità è considerata una singola azione.

I mostri effettuano 1 azione nel loro turno. L'intera carta capacità di un mostro è considerata una singola azione.

Ci si può riferire a un'azione tramite una qualsiasi delle sue capacità. Per esempio, se un'azione contiene una capacità "👉 2" e una capacità "👑 2" può essere definita sia come un'azione di movimento che come un'azione di saccheggio.

► Capacità

Una capacità è un qualsiasi raggruppamento di testo e/o icone, spesso presente su una carta capacità, che una miniatura può effettuare per interagire con la mappa, se stessa o altre miniature.



Se un'azione consiste in più capacità, tali capacità saranno separate l'una dall'altra da una linea di separazione. Le capacità in un'azione vengono sempre effettuate nell'ordine in cui sono scritte. Le miniature non possono effettuare nuove capacità mentre risolvono una capacità diversa, a eccezione delle capacità delle carte modificatore di attacco.

Le capacità dei personaggi possono essere saltate, a meno che non siano obbligatorie (vedi p. 37).



Azione Superiore

Azione Inferiore

Azione del Mostro



Capacità
Linea di Separazione
Capacità
Capacità

Concetti Importanti sulle Capacità

> Linea di Vista

Quando una miniatura o un esagono sono bersagliati da una qualsiasi capacità, la miniatura che agisce deve avere una **linea di vista** sgombra fino al bersaglio per poter effettuare la capacità. La linea di vista viene stabilita se è possibile tracciare una linea da una qualsiasi parte dell'esagono della miniatura che agisce a una qualsiasi parte dell'esagono bersaglio senza toccare una linea di muro. Solo i muri e le porte chiuse bloccano la linea di vista. Le capacità non bersaglianti non sono influenzate dalla linea di vista. Se una capacità permette a una miniatura di effettuarla come se stesse occupando un esagono diverso, la linea di vista sarà tracciata da quell'esagono.



> Bersagli

Le capacità accompagnate da "**Bersagli X**" consentono alla miniatura che agisce di bersagliare fino a X miniature diverse entro la gittata della capacità. Le restrizioni sul bersaglio e di gittata, nonché gli effetti aggiuntivi della capacità, si applicano a tutti i bersagli. Non è possibile bersagliare la stessa miniatura più volte con la stessa capacità, a meno che non sia specificato diversamente.

Se per una capacità bersagliante non viene specificato un numero di bersagli, il valore di bersaglio è 1, il che significa che la capacità bersaglia solo una singola miniatura. Per esempio, se un effetto recita "+1 (1)", conferirà "(2)" a una capacità senza un valore di bersaglio specificato.



Attacco (p. 25), condizioni (p. 28), cura (p. 29), movimento obbligato (p. 32), comandare miniature (p. 33) e manipolare tessere (p. 33) sono le uniche capacità bersaglianti. Le capacità bersaglianti non possono essere effettuate se non c'è nessun bersaglio valido.

> Alleati, Nemici e Se Stessi

I personaggi sono alleati degli altri personaggi, i mostri sono alleati degli altri mostri e i personaggi e i mostri sono nemici gli uni degli altri. **Le miniature non sono alleate di loro stesse.**

In generale, le capacità negative possono bersagliare solo i nemici e le capacità positive possono bersagliare solo gli alleati o la stessa miniatura che agisce. Alcune capacità prevedono informazioni specifiche sul determinare i bersagli che contraddicono questa regola. Una capacità che specifica che i suoi bersagli sono "tutti" segue queste restrizioni, mentre una capacità che specifica che i suoi bersagli sono "tutte le miniature", bersaglia sia gli alleati che i nemici.

Se una capacità specifica che il suo bersaglio è "se stesso", l'effetto può essere applicato solo alla miniatura che agisce.

> Gittata



La maggior parte delle capacità bersaglia una miniatura, e un valore di gittata aggiunto a una capacità determina a che distanza può trovarsi quella miniatura. "**Gittata X**" significa che la miniatura che agisce può bersagliare qualsiasi miniatura entro X esagoni, inclusa la miniatura che agisce, quando è consentito. **La gittata non può essere conteggiata attraverso i muri** ma può essere conteggiata attraverso gli ostacoli, le miniature o qualsiasi altra cosa. Due esagoni che condividono un muro ma sono ancora collegati da una linea di vista (per esempio attraverso una porta aperta) sono considerati a gittata 2 l'uno dall'altro.

Le capacità non di attacco senza un valore di gittata specificato possono bersagliare le miniature a qualsiasi gittata. Una capacità con un valore di gittata specificato nella sezione evidenziata alla sua destra è considerata una capacità a distanza. **Le miniature considerano l'esagono che occupano come adiacente al fine di determinare i bersagli.**



► Area di Effetto

Le capacità con un'area di effetto consentono alla miniatura che agisce di bersagliare diverse miniature in più esagoni contemporaneamente. È consentito ruotare e capovolgere l'area di effetto raffigurata.

Il grigio indica l'esagono occupato dalla miniatura che agisce. Un qualsiasi attacco con un'area di effetto che include un esagono grigio è sempre considerato un attacco in mischia (vedi p. 25).

Il blu indica un esagono che deve essere occupato da un alleato. Se questo non si verifica, la capacità non può essere effettuata. L'alleato non è bersagliato dalla capacità.

Il rosso indica gli esagoni in cui le miniature possono essere bersagliate. Solo 1 esagono rosso deve trovarsi entro la gittata della capacità. Questo esagono iniziale può non contenere una miniatura, ma non deve trovarsi all'interno di linee di muro, sebbene gli altri esagoni rossi possano esserlo. Solo le miniature entro linea di vista possono essere bersagliate. Gli alleati negli esagoni rossi non sono bersagliati dalle capacità negative e i nemici negli esagoni rossi non sono bersagliati dalle capacità positive, a meno che non sia specificato diversamente.

Gli esagoni vuoti sono usati per indicare gli spazi tra altri tipi di esagoni.

Se una capacità con un'area di effetto ottiene "+1 ", è possibile bersagliare 1 miniatura aggiuntiva entro la gittata della capacità, ma al di fuori dell'area di effetto.

AREA DI EFFETTO

Esempio: L'Alfiere effettua l'azione superiore di Coraggio Risoluto. Un alleato, la Lama Fulminea **B**, si trova nell'esagono richiesto. L'Algox Guardia **1** e l'obiettivo **2** si trovano entrambi nell'area di effetto della capacità.

► Effetti Aggiunti

Gli effetti aggiunti sono assegnati a una capacità e la modificano in qualche modo. Gli effetti aggiunti più comuni, come " X", " X", o le condizioni, sono solitamente elencati in una sezione evidenziata a destra della capacità. Tutti gli effetti condizionali (vale a dire quelli dipendenti dal consumo di un elemento, vedi p. 23, o dal pagamento di qualche altro costo) sono elencati sotto la capacità, in una sezione evidenziata con un bordo a linea tratteggiata.



Gli effetti aggiunti possono essere saltati, ma il personaggio deve scegliere di farlo prima di pescare una carta modificatore di attacco. Anche gli effetti condizionali possono essere saltati; il personaggio non è obbligato a pagarne il costo e, anche se lo fa, può comunque scegliere di non applicare l'effetto. Nel caso di un effetto saltabile assegnato a una capacità di attacco multi-bersaglio, il personaggio può saltare l'effetto decidendo per ogni attacco, ma in ogni caso deve sempre scegliere prima di pescare una carta modificatore di attacco, a meno che non sia specificato diversamente.

Altri effetti aggiunti più complessi possono essere scritti sotto la capacità, ma non tutto il testo situato sotto una capacità è un effetto aggiunto. Qualsiasi testo che definisca le regole per effettuare una capacità (per esempio una restrizione di bersaglio) è una parte intrinseca della capacità, non un effetto aggiunto, e non può essere saltato.



► Inneschi Condizionali

Alcune capacità o effetti possono verificarsi solo se accade qualcosa prima. Questi effetti condizionali sono strutturati come "Applica l'effetto A per applicare l'effetto B". L'effetto A deve essere applicato affinché l'effetto B possa essere applicato. Se l'effetto A non può essere applicato, nemmeno l'effetto B può essere applicato.

► Elementi

Ad alcune azioni è associata un'affinità elementale (fuoco, ghiaccio, aria, terra, luce o oscurità). Se su un'azione è raffigurata un'infusione elementale, quando la miniatura che agisce effettua una qualsiasi parte di quell'azione, deve infondere quell'elemento **alla fine del suo turno**. Per infondere un elemento, muovete il suo segnalino sulla colonna forte della plancia degli elementi. Una miniatura non può infondere un elemento in questo modo a meno che non effettui almeno una delle capacità di quell'azione.



Alla fine di ogni round, tutti gli elementi infusi si indeboliscono, spostandosi di una colonna verso il lato sinistro della plancia degli elementi, passando da forte a debole o da debole a inerte.

Gli elementi infusi possono essere consumati per aggiungere effetti ad alcune capacità o, in certi casi, per effettuare nuove capacità. Questo è rappresentato da un'icona elemento contrassegnata con una **X** e seguita dall'effetto aggiunto. Se quell'elemento è forte o debole, può essere consumato. Dato che le infusioni non si verificano fino alla fine del turno, qualsiasi elemento da consumare deve essere già forte o debole all'inizio del turno, prima di qualsiasi infusione. Per consumare un elemento, spostate il suo segnalino sulla colonna inerte della plancia degli elementi.

Se una capacità raffigura più consumi elementali separati, la miniatura che agisce sceglie quali attivare. Se un singolo consumo elementale raffigura più elementi, tutti quegli elementi devono essere consumati per attivarlo. Lo stesso elemento non può essere consumato più volte in un singolo turno. **Se un'azione raffigura consumi elementali nell'angolo in alto a sinistra, tutti quegli elementi devono essere consumati per effettuare una qualsiasi parte dell'azione.**



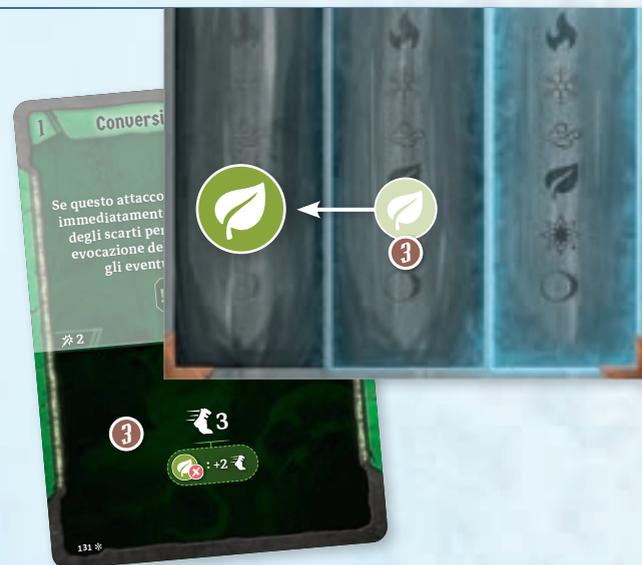
Jolly



Misto

L'icona jolly rappresenta uno qualsiasi dei sei elementi (ma non tutti). Un'icona elemento misto, che raffigura due elementi all'interno dello stesso bordo, rappresenta uno di quei due elementi (ma non tutti e due). Quando un elemento jolly o misto viene infuso, la miniatura che agisce sceglie quale di quegli elementi infondere alla fine del suo turno.

INFUSIONE E CONSUMO ELEMENTALE



Esempio: 1 Il Plasmaossa effettua l'azione superiore di Volontà Marcescente che infonde la terra alla fine del suo turno, spostandola da inerte a forte. 2 La terra si indebolisce alla fine del round, spostandosi da forte a debole. 3 Nel round successivo, il Plasmaossa effettua l'azione inferiore di Conversione Maligna e consuma la terra, spostandola da debole a inerte, per ottenere +2 punti movimento.

Capacità

► Movimento



“**Movimento X**” è una capacità che fornisce X punti movimento a una miniatura. Quella miniatura può quindi spendere quei punti movimento per muoversi di un esagono per ogni punto movimento. Le miniature possono muoversi attraverso gli alleati, ma non possono muoversi attraverso i nemici, gli ostacoli, gli obiettivi o i muri. Le trappole e gli altri effetti degli esagoni si innescano quando una miniatura entra in quegli esagoni. Una miniatura deve sempre terminare il suo movimento in un esagono non occupato. **Una miniatura deve entrare almeno in un esagono per essere considerata come se avesse eseguito una capacità di movimento.** Tutti i punti movimento non spesi vanno persi alla fine della capacità di movimento.



SALTO



“**Salto**” è un effetto aggiunto di una capacità di movimento. Saltare consente a una miniatura di ignorare tutti i nemici, gli ostacoli, gli obiettivi, le trappole e il terreno pericoloso, tranne che per l'ultimo esagono. **Il terreno difficile e il terreno ghiacciato vengono ignorati completamente quando si salta.** Una miniatura non può saltare attraverso i muri.

VOLANTE



“**Volante**” è un bonus attivo (vedi p. 30). Consente a una miniatura di ignorare completamente tutti i nemici, gli ostacoli, gli obiettivi, le trappole e il terreno sovrapposto, anche nell'ultimo esagono. Tuttavia, una miniatura volante non può comunque terminare il suo movimento in un esagono occupato da un'altra miniatura (e viceversa). Se una miniatura volante occupa un esagono con una trappola con immobilizzare o stordire (vedi p. 29), viene considerata come un ostacolo dalle altre miniature nel momento di determinare il movimento.

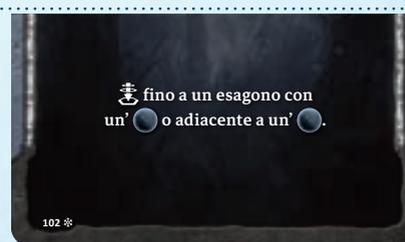
Se una miniatura perde volante, trattatela come se entrasse nel suo esagono attuale con un movimento normale. In questi casi, se la miniatura occupa attualmente un esagono con un ostacolo, si muove invece nell'esagono non occupato più vicino senza un ostacolo, innescando gli eventuali effetti di quell'esagono.

► Teletrasporto



“**Teletrasporto X**” è una capacità che trasporta una miniatura fino a un qualsiasi luogo entro X esagoni dal suo esagono attuale, senza tenere conto del suo percorso attraverso tutti gli esagoni intermedi. Una capacità di teletrasporto non è considerata una capacità di movimento e teletrasportarsi non è considerato un movimento. Il teletrasporto non è influenzato da niente, nemmeno dai muri che si trovano negli esagoni intermedi. Una miniatura può teletrasportarsi solo fino a un esagono valido e qualsiasi effetto di entrata in quell'esagono si innesca normalmente, a meno che non sia specificato diversamente. Una miniatura non può teletrasportarsi in una stanza non rivelata, ma può teletrasportarsi in un esagono con una porta chiusa, aprendola di conseguenza.

TELETRASPORTO



Esempio: Il Viandante della Morte (R) effettua l'azione inferiore di Spiriti Vigorosi, che gli consente di teletrasportarsi. Sceglie un esagono non occupato adiacente al suo segnalino ombra (B), come richiesto dal requisito della capacità.

► Attacco



“Attacco X” è una capacità bersagliante negativa che consente a una miniatura di infliggere un ammontare base di X danni a un nemico entro la gittata specificata.

❄️ Un attacco senza un valore di gittata specificato è considerato un attacco in mischia con gittata 1, in grado di bersagliare solo i nemici adiacenti, a meno che non sia specificato diversamente. Per esempio, se un effetto fornisce “+Y ↗” a un attacco, darà “↗ 1+Y” all’attacco senza un valore di gittata specificato e lo trasformerà in un attacco a distanza.

Un **attacco** è un singolo attacco effettuato contro un bersaglio, una **capacità di attacco** è una capacità che consiste in uno o più attacchi separati e un’**azione di attacco** è una qualsiasi azione che contiene almeno una capacità di attacco.

ORDINE DI MODIFICA DELL’ATTACCO

Quando si effettua un attacco, il valore base di attacco scritto sulla carta può essere modificato in quattro modi diversi nell’ordine seguente:

- 1 Si applicano tutti i bonus e le penalità di attacco applicabili, come gli effetti “± ✖”. In caso di più bonus o penalità, il gruppo sceglie l’ordine in cui applicarli.
- 2 Si pesca e si applica una carta modificatore di attacco dal mazzo dell’attaccante.
- 3 Si applica il bonus di scudo del bersaglio (vedi p. 31).
- 4 Si applicano interdizione e fragile (vedi pp. 28 e 29). Se il bersaglio possiede entrambe le condizioni, esse si negano a vicenda e vengono rimosse.



Una volta che tutte le modifiche sono state applicate, il bersaglio subisce l’ammontare risultante di danni. Se il bersaglio possiede capacità o effetti che possono negare una fonte di danni, tra cui la possibilità di perdere carte per negare danni (vedi p. 38), può applicarli ora.

Questi passi vengono ripetuti per ogni bersaglio individuale della capacità di attacco, il che significa che è possibile che bersagli diversi subiscano quantità di danni diverse dalla stessa capacità di attacco.

CARTE MODIFICATORE DI ATTACCO

Ogni volta che una capacità di attacco viene effettuata, si pesca una carta modificatore di attacco separata per ogni bersaglio individuale della capacità di attacco. Il modificatore mostrato sulla carta si applica poi all’attacco e ha la possibilità di ridurre o aumentare il suo valore. Una volta che gli effetti di una carta modificatore di attacco sono stati applicati, quella carta viene collocata nella rispettiva pila degli scarti.

Le carte modificatore di attacco si pescano solo per gli attacchi. Non si usano per nessun altro tipo di effetto che infligge danni.

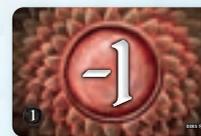
Ogni personaggio ha un suo mazzo, mentre tutti i mostri condividono lo stesso mazzo. Se uno scenario include degli alleati dello scenario, tutti quegli alleati useranno il mazzo degli alleati separato. I personaggi, i mostri e gli alleati partono con un mazzo standard di sei +0, cinque -1, cinque +1, un -2, un +2, un ⚡ e un 2x, ma i personaggi possono personalizzare i loro mazzi col passare del tempo tramite i talenti (vedi p. 63) e includere effetti diversificati.



MAZZO DEI MODIFICATORI DI ATTACCO STANDARD



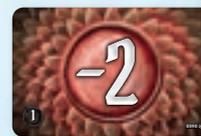
x6



x5



x5



x1



x1



x1



x1



Una carta modificatore di attacco può contenere gli elementi seguenti:

- A** **Valore del Modificatore:** Questo valore modifica il valore di attacco. Il modificatore  riduce il valore di attacco finale a zero. Il modificatore  raddoppia il valore di attacco attuale.
- B** **Effetti Aggiunti:** Alcuni modificatori includono infusioni elementali (vedi p. 23), condizioni (vedi p. 28) o altri effetti aggiunti. Quando si attivano, questi effetti aggiunti funzionano esattamente come se fossero scritti sulla capacità di attacco.
- C** **Icona Catena:** Quando si pesca un modificatore a catena , l'attaccante pesca ulteriori modificatori, uno alla volta, finché non pesca un modificatore che non sia a catena. I modificatori pescati possono poi essere applicati in qualsiasi ordine.
- D** **Bordo Benedizione / Maledizione:** Le carte benedizione e maledizione vengono rimesse nella riserva una volta risolte, anziché essere collocate nella pila degli scarti. Ogni carta maledizione mostra un'icona  o  per indicare se viene usata nei mazzi dei personaggi e degli alleati o nel mazzo dei mostri.
- E** **Icona Mescolare:** Alla fine del round in cui è stato pescato un modificatore con l'icona mescolare , la pila degli scarti viene rimescolata nel mazzo. Il mazzo va mescolato immediatamente se è vuoto qualora sia necessario pescare un modificatore.
- F** **Icona Suddivisione:** Tutti i modificatori standard possiedono un'icona , , , ,  o  per facilitarne la suddivisione. Tutti i modificatori aggiunti al mazzo di un personaggio attraverso i talenti (vedi p. 63) possiedono la loro icona classe. Tutti i modificatori aggiunti a un mazzo da un altro effetto possiedono l'icona .

EFFETTI DI ATTACCO

Un effetto di attacco è un effetto assegnato a un attacco. Questi effetti vengono applicati durante la risoluzione dei danni o dopo che l'attacco è stato risolto. Se applicato dopo la risoluzione dell'attacco, l'effetto di attacco viene comunque applicato, anche se l'attacco non infligge danni (anche a causa di una carta ).

L'attaccante deve scegliere se applicare gli eventuali effetti di attacco prima di pescare una carta modificatore di attacco. Tutti gli effetti di attacco tranne "+X " si applicano prima di eventuali bonus di ritorzione (vedi p. 31). L'effetto "+X " consente all'attaccante di effettuare attacchi aggiuntivi e ogni attacco deve essere risolto completamente prima di poterne effettuare un altro.

Tempistiche degli Effetti di Attacco

| | |
|--|---|
| +X Attacco (pagina 25) | <i>durante la risoluzione dei danni (deve essere applicato)</i> |
| Perforare (pagina 27) | <i>durante la risoluzione dei danni</i> |
| +X Bersagli (pagina 21) | <i>dopo che l'attacco è stato risolto</i> |
| Condizioni (pagina 28) | <i>dopo che l'attacco è stato risolto</i> |
| Movimento Obbligato (pagina 32) | <i>dopo che l'attacco è stato risolto</i> |
| Altri Effetti Aggiunti (scritti sotto l'attacco) | <i>dopo che l'attacco è stato risolto</i> |
| Infusioni Elementali (pagina 23) | <i>alla fine del turno</i> |

Alcuni attacchi possiedono delle capacità (per esempio capacità di cura) che non sono effetti di attacco ma sono comunque assegnate all'attacco. Queste capacità vengono effettuate dopo che l'attacco è stato completamente risolto (dopo anche gli eventuali bonus di ritorzione).

Alcuni modificatori hanno effetti aggiunti, oltre a modificare il valore di attacco, e **un personaggio attaccante può sempre scegliere** se applicare quegli effetti dopo che il modificatore è stato pescato. **Se un'altra miniatura utilizza il mazzo di un personaggio, il personaggio controlla gli effetti aggiunti del modificatore, anche se è la miniatura attaccante ad applicarli.**

I modificatori che influenzano le risorse specifiche della classe di un personaggio (per esempio i segnalini Tempo della Lama Fulminea) o le capacità (per esempio i segnalini slot uso del Ramingo) vengono sempre applicati a quel personaggio, a prescindere da chi pesca il modificatore.

ELEMENTI DI UNA CARTA MODIFICATORE DI ATTACCO



VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Alcuni effetti possono fare in modo che un attacco ottenga vantaggio o svantaggio. Un attaccante con **vantaggio** pesca due modificatori e ne usa uno. **Un mostro usa sempre il migliore, ma un personaggio può scegliere quale usare.** Un attaccante con **svantaggio** pesca due modificatori e usa sempre il peggiore.



Se la prima carta pescata con vantaggio o svantaggio è un modificatore a catena , l'attaccante pesca ulteriori modificatori, uno alla volta, finché non pesca una carta non a catena. **Poi pesca un altro modificatore e ignora l'eventuale icona a catena su di esso.**

Si confrontano il primo modificatore non a catena e quello successivo. Se l'attacco possiede vantaggio, l'attaccante usa tutti i modificatori a catena iniziali e quello che preferisce tra gli ultimi due modificatori pescati. Se l'attacco possiede svantaggio, l'attaccante ignora tutti i modificatori a catena iniziali e usa il peggiore tra gli ultimi due modificatori pescati.

Se la prima carta pescata con vantaggio o svantaggio non è un modificatore a catena ma la seconda lo è, l'icona a catena sul secondo modificatore viene comunque ignorata.

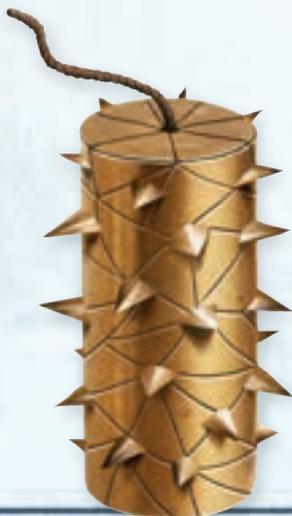
Quando non è chiaro quale modificatore sia il peggiore, l'attaccante deve usare quello pescato prima. L'ambiguità si verifica quando si confrontano gli effetti non numerici di alcuni modificatori (per esempio le infusioni elementali o le condizioni negative). Gli effetti non numerici sono considerati dotati di un valore positivo ma indeterminato.

Un attacco non può ottenere più istanze di vantaggio o svantaggio. Se un attacco possiede sia vantaggio che svantaggio, è considerato privo di entrambi.

Qualsiasi attacco a distanza a un nemico adiacente ottiene automaticamente svantaggio.

PERFORARE

 "Perforare X" è un effetto aggiunto che riduce il bonus di scudo del bersaglio (vedi p. 31) di X. Più effetti " X" possono sommarsi tra loro. Per esempio, se un attacco con " 2" ottiene " 3", l'effetto ridurrà il bonus di scudo del bersaglio di 5 per quell'attacco.



VANTAGGIO E SVANTAGGIO



Esempio 1: L'attacco possiede vantaggio, quindi si pescano e si confrontano due modificatori, poi si usa il modificatore +1.



Esempio 2: L'attacco possiede vantaggio e il primo modificatore pescato ha un'icona catena, quindi si pesca un secondo modificatore senza un'icona catena, seguito da un terzo modificatore finale. Si usano il modificatore a catena iniziale e il modificatore +1.



Esempio 3: L'attacco possiede svantaggio, quindi si pescano e si confrontano due modificatori, poi si usa il modificatore -1.



Esempio 4: L'attacco possiede svantaggio e i primi due modificatori pescati hanno icone catena, quindi si pesca un terzo modificatore senza un'icona a catena, seguito da un quarto e ultimo modificatore. I modificatori a catena iniziali vengono ignorati e si usa il modificatore +0.

► Condizioni

Una capacità di condizione è una capacità bersagliante che può essere positiva o negativa, in base alla condizione specificata, e che fa in modo che il suo bersaglio ottenga quella condizione.

Quando un mostro ottiene una condizione (a eccezione di benedizione o maledizione), collocate il segnalino corrispondente sulla sua tasca statistiche, nella sezione corrispondente al numero della sua pedina. Quando un personaggio ottiene una condizione (a eccezione di benedizione o maledizione), collocate il segnalino corrispondente sulla sua plancia personaggio.

❄️ **I segnalini benedizione e maledizione si usano solo per tenere traccia degli effetti delle trappole (vedi p. 14).** Una volta ottenuta, una condizione rimane finché i requisiti per la sua rimozione non vengono soddisfatti. Né le condizioni positive né quelle negative possono essere rimosse volontariamente. Una miniatura non può avere più istanze della stessa condizione; tuttavia, se una miniatura ottiene una condizione che già possiede, la durata dell'effetto si azzerà e riparte.

Se durante il suo turno una miniatura ottiene una condizione che viene rimossa "alla fine del turno successivo della miniatura", la condizione ha effetto immediatamente e si applica fino alla fine del turno successivo della miniatura. Le condizioni che vengono rimosse alla fine del turno di una miniatura vengono rimosse solo dopo che tutti gli altri effetti di fine turno sono stati risolti.

Un effetto di condizione può anche essere aggiunto ad altre capacità come effetto aggiunto, nel qual caso tutti i bersagli di quella capacità ottengono quella condizione dopo che il suo effetto principale è stato risolto. Se la capacità è un attacco, il bersaglio ottiene la condizione anche se l'attacco non ha inflitto danni, ma non ottiene la condizione se l'attacco lo uccide o lo rende sfinito, o se è immune.

CONDIZIONI POSITIVE



❄️ **Rigenerazione:** La miniatura effettua "Cura 1, se stesso" (vedi p. 29) all'inizio di ogni suo turno, anche se è stordita. Questa condizione viene rimossa quando la miniatura subisce danni. Se una miniatura possiede sia rigenerazione che ferita (vedi p. 29), l'effetto di rigenerazione viene applicato per primo, rimuovendo ferita prima che abbia effetto.



❄️ **Interdizione:** La prossima volta che la miniatura sta per subire danni da una qualsiasi fonte, subisce invece metà di quell'ammontare di danni (arrotondati per difetto), poi la condizione interdizione viene rimossa. Se una miniatura che subisce danni possiede sia interdizione che fragile (vedi p. 29), le due condizioni si negano a vicenda e vengono rimosse.



❄️ **Invisibile:** La miniatura non può essere focalizzata o bersagliata, sebbene le capacità non bersaglianti non vengono influenzate. La miniatura e i suoi alleati possono comunque interagire tra loro. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura. **I nemici considerano le miniature invisibili come se non ci fossero; possono muoversi attraverso le miniature invisibili, ma non possono comunque terminare il loro movimento nel loro stesso esagono.**



Rinforzo: La miniatura ottiene vantaggio a tutti i suoi attacchi. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.



Benedizione: La miniatura deve mescolare una carta benedizione nel suo mazzo dei modificatori di attacco. Se la miniatura non utilizza un mazzo dei modificatori di attacco, benedizione non ha alcun effetto. Quando si pesca una carta benedizione, essa funge da modificatore **2x** e viene rimessa nella riserva una volta risolta, anziché essere collocata nella pila degli scarti. Sono presenti 10 carte benedizione che possono essere aggiunte a qualsiasi mazzo. Se non ci sono carte benedizione disponibili, benedizione non ha alcun effetto.



Carta Benedizione

CONDIZIONI NEGATIVE



Ferita: La miniatura subisce 1 danno all'inizio di ogni suo turno. Questa condizione viene rimossa quando la miniatura viene curata.



Fragile: La prossima volta che la miniatura sta per subire danni da una qualsiasi fonte, subisce invece il doppio di quell'ammontare danni, poi la condizione fragile viene rimossa. Questa condizione viene anche rimossa se la miniatura viene curata.



Anatema: La miniatura subisce 10 danni alla fine del suo turno successivo, poi anatema viene rimosso. Anatema viene rimosso anche se la miniatura viene curata.



Veleno: Tutti gli attacchi che bersagliano la miniatura ottengono "+1" (icona di una stella con un punto). Questa condizione viene rimossa quando la miniatura viene curata, ma a differenza di ferita/fragile/anatema, veleno impedisce alla cura di aumentare il valore attuale di punti ferita della miniatura.



Immobilizzare: La miniatura non può effettuare nessuna capacità di movimento. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.



Disarmare: La miniatura non può effettuare nessuna capacità di attacco. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.



Compromettere: La condizione compromettere può essere ottenuta solo dai personaggi. Il personaggio non può utilizzare o innescare nessun oggetto, ma i bonus ottenuti dagli oggetti in precedenza restano attivi. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo del personaggio.



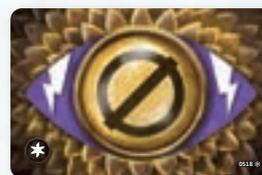
Stordire: La miniatura non può effettuare nessuna capacità, né utilizzare o innescare nessun oggetto, ma i bonus ottenuti in precedenza sono ancora attivi. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura. All'inizio del round, i personaggi storditi devono comunque selezionare due carte da giocare (o dichiarare un riposo lungo), ma le carte verranno scartate senza effetto se stordire non viene rimosso in altri modi prima della fine del loro turno. Il riposo lungo funziona normalmente per i personaggi storditi.



Confondere: La miniatura ottiene svantaggio a tutti i suoi attacchi. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.



Maledizione: La miniatura deve mescolare 1 carta maledizione nel suo mazzo dei modificatori di attacco. Se la miniatura non utilizza un mazzo dei modificatori di attacco, maledizione non ha alcun effetto. Quando viene pescata una carta maledizione, essa funge da modificatore (icona di un cerchio con una diagonale) e viene rimessa nella riserva una volta risolta, anziché essere collocata nella pila degli scarti. Sono presenti 10 carte maledizione con l'icona (icona di una stella con un punto), che possono essere aggiunte solo ai mazzi dei personaggi e degli alleati, e 10 carte maledizione con l'icona (icona di un m), che possono essere aggiunte solo al mazzo dei mostri. Se non ci sono carte maledizione disponibili, maledizione non ha alcun effetto. L'immunità alle maledizioni impedisce a una miniatura di aggiungere una carta maledizione al proprio mazzo, ma non impedisce a una carta maledizione pescata di avere effetto.



Carta Maledizione

► Cura



"Cura X" è una capacità bersagliante positiva che consente al bersaglio di curare un ammontare X di danni, incrementando il suo valore attuale di punti ferita. I personaggi curano i danni ruotando il loro contatore rosso. I mostri curano i danni rimuovendo i segnalini danno dalla loro sezione della tasca statistiche. Il valore attuale di punti ferita di una miniatura non può mai superare il suo valore massimo di punti ferita, anche se è comunque permesso curare una miniatura che si trova già al suo valore massimo di punti ferita.

Gli effetti di cura dalle carte modificatore di attacco funzionano esattamente come le capacità di cura. Se si pescano più modificatori con effetti di cura, sono considerati una singola capacità di cura.

Una singola cura può rimuovere qualsiasi combinazione di ferita, fragile, anatema e veleno da una miniatura. Tuttavia, se veleno è presente, l'incremento di punti ferita viene prevenuto.



► Bonus Attivi

Una capacità di bonus attivo è una qualsiasi capacità che fornisce un bonus attivo a una miniatura o ai suoi alleati. Quando un personaggio effettua una capacità di bonus attivo, colloca quella carta nella sua area attiva per tenere traccia del bonus. Le carte nell'area attiva di un personaggio non sono considerate parte della sua mano.

Le capacità di bonus attivo hanno delle icone che indicano la durata dei bonus che forniscono. Quando un bonus termina, anche se l'azione possiede altre capacità di bonus attivo, la carta viene rimossa dall'area attiva del personaggio e collocata nella sua pila degli scarti, o nella sua pila delle carte perse qualora l'azione possieda un'icona persa (vedi p. 38).

 **Bonus di Round:** Questi bonus si attivano quando la capacità viene effettuata e terminano alla fine del round.

 **Bonus Persistenti:** Questi bonus si attivano quando la capacità viene effettuata e terminano quando la condizione di rimozione specificata viene soddisfatta.

Se il bonus ha un numero limitato di usi, si tiene traccia di tali usi tramite una serie di slot uso. Quando la carta viene collocata nell'area attiva, si aggiunge un segnalino personaggio al primo slot. Ogni volta che il bonus viene innescato, il segnalino avanza di uno slot, anche se non si ottiene nessun beneficio. Quando il segnalino oltrepassa un'icona punti esperienza , il personaggio ottiene quell'ammontare di punti esperienza (vedi p. 37). Quando il segnalino esce dall'ultimo slot, il bonus termina.

Se nessuna condizione di rimozione viene specificata, il bonus termina alla fine dello scenario. Se il bonus dura un numero limitato di round o di turni, il round o il turno in cui viene attivato non conta.

 Un personaggio può volontariamente rimuovere una carta con un bonus persistente (ma non un bonus di round) dalla sua area attiva prima che il bonus termini, ma così facendo rimuove il bonus. Questo può essere fatto in qualsiasi momento, tranne che durante un'altra capacità.

Le azioni con le capacità di bonus attivo potrebbero anche includere altre capacità, ma queste altre capacità saranno effettuate solo quando la carta viene giocata.

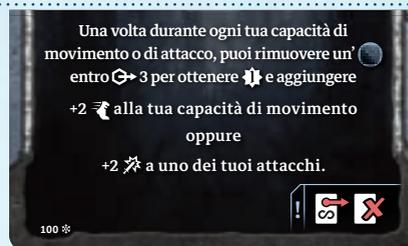


BONUS DI ROUND



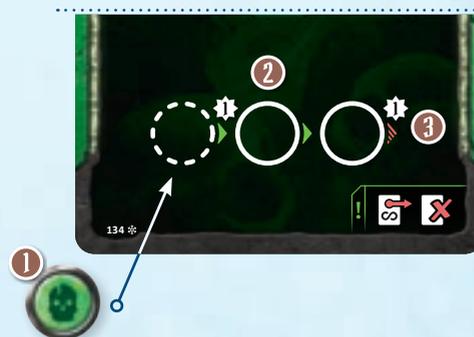
Esempio: L'Alfiere effettua l'azione inferiore di Manovra Deviante e ottiene  2 per tutti gli attacchi a distanza che lo bersagliano fino alla fine del round.

BONUS PERSISTENTE



Esempio: Il Viandante della Morte effettua l'azione inferiore di Forza dell'Abisso e ottiene il suo bonus fino alla fine dello scenario.

SLOT USO



Esempio: 1 Il Plasmaossa effettua l'azione inferiore di Collera della Terra Rivoltata, aggiungendo un segnalino al primo slot. 2 Dopo il primo uso, ottiene 1 . 3 Dopo il terzo uso, ottiene 1  e colloca la carta nella sua pila delle carte perse.

► Movimento Obligato

❄ Il movimento obbligato è una qualsiasi capacità bersagliante negativa che consente a una miniatura di controllare il movimento di un'altra miniatura o di teletrasportare un'altra miniatura. Il movimento obbligato deve seguire tutte le normali regole di movimento previste per il bersaglio. Per esempio, se una miniatura volante è obbligata a muoversi, volante si applica comunque. Esistono due principali capacità di movimento obbligato:

❖ **“Spingere X”** obbliga il bersaglio a muoversi fino a X esagoni allontanandosi dalla miniatura che agisce. Ogni esagono individuale in cui il bersaglio entra deve trovarsi a una gittata maggiore rispetto alla miniatura che agisce.

❖ **“Tirare X”** obbliga il bersaglio a muoversi fino a X esagoni avvicinandosi alla miniatura che agisce. Ogni esagono individuale in cui il bersaglio entra deve trovarsi a una gittata minore rispetto alla miniatura che agisce.

❄ Quando un personaggio effettua tirare o spingere, è lui a decidere la direzione e la distanza di cui il bersaglio si muove. Quando un mostro effettua tirare o spingere, è il gruppo a decidere la direzione, ma il bersaglio deve muoversi il più lontano possibile. Tirare e spingere non sono influenzati dal terreno difficile, ma tutte le altre normali regole di movimento si applicano comunque (incluse le regole relative alle miniature volanti). Le miniature immobilizzate o stordite possono comunque essere influenzate da tirare, spingere e teletrasporto, ma non dagli altri tipi di movimento obbligato.

Tirare e spingere possono anche essere aggiunti alle altre capacità come effetto aggiunto, consentendo il movimento obbligato di uno o più bersagli di quella capacità dopo che il suo effetto principale è stato risolto. Se la capacità è un attacco, il bersaglio può essere obbligato a muoversi anche se l'attacco non ha inflitto danni, ma non può essere obbligato a muoversi se l'attacco lo ha ucciso o lo ha sfinito.

Più effetti di tirare o spingere si sommano. Per esempio, se una capacità con “ 1” ottiene “ 2”, il risultato è una capacità “ 3”.

► Subire Danni

Alcune capacità fanno in modo che le miniature subiscano danni senza effettuare un attacco. Questi danni non vengono modificati da nulla, a eccezione di interdizione e fragile. Subire danni non è una capacità bersagliante.



► Saccheggio



“**Saccheggio X**” è una capacità che consente a una miniatura di saccheggiare tutti i segnalini bottino e le tessere tesoro entro gittata X, inclusi quelli eventualmente presenti nel suo esagono attuale. Questa capacità non è influenzata dalla presenza di miniature o tessere sovrapponibili. Se non ci sono segnalini bottino o tessere tesoro entro la gittata specificata, la capacità non può essere effettuata.

❄ Quando un segnalino bottino viene saccheggiato, viene rimosso dalla mappa. Se la miniatura che saccheggia è un mostro, non accade nient'altro. Se la miniatura che saccheggia è un personaggio, pesca 1 carta dal mazzo dei bottini (a meno che il mazzo dei bottini non sia vuoto).

Se la carta bottino fornisce un oggetto casuale, il personaggio che saccheggia spunta  (x1) sulla tabella dei bottini nella pagina dello scenario, poi pesca una carta dal mazzo degli oggetti casuali e la aggiunge alla sua riserva di oggetti. Può usarla normalmente per il resto dello scenario, anche se così facendo supera il limite per quel tipo di oggetti. Se il mazzo degli oggetti casuali è vuoto, questa carta è considerata una carta denaro da 3. Se la carta bottino fornisce denaro o risorse, il personaggio che saccheggia ottiene quel denaro o quelle risorse solo alla fine dello scenario (vedi p. 47).

Quando una tessera tesoro è saccheggiata, viene rimossa dalla mappa. I mostri non possono saccheggiare le tessere tesoro. Se la tessera tesoro saccheggiata è un tesoro numerato, consultate il numero del tesoro nell'Indice dei Tesori e applicate il suo effetto (vedi p. 78). Solo il personaggio che saccheggia ottiene la ricompensa, a meno che non si tratti di un modello di oggetto casuale o di uno scenario causale. Se un personaggio che saccheggia ottiene un oggetto che non può ottenere per una qualsiasi ragione, deve cederlo a un altro personaggio o venderlo immediatamente (vedi p. 67).

SACCHEGGIARE



Esempio: L'Alfiere  effettua l'azione inferiore di Movimento a Tenaglia, che gli consente di muoversi e di saccheggiare i due esagoni adiacenti .



► Recupero



Recupero è una capacità positiva che consente a un personaggio di recuperare carte capacità scartate o perse (vedi p. 38). Il personaggio bersagliato guarda la sua pila degli scarti o la sua pila delle carte perse, seleziona carte fino al numero specificato dalla capacità e rimette quelle carte nella sua mano.

In alcuni casi, la capacità di recupero può invece consentire a un personaggio di recuperare gli oggetti spesi o persi (vedi p. 36). Il personaggio bersagliato ruota o gira quelle carte, in base al loro uso, affinché possano essere usate di nuovo.

► Comandare Miniature



Comandare miniature è una capacità bersagliante che consente a una miniatura di comandare un'altra miniatura e farle effettuare certe capacità. Esistono due modi per comandare le miniature:

- ◆ **Conferire:** Consente a una miniatura di conferire una capacità a una qualsiasi miniatura. La miniatura comandata effettua poi quella capacità. Se la miniatura comandata è l'evocazione di un personaggio o un alleato dello scenario, è la miniatura comandante a decidere come la capacità viene effettuata.
- ◆ **Controllare:** Consente a una miniatura di controllare una capacità di un nemico. La miniatura comandata effettua poi quella capacità e la miniatura comandante decide in che modo quella capacità viene effettuata. Durante questa capacità, la miniatura comandata considera gli alleati e i nemici della miniatura comandante come suoi alleati e nemici. Quando una capacità di movimento viene controllata, è considerata un movimento obbligato.

Se una capacità di attacco viene conferita o controllata, la miniatura comandata usa il suo normale mazzo dei modificatori di attacco. Una capacità di attacco non può essere conferita o controllata se la miniatura comandata non ha bersagli validi o è influenzata da una condizione negativa che previene la capacità di attacco.

Una miniatura può essere comandata per effettuare una capacità "✦ X" o "☞ X", anche se non possiede un valore statistica di attacco o di movimento. Tuttavia, una miniatura non può essere comandata per effettuare una capacità "✦ ± X" o "☞ ± X" se non possiede un valore statistica di attacco o di movimento. Una miniatura comandata conserva tutti i suoi bonus persistenti e tratti speciali. Una capacità comandata non è considerata un turno separato. Gli obiettivi non possono essere comandati.

► Manipolare Tessere

Manipolare tessere è una qualsiasi capacità che consente a una miniatura di alterare la disposizione delle tessere sovrapponibili sulla mappa. Esistono 6 modi di manipolare le tessere:



- ◆ **Creare:** Consente a una miniatura di collocare una tessera sovrapponibile.
- ◆ **Distruggere:** Consente a una miniatura di rimuovere una tessera sovrapponibile.
- ◆ **Trasferire:** Consente a una miniatura di rimuovere una tessera sovrapponibile e di collocarla altrove.
- ◆ **Muovere:** Consente a una miniatura di muovere una tessera sovrapponibile fino al numero di esagoni specificato, allo stesso modo in cui si muoverebbe una miniatura. Le tessere sovrapponibili possono essere mosse solo attraverso gli esagoni senza tratti, inclusi gli esagoni occupati.
- ◆ **Sostituire:** Consente a una miniatura di distruggere una tessera sovrapponibile al fine di creare una tessera sovrapponibile nello stesso esagono.
- ◆ **Fare Scattare:** Consente a una miniatura di distruggere una trappola e di applicare gli effetti della trappola a se stessa, a meno che non sia specificato diversamente.

Nessun esagono può contenere più di una tessera sovrapponibile (a eccezione dei corridoi e delle porte aperte). Le trappole e gli ostacoli non possono essere collocati sugli esagoni occupati o essere mossi su di essi. Se un terreno pericoloso viene collocato in un esagono occupato, i suoi effetti non si applicano alla miniatura in quell'esagono. Quando si manipolano gli ostacoli, **le miniature non possono isolare un'area della mappa dall'altra**, generando un'area in cui non sia possibile entrare senza attraversare un ostacolo. Le miniature non possono manipolare nessuna tessera sovrapponibile che copra un esagono di confine di una tessera della mappa.

Adesivo 6

Turni dei Personaggi

Nel proprio turno, tranne nel caso in cui effettui un riposo lungo (vedi p. 38), un personaggio effettua l'azione superiore di una delle sue carte capacità giocate e l'azione inferiore dell'altra. Non può effettuare due azioni superiori o due azioni inferiori. Può effettuare una qualsiasi delle due azioni per prima; quale carta sia stata selezionata per la sua iniziativa non ha più importanza.

Una volta giocate, le carte capacità possono essere collocate attorno alla plancia personaggio come mostrato in questa illustrazione: le carte capacità scartate vanno a sinistra, le carte capacità perse a destra e le carte capacità attive sopra la plancia personaggio. Le carte nella mano del personaggio devono essere tenute separate.



Plancia Personaggio

► Carte Capacità dei Personaggi

Le carte capacità dei personaggi, che sono tutte uniche, determinano quali azioni può effettuare un personaggio.

Una carta capacità di un personaggio include:

- A** **Nome della Carta:** Il nome della carta.
- B** **Valore di Iniziativa:** Questo valore determina quando il personaggio agisce durante il round (vedi p. 19).
- C** **Livello:** Il livello della carta. Le carte di livello X sono considerate di livello 1 per tutti i fini.
- D** **Azioni:** Ogni carta ha un'azione superiore e un'azione inferiore. Le capacità di un'azione si effettuano dall'alto al basso e ogni capacità è separata da una riga di separazione. Dopo che l'azione è stata effettuata, la carta viene collocata nell'area attiva, nella pila degli scarti o nella pila delle carte perse, in base alle icone della carta. Un personaggio può scegliere di non effettuare un'azione, nel qual caso la carta viene scartata senza effetto.
- E** **Icone Azione Base:** Una carta capacità può sempre essere usata come azione superiore "Attacco 2" o come azione inferiore "Movimento 2". Se una carta viene usata in questo modo, la carta viene scartata e nessun'altra icona o capacità sulla carta viene attivata.
- F** **Simboli Potenzimento:** Accanto ad alcune capacità compaiono quadrati, cerchi, rombi ed esagoni. La loro funzione sarà rivelata successivamente nella campagna.



► Oggetti

Le carte oggetto offrono una vasta gamma di bonus e di capacità extra che possono essere usati in aggiunta alle due azioni normali per round di un personaggio. Le carte oggetto vengono acquisite tramite il saccheggio durante la Fase dello Scenario e acquistandole o fabbricandole durante la Fase dell'Avamposto.

Una carta oggetto include:

- A** **Nome dell'Oggetto:** Il nome dell'oggetto.
- B** **Costo dell'Oggetto:** Il costo in monete d'oro se è un oggetto acquistabile (vedi p. 67) o **il costo di fabbricazione se è un oggetto fabbricabile (vedi p. 65).**
- C** **Uso dell'Oggetto:** Cosa succede all'oggetto dopo che è stato usato (vedi p. 36). Alcuni oggetti vengono semplicemente spesi, mentre altri vanno invece persi. Alcuni oggetti possono perfino essere usati più volte prima di essere spesi o persi.
- D** **Effetto dell'Oggetto:** Quando l'oggetto può essere usato e quale bonus o capacità il personaggio ottiene.
- E** **Tipo di Oggetto:** Ogni oggetto appartiene a uno di questi sei tipi: , , , ,  o . Questi tipi determinano quali oggetti un personaggio può portare in uno scenario.
- F** **Modificatori Negativi:** Alcuni oggetti, quando vengono portati in uno scenario, aggiungono un numero di carte  al mazzo dei modificatori di attacco del personaggio. Per questi oggetti, il numero di carte da aggiungere è mostrato in questo angolo.
- G** **Quantità:** Cifre che indicano quante copie dell'oggetto esistono nel gioco e qual è il numero di questa copia nel totale.
- H** **Numero dell'Indice:** Un numero unico che identifica l'oggetto. Quando ci si riferisce a un oggetto, si usa l'icona indice , che consente di trovarlo tramite il retro della carta. Questo impedisce al gruppo di vedere involontariamente gli oggetti che non hanno ancora scoperto.



Fronte della Carta Oggetto



Retro della Carta Oggetto

LIMITI DEGLI OGGETTI

Tutti gli oggetti che un personaggio porta in uno scenario vengono collocati sotto la sua plancia personaggio e possono essere usati come specificato dagli oggetti stessi.

Un personaggio può usare un qualsiasi oggetto fintanto che rimane in suo possesso; tuttavia, i personaggi possono portare solo un numero limitato di oggetti in uno scenario. Ogni personaggio può portare un oggetto , un oggetto , un oggetto , fino a due oggetti  oppure un oggetto , e un numero di oggetti  fino alla metà del suo livello (arrotondato per eccesso).

Un personaggio può possedere più oggetti di quelli che porta in uno scenario, ma non può possedere più di una copia di ogni singolo oggetto. Tutti gli oggetti che un personaggio possiede vengono riposti nella sua custodia. Personaggi diversi non possono possedere la stessa copia di uno stesso oggetto. **Gli oggetti non possono essere trasferiti o scambiati tra personaggi.**

TIPI DI OGGETTO



Testa



Corpo



Piedi



Una Mano



Due Mani



Piccolo

USO DEGLI OGGETTI



Icona Speso: L'icona speso significa che l'oggetto viene speso dopo l'uso. Questo viene indicato ruotando la carta su un fianco. Gli oggetti spesi possono essere recuperati la prossima volta che il personaggio effettua un riposo lungo (vedi p. 38).



Icona Perso: L'icona perso significa che l'oggetto viene perso dopo l'uso. Questo viene indicato girando la carta a faccia in giù. Gli oggetti persi non possono essere più usati per il resto dello scenario (a meno che non siano recuperati). Se un oggetto possiede l'icona , non può essere recuperato in nessun modo fino alla fine dello scenario.



Icona Girato: L'icona girato significa che l'oggetto viene girato dopo l'uso, rivelando un uso diverso sull'altro lato della carta. Quando l'altro lato è usato, l'oggetto viene girato di nuovo sul suo lato frontale per essere usato di nuovo. Le tempistiche specifiche in cui la carta va girata sono descritte nel suo testo. I personaggi dovrebbero sempre iniziare lo scenario con questi oggetti sul lato con il costo in monete d'oro o il costo di fabbricazione a faccia in su.

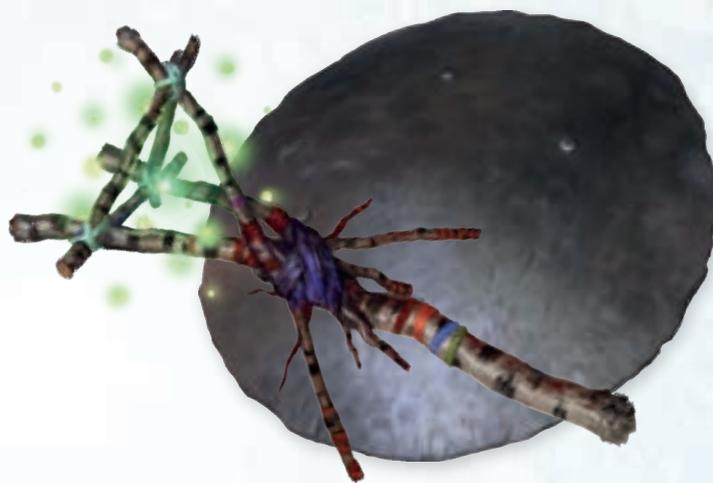
Alcuni oggetti non possiedono nessuna di queste icone. Questo significa che l'oggetto applica un effetto passivo. Non c'è limite al numero di volte in cui un oggetto con un effetto passivo può essere utilizzato.

Alcuni oggetti possono essere utilizzati più volte prima di essere spesi, persi o girati. Questo è indicato da una serie di slot uso sull'oggetto. Usate un segnalino personaggio per tenere traccia di questi usi. **Quando un oggetto con più usi viene recuperato, anche prima che sia stato completamente speso, riportate il segnalino personaggio sul primo slot uso.**

Alcune capacità di recupero consentono di recuperare gli oggetti spesi o persi, proprio come le carte capacità scartate o perse. Tutti gli oggetti vengono riportati al loro stato originale tra uno scenario e l'altro. Nessun oggetto è mai perso permanentemente.

Gli oggetti con slot uso ed effetti passivi devono essere usati se i loro requisiti sono soddisfatti. Tutti gli altri usi degli oggetti sono facoltativi. Si applicano anche le seguenti restrizioni extra all'uso degli oggetti:

- ◆ Se un oggetto influenza un attacco (per esempio aggiunge un bonus, un effetto, un vantaggio o uno svantaggio), deve essere usato prima di pescare un modificatore di attacco.
- ◆ Se un oggetto fornisce una capacità, non può essere usato durante un'altra capacità.



Adesivo 7

► Inneschi Obbligatori

❄ Se si effettua una qualsiasi parte di un'azione, determinati effetti e capacità di quell'azione non possono essere saltati. In questi casi, la capacità o l'effetto in questione viene evidenziato in un riquadro preceduto da un "!". Possono essere:

- A** **Capacità Negative:** La capacità indicata crea un effetto negativo per il personaggio o per i suoi alleati.
- B** **Infusioni Elementali:** Gli elementi indicati devono essere infusi alla fine del turno.
- C** **Punti Esperienza:** Il personaggio deve ottenere l'ammontare indicato di punti esperienza.
- D** **Icone Persa:** La carta deve essere persa.
- E** **Icone Attiva:** La carta deve essere collocata nell'area attiva del personaggio.

► Punti Esperienza

I punti esperienza misurano la crescita di un personaggio e determinano quando il personaggio avanza di livello. Quando un'azione mostra un'icona punti esperienza  nell'angolo in basso a destra, se una qualsiasi parte di quell'azione viene effettuata, il personaggio ottiene l'ammontare indicato di punti esperienza. I punti esperienza che un personaggio ottiene durante uno scenario vengono conteggiati sul suo contatore blu dei punti esperienza.

A volte una capacità specifica che i punti esperienza possono essere ottenuti solo rispettando certe condizioni, per esempio consumando un elemento, soddisfacendo un requisito oppure facendo avanzare un segnalino personaggio oltre un'icona punti esperienza  tra gli slot uso.

I personaggi non ottengono punti esperienza automaticamente uccidendo i mostri; devono effettuare alcune capacità specifiche nel corso di uno scenario per ottenerli.

► Saccheggio di Fine Turno

I personaggi devono saccheggiare gli eventuali segnalini bottino o tessere tesoro presenti nel loro esagono **alla fine del loro turno**. Nessuna miniatura oltre ai personaggi effettua il saccheggio di fine turno.



Punti Esperienza Condizionali (Consumo Elementale)

Punti Esperienza Condizionali (Segnalino Personaggio)

► Riposare

Riposare è il modo principale in cui un personaggio può rientrare in possesso di carte dalla sua pila degli scarti. Un personaggio che riposa ha due opzioni: effettuare un riposo breve o un riposo lungo. In entrambi i casi, è possibile riposare solo se il personaggio possiede almeno due carte nella sua pila degli scarti. Riposare comporta sempre perdere una carta dalla propria pila degli scarti.

Durante il passo Fine del Round (vedi p. 46), un personaggio può effettuare un **riposo breve**. Quando un personaggio effettua un riposo breve, perde una carta casuale dalla sua pila degli scarti e rimette le carte rimanenti nella sua mano. Se desidera tenere la carta che ha perso, può subire 1 danno per perdere invece una carta casuale diversa, ma può farlo solo una volta per riposo breve.

Durante il passo Selezionare le Carte (vedi p. 18), un personaggio può dichiarare un **riposo lungo**. Questo costituisce il suo intero turno per quel round, invece di giocare due carte, e viene effettuato a iniziativa 99. Quando un personaggio effettua un riposo lungo, svolge i passi seguenti:

- 1 Perde una carta a sua scelta dalla sua pila degli scarti e rimette le carte rimanenti nella sua mano (obbligatorio).
- 2 Effettua "Cura 2, se stesso" (facoltativo).
- 3 Recupera tutti i suoi oggetti spesi (facoltativo). È possibile usare gli oggetti nello stesso turno in cui sono stati recuperati.

► Azioni Perse



Le azioni perse possono essere effettuate solo una volta. Se un'azione possiede l'icona persa, quando una qualsiasi parte dell'azione viene effettuata, la carta deve essere collocata nella pila delle carte perse del personaggio, dove rimarrà fino alla fine dello scenario (a meno che non venga recuperata).

Se l'azione persa era stata usata per effettuare una capacità di bonus attivo, la carta è comunque considerata persa e deve essere spostata dall'area attiva alla pila delle carte perse una volta che il bonus attivo non è più in effetto.



Alcune azioni perse possiedono l'icona . Se un personaggio effettua un'azione con questa icona, quando la carta viene collocata nella pila delle carte perse, ruotatela di 180 gradi in modo che sia capovolta. Questa carta non potrà essere recuperata in alcun modo fino alla fine dello scenario.

► Danni ai Personaggi

Quando un personaggio sta per subire un qualsiasi ammontare di danni (**dopo avere applicato interdizione o fragile**), deve ridurre il suo contatore rosso dei punti ferita di quell'ammontare o negare i danni. È possibile negare i danni in due modi:



- A **Capacità o Effetto**: Il personaggio può usare una capacità attiva o un effetto che neghi i danni.
- B **Perdita di Carte**: Il personaggio può perdere una carta a sua scelta dalla sua mano, oppure due carte a sua scelta dalla sua pila degli scarti, per negare i danni. Se non ha ancora svolto il suo turno, le carte che ha selezionato durante il passo Selezionare le Carte non si trovano nella sua mano né nella sua pila degli scarti e non possono quindi essere perse per negare i danni.

Anche se i danni vengono negati, effetti o condizioni provocati dalla fonte dei danni si applicano comunque.

► Sfinimento

Un personaggio può diventare sfinite in due modi:

- A **Non ha più Punti Ferita**: Qualora il personaggio scenda a zero con il suo contatore rosso dei punti ferita.
- B **Non ha più Carte**: Se il personaggio non ha almeno due carte nella sua mano (per giocare) o almeno due carte nella sua pila degli scarti (per riposare) all'inizio di un round. Diventare sfinite in questo modo non influenza il suo valore attuale di punti ferita.

Quando un personaggio diventa sfinite, tutte le sue carte capacità, incluse le eventuali evocazioni e altre carte nella sua area attiva, vanno collocate sulla sua pila delle carte perse e la sua miniatura viene rimossa dalla mappa. Questo può accadere anche mentre il personaggio sta effettuando una capacità.

I personaggi sfinite non possono più partecipare allo scenario in alcun modo, quindi occorre evitare a tutti i costi di diventare sfinite!

Lo sfinimento non riduce il numero di personaggi che partecipano allo scenario. Se tutti i personaggi diventano sfinite durante uno scenario, lo scenario viene perso.



Turni dei Mostri

Nel proprio turno, un mostro effettua una o più capacità in base alla carta capacità pescata per la sua serie di mostri. Queste capacità sono determinate da una combinazione della sua carta statistiche e della carta capacità pescata. Le capacità dei mostri sono automatizzate e seguono alcune linee guida specifiche, quindi sono poche le decisioni che il gruppo deve prendere a proposito del comportamento dei mostri.

Carte Statistiche dei Mostri

Ogni tipo di mostro possiede una **carta statistiche dei mostri** a due facce, che determina le sue statistiche base a ogni livello. Per impostare il livello di un tipo di mostro, la sua carta statistiche viene inserita in una tasca statistiche in modo che solo le statistiche rilevanti siano mostrate. Ogni tasca statistiche ha un lato a 6 sezioni e un lato a 10 sezioni. Il lato da usare per un tipo di mostro dipende dal numero di pedine di quel tipo di mostro (da 4 a 6, oppure 10).

Una carta statistiche dei mostri include:

- A Nome del Mostro:** Il nome del tipo di mostro.
- B Livello del Mostro:** Questo livello, che corrisponde al livello dello scenario, indica come inserire la carta statistiche nella tasca statistiche.
- C Rango del Mostro:** Queste sottosezioni mostrano il blocco di statistiche dei mostri normali (a sinistra) e quello dei mostri elite (a destra) di questo tipo.
- D Valore di Punti Ferita:** Questo è l'ammontare totale di danni che un mostro di questo tipo può subire prima di morire.
- E Valore di Movimento:** Questo è l'ammontare base di punti movimento che un mostro di questo tipo ottiene quando effettua una capacità di movimento.
- F Valore di Attacco:** Questo è l'ammontare base di danni che un mostro di questo tipo infligge quando effettua una capacità di attacco.
- G Bonus Persistenti:** Questi sono i bonus attivi che un mostro di questo tipo possiede per l'intero scenario.
- H Effetti di Attacco:** Questi sono gli effetti che si applicano a tutte le capacità di attacco effettuate da un mostro di questo tipo.
- I Immunità alle Condizioni:** Queste sono le condizioni che un mostro di questo tipo non può ottenere grazie alle sue immunità.

COMPONENTI DEI MOSTRI



Mazzo delle Carte
Capacità dei Mostri



Pedine Mostro



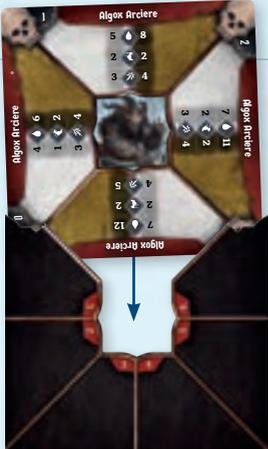
Base Normale



Base Elite



Segnalino Ordine di
Iniziativa dei Mostri





Carta Statistiche dei Mostri
nella Tasca Statistiche



► Carte Capacità dei Mostri

Ogni serie di mostri possiede un mazzo di **otto carte capacità dei mostri**. Dopo che i personaggi hanno selezionato e rivelato le loro carte capacità per il round, si pesca una carta capacità per ogni serie di mostri di cui sia presente almeno una miniatura attualmente sulla mappa. Questa carta capacità determina quando e come i mostri di quella serie agiranno durante il round.

Una carta capacità dei mostri può essere contraddistinta da:

- ❄️ **A Nome della Carta:** Un nome tematico per la carta.
- B Valore di Iniziativa:** Questo valore determina quando agiscono i mostri di questa serie nel corso del round.
- C Lista delle Capacità:** Questa lista indica quali capacità i mostri di questa serie effettuano nei loro turni, se possibile, e in che ordine.
- D Icona Mescolare:** Alla fine del round in cui è stata pescata una carta con l'icona mescolare, la pila degli scarti viene rimescolata nel mazzo.
- E Nome della Serie:** Il nome della serie dei mostri è indicato sul retro della carta.

I mostri di una serie effettuano solo le capacità elencate sulla carta capacità pescata per il round attuale. Per esempio, se la loro carta capacità non elenca una capacità di movimento, non si muovono. Se la loro carta capacità non elenca una capacità di attacco, non attaccano.

A volte le regole in questa sezione non faranno completamente chiarezza sulle ambiguità relative al comportamento dei mostri. In questi casi, è il gruppo a decidere come risolvere le ambiguità. Questa decisione non deve necessariamente risultare in ciò che è meglio per il mostro.

► L'appendice B include una concisa guida illustrata sullo svolgimento dei turni dei mostri (vedi p. 74).

► Ordine di Attivazione dei Mostri

Una serie di mostri agisce in base al valore di iniziativa riportato sulla carta capacità pescata per il round attuale. Quando si arriva alla loro posizione nell'ordine di iniziativa, tutti i mostri di quel tipo agiscono, a partire dai mostri elite in ordine crescente di numero di pedina, seguiti dai mostri normali in ordine crescente di numero di pedina. Ogni mostro completa il suo turno prima che il mostro successivo agisca.



CAPACITÀ DEI MOSTRI



Esempio: La carta *Tiro Possente* dell'*Algox Arciere* non ha una capacità di movimento, quindi gli *Algox Arcieri* non si muoveranno in questo round. Si concentreranno sul nemico più vicino entro **G+5** ed effettueranno **+1** contro di esso.

ORDINE DI ATTIVAZIONE DEI MOSTRI



Esempio: Gli *Algox Guardia* sono i prossimi nell'ordine di iniziativa. Il mostro elite #4 agisce per primo, seguito dal mostro normale #2 e poi dal mostro normale #5.

► Focus

All'inizio del suo turno, un mostro determina il suo focus. Questo focus è **il nemico contro cui può effettuare il suo attacco usando meno punti movimento possibile**. Per determinare il percorso più breve possibile bisogna tenere in considerazione gli effetti del terreno difficile e del terreno ghiacciato.

Nel caso di un attacco in mischia, il mostro identifica il percorso più breve possibile fino a un esagono da cui può effettuare l'attacco in mischia. Nel caso di un attacco a distanza, il mostro identifica il percorso più breve possibile da cui può effettuare un attacco a distanza entro la gittata specificata. Se il mostro non può attaccare nel suo turno perché non ha una capacità di attacco o perché ha subito disarmare, determina il suo focus come se dovesse effettuare un attacco in mischia a bersaglio singolo.

Se il percorso più breve possibile porta il mostro entro gittata di più nemici, il mostro si focalizza su quello più vicino per gittata rispetto al suo esagono attuale. Se tutti quei nemici si trovano a pari vicinanza, si focalizza su quello che agisce per primo nell'ordine di iniziativa.

FOCUS

Esempio: Anche se l'Algox Guardia 1 è più vicino in termini di gittata all'Alfiere A, può effettuare il suo attacco in mischia sulla Lama Fulminea B usando meno punti movimento, quindi si focalizza sulla Lama Fulminea.

FOCUS AGGIUNTIVI

Se una capacità di attacco consente a un mostro di attaccare più bersagli, il mostro deve prima determinare un focus primario e poi trovare i focus aggiuntivi degli attacchi extra. Lo fa identificando il percorso più breve possibile fino a un esagono da cui può attaccare il suo focus primario e il maggior numero di bersagli aggiuntivi consentito dalla capacità durante il suo turno attuale.

PRIORITÀ DI PERCORSO

I mostri danno sempre priorità al percorso che innesca meno esagoni negativi, come le trappole e il terreno pericoloso, anche se questo significa non massimizzare i bersagli. I mostri innescano gli esagoni negativi solo quando non c'è nessun altro percorso disponibile per attaccare un nemico. Per esempio, se un mostro può attaccare muovendosi di due esagoni ma facendo scattare una trappola lungo il cammino, oppure muovendosi di dieci esagoni ed evitare la trappola, seguirà il percorso più lungo.

Non ha importanza se il mostro possa effettivamente raggiungere la fine del suo percorso o meno nel suo turno attuale. Fintanto che esiste un percorso per raggiungere un esagono da cui attaccare un nemico, il mostro può focalizzarsi su quel nemico. Per determinare il focus non è richiesta linea di vista.

NESSUN FOCUS

È possibile che un mostro non riesca a trovare un focus, qualora non possa raggiungere un esagono valido da cui effettuare il suo attacco, neppure avendo movimento infinito. In questi casi, il mostro non si muove e non attacca, ma effettua comunque le eventuali altre capacità elencate sulla sua carta capacità.



► Movimento dei Mostri

Una volta che un mostro ha determinato il suo focus e ha identificato un percorso fino ad esso, effettua le capacità sulla sua carta capacità nell'ordine in cui sono elencate. La prima solitamente è di movimento. Un mostro si muove nel suo turno solo se sulla sua carta capacità è elencato “ ± X”. Questa capacità di movimento conferisce al mostro un ammontare di punti movimento pari alla sua statistica base di movimento (riportata sulla sua carta statistiche) modificata da X (in positivo o in negativo).

Un mostro usa sempre il minor numero di punti movimento necessari per massimizzare i suoi attacchi nel suo turno attuale. Se un mostro non può attaccare il suo focus nel suo turno attuale, si muove solo se può accorciare il percorso fino al suo focus. Quando un mostro effettua un attacco a distanza su un bersaglio adiacente, prima si muove per allontanarsi da quel bersaglio, se possibile, affinché l'attacco non ottenga svantaggio. **Quando un mostro effettua attacchi a distanza su più bersagli, si muove per attaccare il maggior numero di bersagli possibile (incluso il suo focus) col minor numero possibile di attacchi con svantaggio, usando il minor numero possibile di punti movimento.**



Avere delle capacità diverse da  sulla propria carta capacità non influenza il movimento del mostro in nessun modo. Si muoverà semplicemente in base alle regole soprastanti e poi effettuerà le sue altre capacità nel modo più completo possibile.

► Attacchi dei Mostri

Un mostro attacca nel suo turno solo se sulla sua carta capacità è elencato “ ± X”. Questa capacità di attacco consente al mostro di attaccare usando la sua statistica base di attacco (riportata sulla sua carta statistiche) modificata da X (in positivo o in negativo). **La gittata dell'attacco è specificata sulla carta capacità. Se non è specificata nessuna gittata, si tratta di un attacco in mischia. Se sulla carta statistiche di un mostro sono elencati più bersagli come effetto di un attacco, il numero di bersagli può essere modificato da effetti “ ± X”.**



Un mostro attacca solo il suo focus (o i suoi focus, nel caso di più bersagli). Quando la sua carta capacità elenca più capacità di attacco, un mostro può effettuare tutti quegli attacchi su un singolo focus. Se un mostro uccide o rende sfinito il suo focus e gli restano ancora degli attacchi, utilizzerà le regole relative al focus per trovare un nuovo focus.

NESSUN PERCORSO DEL MOSTRO



Esempio: La Lama Fulminea  è l'unico personaggio sulla mappa. L'Algox Guardia  non può trovare un esagono valido da cui effettuare un attacco in mischia, perché tutti gli esagoni adiacenti alla Lama Fulminea sono occupati o non sono validi, quindi l'Algox Guardia non può trovare un focus e non si muove.

PERCORSO DEL MOSTRO BLOCCATO



Esempio: L'Algox Guardia  vuole essere adiacente alla Lama Fulminea  per effettuare un attacco in mischia. Ha un percorso fino a un esagono adiacente, ma 1 solo punto movimento. Dato che non può portarsi più vicino al suo focus, l'Algox Guardia non si muove.

ATTACCO A DISTANZA DEL MOSTRO



Esempio: L'Algox Arciere elite  ha 2 punti movimento, ma gliene basta 1 per effettuare il suo attacco  3 sul Geminato  o sul Plasmaossa . L'Algox Arciere si muove quindi di 1 esagono, avvicinandosi, e attacca il Geminato, che agisce prima nell'ordine di iniziativa.



► Altre Capacità dei Mostri

- ◆ **Bonus Attivi:** I bonus attivi di una carta statistiche sono attivi tutto il tempo, anche se il mostro è stordito. I bonus attivi di una carta capacità sono attivi solo una volta che il mostro ha svolto il suo turno, ma rimangono attivi fino alla fine del round, anche se il mostro successivamente viene stordito. Più bonus attivi forniti da qualsiasi tipo di carta si sommano tra loro a formare un singolo effetto.
- ◆ **Capacità di Cura:** Il mostro cura se stesso o un alleato entro la gittata specificata. Bersaglia sempre il mostro entro gittata che ha la differenza maggiore tra il suo valore attuale e il suo valore massimo di punti ferita.
- ◆ **Capacità di Saccheggio:** I mostri non effettuano il saccheggio di fine turno come i personaggi, ma alcuni mostri possiedono delle capacità di saccheggio. In questi casi, il mostro saccheggia tutti i segnalini bottino entro la gittata specificata, rimuovendoli dalla mappa. Questi segnalini bottino non vengono lasciati cadere dal mostro quando muore. I mostri non possono saccheggiare le tessere tesoro.
- ◆ **Capacità Bersaglianti Negative:** Il mostro usa le regole del focus per determinare i bersagli di queste capacità come se fossero capacità di attacco, ma questo non influenza il modo in cui si muove.

- ◆ **Condizioni Positive:** Il mostro applica la condizione a se stesso o a un alleato entro la gittata specificata. Bersaglia sempre il mostro entro gittata più vicino che non possieda già quella condizione. In caso di parità per chi si trova più vicino entro gittata, bersaglia il mostro che agisce prima nell'ordine di iniziativa. ❄️
- ◆ **Capacità di Evocazione:** Alcuni mostri possono evocare altri mostri sulla mappa. Le evocazioni dei mostri si comportano come gli altri mostri e agiscono in base alle carte capacità dei mostri della loro serie.

Un'evocazione dei mostri deve essere collocata in un esagono vuoto adiacente al suo evocatore e più vicina possibile a un nemico. Se non ci sono esagoni adiacenti disponibili o nessuna pedina del tipo di mostro corrispondente, la miniatura non viene evocata. Le evocazioni dei mostri non svolgono mai un turno durante il round in cui vengono evocate. Quando un evocatore viene ucciso, le sue evocazioni dei mostri rimangono sulla mappa.

Se nel round attuale non è stata pescata una carta capacità per la serie di mostri a cui appartiene un'evocazione dei mostri, pescatene una per determinare un valore di iniziativa al solo scopo di determinare il focus delle altre capacità delle miniature. ❄️

► Mostri ed Elementi



I mostri possono infondere e consumare elementi. Quando la carta capacità di un mostro raffigura un'infusione o un consumo, esso si innesca se almeno un mostro della serie effettua una capacità. Un'infusione si verifica quando l'ultimo mostro di una serie termina il suo turno, mentre un consumo si verifica quando il primo mostro della serie inizia il suo turno e va a beneficio di ogni mostro della serie.

Se uno o più mostri della stessa serie agiscono successivamente nell'ordine di iniziativa perché sono stati rivelati o generati, non ottengono il beneficio di un consumo precedente, ma possono consumare un elemento che sia stato infuso nel frattempo.

Se un mostro infonde o consuma un elemento jolly o misto, è il gruppo a decidere quale elemento viene infuso o consumato.



Infondere Fuoco



Consumare Ghiaccio



► Rivelare e Generare Mostri

Oltre a quando vengono evocati, i mostri possono essere aggiunti alla mappa in due modi diversi:

- 1** **Rivelare Mostri:** Quando il libro delle sezioni indica che in una nuova stanza vengono rivelati dei mostri, aggiungeteli alla mappa immediatamente, insieme agli eventuali segnalini o tessere sovrapponibili indicati, come fareste durante la preparazione di uno scenario.
- 2** **Generare Mostri:** Se le regole dello scenario indicano che alcuni mostri vengono generati in luoghi specifici in momenti specifici, aggiungeteli alla mappa come specificato. Se un luogo specificato non è vuoto, collocate invece il mostro nell'esagono vuoto più vicino.

A differenza dei mostri che sono stati evocati, i mostri che sono stati rivelati o generati agiscono durante lo stesso round in cui sono stati aggiunti alla mappa. Se per una serie di mostri appena aggiunta non è stata pescata una carta capacità nel round attuale, pescatene una ora.

❄ **Controllate il valore di iniziativa delle serie di tutti i mostri aggiunti. Se il loro valore di iniziativa viene dopo il valore di iniziativa della miniatura che sta agendo, il loro segnalino ordine di iniziativa si troverà nella sua posizione normale e i mostri agiranno nell'ordine di iniziativa normale. Se il loro valore di iniziativa viene prima del valore di iniziativa della miniatura che sta agendo, spostate o inserite il loro segnalino ordine di iniziativa dopo il segnalino della miniatura che sta agendo; saranno i prossimi ad agire. Quando più serie di nuovi mostri dovrebbero essere le prossime ad agire, i loro segnalini vengono ordinati in base ai valori di iniziativa.**

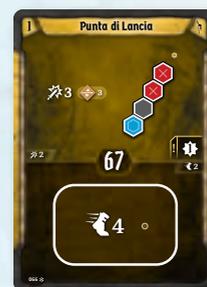
Quando i mostri vengono aggiunti alla mappa, se non ci sono abbastanza pedine del tipo giusto, collocate il maggior numero possibile di mostri, a partire dai mostri elite, in ordine di prossimità a un nemico. Una volta esaurite le pedine, non collocate i mostri rimanenti. Se non ci sono abbastanza basi del colore giusto, collocate i mostri rimanenti senza basi.

► Mostri con Nome

I mostri con nome sono una classe speciale di mostro. In alcuni scenari, l'obiettivo è uccidere una variante unica di un tipo di mostro, a cui viene dato un nome nelle regole dello scenario.

❄ **Colocate le pedine dei mostri con nome sulle basi rosse per identificarli.** I mostri con nome non sono considerati normali o elite, quindi non sono influenzati dalle capacità che bersagliano quei ranghi. I mostri con nome agiscono prima dei mostri elite dello stesso tipo.

RIVELARE MOSTRI



Esempio: L'Alfiere **1** usa una capacità **4** a iniziativa **67** e apre una porta dopo aver usato **2** punti movimento. Di conseguenza, la stanza adiacente viene rivelata.

Per prima cosa si devono aggiungere alla mappa tre Algox Arcieri, ma rimangono solo due pedine, quindi se ne aggiungono solo due **1**. Gli Algox Arciere nella stanza precedente hanno già agito a iniziativa **44**, ma anche questi nuovi Algox Arciere agiranno in questo round, quindi il loro segnalino ordine di iniziativa viene spostato direttamente dopo il segnalino dell'Alfiere.

Poi si aggiunge alla mappa un Imp delle Nevi **2**. Dato che non c'è ancora in gioco nessun Imp delle Nevi, è necessario pescare una carta capacità per quella serie di mostri. La carta mostra iniziativa **24**, quindi il loro segnalino ordine di iniziativa va inserito dopo il segnalino dell'Alfiere, ma prima del segnalino degli Algox Arciere.

Infine, l'Alfiere riprende il suo turno, usando i suoi **2** punti movimento rimanenti e le eventuali altre capacità.

► Boss

I boss sono una classe speciale di mostro. Usano un tipo diverso di carte statistiche e uno speciale mazzo capacità dei boss.

❄️ **Collocate le pedine dei boss sulle basi rosse per identificarli.**

I boss non sono considerati normali o elite, quindi non sono influenzati dalle capacità che bersagliano quei ranghi. Oltre a fornire le statistiche, la carta statistiche di un boss descrive le sue capacità speciali, che vengono attivate dalle sue carte capacità. Le statistiche di un boss potrebbero fare riferimento a "P", che rappresenta il numero di personaggi in uno scenario.

Se le capacità speciali di un boss sono troppo complesse per essere contenute nella sua carta statistiche, le regole dello scenario forniranno ulteriori informazioni.

► Danni e Morte dei Mostri

Quando un mostro subisce danni, collocate i segnalini danno sulla sua tasca statistiche, nella sezione corrispondente al suo numero di pedina. Non appena l'ammontare totale dei danni subiti da un mostro è pari o superiore al suo valore massimo di punti ferita, il mostro muore.

Quando un mostro muore, rimuovete la sua pedina dalla mappa, rimuovete tutti i segnalini dalla sua sezione sulla tasca statistiche e **collocate un segnalino bottino nell'esagono in cui è morto, anche se era stato evocato o generato, a meno che non fosse un alleato dello scenario.** Nessun effetto di attacco può essere applicato a un mostro dopo la sua morte. Se un mostro muore mentre sta effettuando una delle sue capacità, non può effettuare nessun'altra capacità.



ATTRIBUZIONE DELLE UCCISIONI

Certi obiettivi della battaglia, missioni personali e capacità richiedono ai personaggi di tenere traccia delle loro uccisioni. Le uccisioni effettuate dalle evocazioni vengono attribuite al loro evocatore.

Se un mostro muore per i danni causati da un attacco, da un bonus di ritorsione o da una capacità subire danni, l'uccisione viene attribuita alla miniatura che ha causato i danni. Se un mostro muore per i danni causati da un esagono negativo a seguito di un movimento obbligato, l'uccisione viene attribuita alla miniatura che ha causato il movimento obbligato.

Se un mostro muore per i danni causati da ferita, anatema, un altro mostro o un esagono negativo a seguito di un movimento volontario, l'uccisione non viene attribuita a nessuno.



Livello Nome del Boss Immunità alle Condizioni

Carta Statistiche del Boss Pugno Gelido

Rango Boss (Mappa dello Scenario)

DANNI AI MOSTRI

Esempio: L'Algox Guardia #3 subisce 1 ❄️ e stordire da un attacco. Come risultato, si aggiunge un segnalino danno e un segnalino stordire alla sua sezione della tasca statistiche. L'Algox Guardia #6 ha già 3 ❄️, subiti da un attacco precedente.

4. Fine del Round

Dopo che tutte le miniature sulla mappa (a eccezione delle miniature che sono state evocate durante il round) hanno svolto un turno, ha inizio il passo Fine del Round. Svolgete le operazioni seguenti in quest'ordine:

- 1 Innescate gli eventuali effetti di fine del round delle regole dello scenario, degli oggetti o delle carte capacità dei personaggi.
- 2 Se una carta modificatore di attacco o carta capacità dei mostri pescata possiede un'icona mescolare, rimescolate la pila degli scarti corrispondente nel suo mazzo.

- 3 Se una carta capacità nell'area attiva di un personaggio possiede un bonus di round, collocatela nella sua pila degli scarti, o nella sua pila delle carte perse, qualora l'azione possieda un'icona persa.
- 4 Qualsiasi personaggio che possieda almeno due carte nella sua pila degli scarti può effettuare un riposo breve (vedi p. 38).
- 5 Spostate gli eventuali elementi infusi di una colonna verso sinistra sulla plancia degli elementi, da forte e debole o da debole a inerte.

Regole Comuni degli Scenari

- ◆ **Alleati:** Certe miniature sono alleate del gruppo. Ogni alleato è rappresentato da una pedina mostro, nel qual caso le sue statistiche sono definite dalla carta statistiche del mostro, o da un segnalino ausiliario dello scenario numerato, nel qual caso le sue statistiche sono definite dalle regole dello scenario. Quando più segnalini numerati vengono utilizzati per rappresentare gli alleati, sceglieteli casualmente per determinare il loro ordine di attivazione. Come le evocazioni, gli alleati non sono controllati da nessun personaggio e obbediscono invece alle regole automatizzate dei mostri. **Quando gli alleati attaccano, usano il mazzo dei modificatori di attacco dell'alleato.**
- ◆ **Equazioni:** Certe variabili, come i valori di punti ferita degli obiettivi o dei mostri con nome, sono determinati da un'equazione. Queste equazioni possono dipendere dal livello dello scenario (L), dal numero dei personaggi (P) o dal valore massimo di punti ferita di un mostro elite del tipo rilevante (F). Per esempio, se un Orso Polare con nome possiede $(P \times F)$ punti ferita, allora il suo valore massimo di punti ferita sarà pari al numero di personaggi moltiplicato per il valore massimo di punti ferita di un Orso Polare elite.
- ◆ **Fuga:** Certi scenari richiedono al gruppo di fuggire. In questi scenari, alcuni esagoni della mappa sono designati come esagoni di fuga. Se un personaggio termina il suo turno in un esagono di fuga, può fuggire. La sua miniatura viene quindi rimossa dalla mappa, insieme alle sue evocazioni e segnalini. I personaggi fuggiti non possono più partecipare allo scenario in alcun modo.

- ◆ **Esagoni Collegati:** Certi esagoni sulla mappa sono collegati gli uni agli altri. Gli esagoni collegati sono considerati adiacenti ai fini del movimento. Non c'è linea di vista tra due esagoni collegati, ma le miniature possono determinare il proprio focus attraverso gli esagoni collegati.
- ◆ **Porte Bloccate:** Certe porte sono bloccate all'inizio dello scenario. Le porte bloccate non possono essere aperte normalmente. Funzionano come i muri finché non vengono soddisfatte le condizioni specificate che le sbloccheranno. Una volta sbloccate, possono essere aperte normalmente.
- ◆ **Contatore dei Round:** Se uno scenario prevede degli effetti che si verificano in momenti specifici, è possibile tenere il conto dei round tramite il contatore sopra la plancia degli elementi. Fate avanzare il segnalino indicatore di round di una casella alla fine di ogni round.
- ◆ **Segnalini Ausiliari dello Scenario:** Questi segnalini contrassegnati con numeri o lettere possono rappresentare alleati o bottini, o perfino fungere da promemoria per certe regole speciali, per esempio il punto in cui i nemici vengono generati o il momento in cui leggere una sezione. Questi segnalini non influenzano lo status vuoto di un esagono, a meno che non rappresentino una miniatura.



Fine di uno Scenario

Quando uno scenario termina, può essere perso o completato, in base alle condizioni che si verificano. Lo scenario è perso se tutti i personaggi diventano sfiniti o se si verificano altre condizioni di sconfitta elencate nelle regole dello scenario. Lo scenario è completato se l'obiettivo specifico elencato nelle regole dello scenario è raggiunto.

Una volta che la fine dello scenario viene innescata, la partita continua finché il round attuale non finisce, poi lo scenario termina. Se lo scenario è sia perso che completato nello stesso round, è considerato perso.

Ogni personaggio recupera tutte le carte capacità scartate e perse, recupera tutti gli oggetti spesi e persi, e riporta il suo contatore rosso al valore massimo di punti ferita. Tutte le condizioni vengono rimosse dai personaggi. Tutte le carte ,  e  vengono rimosse dai mazzi dei modificatori di attacco. Tutti gli obiettivi della battaglia vengono rimescolati nel mazzo degli obiettivi della battaglia.

Se sulla mappa rimangono ancora dei segnalini bottino o delle tessere tesoro quando lo scenario termina, quei segnalini e quelle tessere non possono essere saccheggiate. Il saccheggio può essere effettuato solo durante lo scenario.

Ogni personaggio annota quanti punti esperienza ha ottenuto durante lo scenario. I punti esperienza base sono mostrati sul suo contatore blu. Se lo scenario è stato completato, ogni personaggio ottiene un ammontare di punti esperienza bonus basato sul livello dello scenario (vedi p. 16). Il totale viene poi aggiunto al totale dei punti esperienza attuali sulla sua scheda personaggio.

Ogni personaggio annota quante monete d'oro ha ottenuto durante lo scenario. **Il denaro base è mostrato sulle sue carte bottino. Che lo scenario sia perso o completato, questo ammontare va moltiplicato per il tasso di conversione attuale, basato sul livello dello scenario (vedi p. 16).** Il totale viene poi aggiunto al totale delle monete d'oro attuali sulla sua scheda personaggio.



Scenario Perso

Se lo scenario è stato perso, il gruppo sceglie tra le opzioni seguenti:



A Tornare a Frosthaven: I personaggi ottengono le risorse delle loro carte bottino e conservano tutti i punti esperienza, le monete d'oro e i tesori ottenuti durante lo scenario. Viene svolta una Fase dell'Avamposto (vedi p. 59). Il gruppo può poi tentare qualsiasi scenario disponibile, incluso lo scenario che ha appena perso, e risolve un evento di strada se necessario.



B Rigiocare lo Scenario: I personaggi non ottengono le risorse delle loro carte bottino, ma conservano tutti i punti esperienza, le monete d'oro e i tesori ottenuti durante lo scenario. La Fase dell'Avamposto non viene svolta. Il gruppo deve poi tentare di nuovo lo scenario, ma non risolve un evento di strada.



Scenario Completato

Se lo scenario è stato completato, il gruppo svolge i passi seguenti:

- ❄️ 1 **Risorse Saccheggiate:** Ogni personaggio ottiene le eventuali risorse delle sue carte bottino. Le risorse vengono annotate sulla sua scheda personaggio.
- 2 **Obiettivi della Battaglia:** Ogni personaggio ottiene le eventuali spunte per il completamento del suo obiettivo della battaglia, annotandole sulla sua scheda personaggio. Per ogni serie di tre spunte, il personaggio ottiene una marcatura talento (vedi p. 63).
- ❄️ 3 **Maestrie:** Ogni personaggio ottiene una marcatura talento per ogni nuova maestria completata durante lo scenario. Anche se diventa sfinito durante lo scenario, può comunque completare una maestria, se ne soddisfa i requisiti nel momento in cui diventa sfinito. Ogni maestria può essere completata solo una volta per personaggio.

Adesivo 8

- 5 **Conclusione dello Scenario:** Leggete la conclusione dello scenario, che si trova nella sezione indicata dall'obiettivo specifico dello scenario.



- 6 **Ricompense dello Scenario:** Ottenete le eventuali ricompense dello scenario elencate dopo la conclusione. Tuttavia, è possibile ottenere le ricompense di ogni scenario solo una volta per campagna, quindi saltate questo passo se avete rigiocato uno scenario già completato. Queste ricompense possono includere scenari sbloccati, punti esperienza, monete d'oro, spunte, oggetti e altro ancora. Se al gruppo viene richiesto di perdere qualcosa, non può perdere più di quello che possiede. Se ottenete un oggetto, trovate una copia di quell'oggetto nella riserva degli oggetti non disponibili e aggiungetela alla riserva di oggetti di un qualsiasi personaggio. Se ottenete un modello di oggetto, trovate tutte le copie di quell'oggetto nella riserva degli oggetti non disponibili e aggiungetele alla riserva degli oggetti disponibili. Quando uno scenario viene sbloccato, recuperate il suo adesivo dalla finestra corrispondente del diagramma di flusso degli scenari e applicatelo al tabellone della mappa, alle coordinate specificate, assicurandovi che le illustrazioni coincidano. I numeri degli scenari mostrati in un cerchio all'interno del testo narrativo della conclusione fungono da riferimenti per rendere più chiaro il testo narrativo.

- 7 **Ispirazione:** Il gruppo ottiene ispirazione pari a 4 meno il numero di personaggi (vedi p. 54). L'ispirazione viene annotata sulla scheda campagna.

- 8 **Aggiornamento Mappa:** Annotate lo scenario come completato sul tabellone della mappa. Gli scenari completati possono comunque essere rigiocati durante la stessa campagna. Tuttavia, è possibile ottenere le ricompense dello scenario e gli eventuali tesori numerati solo una volta.

Anche se un personaggio è sfinito, fintanto che lo scenario è stato completato, può comunque conseguire il suo obiettivo della battaglia e le sue maestrie, ottenere le ricompense dello scenario e conservare tutti i punti esperienza, le monete d'oro e i bottini che ha ottenuto durante lo scenario.

Dopo avere completato uno scenario, il gruppo torna normalmente a Frosthaven per una Fase dell'Avamposto (vedi p. 59).

Se un altro scenario è collegato  allo scenario completato, il gruppo può saltare la Fase dell'Avamposto e giocarlo. Se un altro scenario è collegato obbligatoriamente  allo scenario completato, il gruppo deve saltare la Fase dell'Avamposto e giocarlo. Se questa non è la prima volta che lo scenario è stato completato durante la stessa campagna, tutti i collegamenti dello scenario vanno ignorati e il gruppo deve tornare a Frosthaven per una Fase dell'Avamposto.



Inizia l'Avventura

La seconda parte di questo regolamento descrive come interagire con l'avamposto di Frosthaven e come gestire la campagna globalmente, ma nulla di tutto questo è necessario per il vostro primo scenario. Quando siete pronti per iniziare a giocare e a partire ufficialmente con la vostra campagna, leggete il testo all'inizio del libro degli scenari. Questo testo vi dirà quali due nuovi scenari sono stati sbloccati (gli scenari 0 e 1). Aprite le finestre corrispondenti del diagramma di flusso degli scenari, recuperate quegli adesivi e applicateli al tabellone della mappa, sulle coordinate specificate, assicurandovi che le illustrazioni combacino (vedi p. 51).

SCENARI 0 E 1

Se non conoscete il sistema di *Gloomhaven*, giocate lo scenario 0 ora. Si tratta di uno scenario breve, dai rischi e dalle ricompense limitate, che ha lo scopo di farvi prendere dimestichezza con i vostri personaggi e di applicare a livello pratico le regole che avete appena appreso. Se conoscete già il sistema di *Gloomhaven*, potete saltare lo scenario 0 e passare direttamente allo scenario 1, il primo scenario ufficiale della campagna.

Una volta che avete completato lo scenario 1, siete pronti per leggere il resto di questo regolamento e imparare come funziona la Fase dell'Avamposto, che si svolge tra uno scenario e l'altro. Non c'è nessuna Fase dell'Avamposto tra lo scenario 0 e lo scenario 1.



Il resto di questo regolamento non contiene altro testo blu. Da questo punto in poi, tutte le regole saranno considerate nuove regole di *Frosthaven*.

ADESIVI DEL DIAGRAMMA DI FLUSSO DEGLI SCENARI



Esempio: ① Quando lo scenario 4 viene sbloccato, aprite la finestra corrispondente del diagramma di flusso degli scenari, che rivela i dettagli dello scenario. ② Dopo avere rimosso la finestra, trovate l'adesivo corrispondente sul suo retro. ③ Infine, individuate le coordinate specificate sul tabellone della mappa e applicate l'adesivo.

Panoramica della Campagna

La campagna costituisce lo scopo principale del gioco e si sviluppa attraverso varie Fasi dello Scenario e Fasi dell'Avamposto. L'insieme collettivo di personaggi con cui giocate viene indicato come "il gruppo". Nuovi personaggi si uniranno al gruppo e alcuni di quelli vecchi lo lasceranno, ma il gruppo resterà lo stesso nel corso di tutta la campagna.

Nel corso della campagna vi avventurerete in una moltitudine di scenari, parteciperete a numerosi eventi, avanzerete di livello, acquisterete e fabbricherete equipaggiamento, ritirerete i vostri personaggi, ne creerete di nuovi e migliorerete l'avamposto di Frosthaven. Ci sarà un finale vero e proprio della campagna a livello narrativo, ma potrete liberamente proseguire oltre quel punto, rigiocando gli scenari ed esplorando ulteriormente la regione per sbloccare i contenuti che non avete ancora scoperto.

Si tiene conto delle informazioni della campagna principalmente nei modi seguenti:

- ◆ **Tabellone della Mappa:** Fornisce una rappresentazione visiva degli scenari che sono stati sbloccati e degli edifici che sono stati costruiti a Frosthaven.
- ◆ **Diagramma di Flusso degli Scenari:** Fornisce una panoramica più dettagliata degli scenari sbloccati.
- ◆ **Mazzo degli Edifici:** Fornisce informazioni dettagliate sugli edifici di Frosthaven.
- ◆ **Schede Personaggio:** Tengono traccia dei progressi e della riserva personale di ogni personaggio.
- ◆ **Scheda Campagna:** Tiene traccia di tutte le altre variabili della campagna.

Tabellone della Mappa

Il tabellone della mappa tiene traccia di quali scenari sono disponibili, e degli edifici e altri elementi che esistono attualmente all'interno di Frosthaven e nei suoi paraggi.

ADESIVI DEGLI SCENARI

Quando uno scenario viene sbloccato, recuperate il suo adesivo dalla finestra corrispondente del diagramma di flusso degli scenari e applicatelo al tabellone della mappa sulle coordinate specificate, assicurandovi che le illustrazioni combacino. Quando uno scenario viene completato, spuntate il quadretto sul suo adesivo.

ADESIVI DEGLI EDIFICI

Quando un edificio viene sbloccato, prendete il suo adesivo "L0" iniziale dalla busta appena aperta e applicatelo al tabellone della mappa sulla posizione numerata, assicurandovi che le illustrazioni combacino. L'adesivo raffigura il livello di prosperità e le risorse richieste per costruire il primo livello dell'edificio. Quando un edificio viene costruito o migliorato (vedi p. 68), coprite il suo adesivo attuale sul tabellone della mappa con un nuovo adesivo per il livello successivo dell'edificio.

ALTRI ADESIVI

Di tanto in tanto vi sarà richiesto di applicare altri tipi di adesivi sul tabellone della mappa. Questi altri adesivi e le loro funzioni saranno spiegati man mano che vengono introdotti.

ADESIVI DEGLI EDIFICI



Esempio: Nel caso della Baita di Caccia, l'area di costruzione a livello 0 è stampata sul tabellone della mappa. Quando la Baita di Caccia viene costruita, cercate l'adesivo L1 corrispondente sul foglio degli adesivi degli edifici e usatelo per coprire l'area di costruzione a L0.

→ Diagramma di Flusso degli Scenari ←

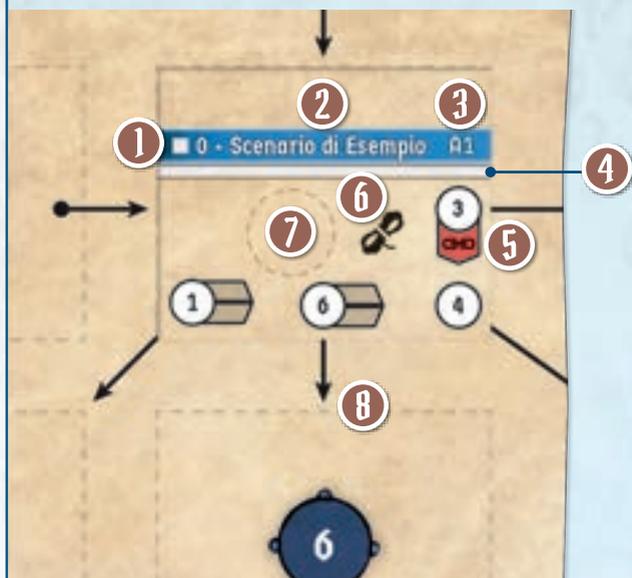
Il diagramma di flusso degli scenari mostra in che modo i vari scenari si intersecano tra loro. Quando uno scenario viene sbloccato, aprite e strappate la finestra corrispondente sul diagramma di flusso. Sul retro della finestra troverete un adesivo che dovrete applicare sul tabellone della mappa, alle coordinate specificate (oppure, nel caso di "FR", alla posizione numerata nella metà inferiore della mappa).

La sezione rivelata del diagramma di flusso conterrà alcune informazioni sullo scenario, tra cui il suo nome, numero, coordinate, posizione geografica ed eventuali requisiti. Per ulteriori dettagli, consultate la legenda delle icone sul retro del diagramma di flusso.

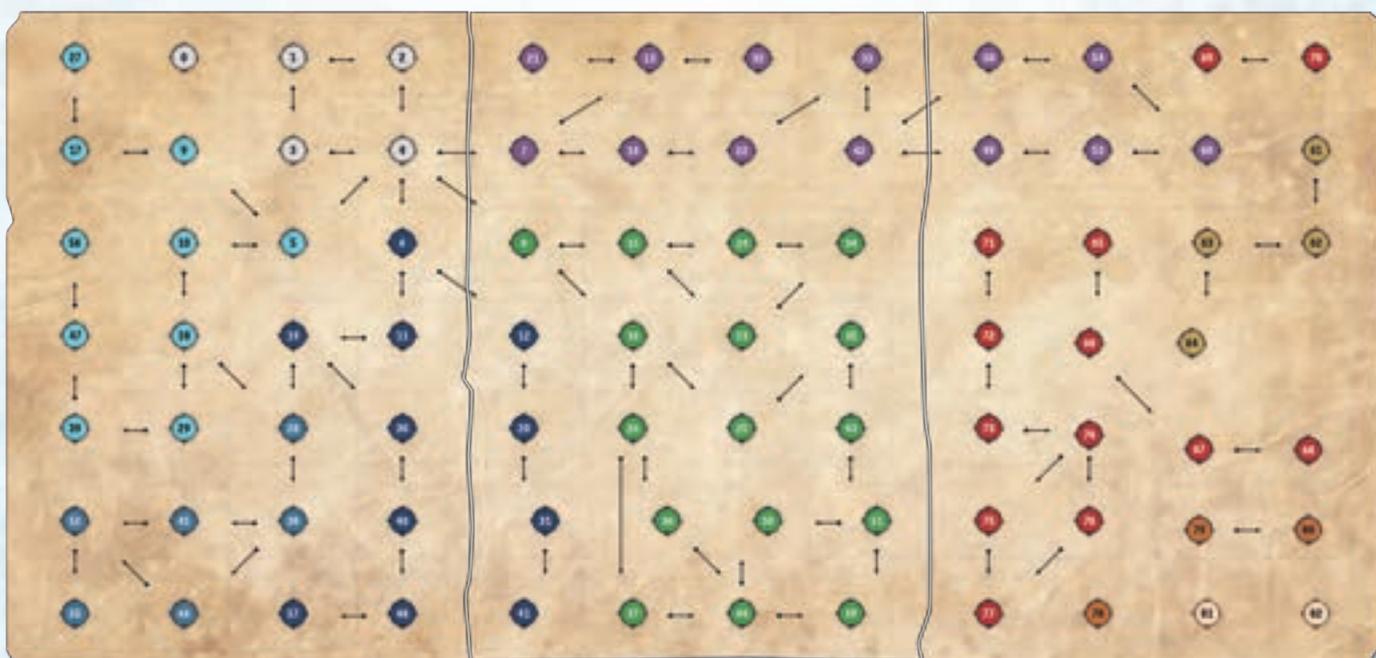
La barra colorata sotto il nome di ogni scenario indica di quale concatenazione di scenari esso fa parte; inoltre, tra le varie finestre del diagramma di flusso ci sono delle frecce che indicano in che modo gli scenari sono connessi tra loro. Questo vi permetterà di tracciare più facilmente il vostro percorso all'interno della campagna.

Durante la campagna, alcuni scenari sbloccati potrebbero diventare inaccessibili, il che significa che non saranno più disponibili. Quando questo accade, applicate un adesivo rosso inaccessibile  alla sezione corrispondente del diagramma di flusso.

DIAGRAMMA DI FLUSSO DEGLI SCENARI



Esempio: Questa è una finestra di esempio del diagramma di flusso degli scenari, con **1** numero, **2** nome, **3** coordinate, **4** colore della concatenazione di scenari, **5** scenari collegati, **6** requisiti, **7** area per l'adesivo inaccessibile e **8** frecce di connessione.



→ Mazzo degli Edifici ←

Il mazzo degli edifici contiene una carta per ogni edificio con cui è possibile interagire che esiste attualmente a Frosthaven.

Il mazzo degli edifici di partenza è composto da Caserma (livello 1), Bottega dell'Artigiano (livello 1), Laboratorio dell'Alchimista (livello 1) e Officina (livello 1). All'inizio della campagna, applicate gli eventuali effetti una tantum indicati su queste carte.

Le carte nel mazzo degli edifici dovranno essere sempre disposte in un ordine sequenziale basato sui loro numeri di riferimento. Se un edificio possiede più livelli, solo la carta corrispondente al suo livello attuale dovrà trovarsi nel mazzo. Ogni carta ha un lato normale e un lato demolito. Quando lo status di un edificio cambia, la sua carta viene girata di conseguenza. Tutte le carte edificio che non fanno parte del mazzo degli edifici dovranno restare separate o essere custodite nelle loro buste originali.

Una carta edificio include:

- A Nome e Livello:** Il nome e il livello dell'edificio.
- B Numero di Riferimento:** Il numero di riferimento dell'edificio.
- C Effetto Normale dell'Edificio:** L'effetto normale dell'edificio durante il passo Attività degli Edifici (vedi p. 62).
- D Interazioni Disponibili:** Le interazioni disponibili presso l'edificio durante il passo Riorganizzazione (vedi p. 62).
- E Costo di Miglioria:** Il livello di prosperità e le risorse richiesti per migliorare l'edificio.
- F Costo di Riparazione:** Le risorse richieste per riparare l'edificio quando viene danneggiato.
- G Effetti Una Tantum:** Gli effetti che si verificano quando la carta viene aggiunta per la prima volta al mazzo.
- H Effetto dell'Edificio Demolito:** L'effetto dell'edificio durante il passo delle Attività degli Edifici quando è demolito (vedi p. 62).
- I Interazioni Non Disponibili:** Le interazioni non disponibili presso l'edificio durante il passo Riorganizzazione quando è demolito (vedi p. 62).
- J Costo di Ricostruzione:** Le risorse richieste per ricostruire l'edificio quando è demolito.



Carta Edificio (Lato Normale)



Girare di Nuovo sul Fronte

Interazioni Non Disponibili

Carta Edificio (Lato Demolito)



Scheda Campagna

Il gruppo usa una singola scheda campagna che tiene traccia di varie informazioni correlate alla campagna. Il blocco contiene più schede, nel caso ce ne fosse bisogno per qualsiasi motivo, ma è possibile svolgere solo una campagna alla volta.

La scheda campagna include:

- Ⓜ Calendario della Campagna:** Tiene traccia del passare del tempo, misurandolo in settimane. Quando il gruppo torna a Frosthaven dopo uno scenario, contrassegnate il riquadro successivo. Vi potrebbe essere richiesto di contrassegnare il riquadro successivo anche in altri momenti della campagna. Contrassegnare questi riquadri può avere vari effetti (vedi p. 59). Sono previste 10 settimane per ogni stagione e 2 stagioni all'anno, estate e inverno. Se la campagna dura più di 4 anni, usate una nuova scheda della campagna per continuare a tenere conto del tempo che passa.
- Ⓜ Riserva di Frosthaven:** Tiene traccia delle risorse del gruppo. Le eventuali risorse materiale in questa riserva possono essere usate per pagare i vari costi degli edifici, mentre le eventuali risorse vegetale in questa riserva possono essere usate per fabbricare oggetti e preparare pozioni. Tutte le risorse in questa riserva possono essere usate per pagare i costi collettivi degli scenari o degli eventi. I personaggi possono spostare le risorse dalle loro riserve personali alla riserva di Frosthaven in qualsiasi momento, ma non possono spostare le risorse dalla riserva di Frosthaven alle loro riserve personali.
- Ⓜ Valore di Ispirazione:** Rappresenta l'ispirazione attuale del gruppo. Quando il gruppo riceve "±X ispirazione", modificate questo valore di conseguenza. Quando il gruppo completa uno scenario, ottiene ispirazione pari a 4 meno il numero dei personaggi. Il gruppo può spendere un qualsiasi ammontare di ispirazione al posto di un pari numero di risorse materiale quando paga i vari costi per gli edifici. I personaggi possono spendere 15 ispirazione quando si ritirano, per completare una missione personale aggiuntiva (vedi p. 64).
- Ⓜ Valore di Difesa Totale:** Indica la difesa attuale di Frosthaven. Si fa riferimento a questo valore principalmente quando si risolve un evento di attacco (vedi p. 60). Quando il gruppo riceve "±X difesa," modificate questo valore di conseguenza. I modificatori provenienti dal tracciato del morale non sono cumulativi; solo il modificatore attuale è applicabile.

Ⓜ Soldati: I soldati possono essere spesi durante un evento di attacco per migliorare le probabilità di successo di una qualsiasi prova di difesa (vedi p. 61). Quando il gruppo ottiene o perde X soldati, contrassegnate o cancellate X cerchi di conseguenza. Il numero massimo di soldati che il gruppo può avere è limitato dal livello attuale della Caserma.

Ⓜ Indicatore del Morale: Tiene traccia del morale attuale di Frosthaven. Gli esiti di certi eventi hanno un requisito di morale e la difesa totale di Frosthaven è influenzata dal modificatore indicato accanto al morale attuale (vedi p. 61). Quando il gruppo riceve "±X morale", modificate questo indicatore di conseguenza. Il gruppo può perdere 1 morale per effettuare una riparazione, invece di spendere risorse (vedi p. 61) e può perdere 2 morale per effettuare una costruzione o una miglioria extra (vedi p. 68). L'indicatore del morale ha un valore minimo (0) e un valore massimo (20). Se il valore minimo o massimo viene raggiunto, leggete la sezione indicata nel libro delle sezioni. Il morale di partenza del gruppo è determinato alla fine dello scenario 1.

Ⓜ Adesivi della Campagna: Tiene traccia degli adesivi della campagna acquisiti dal gruppo. Quando il gruppo ottiene un adesivo della campagna, applicatelo qui. Se il gruppo ottiene un adesivo della campagna e ne perde un altro allo stesso tempo, coprite il vecchio adesivo con quello nuovo. Avere un adesivo della campagna specifico può cambiare l'esito di un evento o di uno scenario.

Ⓜ Indicatore di Prosperità: Tiene traccia della prosperità attuale di Frosthaven. Il livello di prosperità determina il livello di partenza massimo dei nuovi personaggi (vedi p. 65) e il livello massimo per le migliorie delle costruzioni (vedi p. 68). Quando il gruppo riceve "+X prosperità" contrassegnate i successivi X riquadri. Ogni volta che un riquadro numerato viene contrassegnato, il livello di prosperità aumenta. Quando il gruppo riceve "-X prosperità," cancellate gli X riquadri precedenti, ma non cancellate mai un riquadro numerato né un riquadro precedente a esso.



Risorse

Le risorse possono fare parte della riserva personale di un personaggio o della riserva di Frosthaven. Quando il gruppo ottiene o perde risorse collettive, esse possono essere aggiunte o essere prese da qualsiasi riserva. Quando il gruppo perde risorse collettive, se non ce ne sono abbastanza in tutte le riserve messe insieme, perde quelle che ha e ignora il resto.

Esistono 3 risorse **materiale**:

-  **Legname**
-  **Metallo**
-  **Pelle**



Un personaggio può utilizzare le risorse materiale nella sua riserva personale per fabbricare oggetti. Tutti i personaggi possono utilizzare le risorse materiale nella riserva di Frosthaven per pagare i vari costi degli edifici, ma non per fabbricare oggetti.



Esistono 6 risorse **vegetale**:

-  **Rampicafreccia**
-  **Ascianoce**
-  **Fruttofiamma**
-  **Pietraradice**
-  **Cappellocadavere**
-  **Nevecardo**

Un personaggio può usare le risorse vegetale nella sua riserva personale per fabbricare oggetti e preparare pozioni. Tutti i personaggi possono usare le risorse vegetale nella riserva di Frosthaven per fabbricare oggetti e preparare pozioni.

Mazzo della Guardia Cittadina

All'inizio della campagna, il mazzo della guardia cittadina è un mazzo di 20 carte standard composto nel modo seguente:

- ◆ sei carte  +0
- ◆ cinque carte  -10
- ◆ cinque carte  +10
- ◆ una carta  -20
- ◆ una carta  +20
- ◆ una carta  W
- ◆ una carta  S

Man mano che la guardia cittadina ottiene marcature talento e il gruppo ottiene vari altri bonus nel corso della campagna, altre carte saranno aggiunte e rimosse dal mazzo della guardia cittadina. A ogni carta del mazzo è abbinato un numero di riferimento unico.

Le carte vengono pescate dal mazzo della guardia cittadina quando si risolvono eventi di attacco (vedi p. 60), proprio come le carte modificatore di attacco vengono pescate quando si risolvono gli attacchi.

MAZZO DELLA GUARDIA CITTADINA



Sbloccare Nuovi Edifici

I nuovi edifici vengono sbloccati tramite il ritiro dei personaggi (vedi p. 64). A ogni nuovo edificio corrisponde una busta sigillata, contrassegnata con un numero a due cifre.

Quando un edificio viene sbloccato, siete liberi di aprire la sua busta e di ispezionarne il contenuto. Mescolate le eventuali missioni personali che trovate nella busta nel mazzo delle missioni personali. Prendete l'adesivo "LO" dalla busta e applicatelo alla metà inferiore del tabellone della mappa, sulla posizione numerata corrispondente, assicurandovi che le illustrazioni coincidano.

L'edificio sbloccato deve comunque essere costruito prima che il gruppo possa interagire con esso.

Gli edifici sbloccati spesso introducono nuove regole. Prendete gli eventuali adesivi delle regole specificati sotto l'aletta della busta e applicateli alle pagine di questo regolamento nelle sezioni corrispondenti, facendo combaciare i numeri. Tutte le carte edificio e gli altri materiali dovrebbero essere custoditi nella busta finché non ci sarà bisogno di utilizzarli.



Busta Edificio Sigillata

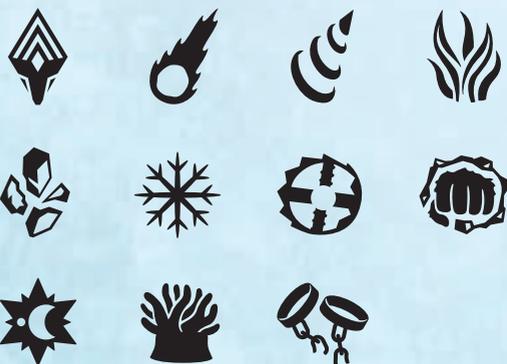


Sbloccare Nuove Classi

Man mano che la campagna prosegue saranno sbloccate nuove classi. Ci sono 11 nuove classi che possono essere sbloccate. A ogni nuova classe corrispondono 2 custodie sigillate, contrassegnate da un'icona classe.

Quando una classe viene sbloccata, siete liberi di aprire le sue custodie e di ispezionarne i contenuti, incluse le carte capacità di livello più alto. Quella classe è ora disponibile quando un giocatore crea un nuovo personaggio (vedi p. 65).

ICONE CLASSI BLOCCATE



Custodie Sigillate

➤ Riserve degli Oggetti ◀

Gli oggetti che non fanno parte della riserva personale di un personaggio sono divisi in due gruppi: la riserva degli oggetti disponibili e la riserva degli oggetti non disponibili. Questi due gruppi sono separati nella scatola del gioco da una carta divisoria e si suddividono a loro volta nei sottogruppi di oggetti acquistabili e oggetti fabbricabili, in base al loro costo in monete d'oro o costo di fabbricazione.

È possibile aggiungere gli oggetti alla riserva degli oggetti disponibili nei modi seguenti:

- ◆ **Migliorando gli Edifici:** Quando la Bottega dell'Artigiano o certi altri edifici vengono migliorati, spostate gli oggetti elencati dalla riserva degli oggetti non disponibili alla riserva degli oggetti disponibili corrispondente (oggetti acquistabili o fabbricabili, in base all'edificio).
- ◆ **Fabbricando e Vendendo:** Quando un personaggio spende un oggetto per pagare un costo di fabbricazione (vedi p. 65) o vende un oggetto per ottenere monete d'oro (vedi p. 67), rimettete l'oggetto nella riserva degli oggetti disponibili corrispondente.
- ◆ **Ritirando i Personaggi:** Quando un personaggio si ritira (vedi p. 64), rimettete tutti i suoi oggetti nella riserva degli oggetti disponibili corrispondente.
- ◆ **Ottenendo Modelli:** Quando un gruppo ottiene il modello di un oggetto, spostate tutte le copie di quell'oggetto dalla riserva degli oggetti non disponibili alla riserva degli oggetti disponibili fabbricabili.
- ◆ **Preparando Pozioni:** Quando il gruppo prepara una nuova pozione (vedi p. 66), spostate tutte le copie rimanenti di quell'oggetto dalla riserva degli oggetti non disponibili alla riserva degli oggetti disponibili fabbricabili.

L'accesso a certi oggetti è limitato, anche una volta che sono stati aggiunti alla riserva degli oggetti disponibili. È possibile ottenere oggetti fabbricabili nella riserva degli oggetti disponibili interagendo con la Bottega dell'Artigiano durante il passo Riorganizzazione, ma è possibile ottenere gli oggetti acquistabili nella riserva degli oggetti disponibili solo in condizioni specifiche (per esempio creando un nuovo personaggio, leggendo certe sezioni, ecc.).

Gli oggetti tornano nella riserva degli oggetti non disponibili solo quando un effetto di gioco lo richiede specificamente al gruppo.

OGGETTI DI GLOOMHAVEN

Se possedete *Gloomhaven*, certi oggetti di quel gioco possono essere inclusi in *Frosthaven* come opzioni nella riserva degli oggetti disponibili acquistabili, ma solo se quegli oggetti sono già disponibili in *Gloomhaven*.

All'inizio della campagna di *Frosthaven*, **solo gli oggetti 10, 25, 72, 105, 109 e 116 sono disponibili**, ma altri oggetti diventeranno disponibili man mano che si costruiscono gli edifici. Tuttavia, gli oggetti degli scenari in solitario di *Gloomhaven* possono essere utilizzati solo dalla classe corrispondente e non dovranno essere aggiunti alla riserva degli oggetti disponibili acquistabili.

Alcuni oggetti di *Gloomhaven* possono essere utilizzati per evocare alleati aggiuntivi. Usate i segnalini evocazione di *Gloomhaven* per tenere traccia di queste evocazioni aggiuntive. Ai fini degli effetti delle carte capacità, queste evocazioni aggiuntive non sono considerate di proprietà del personaggio che le ha evocate (anche se agiranno comunque prima del personaggio che le ha evocate e utilizzeranno il suo mazzo dei modificatori di attacco).



Fase dell'Avamposto

Dopo ogni Fase dello Scenario, il gruppo deve tornare a Frosthaven ed effettuare una Fase dell'Avamposto, tranne che nelle situazioni seguenti:

- ◆ Se lo scenario è stato perso, il gruppo può rigiocarlo immediatamente (vedi p. 47).
- ◆ Se allo scenario sono collegati uno o più scenari disponibili, il gruppo può giocare uno degli scenari collegati immediatamente. Alcuni scenari sono collegati obbligatoriamente, nel qual caso il gruppo deve giocare lo scenario collegato indicato immediatamente (vedi p. 48).

La Fase dell'Avamposto rappresenta il tempo trascorso a Frosthaven a risolvere eventi, acquisire nuovi oggetti e capacità e interagire con gli edifici. Ogni Fase dell'Avamposto è composta da 5 passi distinti:

- 1 **Passaggio del Tempo**
- 2 **Evento di Avamposto**
- 3 **Attività degli Edifici**
- 4 **Riorganizzazione**
- 5 **Operazioni di Costruzione**



1. Passaggio del Tempo

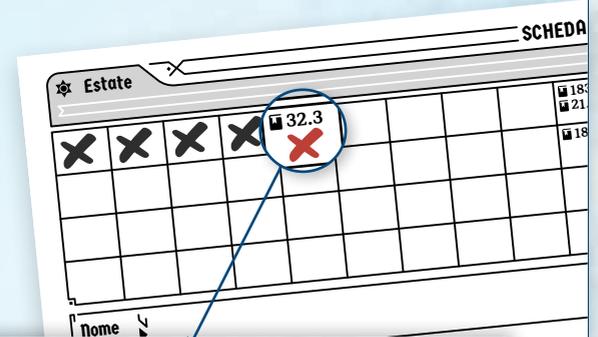
All'inizio della Fase dell'Avamposto, il tempo passa. Contrassegnate il successivo riquadro vuoto del calendario per indicare che è passata una settimana.

A volte vi sarà richiesto di aggiungere dei numeri di sezione alle settimane future del calendario. Calcolate il numero indicato di settimane oltre l'ultimo riquadro contrassegnato, poi annotate il numero di sezione in quel riquadro. Quando contrassegnate un riquadro che contiene un numero di sezione, leggete immediatamente la sezione indicata nel libro delle sezioni. Se ci sono più numeri di sezione, leggete quelle sezioni una alla volta, nell'ordine che preferite.

In alcuni eventi e scenari, il tempo può passare al di fuori della Fase dell'Avamposto. Quando questo accade, se contrassegnate un riquadro che contiene un numero di sezione, non leggete immediatamente la sezione indicata. Annotate invece il numero di sezione nel riquadro vuoto successivo: sarà innescato quando passerà il tempo durante la Fase dell'Avamposto successiva.

Quando sul calendario è stata riempita una serie di 10 riquadri, si verifica un cambio di stagione (dall'estate all'inverno se è stata riempita la prima metà di una riga, o dall'inverno all'estate se è stata riempita la seconda metà di una riga). La differenza principale tra le due stagioni sta nel mazzo che sarà usato per gli eventi di strada e dell'avamposto.

PASSAGGIO DEL TEMPO



32.3 - Mercante in Visita

mentre avanzate, essa sembra essere minaccioso, alle i muscoli per se satura l'aria vi andare avanti. Dritti

Un carro carico di coperte e tappeti sosta tra un banco di neve e un edificio ai confini della città. Il suo vecchio proprietario vi vede passare da quelle parti e guarda a destra e a sinistra prima di farvi cenno di avvicinarvi.

“Bel posto, bel posto questa Frosthaven. Fa freddo però, eh? Forse siete il tipo di persone a cui piacerebbe qualche oggetto che scotta.” Ridacchia tra sé e sé mentre solleva una coperta del carro per rivelare una serie di oggetti che annajano nuovi di zecca.

| Soldati: | |
|----------|---|
| Liv 1 | 1 |
| Liv 2 | 2 |
| Liv 3 | 3 |
| Liv 4 | 4 |

Esempio: All'inizio della Fase dell'Avamposto, quando il tempo passa, il gruppo contrassegna il successivo riquadro vuoto sul calendario. Questo riquadro contiene un numero di sezione. Il gruppo legge immediatamente 32.3 nel libro delle sezioni.

2. Evento di Avamposto

Dopo il passo Passaggio del Tempo, a meno che non vi sia stato richiesto di non risolvere un evento di avamposto per questa settimana, pescate una carta dalla cima del mazzo degli eventi di avamposto attivi e risolvetele. Se il calendario indica estate, pescate un evento di avamposto estivo. Se il calendario indica inverno, pescate un evento di avamposto invernale. Gli eventi di avamposto vanno risolti esattamente come gli eventi di strada (vedi p. 12).

► Eventi di Attacco

Gli eventi di attacco sono eventi di avamposto speciali che richiedono al gruppo di difendere Frosthaven da un attacco. Durante questi attacchi, certi edifici saranno bersagliati e potenzialmente danneggiati o perfino demoliti. La frequenza degli attacchi è molto più alta in inverno che in estate.

L'attacco è raffigurato sul retro della carta evento, sotto gli esiti delle scelte presentate sul fronte della carta. Questi esiti solitamente modificano l'attacco in certi modi. Il retro della carta include:

- A** **Valore di Attacco:** Indica il valore che deve essere eguagliato o superato con una prova di difesa per difendere un edificio bersaglio.
- B** **Numero dei Bersagli:** Indica il numero totale di edifici bersagliati dall'attacco. Il gruppo deve effettuare una prova di difesa separata per ogni edificio bersaglio.
- C** **Priorità dei Bersagli:** Indica quali edifici non demoliti, non danneggiati vengono bersagliati dall'attacco e in che ordine, in base ai loro numeri di riferimento. Se l'attacco non ha nessuna priorità dei bersagli, è il gruppo a decidere. Ogni edificio può essere bersagliato solo una volta, anche se il numero di edifici nella priorità dei bersagli è inferiore al numero dei bersagli.

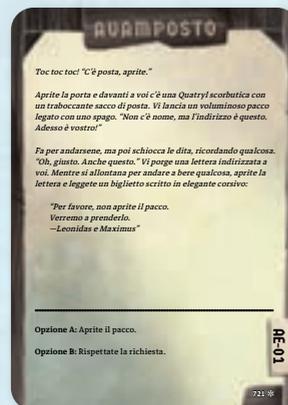
C → **A** **50** **B** **4**

Bersagliare gli edifici dispari in ordine decrescente.

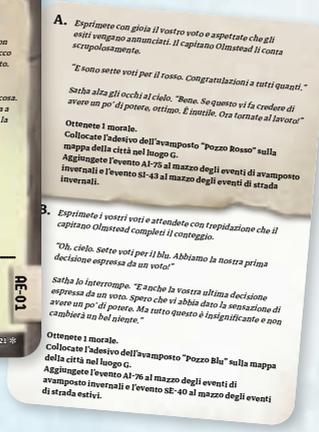
Quando abbattete l'ultimo dei mastini infuriati, i Valrath smontano e vi salutano. "Grazie di cuore... Non saremmo sopravvissuti senza il vostro intervento. Veniamo da Jhinda per stabilire una via commerciale.... Speriamo che i viaggi futuri siano più piacevoli!"

Ottenete 3 **collettive** e 1 **prosperità**.

EVENTO DI AVAMPOSTO



Evento di Avamposto Estivo



► Prove di Difesa

Quando si verifica un attacco, il gruppo deve effettuare una prova di difesa per ogni edificio bersagliato dall'attacco. Per ogni prova di difesa, pescate 1 carta dal mazzo della guardia cittadina e aggiungete il suo bonus al valore di difesa totale di Frosthaven (assieme agli eventuali modificatori dell'evento).

Per ogni prova di difesa, fintanto che la Caserma non viene demolita, il gruppo può perdere un qualsiasi numero di soldati prima di pescare la carta per conferire vantaggio alla prova e ridurre il valore di attacco in base al livello della Caserma e al numero di soldati persi. La prova di difesa ottiene svantaggio se la Caserma è Demolita.

Se il risultato è pari o superiore al valore di attacco, la prova di difesa ha successo e l'edificio è difeso. La prova di difesa ha successo automaticamente quando si pesca e si applica la carta "successo". Altrimenti, la prova di difesa fallisce e l'edificio viene danneggiato. Nel caso di alcuni eventi di attacco, l'edificio è invece demolito. L'edificio è demolito automaticamente quando si pesca e si applica la carta "Demolire".

Non risolvete nessun effetto degli edifici che sono stati danneggiati o demoliti durante l'attacco finché l'intero evento di attacco non è stato interamente risolto. Rimiscolate il mazzo della guardia cittadina dopo l'attacco, e quando serve durante l'attacco se il mazzo si esaurisce.

► Edifici Danneggiati



Quando un edificio è danneggiato, il gruppo deve immediatamente pagare il costo di riparazione indicato sulla sua carta edificio. Questo costo può essere pagato con le risorse materiali di qualsiasi tipo dalla riserva di Frosthaven o dalle riserve personali dei personaggi, in qualsiasi combinazione. Se il gruppo non può o non vuole pagare questo costo, perde invece 1 morale.

► Edifici Demoliti



Quando un edificio viene demolito, girate la sua carta edificio sul lato demolito. L'effetto demolito dell'edificio sarà poi risolto durante il passo Attività degli Edifici di ogni Fase dell'Avamposto finché l'edificio non viene ricostruito (vedi p. 68).

PROVA DI DIFESA

Nome Gruppo: Riserva di Frost

A **50** **4**

Bersagliare gli edifici dispari in ordine decrescente.
Quando abbattete l'ultimo dei mastini infuriati, i Valrath smontano e vi salutano. "Grazie di cuore... Non saremmo sopravvissuti senza il vostro intervento. Veniamo da Jhinda per stabilire una via commerciale... Speriamo che i viaggi futuri siano più piacevoli!"
Ottenete 3 collettive e 1 prosperità.

B Difesa Totale: **35**

C Soldati:

| | |
|-------|--|
| Liv 1 | |
| Liv 2 | |
| Liv 3 | |
| Liv 4 | |

D **-10**

E **+10**

Esempio: **A** Quando si verifica questo attacco 50, **B** il valore di difesa totale di Frosthaven è pari a 35. **C** Per il primo edificio, si cancella un soldato per ridurre di 5 il valore dell'attacco (dato che la Caserma è di livello 1) e per conferire vantaggio. **D** Si pescano 2 carte guardia cittadina: **-10** e **+10**. Viene applicata la carta **+10** per un risultato di 45, che equivale al valore di attacco. La prova di difesa ha successo! Questo processo viene ripetuto per altri 3 edifici.



Edificio Demolito



3. Attività degli Edifici

Dopo il passo Evento di Avamposto, risolvete gli effetti di tutti gli edifici. Scoprite le carte del mazzo degli edifici in ordine sequenziale, una carta alla volta. Per ogni edificio risolvete gli eventuali effetti normale o demolito che compaiono in cima alla sua carta, accanto all'icona ☀.

Quando il gruppo ottiene o perde monete d'oro o risorse a seguito di questi effetti, tali monete o risorse possono essere aggiunte o essere prese dalla riserva di Frosthaven o dalle riserve personali dei personaggi, in qualsiasi combinazione. Se non è possibile risolvere interamente una perdita, il gruppo perde quanto più possibile, ma non subisce altre penalità. Tuttavia, alcuni edifici prevedono degli effetti facoltativi, i cui benefici possono essere ottenuti solo se il costo associato viene pagato interamente.

Dato che il passo Attività degli Edifici si verifica immediatamente dopo il passo Evento di Avamposto, ogni edificio che è stato demolito durante l'evento di avamposto vedrà il suo effetto demolito risolto una volta prima che il gruppo abbia un'opportunità di ricostruirlo.

Adesivo 10

4. Riorganizzazione

Dopo il passo Attività degli Edifici, i personaggi possono effettuare le attività di riorganizzazione nell'ordine che preferiscono. Molte di queste attività richiedono ai personaggi di interagire con un edificio specifico, cosa che non possono fare se l'edificio in questione è demolito.

- ◆ **Avanzare di Livello** (p. 62)
- ◆ **Ritirare un Personaggio** (p. 64)
- ◆ **Creare un Personaggio** (p. 65)
- ◆ **Fabbricare Oggetti** (p. 65)
- ◆ **Preparare Pozioni** (p. 66)
- ◆ **Vendere Oggetti** (p. 67)

Adesivo 11

Adesivo 12

► Avanzare di Livello

Se il totale di punti esperienza di un personaggio è pari o superiore al requisito in punti esperienza del suo livello successivo, il personaggio deve avanzare di livello durante il passo Riorganizzazione. Avanzare di livello prevede un requisito in punti esperienza, come mostrato sulla scheda del personaggio, ma non un costo in punti esperienza. Il totale dei punti esperienza di un personaggio non si azzera quando il personaggio avanza di livello.

Se il livello di un personaggio è inferiore alla metà del livello di prosperità attuale (arrotondato per eccesso), il personaggio può avanzare di livello durante il passo Riorganizzazione senza soddisfare il requisito in punti esperienza, anche più volte, purché il suo livello non superi la metà del livello di prosperità attuale (arrotondato per eccesso). Dopo essere avanzato di livello, il personaggio regola il suo totale in punti esperienza affinché corrisponda al requisito in punti esperienza del suo nuovo livello. Questo metodo di avanzamento di livello è facoltativo, a differenza dell'avanzamento di livello tramite punti esperienza.



È possibile avanzare di livello solo durante la Fase dell'Avamposto. I personaggi non possono avanzare di livello durante uno scenario, e nemmeno tra uno scenario e l'altro se il gruppo non torna a Frosthaven per una Fase dell'Avamposto (per esempio quando il gruppo tenta uno scenario collegato).

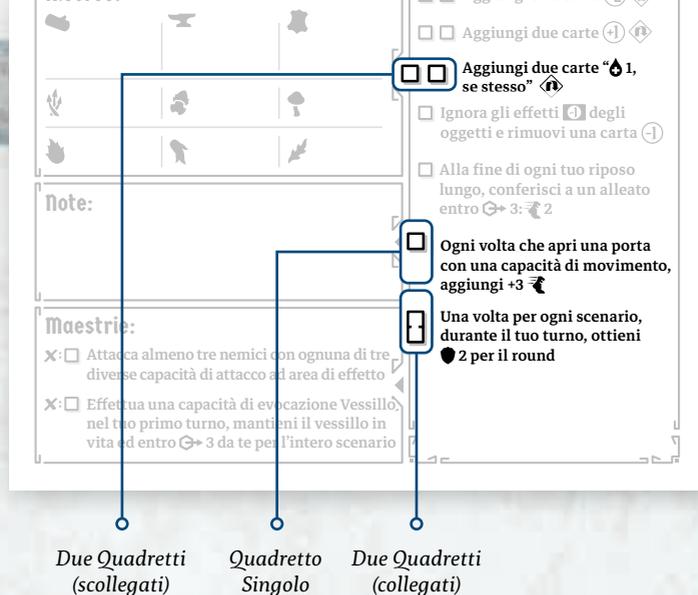
Quando un personaggio avanza di livello, deve svolgere quanto segue:

- ◆ **Aggiungere una Carta Capacità:** Il personaggio aggiunge una nuova carta capacità alla sua riserva. La carta scelta deve corrispondere alla sua classe e deve essere di livello pari o inferiore al suo nuovo livello. Per esempio, quando un personaggio raggiunge il livello 2, può aggiungere una delle sue due carte capacità di livello 2. Poi, quando raggiunge il livello 3, può aggiungere una delle sue due carte capacità di livello 3 o la sua altra carta capacità di livello 2. Questo non aumenta il suo limite massimo di mano: aumenta semplicemente la riserva di carte a sua disposizione all'inizio di uno scenario.
- ◆ **Aumentare i Punti Ferita:** Il valore massimo di punti ferita del personaggio aumenta. Il numero stampato in rosso sotto il suo nuovo livello sulla tabella dei livelli in fondo alla sua plancia personaggio indica il suo nuovo valore massimo di punti ferita.
- ◆ **Ottenere una Marcatura Talento:** Il personaggio ottiene una nuova marcatura talento **X**. La nuova marcatura talento viene applicata alla lista sul lato destro della sua scheda personaggio contrassegnando un quadretto corrispondente. Regole aggiuntive per ottenere talenti sono descritte di seguito.

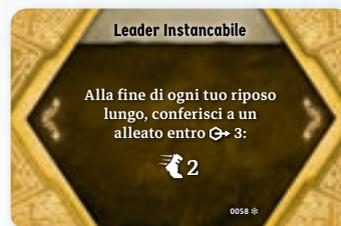
TALENTI

I talenti consentono ai personaggi di affinare i loro mazzi dei modificatori di attacco aggiungendo e rimuovendo permanentemente alcune carte. Quando un personaggio ottiene una marcatura talento, sceglie un talento dalla lista dei talenti sul lato destro della sua scheda personaggio, contrassegna il quadretto corrispondente e risolve gli eventuali cambiamenti al suo mazzo dei modificatori di attacco. Gli effetti di un talento vengono risolti non appena il personaggio ottiene il talento, anche se lo ottiene al di fuori del passo Riorganizzazione.

Il numero di quadretti scollegati che compaiono accanto a un talento nella lista dei talenti indica il numero massimo di volte in cui è possibile ottenere quel talento: a ogni quadretto corrisponde una marcatura talento. Ad alcuni talenti corrispondono invece vari quadretti collegati: in quei casi, tutti quei quadretti devono essere contrassegnati da marcature talento per ottenere quel talento una volta.



Il talento "ignora gli effetti **(-1)** degli oggetti" si applica solo alle carte modificatore di attacco **(-1)** aggiunte, elencate nell'angolo in basso a sinistra di certi oggetti. Il talento "ignora gli effetti dello scenario" si applica solo agli effetti indicati come effetti dello scenario nel libro degli scenari. Se un talento fornisce al personaggio un qualsiasi altro beneficio non correlato al suo mazzo dei modificatori di attacco, potete tenere la carta promemoria talento in questione nella sua area attiva come promemoria.



Carta Promemoria Talento

È possibile ottenere marcatori talento in quattro modi:

- ◆ **Avanzando di Livello:** Ogni volta che un personaggio avanza di livello, ottiene una marcatura talento.
- ◆ **Ottenendo Spunte:** Ogni volta che un personaggio completa una serie di tre spunte, ottiene una marcatura talento.
- ◆ **Creando Personaggi:** Ogni volta che un nuovo personaggio viene creato, ottiene un numero di marcature talento pari al numero di personaggi ritirati in precedenza dal suo giocatore nel corso della campagna.
- ◆ **Conseguendo Maestrie:** Ogni volta che un personaggio consegue una nuova maestria, ottiene una marcatura talento.

A volte, a un personaggio sarà richiesto di perdere spunte. Tuttavia, le marcature talento non possono essere perse, quindi è possibile perdere spunte fino a tornare all'ultima serie completata di tre spunte. Per esempio, se un personaggio possiede otto spunte, può perderne un massimo di due, ma non di più.

► Ritirare un Personaggio

Se un personaggio ha soddisfatto i requisiti della sua missione personale, deve ritirarsi durante il passo Riorganizzazione, anche se può effettuare tutte le altre attività di Riorganizzazione che desidera, prima di farlo. Avendo conseguito ciò che si era posto di fare, non è più motivato a esplorare le terre selvagge infestate dai mostri. I personaggi ritirati non possono più partecipare alla campagna con il resto del gruppo.

Quando un personaggio si ritira, il completamento della sua missione personale fornisce al gruppo 2 prosperità e sblocca la busta edificio specificata sulla sua carta missione personale. Se una busta specificata è già stata sbloccata, si sblocca invece la busta alternativa. Se entrambe le buste sono già state sbloccate, il gruppo ottiene invece uno scenario casuale (o 1 ispirazione, se quel mazzo è esaurito) e un modello di oggetto casuale (o 1 ispirazione se quel mazzo è esaurito).

Il personaggio che si ritira può spendere 15 ispirazione tutte assieme per pescare due missioni personali aggiuntive e sceglierne una da completare immediatamente, senza soddisfare i suoi requisiti; poi rimescola l'altra nel mazzo. Questo fornisce al gruppo 2 prosperità aggiuntiva e sblocca un'altra busta edificio. Gli effetti del completamento di due missioni personali al ritiro si risolvono simultaneamente, quindi non si influenzano a vicenda.

Una carta missione personale include:

- A** **Titolo:** Un titolo tematico per la missione.
- B** **Descrizione:** Una breve descrizione della missione.
- C** **Requisiti:** I requisiti specifici di completamento della missione.
- D** **Ricompense:** La busta edificio sbloccata dal completamento della missione.



Fronte della Carta Missione Personale



Retro della Carta Missione Personale

DOPO IL RITIRO

Per ogni classe, la prima volta che un personaggio di quella classe si ritira durante la campagna, girate la sua plancia personaggio sul retro e fate riferimento al numero di sezione indicato in basso. Dopo che il personaggio ritirato ha risolto il completamento della sua missione personale, leggete la sezione indicata nel libro delle sezioni.

Quando i personaggi si ritirano, annotateli nella tabella dei ritiri sulla scheda della campagna, trascrivendo il nome del personaggio, il nome del giocatore e le altre informazioni indicate. Quando si crea un nuovo personaggio, esso ottiene una marcatura talento per ogni personaggio ritirato in precedenza da quel giocatore. Se un singolo giocatore gioca in solitario con più personaggi (vedi p. 69), la successione di ogni personaggio va considerata separatamente a questo scopo.

Dopo che un personaggio si è ritirato, la sua missione personale viene rimossa dal gioco, come anche l'eventuale missione personale aggiuntiva che potrebbe avere completato al ritiro. I materiali del personaggio vengono rimessi nelle custodie corrispondenti. I suoi oggetti tornano nella riserva di oggetti disponibili, le sue risorse vengono spostate nella riserva di Frosthaven e le sue monete d'oro vanno perse.

È possibile ritirarsi solo durante il passo Riorganizzazione. I personaggi non possono ritirarsi durante uno scenario, e nemmeno tra uno scenario e l'altro se il gruppo non torna a Frosthaven per una Fase dell'Avamposto (per esempio quando il gruppo tenta di giocare uno scenario collegato).

► Creare un Personaggio

Dopo che un giocatore ha ritirato il suo personaggio precedente, o semplicemente se vuole provare qualcosa di nuovo, può creare un nuovo personaggio durante il passo Riorganizzazione.

Se il suo personaggio precedente non è stato ancora ritirato, il giocatore può metterlo da parte per rigiocarlo in seguito, oppure abbandonarlo. Un personaggio messo da parte conserva la sua missione personale e tutti i suoi oggetti, monete d'oro e risorse. Nel caso di un personaggio abbandonato, invece, la sua missione personale viene rimescolata nel mazzo, i suoi oggetti tornano nella riserva degli oggetti disponibili, le sue risorse vengono spostate nella riserva di Frosthaven e le sue monete d'oro vanno perse.

Quando un giocatore crea un personaggio, può scegliere qualsiasi classe senza un personaggio attivo. Questo include anche le classi che sono già state giocate durante la campagna, fintanto che tutti i personaggi precedenti della classe scelta sono stati ritirati o abbandonati (e non semplicemente messi da parte). Man mano che la campagna prosegue, nuove classi verranno sbloccate.

BENEFICI INIZIALI

Il nuovo personaggio pesca due missioni personali, ne sceglie una da tenere e rimescola l'altra nel mazzo. È possibile che il mazzo delle missioni personali si esaurisca. Quando questo accade, gli eventuali nuovi personaggi creati nel corso della campagna non ricevono missioni personali e quindi non possono mai essere ritirati. Tuttavia, i giocatori possono comunque mettere da parte o abbandonare questi personaggi quando vogliono.

Il nuovo personaggio parte con $(10 \times \text{Prosperità} + 20)$ monete d'oro, dove "Prosperità" corrisponde al livello di prosperità attuale. Queste monete d'oro di partenza devono essere spese immediatamente per acquistare oggetti nella riserva degli oggetti disponibili acquistabili. Le eventuali monete che non vengono spese andranno perse.

Il nuovo personaggio ottiene un numero di marcature talento pari al numero di personaggi ritirati in precedenza da quel giocatore nel corso della campagna.

AVANZARE DI LIVELLO TRAMITE PROSPERITÀ

Dato che un nuovo personaggio parte sempre al livello 1, egli può avanzare di livello immediatamente senza soddisfare il requisito in punti esperienza, anche più volte, purché il suo livello non superi la metà del livello di prosperità attuale (arrotondato per eccesso). Dopo essere avanzato di livello, il personaggio regola il suo totale di punti esperienza affinché corrisponda al requisito in punti esperienza del suo nuovo livello.



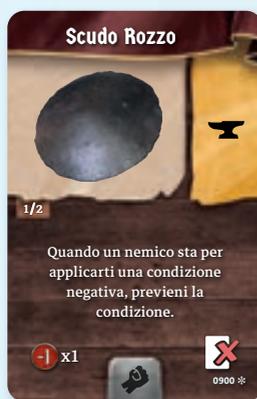
► Fabbricare Oggetti

Gli oggetti diversi dalle pozioni possono essere fabbricati interagendo con l'edificio Bottega dell'Artigiano. I personaggi possono fabbricare un oggetto spendendo le risorse o gli oggetti richiesti. Quando si pagano costi di fabbricazione, le risorse materiale non possono essere prese dalla riserva di Frosthaven (ma è possibile prendere da quella riserva le risorse vegetale). Il personaggio che fabbrica l'oggetto ottiene una copia dell'oggetto fabbricato.

All'inizio della campagna, solo gli oggetti 001–010 sono disponibili per la fabbricazione. Man mano che la Bottega dell'Artigiano viene migliorata e il gruppo scopre nuovi modelli di oggetti, altri oggetti saranno aggiunti alla riserva degli oggetti disponibili fabbricabili. Qualsiasi oggetto nella riserva degli oggetti disponibili fabbricabili può essere fabbricato.

Quando è richiesto un oggetto per fabbricare un altro oggetto, se tutte le copie dell'oggetto richiesto sono possedute da altri membri del gruppo, il personaggio che fabbrica l'oggetto può spendere le monete d'oro, le risorse o gli oggetti elencati come costo dell'oggetto richiesto anziché spendere l'oggetto stesso.

FABBRICARE UN OGGETTO



Esempio: L'Alfiere decide di fabbricare uno Scudo Rinforzato. Sottrae 1  dalla sua riserva personale, rimette il suo Scudo Rozzo **010** nella riserva degli oggetti disponibili fabbricabili e ottiene lo Scudo Rinforzato **015**.

► Preparare Pozioni

È possibile preparare pozioni interagendo con l'edificio Laboratorio dell'Alchimista. I personaggi preparano una pozione spendendo due risorse vegetale qualsiasi, prelevate dalla riserva di Frosthaven o dalla loro riserva personale, in qualsiasi combinazione. Consultate la combinazione di quelle due erbe sulla cartella alchemica per vedere qual è la pozione risultante. Il personaggio che prepara la pozione ottiene una copia della pozione preparata, che può tenere per sé o cedere immediatamente a un altro membro del gruppo.

All'inizio della campagna, tutte le finestre sulla cartella alchemica sono chiuse, quindi le formule delle pozioni sono ignote. La prima volta che si prepara una nuova combinazione durante la campagna, aprite e strappate la finestra corrispondente sulla cartella alchemica per rivelare la pozione. Una volta che la pozione è stata rivelata, l'azione non può essere annullata. Dopo che il personaggio che ha preparato la pozione ha ottenuto una copia della pozione preparata, spostate tutte le copie rimanenti nella riserva degli oggetti disponibili fabbricabili.

LABORATORIO DELL'ALCHIMISTA: LIVELLO 2

Una volta che il Laboratorio dell'Alchimista è **sato** migliorato al livello 2, le pozioni preparate possono essere distillate.

I personaggi distillano una pozione prendendola dalla loro riserva di oggetti e rimettendola nella riserva degli oggetti disponibili fabbricabili. Il personaggio che distilla la pozione ottiene una qualsiasi delle risorse vegetale richieste per preparare la pozione. Se la stessa pozione è stata rivelata in più finestre della cartella alchemica, il personaggio che distilla la pozione può scegliere una risorsa vegetale da una qualsiasi formula di quella pozione. Le pozioni che non sono ancora state rivelate sulla cartella alchemica non possono essere distillate.

LABORATORIO DELL'ALCHIMISTA: LIVELLO 3

Una volta che il Laboratorio dell'Alchimista è stato migliorato al livello 3, è possibile preparare pozioni più potenti spendendo tre risorse vegetale qualsiasi. Ognuna di queste combinazioni a tre erbe ha una sua finestra sulla cartella alchemica. Tutte le combinazioni a tre erbe preparate con due o più risorse vegetale uguali creano la stessa pozione, che non può essere distillata.

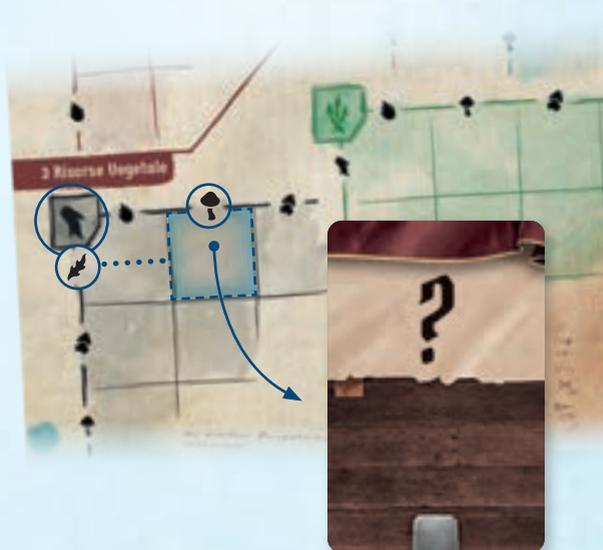


PREPARARE UNA POZIONE A DUE ERBE



Esempio: L'Alfiere decide di preparare una pozione con due risorse vegetale. Sottrae 1  dalla sua riserva personale e 1  dalla riserva di Frosthaven, poi apre la finestra corrispondente della cartella alchemica e ottiene la pozione rivelata.

PREPARARE UNA POZIONE A TRE ERBE



Esempio: L'Alfiere decide di preparare una pozione usando tre risorse vegetale. Sottrae 1 , 1  e 1  dalla riserva di Frosthaven, poi apre la finestra corrispondente della cartella alchemica e ottiene la pozione rivelata.

► Vendere Oggetti

Gli oggetti nella riserva personale di un personaggio possono essere venduti durante il passo Riorganizzazione. Quando un personaggio ottiene un'altra copia di un oggetto che possiede già, deve venderla immediatamente. Quando un personaggio vende un oggetto acquistabile, ottiene una quantità di monete d'oro pari alla metà del suo costo in monete d'oro (arrotondato per difetto). Quando un personaggio vende un oggetto fabbricabile, ottiene 2 monete d'oro per ogni risorsa o oggetto richiesto per fabbricarlo. Rimettete gli oggetti nella riserva degli oggetti disponibili corrispondente quando li vendete.

► Acquistare Oggetti

Non è possibile acquistare liberamente gli oggetti finché l'edificio 37 non viene costruito. Finché questo non accade, gli oggetti nella riserva degli oggetti disponibili acquistabili possono essere acquistati solo con le monete d'oro di partenza al momento della creazione di un nuovo personaggio o quando un effetto di gioco consente specificamente a un personaggio di farlo.

Adesivo 13 (Copre il Testo "Acquistare Oggetti" Soprastante)

Adesivo 14



5. Operazioni di Costruzione

Dopo il passo Riorganizzazione, il gruppo può costruire, migliorare e ricostruire gli edifici. **Può costruire o migliorare un edificio di default e può perdere due morale per costruire o migliorare un secondo edificio.** Non è possibile migliorare gli edifici mentre sono demoliti. Il gruppo può anche ricostruire un qualsiasi numero di edifici demoliti, ma solo dopo le eventuali costruzioni e miglorie.

Costruire e migliorare gli edifici prevede sempre un requisito di prosperità . Costruire o migliorare possono essere effettuati solo se il livello di prosperità attuale è pari o superiore al requisito di prosperità di quell'edificio o migloria, che compare accanto al costo di costruzione (sul tabellone della mappa) o al costo di migloria (sulla carta edificio).

Quando una costruzione o una migloria fa aumentare il livello di prosperità, qualsiasi personaggio il cui livello sia inferiore alla metà del nuovo livello di prosperità (arrotondato per eccesso), può avanzare immediatamente di livello senza soddisfare il requisito in punti esperienza, anche più volte, purché il suo livello non superi la metà del nuovo livello di prosperità (arrotondato per eccesso). Dopo essere avanzato di livello, il personaggio regola il suo totale in punti esperienza affinché corrisponda al requisito in punti esperienza del suo nuovo livello.

Adesivo 15

> Costruire



Per costruire un edificio sbloccato, il gruppo deve pagare il suo costo di costruzione, mostrato sull'adesivo "LO" dell'edificio (o stampato direttamente sul tabellone della mappa, in alcuni casi) utilizzando le risorse della riserva di Frosthaven.

Una volta pagato questo costo, copritelo con l'adesivo di livello 1 corrispondente e inserite la rispettiva carta di livello 1 nel mazzo degli edifici in ordine sequenziale.

Il gruppo ottiene poi il bonus di prosperità e applica ogni altro eventuale effetto una tantum indicato sulla carta edificio. Durante la Fase dell'Avamposto successiva, l'effetto normale dell'edificio sarà risolto e le sue interazioni saranno disponibili (a meno che l'edificio non venga demolito).

> Migliorare



Per migliorare un edificio esistente, il gruppo deve pagare il suo costo di migloria, mostrato sul lato normale della carta edificio attuale, utilizzando le risorse della riserva di Frosthaven.

Una volta pagato questo costo, coprite il vecchio adesivo con quello del livello successivo e sostituite la vecchia carta nel mazzo degli edifici con quella del livello successivo.

Il gruppo ottiene poi il bonus di prosperità e applica ogni altro eventuale effetto una tantum indicato sulla nuova carta edificio.

> Ricostruire



Per ricostruire un edificio demolito, il gruppo deve pagare il costo di ricostruzione, mostrato sul lato demolito della carta edificio, utilizzando le risorse della riserva di Frosthaven.

Una volta pagato questo costo, girate la carta edificio di nuovo sul suo lato normale all'interno del mazzo degli edifici.

Durante la Fase dell'Avamposto successiva, l'effetto normale dell'edificio sarà risolto e le sue interazioni saranno di nuovo disponibili (a meno che l'edificio non venga demolito).



Varianti di Gioco

► Modalità Scenario Libero

In modalità scenario libero il gruppo può giocare qualsiasi scenario sbloccato, a prescindere dai suoi requisiti. Quando uno scenario viene giocato in modalità libera, tutti gli effetti della campagna vengono ignorati. Nessun evento viene risolto, il tempo non trascorre e il gruppo non ottiene né punti esperienza né bottini, tesori, spunte, progressi della missione personale, ricompense, elementi sbloccati, ecc. L'esito dello scenario non ha nessun impatto sulla campagna. Tuttavia, gli scenari completati possono essere rigiocati come parte della campagna (vale a dire, non in modalità libera), fintanto che il gruppo soddisfa ancora i loro requisiti.

► Crossover Classi

Qualsiasi classe sbloccata di un altro gioco di *Gloomhaven* può essere scelta al momento di creare un nuovo personaggio in *Frosthaven*. E viceversa: qualsiasi classe sbloccata di *Frosthaven* può essere scelta al momento di creare un nuovo personaggio in un altro gioco di *Gloomhaven*. Le classi possono conservare tutti i loro potenziamenti precedenti, ma questo potrebbe provocare uno sbilanciamento. Le nuove schede personaggio per queste classi "scambiate", che includono tratti e altre aggiunte utili, sono disponibili su cephalofair.com/frosthaven.

► Potenziameti Temporanei

Usando questa variante, gli adesivi dei potenziamenti vengono rimossi quando un personaggio si ritira. Questo può risultare più facile applicando gli adesivi alle bustine delle carte anziché direttamente alle carte capacità, oppure applicando gli adesivi riutilizzabili (che vengono venduti separatamente). I potenziamenti temporanei hanno un costo ridotto: prima calcolate il normale costo di potenziamento, inclusi gli eventuali sconti. Poi, se l'azione possiede almeno un potenziamento precedente, riducete il costo di 20 monete d'oro. Infine, riducete il costo del 20 per cento (arrotondando per eccesso).

► Casualità Ridotta

Usando questa variante, i gruppi che vogliono meno casualità possono ridurre la gamma di esiti causati dalle carte modificatore di attacco. Tutte le carte  e  sono considerate invece carte , e tutte le carte  e  sono considerate invece carte . Anche se queste carte non hanno più gli stessi modificatori, l'effetto dell'icona mescolare si applica comunque. Ogni effetto degli oggetti o altro effetto di gioco che si riferisce alle carte  o  resta immutato.

► Modalità in Solitario

Un singolo giocatore può giocare in solitario controllando due o più personaggi. Dato che la modalità in solitario riduce le incertezze e facilita il coordinamento, la difficoltà va aumentata calcolando il livello dello scenario in modo diverso per la modalità in solitario. Prendete il livello medio di tutti i personaggi nello scenario, poi aggiungete 1, dividete per 2 e arrotondate per eccesso. Per esempio, alla difficoltà consigliata per tre personaggi di livello 4, il livello dello scenario sarebbe $((4 + 4 + 4) \div 3 \div 2) = 2$, ma nella modalità in solitario sarebbe $((((4 + 4 + 4) \div 3) + 1) \div 2) = 3$.

► Informazioni Aperte

Usando questa variante, i gruppi che vogliono meno restrizioni possono condividere esplicitamente quali carte hanno in mano e discutere i dettagli specifici dei loro piani durante la selezione delle carte, cosa che normalmente non è consentita dai limiti sulla comunicazione. Questo non è il modo consigliato per giocare, ma certi gruppi potrebbero preferire questo stile di gioco. Dato che giocare con le informazioni aperte riduce le incertezze e facilita il coordinamento, la difficoltà va aumentata calcolando il livello dello scenario come previsto per la modalità in solitario.



► Morte Permanente

Usando questa variante, lo spettro della morte incombe costantemente su quei gruppi a cui piace alzare la posta in gioco. Quando un personaggio scende a zero punti ferita, muore invece di diventare sfinito. I personaggi possono comunque diventare sfiniti se non possono giocare due carte o effettuare un riposo lungo, ma sopravvivono e possono ancora partecipare agli scenari futuri, anche se lo scenario attuale viene perso.

Quando un personaggio muore, viene rimosso dalla campagna alla fine dello scenario attuale. La sua missione personale viene rimescolata nel mazzo e i suoi materiali vengono riposti nelle custodie corrispondenti. I loro oggetti tornano nella riserva degli oggetti disponibili, le loro risorse vengono trasferite nella riserva di Frosthaven e le loro monete d'oro vanno perse. Il giocatore del personaggio che è morto deve creare un nuovo personaggio durante il passo Riorganizzazione della Fase dell'Avamposto successiva (oppure, se il prossimo scenario è collegato obbligatoriamente, immediatamente prima che lo scenario inizi).

Quando un personaggio diventa sfinito, tutti i normali effetti di sfinitimento si verificano comunque, ma la sua miniatura rimane invece sulla mappa e può comunque essere bersagliato dagli attacchi dei mostri e dalle altre capacità. I personaggi sfiniti non possono comunque agire in alcun modo e sono considerati dotati di iniziativa 99 ai fini della determinazione del focus.

► Reimpostazione delle Capacità

Usando questa variante, i gruppi che vogliono usare personaggi più flessibili possono pagare per cambiare il loro stile combattivo. Durante il passo Riorganizzazione della Fase dell'Avamposto, qualsiasi personaggio può spendere un ammontare di monete d'oro pari al suo livello attuale moltiplicato per 10 per reimpostare le sue capacità. Questo gli permette di resettare tutte le scelte che ha fatto fino a ora per le sue carte capacità. Quando un personaggio reimposta le sue capacità, restituisce tutte le carte capacità della sua riserva che non siano di livello 1 o di livello X, poi fa nuove scelte a ogni livello, seguendo le regole normalmente previste per avanzare di livello, finché non raggiunge il suo livello attuale.

► Dungeon Casuali

Usando questa variante, il gruppo può tentare un dungeon casuale invece di uno scenario ufficiale, sia come parte della campagna in corso, sia come sessione autoconclusiva in modalità scenario libero. In entrambi i casi, non si risolve nessun evento di strada prima del dungeon.

Ogni dungeon casuale possiede tre stanze generate casualmente e il gruppo dovrà ripulire tutte e tre le stanze dai mostri per completarlo. Queste stanze vengono rivelate una alla volta, e ogni nuova stanza viene rivelata solo quando un personaggio apre la porta. Generate ogni stanza pescando una carta stanza casuale e una carta preparazione casuale.

Componete il mazzo dei bottini con 24 carte: 12 carte denaro, due carte per ogni risorsa materiale e una carta per ogni risorsa vegetale.

CARTA STANZA CASUALE

Una carta stanza casuale include:

- A** **Titolo Nome:** Un nome che funge da titolo. In combinazione con il titolo aggettivo sulla carta preparazione casuale, va a comporre il titolo completo della stanza.
- B** **Tessere della Mappa:** Le tessere della mappa previste per la stanza. Saranno mostrate anche le eventuali tessere sovrapponibili richieste, nonché le 12 designazioni della mappa per la collocazione dei vari elementi mostrati sulla carta preparazione casuale. Se le tessere sovrapponibili di un tipo specifico si esauriscono una volta arrivati alla seconda o terza stanza, usate invece qualsiasi tessera sovrapponibile simile.
- C** **Ubicazione di Entrate e Uscite:** L'ubicazione delle entrate e uscite nella stanza. Corrispondono sempre all'esagono di confine più vicino della tessera della mappa con un elemento a incastro. Nella prima stanza, ogni personaggio parte su un qualsiasi esagono vuoto entro due esagoni dall'entrata. Se la prima stanza ha due entrate, il gruppo deve sceglierne solo una.
- D** **Tipi di Entrate e Uscite:** I tipi di entrate e uscite presenti nella stanza. Questi tipi sono contrassegnati con "A" o "B." Quando una stanza ha due uscite, il gruppo deve sceglierne solo una. Quando una stanza ha due entrate, il gruppo deve usare l'entrata corrispondente all'uscita che ha scelto dalla stanza precedente. Se il retro della carta stanza successiva non mostra un'entrata corrispondente, scartatela finché non compare una carta con un'entrata corrispondente.



- Penalità:** Le penalità previste quando si rivela una stanza. Come difficoltà consigliata, non applicate nessuna penalità per la prima stanza, la penalità minore per la seconda stanza e la penalità maggiore per la terza stanza. Il gruppo può regolare la difficoltà come preferisce modificando il numero e la severità di queste penalità. Se la penalità della prima stanza si riferisce al personaggio che ha aperto la porta, il gruppo può decidere a chi applicarla.

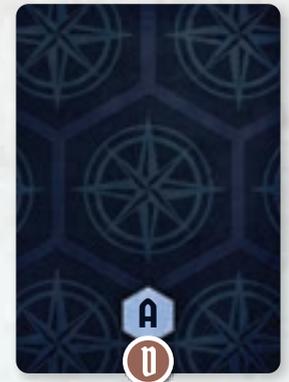
CARTA PREPARAZIONE CASUALE

Una carta preparazione casuale include:

- Titolo Aggettivo:** Un aggettivo che funge da titolo. In combinazione con il titolo nome sulla carta stanza casuale, va a comporre il titolo completo della stanza.
- Elementi di Preparazione:** Una lista di mostri, tessere e segnalini nella stanza. Collocate questi elementi negli esagoni indicati nella stanza consultando le 12 designazioni della mappa mostrate sulla carta stanza casuale. Come nella normale preparazione di uno scenario, la collocazione e il rango dei mostri dipendono dal numero di personaggi in gioco.
- Infusione Elementale:** Quando questa stanza viene rivelata, infondete gli eventuali elementi raffigurati alla fine del turno attuale.
- Contenuti dei Tesori:** I contenuti delle eventuali tessere tesoro nella stanza. Tesori che hanno un ruolo importante nella campagna non compariranno mai in un dungeon casuale.
- Tipi di Trappole:** I tipi delle eventuali trappole presenti nella stanza.



Fronte di una Carta Stanza Casuale



Retro di una Carta Stanza Casuale

TIPI DI ENTRATA E DI USCITA



Entrata A



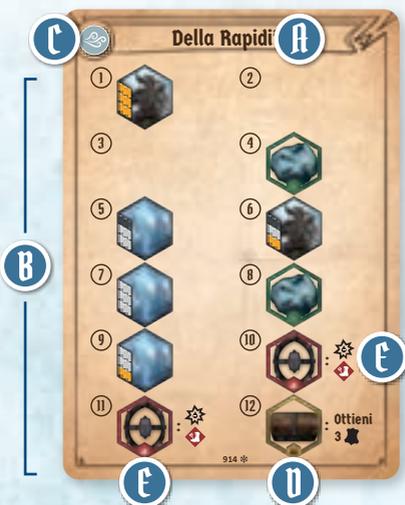
Entrata B



Uscita A



Uscita B



Fronte di una Carta Preparazione Casuale



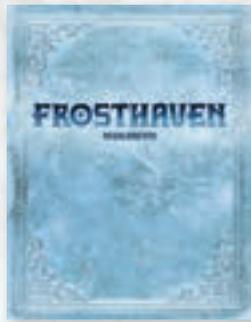
Retro di una Carta Preparazione Casuale



Appendice A: Elenco del Contenuto



1 tabellone della mappa



1 regolamento



1 libro degli scenari



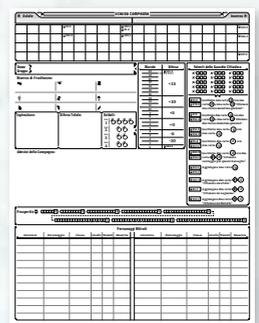
1 libro delle sezioni



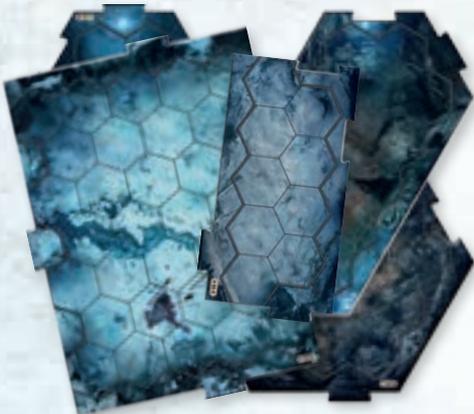
1 guida alla preparazione



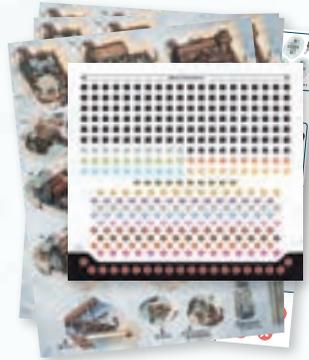
1 cartella alchemica



1 blocco schede campagna



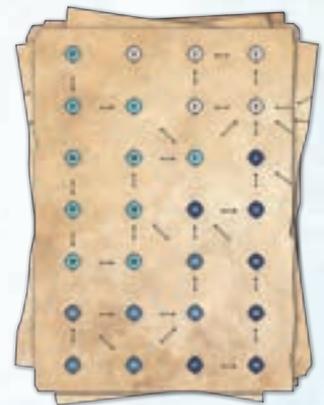
38 tessere della mappa



7 fogli degli adesivi



1 libro dei rompicapi sigillato



5 diagrammi di flusso degli scenari



225 tessere sovrapponibili



327 pedine mostro



1 plancia degli elementi con 1 segnalino indicatore di round e 6 segnalini elemento



18 custodie piccole dei personaggi



17 buste sigillate

CONTENUTI NASCOSTI?

I contenuti delle buste non sono inclusi in questo elenco. Per una lista completa di questi contenuti, visitate cephalofair.com/frosthaven.

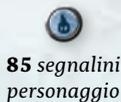
17 CUSTODIE GRANDI (6 NON SIGILLATE, 11 SIGILLATE)



17 plance personaggio



503 carte capacità dei personaggi



85 segnalini personaggio



30 segnalini personaggio speciali



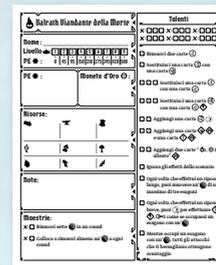
303 carte modificatore di attacco dei personaggi



51 carte promemoria talento



17 segnalini ordine di iniziativa dei personaggi



17 blocchi schede personaggio



24 tessere sovrapponibili dei personaggi <classi bloccate>



18 pedine dei personaggi



45 pedine delle evocazioni dei personaggi



4 carte di consultazione



29 carte edificio



10 carte missione personale



24 carte stanza casuale



24 carte preparazione casuale



247 carte evento



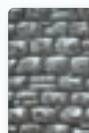
379 carte oggetto



25 carte oggetto casuale



15 carte modello di oggetto casuale



60 carte obiettivo della battaglia



59 carte bottino



7 carte scenario casuale



45 carte sfida



344 carte capacità dei mostri



55 carte guardia cittadina



165 carte modificatore di attacco



13 carte divisorie



49 segnalini ordine di iniziativa dei mostri



25 segnalini ausiliari degli scenari



32 carte statistiche dei boss



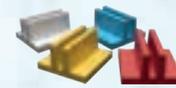
48 carte statistiche dei mostri



6 tasche statistiche dei mostri



4 contatori dei personaggi



30+ basi di plastica

1 contenitore dei segnalini con coperchio

1 contenitore delle tessere con coperchio

2 contenitori delle carte



60+ segnalini danno



20+ segnalini bottino



100+ segnalini condizione

PEZZI MANCANTI?

Se scoprite che nella vostra copia del gioco mancano dei pezzi, potete richiedere i ricambi a servizioclienti@asmadee.com

Appendice B: Guida al Turno dei Mostri



Percorso di Movimento



Movimento Valido



Movimento Non Valido



Esagono di Attacco



Nemico Focalizzato



Nemico Attaccato



Valore di Iniziativa

1. Controllo Iniziale

1 Controllare le Condizioni e la Capacità di Attacco

- ◇ Ogni mostro con o senza una capacità di attacco determina un focus e si muove come se un attacco in mischia che bersagli un singolo nemico fosse possibile.
- ◇ Ogni mostro con ignora tutte le capacità di movimento.
- ◇ Ogni mostro con non può determinare il suo focus, non si muove e ignora tutte le capacità.

2 Controllare i Percorsi di Movimento

Controllare i percorsi di movimento fino agli esagoni di attacco (vale a dire gli esagoni da cui è possibile effettuare un attacco). Questi esagoni sono indicati con l'icona nei diagrammi a lato. Se non esiste nessun percorso, il mostro non può determinare un focus, quindi non si muove e non attacca.



L'Algox Guardia si focalizza sul nemico che può attaccare facendo scattare meno trappole possibile.



L'Algox Guardia si focalizza sul nemico che può attaccare usando meno punti movimento possibile.

2. Determinare il focus

Il mostro trova un esagono di attacco e si focalizza su un nemico applicando la seguente lista delle priorità:

- 1 Un esagono con un percorso di movimento che inneschi meno esagoni negativi possibile.
- 2 Un esagono con un percorso di movimento che richieda meno punti movimento possibile.
- 3 Un nemico più vicino per gittata.
- 4 Un nemico che agisca prima nell'ordine di iniziativa, applicando le normali regole per dirimere le parità di iniziativa (vedi p. 19).



I due nemici richiedono percorsi di movimento di pari lunghezza, quindi l'Algox Guardia si focalizza sul nemico più vicino per gittata.



I due nemici si trovano a pari gittata, quindi l'Algox Guardia si focalizza sul nemico che viene prima nell'ordine di iniziativa.

3. Effettuare le Capacità dei Mostri

Il mostro effettua tutte le sue capacità dall'alto in basso (movimento, attacco e altre capacità). Per le capacità di movimento si applicano le regole seguenti:

- A** Il mostro deve terminare il suo movimento ritrovandosi con un percorso più breve fino al suo esagono di attacco rispetto a quello che aveva prima, altrimenti non si muove.
- B** Il mostro sceglie un percorso di movimento che inneschi meno esagoni negativi possibile.
- C** Il mostro si muove fino a un esagono di attacco da cui può attaccare il suo focus. Se può bersagliare più nemici, si muove invece fino a un esagono da cui può attaccare il suo focus e il maggior numero di altri nemici.
- D** Il mostro si muove fino a un esagono da cui può attaccare il maggior numero di bersagli possibile (incluso il suo focus) col minor numero di attacchi con svantaggio possibile.
- E** Se il mostro può muoversi fino a più esagoni che massimizzano le priorità precedenti, si muove fino all'esagono che richiede meno punti movimento.
- F** Nei casi in cui il movimento del mostro è ancora ambiguo, è il gruppo a decidere.



Il Mastino ha bisogno di 2 punti movimento per accorciare il percorso fino all'esagono di attacco, ma ne ha solo 1, quindi non si muove.



Il Mastino ha abbastanza punti movimento per accorciare il percorso fino all'esagono di attacco, ma solo se fa scattare una trappola, quindi non si muove.



Il Mastino può attaccare due nemici, quindi si muove fino all'unico esagono di attacco da cui può attaccare entrambi quei nemici.



L'Algox Arciere si muove fino all'esagono di attacco più vicino da cui può attaccare tutti e tre i nemici ed effettuare solo un attacco con svantaggio.



L'Algox Arciere possiede confondere e attaccherebbe con svantaggio in ogni caso, quindi non si muove per allontanarsi dal suo focus.



L'Algox Guardia ha due esagoni di attacco egualmente validi, quindi è il gruppo a decidere verso quale dei due esagoni di attacco si muove.

Appendice C: Promemoria Importanti

► Attacchi e Danni

- ◆ Si pesca una carta modificatore di attacco separata per ogni bersaglio di una capacità di attacco.
- ◆ Un bonus di scudo riduce solo i danni degli attacchi, non quelli delle altre fonti, ma il bonus si applica a tutti gli attacchi in arrivo mentre è attivo.
- ◆ Anche se un attacco non infligge danni (per esempio, quando si pesca una carta ) , tutti gli effetti aggiunti dell'attacco si applicano comunque.
- ◆ Un personaggio può negare tutti i danni da una fonte perdendo una carta dalla sua mano o due carte dalla sua pila degli scarti.

► Benedizione e Maledizione

- ◆ Quando ci sono due fazioni opposte per i mostri di uno scenario, essi usano due mazzi dei modificatori di attacco diversi ( e ) e quindi sono influenzati da benedizione e maledizione separatamente.
- ◆ L'immunità a maledizione impedisce a una miniatura di aggiungere una carta maledizione al suo mazzo, ma non impedisce a una carta maledizione pescata di avere effetto.
- ◆ Le carte benedizione e maledizione tornano nella riserva una volta risolte, anziché essere collocate nella pila degli scarti. Vengono rimosse da tutti i mazzi alla fine di ogni scenario.

► Mostri

- ◆ Si pesca una carta capacità dei mostri a ogni round per ogni serie di mostri sulla mappa. Tutti i mostri di una singola serie useranno la stessa carta capacità.
- ◆ Un mostro effettua solo le capacità elencate sulla sua carta capacità per il round.
- ◆ Un mostro non applica nessun bonus attivo dalla sua carta capacità fino al suo turno.
- ◆ Se un mostro non può determinare un focus, non si muove.
- ◆ Se un mostro non effettuerà un attacco nel suo turno, oppure se ha disarmare, determina un focus come se dovesse effettuare un attacco in mischia a bersaglio singolo.

► Personaggi

- ◆ Inizialmente i personaggi usano mazzi dei modificatori di attacco da 20 carte, contrassegnate da , , ,  . Le carte modificatore di attacco avanzate vengono aggiunte solo quando si ottengono i talenti.
- ◆ Un personaggio non può effettuare due azioni superiori o due azioni inferiori. Nel caso delle azioni base, " 2" è sempre un'azione superiore e " 2" è sempre un'azione inferiore.
- ◆ Lo sfinimento non riduce il numero dei personaggi che partecipano allo scenario ai fini di variabili come i punti ferita dei mostri o gli effetti dello scenario.

► Evocazioni

- ◆ Le evocazioni devono essere collocate negli esagoni vuoti adiacenti all'evocatore. Se non ci sono esagoni adiacenti disponibili, la miniatura non viene evocata.
- ◆ Le evocazioni non sono controllate direttamente dal loro evocatore. Molte evocazioni obbediscono invece alle regole automatizzate dei mostri.

► Saccheggio ed Elementi

- ◆ Tutti i mostri, tranne gli alleati dello scenario, lasciano cadere un segnalino bottino quando muoiono.
- ◆ Tutti i personaggi saccheggiano l'esagono che occupano alla fine del loro turno e non alla fine di ogni movimento. I mostri e le evocazioni non effettuano il saccheggio di fine turno.
- ◆ Dato che le infusioni non si verificano fino alla fine del turno, ogni elemento da consumare deve essere già forte o debole all'inizio del turno, prima di qualsiasi infusione.

► Dettagli degli Scenari

- ◆ Il livello consigliato di uno scenario è pari a metà del livello medio dei personaggi (arrotondato per eccesso).
- ◆ Ogni personaggio può portare in uno scenario un numero di oggetti piccoli pari alla metà del suo livello (arrotondato per eccesso).
- ◆ La fine di uno scenario può verificarsi solo alla fine di un round.

Appendice D: Costi di Potenziamento

Stop! Non leggete questa appendice finché l'edificio 44 non viene costruito.

Ogni tipo di potenziamento ha un costo base, da determinare usando la tabella dei costi seguente. Il costo potrebbe poi essere modificato in base alla capacità che viene potenziata. Dove è possibile, applicate i modificatori di costo seguenti, uno alla volta, in quest'ordine:

- 1 Se la capacità bersaglia più miniature o tessere, il costo raddoppia. Questo si applica alle capacità che evocano o influenzano più alleati o segnalini e alle capacità che possono bersagliare più miniature o tessere, ma non si applica a bersagli, agli esagoni delle aree di effetto o ai potenziamenti degli elementi.
- 2 Se l'azione possiede un'icona persa, ma non un'icona persistente, il costo è dimezzato.
- 3 Se la capacità fornisce un bonus persistente, sia che l'azione possieda un'icona persa o meno, il costo è triplicato. Questo non si applica ai potenziamenti delle statistiche delle evocazioni.
- 4 Per ogni livello della carta capacità oltre il livello 1, il costo aumenta di 25 monete d'oro.
- 5 Per ogni potenziamento già presente sull'azione, il costo aumenta di 75 monete d'oro.

Alcuni potenziamenti non rientrano chiaramente nelle categorie della tabella dei costi. Al momento di determinare il loro costo base, considerate le trappole danneggianti come potenziamenti "🔪 +1" (50 monete d'oro), le trappole di cura come potenziamenti "🩹 +1" (30 monete d'oro), e il movimento di segnalini e tessere come potenziamenti "👤 +1" (30 monete d'oro).

| Potenziamento | Costo Base |
|------------------------------|--|
| Movimento +1 | 30 mo |
| Attacco +1 | 50 mo |
| Gittata +1 | 30 mo |
| Bersagli +1 | 75 mo |
| Scudo +1 | 80 mo |
| Ritorsione +1 | 60 mo |
| Perforare +1 | 30 mo |
| Cura +1 | 30 mo |
| Spingere +1 | 30 mo |
| Tirare +1 | 20 mo |
| Teletrasporto +1 | 50 mo |
| PF Evocazione +1 | 40 mo |
| Movimento Evocazione +1 | 60 mo |
| Attacco Evocazione +1 | 100 mo |
| Gittata Evocazione +1 | 50 mo |
| Rigenerazione | 40 mo |
| Interdizione | 75 mo |
| Rinforzo | 100 mo |
| Benedizione | 75 mo |
| Ferita | 75 mo |
| Veleno | 50 mo |
| Immobilizzare | 150 mo |
| Confondere | 40 mo |
| Maledizione | 150 mo |
| Elemento | 100 mo |
| Elemento Jolly | 150 mo |
| Salto | 60 mo |
| Esagono dell'Area di Effetto | 200 mo divise per il numero di esagoni esistenti (arrotondato per eccesso) |



Appendice E: Indice dei Tesori

Stop! Non leggete quest'appendice se non per consultare i contenuti degli specifici tesori numerati quando saccheggiate.

01. Ottieni quattro carte bottino.
02. Subisci  3, poi ottieni .
03. Ottieni un modello di oggetto casuale.
04. Ottieni Scettro del Vespro **|200**.
05. Ottieni Chela Mozzata **|204**.
06. Ottieni Scarpe Opulente **|199**.
07. Ottieni Contenitore Dati **|227**.
08. Ottieni tre carte bottino.
09. Sblocca uno scenario casuale.
10. Ottieni tre carte bottino.
11. Ottieni un modello di oggetto casuale.
12. Trovi i resti di Camilla e i suoi dipinti di una maestosa creatura dalle grandi corna. Ottenete l'adesivo della campagna "Brummix" e aggiungete **|99.1** al calendario della campagna tra tre settimane.
13. Ottieni Amo da Pesca **|207**.
14. Ottieni un modello di oggetto casuale.
15. Sblocca uno scenario casuale.
16. Ottieni Brocca delle Nebbie **|183**.
17. Ottieni 3 .
18. Ottieni tre carte bottino.
19. Ottieni 1 , 1  e 1 .
20. Ottieni quattro carte bottino.
21. Ottieni il modello Detonatore **|064**.
22. Ottieni il modello Armatura a Scaglie **|068**.
23. Sblocca uno scenario casuale.
24. Ottieni .
25. Ottieni 1  e 1 .
26. Ottieni Verga del Fulmine **|223**.
27. Ottieni due carte bottino e .
28. Ottieni quattro carte bottino.
29. Ottieni 2  e 2 .
30. Ottieni quattro carte bottino.
31. Ottieni il modello Bilancia in Equilibrio **|078**.
32. Ottieni tre carte bottino.
33. Ottieni 3 .
34. Ottieni 1 .
35. Ottieni Asta Allungabile **|228**.
36. Ottieni Scatola Nera **|222**.
37. Ottieni tre carte bottino.
38. Ottieni un modello di oggetto casuale.
39. Sblocca uno scenario casuale.
40. Ottieni il modello Cannone del Caos **|077**.
41. Ottieni Intaglio Algox **|225**.
42. Ottieni Spada Gigante **|206**.
43. Ottieni quattro carte bottino.
44. Ottieni un modello di oggetto casuale.
45. Ottieni 2  e 2 .
46. Ottieni tre carte bottino.
47. Ottieni 5 .
48. Ottieni tre carte bottino.
49. Ottieni il modello Stivali delle Ossa **|071**.
50. Ottieni Armatura di Cuoio Trattato **|017**.
51. Leggi **|78.1**.
52. Ottieni Chiodo Titanico **|208**.
53. Ottieni Occhio della Tempesta **|239**.
54. Forziere del tesoro? Non c'era nessun forziere del tesoro lì. Forse dovresti bere un po' meno.
55. Ottieni Arpione **|205**.
56. Ottieni un modello di oggetto casuale.
57. Cos'è questo? Un forziere vuoto con una botola di piombo sul fondo. Prendi nota della posizione in modo da poter tornare più tardi con l'aiuto di Gem. Sblocca *La Porta di Piombo* **|103**.

58. Ottieni un modello di oggetto casuale.
59. Ottieni il modello Simulacro del Dolore |081.
60. Ottieni tre carte bottino.
61. Sblocca uno scenario casuale.
62. Ottieni il modello Cubo Meccanico |082 quando trovi l'altra metà di questo modello.
63. Ottieni cinque carte bottino.
64. Ottieni 3 .
65. Ottieni 15 .
66. Subisci  2, poi ottieni .
67. Sblocca un scenario casuale.
68. Ottieni 4 .
69. Ottieni il modello Cubo Meccanico |082 quando trovi l'altra metà di questo modello.
70. Ottieni il modello Corno del Comando |076.
71. Ottieni quattro carte bottino.
72. Ottieni il modello Pietra Vivente |080.
73. Ottieni un modello di oggetto casuale.
74. Ottieni un modello di oggetto casuale.
75. Ottieni 1 .
76. Sblocca uno scenario casuale.
77. Ottieni tre carte bottino.
78. Ottieni Scarpe Opulente |199.
79. Ottieni 10 .
80. Ottieni 15 .
81. Ottieni Braccio di Svincolato |226.
82. Ottieni il modello Bastone di Quercia |072.
83. Ottieni Tricorno |195.
84. Ottieni Coltello di Ghiaccio |221.
85. Ottieni 10 .
86. Ottieni Armatura dell'Empatia |224.

Appendice F: Favori

Stop! Non leggete quest'appendice finché l'edificio 81 non viene migliorato al livello 2.

All'inizio dello scenario, il gruppo può spendere fino a 7 punti favore per attivare i favori. Ognuno dei favori disponibili può essere attivato più volte, fintanto che il gruppo possiede abbastanza punti favore da spendere. Gli effetti dei favori attivati durano solo per lo scenario attuale.

Ogni punto favore speso dal gruppo deve essere conteggiato rimuovendo una carta  dal mazzo dei modificatori di attacco dei mostri per questo scenario. Tuttavia, è possibile conteggiare 2 punti favore rimuovendo invece la carta  dal mazzo dei modificatori di attacco dei mostri.

I seguenti favori sono disponibili:

- ◆ **Conoscenza (1 Punto):** Ogni personaggio ottiene 3 punti esperienza se consegue il suo obiettivo della battaglia.
- ◆ **Ricchezza (2 Punti):** Ogni personaggio otterrà +1 moneta d'oro per ogni moneta sulle sue carte bottino.
- ◆ **Strategia (1 Punto):** Il gruppo sceglie un mazzo delle capacità dei mostri e pesca due carte casuali, rimuovendone una da questo scenario e rimescolando l'altra nel mazzo. Questo può essere fatto solo una volta per mazzo.
- ◆ **Capienza (1 Punto):** Ogni personaggio può portare un oggetto piccolo extra in questo scenario, ma deve mantenere un oggetto piccolo inutilizzato per tutto il tempo durante questo scenario.
- ◆ **Scoperta (1 Punto):** Il gruppo sceglie una risorsa materiale o vegetale non inclusa nel mazzo dei bottini di questo scenario. Aggiungete una carta bottino casuale di quel tipo al mazzo dei bottini di questo scenario.
- ◆ **Potenziale (2 Punti):** Per questo scenario, ogni personaggio può aggiungere alla sua riserva una carta capacità tratta da quelle che ha passato quando è avanzato di livello. Se lo fa, deve rimuovere dalla sua riserva una carta diversa di livello pari o superiore per questo scenario.

Appendice G: Indice Analitico

A

Acquistare (oggetti) 6, 65, **67**
Adesivo (campagna) 10, 12, **54**
Adesivo (edificio) **50**, 57, 68
Adesivo (scenario) 48-49, **50**, 51
Adiacente 13-14, **21**, 25, 27, 31, 42-43, 46, 76
Alleati dello scenario 5, **19**, 25, 33, 45-**46**, 76
Anatema **29**, 45
Area attiva **30**, 31, 34, 37-38, 46, 63
Area di effetto **22**
Ascianoce 16, **56**
Attacco (capacità) 21, **25**, 26-29, 33-34, 36, 39-42, 74-76
Attacco (evento) 54, 56, **60**, 61
Attività degli edifici 52, 59, 61, **62**
Attribuzione delle uccisioni **45**
Avanzare di livello 37, **62-63**, 65, 68
Azione **20**, 23, 25, 30, 34, 37-38, 46, 76
Azione base **34**, 76

B

Benedizione 26, **28**, 76
Bersaglio **21-22**, 25-29, 32-33, 41-43, 60, 74-76, 84
Bonus attivo **30-31**, 38, 43
Bonus di round **30**, 46, 84
Bonus persistente **30**, 31, 33, 39
Boss **45**
Bottega dell'artigiano 52, 58, **65**
Busta 50, **57**, 64

C

Calendario 12, 54, **59-60**
Campagna 3-4, 7, 12, 34, 48-49, **50**, 51-52, 54-58, 63-66, 69-71
Capacità 10, 14, **20**, 21-43, 45, 70, 74-76
Capacità di saccheggio **32**, 37, 43, 76
Cappellocadavere 16, **56**
Carta bottino 8, 10, **16**, 32, 47-48, 70, 84
Carta capacità (del mostro) 8, 19-20, 39, **40**, 41-44, 46, 74-76
Carta capacità (del personaggio) 5, 8, 18-20, 31, **34**, 46, 63, 70, 76
Carta edificio **52**, 57, 61, 68
Carta modificatore di attacco 5, 8, 20, 22, **25-26**, 28-29, 31, 33, 35-36, 46-47, 56, 58, 63, 69, 76, 79
Carta statistiche dei mostri **39**, 46
Cartella Alchemica **66**
Caserma 52, 54, **61**
Classe (personaggio) **3**, 4-6, 26, 53, 57-58, 63-65, 69
Collegato obbligatoriamente (scenario) **48**, 59, 70
Comandare miniature **33**
Complessità 3, **10**
Completato (scenario) 3, 8, 10, 17, 47, **48**
Compromettere **29**
Conclusione dello scenario 10, **48**
Condizione 14-15, 21
Condizioni 14-15, 21, 26, **28-29**, 33, 38-39, 43, 45, 47, 74, 84

Conferire (capacità) **33**
Confondere **29**
Consumare (elemento) 22, **23**, 43, 76
Contatore dei round **46**
Contatore del personaggio 5, 8, 29, 37-38, 47, **48**, 49-50, 69
Contenitore dei segnalini **8**
Controllare 32, **33**
Corpo (oggetto) **35**
Corridoio 13, **14**
Costruire 50, 54, 57 **68**,
Creare (personaggio) 4-6, 57, 62-**65**, 69-70
Creare (tessera) **33**
Cura (capacità) 21, 26, 28, **29**, 38, 43, 84
Custodia **4-5**, 31, 35, 57, 64, 70

D

Danneggiato (edificio) 52, 60, **61**
Danno 14-16, 25-26, 28-29, 31-32, **38-39**, **45**, 76, 84
Debole (elemento) **23**, 46, 76
Demolito (edificio) 52, 60, **61**, 62, 68
Denaro **16**, 32, 70
Determinare l'ordine di iniziativa 18, **19**, 44, 84
Diagramma di flusso dello scenario 48-50, **51**
Difesa 54, 60, **61**
Difficoltà **16**, 69, 71
Disarmare **29**, 41, 76
Distillare **66**
Distuggere (tessera) **33**

E

Edificio 50, **52**, 54, 56-62, 64-66, 68
Effetti dello scenario 7-8, **10**, 63, 76, 84
Effetto aggiunto **22**, 23-24, 26-28, 32
Elemento 22, **23**, 26, 37, 43, 46, 71, 76
Elemento misto **23**, 43
Elite (mostro) 11, 19, **39-40**, 42, 44, 46
Esagoni collegati **46**
Esagono 11, **13-15**, 21-22, 24, 28, 31-33, 37, 41-46, 70-71, 74-76
Esagono di partenza **11**
Esagono negativo **41**, 45, 74-75
Estate/estivo 12, **54**, 59-60
Evento 6, 8, **12**, 16, 47, 54, 56, 59, **60**, 61-62, 69-70, 84
Evento di avamposto 54, 59, **60**, 61-62, 69, 84
Evento di strada 6, 8, **12**, 47, 59-60, 69-70, 84
Evocazione (abilità) 4, **31**, 43, 58, 76
Evocazione (miniatura) 4, 19, **31**, 33, 38, 43-46, 58, 76

F

F (equazioni) **46**
Fare scattare una trappola 14, **33**
Fase dell'avamposto 35, 47-49, **59-68**, 70, 84
Ferita 28, **29**, 45
Fine del turno 18, 38, **46**, 84
Focus 31, **41**, 42-43, 46, 74-76
Forte (elemento) **23**, 46, 76

Fragile 25, 28, **29**, 32, 38
Fruttofiamma 16, **56**
Fuga **46**

G

Generare 18, 43, **44**, 45-46
Girato (oggetto) **36**
Gittata **21-22**, 25, 27, 31-32, 41-43, 74-75
Gloomhaven 6, 49, **58**, 69
Gruppo 3, 5-8, 12, 15-16, 19, 25, 32, 35, 39, 40, 43, 46-48, **50**, 53-54, 56, 56-66, 68-71, 75
Guardia Cittadina 55-**56**, 61

I

Immobilizzare 24, **29**
Immune 15, 28-29, **39**, 45, 76
Inerte (elemento) **23**, 46
Infondere (elementi) **23**, 37, 43, 46, 71, 84
Iniziativa 15, 18, **19**, 31, 34, 38-41, 43-44, 70, 74, 84
Interdizione 25, **28**, 32, 38
Introduzione (scenario) 8, **10**
Inverno/invernale 12, **54**, 59-60
Invisibile **28**
Ispirazione 15, 48, **54**, 64, 84

J

Jolly (elemento) **23**, 43

L

L (equazioni) **46**
Laboratorio dell'Alchimista 52, **66**
Legenda dello scenario 8, **10**, 13-14
Legname 16, **56**
Libro degli scenari 7, 8, 10-11, 13, 15-16, 49, 63
Libro delle sezioni 7, 8, 10, 15, 44, 46, 48, 54, 59, 64
Limite di mano **4**, 5, 8, 63
Linea di vista **21**, 22, 41
Livello del personaggio 4-6, 8, 16, 34-35, 37, 53, **62-63**, 65, 68, 70, 76, 84
Livello dello scenario 6, 14-**16**, 39, 46-47, 69, 76, 84

M

Maestria **48**, 53, 63, 84
Maledizione 26, 28-**29**, 76
Manipolare tessere 21, **33**, 84
Mano (di carte) 5, 8, 18, 30, 33, **34**, 38, 63, 76
Mano (oggetto) **35**
Mappa (scenario) **8**
Marcatura talento 17, 48, 53, 55-56, **63-65**, 84
Mescolare 5, 8, 12, 15-16, 26, 28-29, 40, 46, 47, 57, 61, 64, 65, 69, 70, 84
Metallo 16, **56**
Miglioria/migliorare 10, 50, 52, 54, 58, 66, **68**
Miniatura 7, 11, 13-15, 19-26, 28-33, 37-38, 40, 43-46, 70, 76
Mischia 22, **25**, 41-42, 74, 76

Missione personale 5, 54, 57, **64**, 65, 69-70
 Modello 15, 32, 48, **58**, 64-65,
 Modello di oggetto casuale **15**, 32, 64
 Modificatore a catena **26**, 27
 Monete d'oro 4, 6, 12, **16**, 35-36, 47-48, 53, 58,
 62, 64-65, 67, 69, 70, 84
 Morale **54**, 61, 68
 Morte 39, **45**, 70, 76
 Mostri con nome **44**, 46
 Mostro 5, 7-8, 11, 16, 19-20, 26-29, 31-32, **39**-
 46, 70-71, 74-76, 84
 Movimento (capacità) 14-15, 20-21, **24**, 26,
 28-29, 31-34, 39-42, 45-46, 74-76
 Movimento dei mostri 39-**42**, 74-76
 Movimento obbligato 14-15, 21, 26, **32**, 33,
 45, 84
 Muovere (tessera) **33**
 Muro **13-15**, 21-22, 24, 46

N

Negare (danni) 25, **38**, 76
 Nemico **21**, 22, 24-25, 27-28, 33, 41-44, 74-75
 Nevecardo 16, **56**
 Normale (mostro) 11, 19, **39-40**

O

Obbligatorio **37**, 38
 Obiettivo 14-**15**
 Obiettivo (scenario) **10**, 15, 44, 47-48
 Obiettivo della battaglia 8, **17**, 45, 47-48, 53, 79
 Obiettivo dello scenario 8, **10**
 Occupato (esagono) **13-15**, 24, 33
 Oggetto 6, 8, 15-16, 29, 32, **35-36**, 38, 48, 58,
 62-67, 69-70, 76, 84
 Oggetto casuale **16**, 32
 Operazioni di costruzione 59, **68**
 Ostacolo 14-**15**, 21, 24, 33

P

P (equazioni) 45, **46**
 Passaggio del tempo 54, **59**
 Pedina **4**, 8, 11, 19, 28, 31, **39-40**, 43-46
 Pelle 16, **56**
 Perforare 26, **27**, 84
 Persa (carta) 30-31, 33-**38**, 46-47
 Perso (scenario) 12, 17, **47**, 59, 84
 Personaggio 3, **4-6**, 8, 12, 14, 17-22, 25-38,
 45-50, 53-58, 61-71, 76, 79
 Piastra a pressione 13, **14**
 Piccolo (oggetto) **35**, 76, 79
 Piedi (oggetto) **35**
 Pietraradice 16, **56**
 Plancia personaggio **4**, 8, 12, 28, 34-35, 63-64,
 Porta **14**, 24, 70-71
 Porte bloccate **46**
 Pozione 54, 56, 58, 62, **66**
 Priorità dei bersagli **60**
 Prosperità 50, 52, **54**, 62, 64-65, 68
 Punti esperienza 5, 8, 16, 30, **37**, 47-48, 53,

62, 65, 68-69
 Punti ferita 4-5, 8, 15, 29, 31, **38-39**, 43, 45-
 47, 63, 70, 76
 Punti movimento 14, **24**, 39, 41-42, 74-75

R

Rampicafreccia 16, **56**
 Recupero **33**, 36, 38
 Regole speciali 8, **10**, 11, 14-15, 19, 46
 Ricompense 10-11, 32, **48**, 64, 69, 84
 Ricostruire 52, 61-62, **68**
 Riferimento geografico **10**, 51
 Rigenerazione **28**
 Rinforzo **28**, 77
 Riorganizzazione 52, 58-59, **62-67**, 70, 84
 Riparazione 52, 54, **61**
 Riposo breve **38**, 46, 84
 Riposo lungo 18-19, 29, 34, 36, **38**, 70
 Riserva (di carte) 8, 15, 32, 48, 58, **63**, 66-67, 70
 Riserva di Frosthaven **54**, 56, 61-62, 64-66,
 68, 70
 Riserva personale **53**, 54, 56, 61-62, 65-66
 Risorsa 16, 54, **56**, 61, 65-66, 70
 Risorsa materiale 16, 54, **56**, 61, 65, 70
 Risorsa vegetale 16, 54, **56**, 65-66, 70
 Ritirare un personaggio 55, 57-58, 62-63, **64**,
 65, 69
 Ritorsione 26, **31**, 45
 Rivelare una stanza 14, **44**
 Round 7, 10, **18**, 19-20, 23, 26, 29-31, 38, 40,
 43-44, 46-47, 84

S

Saccheggio di fine turno **37**, 43
 Salto 14-15, **24**
 Scarto 8, 18, 25-26, 29-31, 33, **34**, 38, 40,
 46-47, 76
 Scenario 3-6, **7**, 8, 10-19, 25, 30, 32, 35-39,
 44-51, 54, 59, 63-64, 69-71, 76, 84
 Scenario casuale **15**, 32, 64
 Scenario collegato **48**, 51, 59, 70
 Scheda campagna 12, 48, 50, **54**
 Scheda personaggio 4, 47-48, 50, **53**, 62-63, 69
 Scudo 25, 27, **31**, 76, 84
 Se stesso **21**, 28, 38
 Segnalino 4, 8, 11, 13-15, 19, 23, 26, 28-30,
 32, 36-37, 43-47, 58, 71, 76
 Segnalino ausiliario dello scenario 11, **46**
 Segnalino ordine di iniziativa **4**, 8, 19, 39, 44
 Segnalino personaggio **4**, 30, 36-37
 Selezionare le carte **18**, 38,
 Senza tratti (esagono) **13**, 33
 Serie di mostri **19**, 39-40, 43-44, 76
 Sfinimento 28, 31-32, **38**, 42, 48, 70, 76
 Slot uso 26, **30**, 36-37
 Soldato **54**, 61
 Sostituire (tessera) **33**
 Speciale (boss) **45**
 Spingere **32**
 Spunta 17, 32, 48, **53**, 63, 69

Stanza 8, 10-11, **13-15**, 24, 44, 70-71, 84
 Stordire 24, 28, **29**, 32, 43
 Subire danni 14-15, 25, 28-29, **32**, 38-39, 45
 Svantaggio **27**, 29, 42, 61, 75

T

Tabellone della mappa 10, 48-49, **50**, 51, 57, 68
 Talento 53, **63**, 76
 Teletrasporto 14, **24**, 32
 Terreno difficile **14**, 24, 32, 41
 Terreno ghiacciato **14**, 24, 41
 Terreno pericoloso **14**, 16, 24, 33, 41, 84
 Tesoro **15**, 32, 37, 43, 47-48, 69, 71
 Tessera della mappa 8, 10, **13-15**, 33, 70, 84
 Tessera sovrapponibile 8, 10-11, 13-15, 32-33,
 44, 70, 84
 Testa (oggetto) **35**
 Tipo di mostro 11, **19**, 39-40, 43-44, 46
 Tirare **32**
 Trappola **14**, 16, 24, 28, 33, 41, 71, 74-75, 84
 Trasferire (tessera) **33**
 Trattati **4**, **12**, 69
 Turno 4, 7, 14-15, 18-19, **20**, 23, 26, 28-31,
 33-34, 37-43, 46, 71, 74-76, 84
 Turno dei mostri 18, 20, **39-45**, 74-75

U

Vantaggio **27**, 28, 36, 61
 Veleno **29**
 Vendere (oggetti) 32, 58, 62, **67**
 Volo 14-15, **24**, 32
 Vuoto (esagono) **13**, 14, 31, 43-44, 46, 70, 76



Riconoscimenti

DESIGN E SVILUPPO

Capo Designer
Isaac Childres

Design e Sviluppo del Sistema degli Eventi,
Sistema degli Edifici, Campagna, Obiettivi
della Battaglia e Sfide
Alexander JL Theoharis,
Joe Homes, Zachary Cohn

Designer dei Rompicapi
e delle Prove degli Edifici
Alexander JL Theoharis

Design e Sviluppo di  e 
e Sviluppo di 
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Design dei Talenti e Sviluppo di Classi,
Mostri, Oggetti, Scenari, Obiettivi
della Battaglia e Sfide
Drew Penn, Dennis Vögele

Sviluppo del Sistema di Potenziamento
Justin Dowell

PRODUZIONE

Produttore Esecutivo e
Responsabile di Produzione
Price Johnson

ILLUSTRAZIONI

Illustrazioni di Copertina, Personaggi,
Mostri, Oggetti e Bottini
Alexandr Elichev

Illustrazioni della Mappa del Mondo
e degli Adesivi
Francesca Baerald

Illustrazioni delle Tessere della Mappa
e delle Tessere Sourapponibili
David Demaret

Illustrazioni dei Rompicapi, Scenari Casuali,
Sfondo delle Capacità e Compagni Creatura
Yanis Cardin

PROGETTO GRAFICO

Responsabile del Progetto Grafico
Josh McDowell

Impaginazione Regolamento
Jason D. Kingsley

Impaginazione degli Scenari
e del Libro delle Sezioni
Lauren Coghlan, Daly Design Inc.
(Aaron Estepa e Jennifer Zarate)

Impaginazione della Scatola e
della Guida alla Preparazione
Cat Bock e David Bock

Grafica Aggiuntiva
Margaux Cannon,
Katie McDowell

REVISIONE

Revisione dei Testi delle Meccaniche
Drew Penn,
Mathew G. Somers,
Dennis Vögele

Revisione dei Testi Creativi
Hayley Birch

Revisione del Regolamento
Dustin Schwartz

Consulenza Sensibilità Culturale
James Mendez Hodes

MODELLI 3D

Scultura delle Miniature
Andrew Cothill, Chad Hoverter,
Chris Lewis, Tom Mason

Design dei Contenitori
Matt Healey

TESTI

Autore Narrativo
Isaac Childres

Sviluppatore Narrativo
Joe Homes

Autore degli Scenari Principali (1-64)
Andy Nellis

Autori degli Eventi e del Libro delle Sezioni
Alexander JL Theoharis,
Joe Homes, Zachary Cohn

Autori Aggiuntivi degli Scenari
Ella Ampongan,
Efka Bladukas, Elaine Bladukienė,
Drew Burmahl, Shannon Campbell, Isaac
Childres, Isabella Cwertetschka-Mattasits,
Dusty Everman, Christopher Handley,
Scott Hathaway, Tom Heath,
Joe Homes, Rachel Jackson,
Noralie Lubbers, Crystal Mazur,
Conrad Oakes, Travis Oates,
Marcus Ross, Robb Rouse,
Ryan Schoon, Tyler Sigman,
Lisa Smedman, Mathew G. Somers,
Alexander JL Theoharis,
Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike
West, Calvin Wong Tze Loon

Autori Aggiuntivi del Libro delle Sezioni
Shannon Campbell,
Isaac Childres, Andy Nellis

Autori Aggiuntivi degli Eventi
Zachary Andrews,
Darren Caulley,
Isaac Childres, Pete Howes,
Jussi-Pekka Jokinen,
Jordi de Jonghe,
Rob Ouwensloot, Chris Read,
Osvaldas Rubavičius,
Jacob Walla

Autore delle Poesie
Lucas Hunter

DESIGN DEGLI SCENARI

Designer degli Scenari Principali (1-64)

Isaac Childres

Designer Aggiuntivi degli Scenari

Julie Ahern, Ella Ampongan,
Efka Bladukas, Elaine Bladukienė,
Drew Burmahl, Vlaada Chvátil, Zachary
Cohn, Marcel Cwertetschka-Mattasits,
Jens Drögemüller, Dusty Everman,
Paul Grogan, Petri Häkkinen,
Richard Ham, Ryan Haswell,
Scott Hathaway, Tom Heath,
Frank Heeren, Joe Homes, Rachel Jackson,
Justin D. Jacobson, Jeremy Kaemmer,
Conrad Oakes, Travis Oates, Dan Patriss,
Marcus Ross, Robb Rouse,
Adam Sadler, Brady Sadler,
Ryan Schoon, Tyler Sigman,
Lisa Smedman, Mathew G. Somers,
Alexander JL Theoharis, Antti Tiihonen,
Dávid Turczi, Nikki Valens, Dennis Vögele,
Christian Wakeman, Mike West,
Calvin Wong Tze Loon

PLAYTESTING

Coordinamento del Playtesting

Justin Dowell, Wilting Moon

Playtesting Digitale

Marcel Cwertetschka-Mattasits

Playtester Principali

Clinton Bradford, Brandon Butcher,
Zachary Cohn,
John Cole, Marcel Cwertetschka-Mattasits,
Justin Dowell, Tyvan Grossi, Félix-Antoine
Guérard, Joe Homes, Kaili Jiang,
Brian Lewis,
Alice Livingston, Charles McCloud,
Wilting Moon, Conrad Oakes,
Kalim Oldziej, Drew Penn,
Quentin Savattez, Alexander JL Theoharis,
Dennis Vögele, Rob Watkins,
Steven Wilkins, William Wilson

CROWDFUNDING

Creazione della Campagna Video

Josh McDowell

Impaginazione Grafica della Campagna

Jason D. Kingsley

Supporto Community

Chris Kessler

Supporto Marketing

Jon Ritter-Roderick

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Kristyn Childres; Marcie, Clarke,
e Liam Johnson; Katie, Finn, Ada e
Cora McDowell; Gabrielle Kingsley;
Aaron Hoyt e Angie Y.; i meravigliosi
sostenitori di Kickstarter che hanno reso
possibile tutto questo; i creatori di Satire's
Extended Battle Goals: Zachary Cohn,
Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes,
Alexander JL Theoharis
e Rob Whitehead

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE

Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi
ed Elisabetta Colombo.

ADATTAMENTO GRAFICO

Ilaria Borza, Giacomo Pellini

DIREZIONE EDITORIALE

Massimo Bianchini

Si ringrazia la redazione di Asmodee Italia.

PLAYTESTER AGGIUNTIVI

Ryon Ando, Steve Baker, Kendra Baratta, Joe Barbarie, Chris Binns, Jon Birt, Arthur Bouz, Alden Bradford, Patrick Breton, Dan Burras,
Cady Butcher, Jonathan Butcher, Kyle Cano, Ken Case, Jack Chen, Treavon Clark, Robert Cohoon, Cassandra Conrad, Drake Conrad,
Kristi Corfield, Ryan Crocker, Isabella Cwertetschka-Mattasits, Ben Dearden, Bronwen Hale Dearden, Kirk Dearden, Austin Dowell,
Ryan Dowell, Christopher Egan, Katherine Egan, Jason Eickmann, Kurt Engstrom, Tamo Fey, Mike Fieweger, Stephan Forden, Adrian
Francies, Jacob Fuller, Leif Gantvoort, Falko von Gersdorff, Weiyee Goh, Dominik Goldnagl, Andy González, Haley Grant, Tyler Grant,
Broc Grigsby, Vincent Guérard, Jeanna Guerrero, Chris Gulde, Willa Hale, Ross Hamann, Jason Han, Steve Holeczy, Adam Howland,
Alex Katros, Ryan Katz, Aneta Krzywosz, Kyson Lamoreau, Settemio Lawless, Daniel Lee, Erin Lee, Vann Lee, Lea Leopoldo,
Stephanie Livingston, Cliff Long, Doug Mann, Victoria Mao, William McVey, Peter Mette, Courtney Musgrove, Colton Neiger, Jordan
Neiger, Kevin Neiger, Cassie Oates, Travis Oates, Moira O'Hay, Scott Olaveson, Jelena Paripovic, Tanis Perez, Sirin Petch, Simon Piel,
Chris Pinhal, Jeff Piroozshad, Vic Polites, Mark Rickard, Roger Ritchie, Theresa Ritchie, Scott Rothstein, Mike Ruiz, Ben Russell,
Mathew Rutan, Marcos Sastre V, Joshua Schlagetter, Liam Schlueter, Michael Schmelz, Nicole Schmidt, Marco Alexander Schwarz,
Brendon Scott, Cynthia Scott, Daniel Shi, Kristina Sidwa, Jacob Skidmore, Alysia M. Smith, Kaylynn Smith, Trevor R. Smith, Mike
Sousa, Adam Stilts, Maximilian Strittmatter, Catherine Sturgis, Guillaume Trémé, Jack Wagner, Rachel Wilkins, Ryan Wolf, Joshua
Workman, Ashton Wu, Winston Wu, Rory Yocom-Hurley, Andrew Young, Callum Young

DEDICA

A Joseph Childres, la persona più creativa che abbia mai conosciuto.
© 2022 Cephalofair Games, LLC. Tutti i Diritti Riservati.



Consultazione Rapida

INIZIARE UNO SCENARIO (p. 8)

- ◆ Selezionare uno scenario.
- ◆ Risolvere un evento di strada se necessario.
- ◆ Preparare le tessere della mappa per lo scenario.
- ◆ Recuperare tutti i mostri dello scenario e mescolare i loro mazzi delle capacità.
- ◆ Recuperare tutte le tessere sovrapponibili dello scenario.
- ◆ Preparare la prima stanza dello scenario.
- ◆ Mescolare tutti i mazzi dei modificatori di attacco.
- ◆ Leggere la pagina dello scenario.
- ◆ Distribuire e selezionare gli obiettivi della battaglia.
- ◆ Collocare il contenitore dei segnalini a portata di mano.
- ◆ Comporre il mazzo dei bottini.
- ◆ Selezionare quali oggetti portare.
- ◆ Selezionare quali carte capacità portare.
- ◆ Regolare i contatori  al massimo e i contatori  a zero.
- ◆ Applicare gli eventuali effetti degli eventi e dello scenario.

FASE DELLO SCENARIO (p. 18)

- 1 Selezionare le Carte
- 2 Determinare l'Ordine di Iniziativa
- 3 Turni dei Personaggi e dei Mostri
- 4 Fine del Round

FASE DELL'AVAMPOSTO (p. 59)

- 1 Passaggio del Tempo
- 2 Evento di Avamposto
- 3 Attività degli Edifici
- 4 Riorganizzazione
- 5 Operazioni di Costruzione

CAPACITÀ BERSAGLIANTI (p. 21)

- ◆ Attacco (p. 25)
- ◆ Condizioni (p. 28)
- ◆ Cura (p. 29)
- ◆ Movimento Obbligato (p. 32)
- ◆ Comandare Miniature (p. 33)
- ◆ Manipolare Tessere (p. 33)

ORDINE DI MODIFICA DELL'ATTACCO (p. 25)

- 1 Applicare tutti i bonus e le penalità di attacco.
- 2 Pescare e applicare una carta modificatore di attacco.
- 3 Applicare il bonus di scudo del bersaglio.
- 4 Applicare gli effetti di  e .

FINE DEL ROUND (p. 46)

- 1 Innescare gli eventuali effetti di fine del round.
- 2 Mescolare tutti i mazzi con le icone  rivelate.
- 3 Rimuovere tutti i bonus di round dalle aree attive.
- 4 Effettuare i riposi brevi, per chi desidera farlo.
- 5 Spostare tutti gli elementi infusi verso sinistra.

FINE DI UNO SCENARIO (p. 47)

Che lo Scenario Sia Stato Perso o Completato...

- ◆ Recuperare tutte le carte capacità e gli oggetti scartati e persi.
- ◆ Riportare i contatori  al massimo.
- ◆ Rimuovere tutte le condizioni.
- ◆ Rimuovere tutte le carte  e  e le carte  con il simbolo  dai mazzi dei modificatori di attacco.
- ◆ Ottenere punti esperienza indicati nei contatori .
- ◆ Ottenere monete d'oro dalle carte bottino.

Se lo Scenario È Stato Perso, Scegliere un'Opzione:

- ◆ Tornare a Frosthaven per una Fase dell'Avamposto. Ottenere risorse dalle carte bottino.
- ◆ Rigiocare lo scenario immediatamente. Non ottenere risorse dalle carte bottino.

Se lo Scenario È Stato Completato...

- ◆ Ottenere risorse dalle carte bottino.
- ◆ Ottenere spunte per gli obiettivi della battaglia conseguiti.
- ◆ Ottenere le marcature talento per le maestrie conseguite.
- ◆ Leggere la conclusione dello scenario.
- ◆ Ottenere tutte le ricompense dello scenario.
- ◆ Ottenere (4 - P) ispirazione.
- ◆ Aggiornare la mappa.
- ◆ Tornare a Frosthaven per una Fase dell'Avamposto (o giocare immediatamente uno scenario collegato).

TEMPISTICHE DEGLI EFFETTI DI ATTACCO (p. 26)

- ◆ +X Attacco (p. 25) – durante la risoluzione dei danni
- ◆ Perforare (p. 27) – durante la risoluzione dei danni
- ◆ +X Bersagli (p. 21) – dopo che l'attacco è stato risolto
- ◆ Condizioni (p. 28) – dopo che l'attacco è stato risolto
- ◆ Movimento Obbligato (p. 32) – dopo che l'attacco è stato risolto
- ◆ Altri Effetti Aggiunti (p. 26) – dopo che l'attacco è stato risolto
- ◆ Infusioni Elementali (p. 23) – alla fine del turno

LIVELLO DELLO SCENARIO (p. 16)

| Livello dello Scenario | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Livello dei Mostri | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Conversione in Monete d'Oro | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 |
| Danni delle Trappole | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Terreno Pericoloso | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| Punti Esperienza Bonus | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |

- ◆ **Livello dello Scenario Consigliato:**
Livello Medio dei Personaggi ÷ 2 (arrotondato per eccesso).