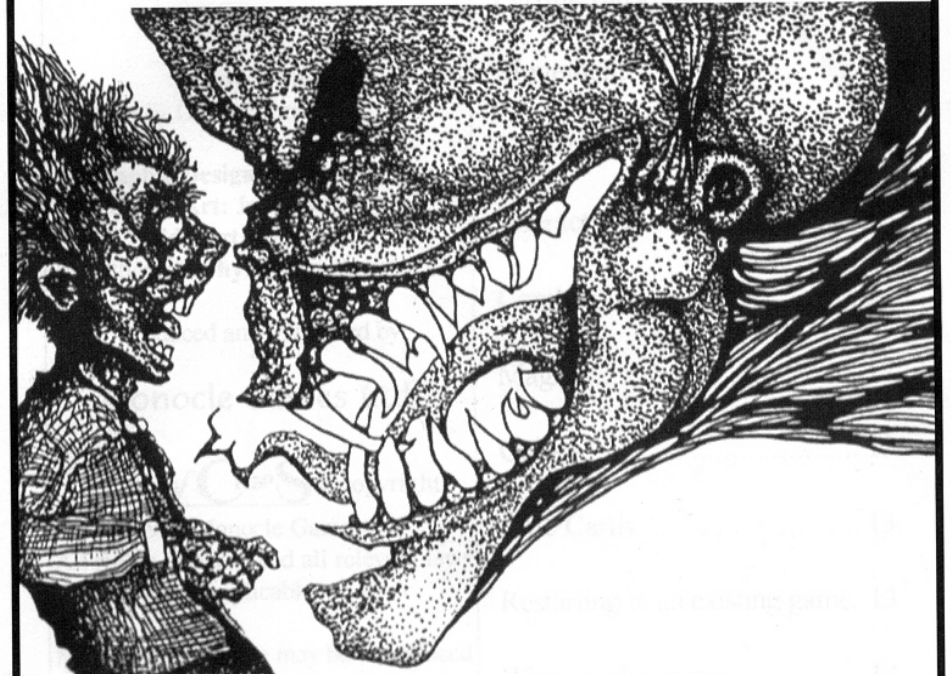


City of Chaos



REGOLAMENTO

Traduzione in italiano a cura di The Goblin 2000



City of Chaos

The Fantasy Board Game

Designers:

Martyn Oliver
Colin Thornton

Graphic Design: Colin Thornton

Cover Art: Jonathan Burton

Inside Art: Darrel Smith

Photography: Simon Webster

Prodotto e pubblicato da

Monocle Games Ltd.



Is copyright

© 1996 Monocle Games Ltd.

All rights reserved and all relevant laws applicable.

Nessuna parte di questo gioco può essere riprodotta in qualsiasi forma e con ogni mezzo senza la preventiva autorizzazione da parte dei produttori.

Ringraziamenti:

Jackie e Lynn, Andy,
Jan, Eli and Mahmoud,
Dave, Russ and Rick
Ian Scot-Dunn & Mark Rawnsley

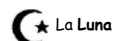
SOMMARIO

Sommario di gioco.....	3
Componenti di gioco	3
Preparazione del gioco	4
Il turno di gioco	4
Movimento.....	4
Interazione.....	4
Combattimento.....	5
Esempio di combattimento.....	6
Magia	7
Gilde.....	7
Carte Clue	7
Ricominciare in una partita già in corso	7
Vittoria	7
Suggerimenti e consigli.....	8
Glossario dei termini e frasi inusuali.....	9
TAVOLE DI COMBATTIMENTO.....	10

Il Cubo del Caos

Il cubo del caos è uno speciale dado a sei facce che al posto dei numeri, presenta dei simboli che sono utilizzati nel corso del gioco per determinare gli esiti di varie azioni e in particolare delle interazioni con i personaggi della città.

I simboli rappresentati sul Cubo del Caos sono di seguito illustrati con il nome che li identificherà nel seguito del regolamento, ove necessario:



Woodcutter (Intagliatore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	-1	1	279

Descrizione: E' un uomo forte ma non addestrato al combattimento.

Note Speciali:

Tinker (Stagnino)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	1	1	1	505

Descrizione: Con un tegame in ciascuna mano, agitando furiosamente le braccia, ti attacca!

Note Speciali:

Town Crier (Strillone)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	-1	-1	1	279

Descrizione: Non riesce a credere che tu lo stia attaccando... fino a quando non è troppo tardi!

Note Speciali:

Travelling Judge (Giudice itinerante)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
-	-	-	-	-

Descrizione: La folla impazzita e assetata di sangue ti squarta. Speriamo tu abbia avuto una piacevole giornata!

Note Speciali: Vieni completamente soppresso dalla furia della folla.

Vampyre (Vampiro)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
12	2	2	-	683

Descrizione: E' una potente creatura non-morta il cui sguardo ipnotico ti impedisce di fuggire dal combattimento.

Note Speciali: Può essere colpito solo dalla Magia. Se ti colpisce, vai al paragrafo 227 del Tomo del Caos.

Washer Woman (Lavandaia)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	2	-2	1	279

Descrizione: Ti attacca con furia cieca, tanto determinata a romperti la testa che dimentica qualsiasi forma di difesa.

Note Speciali:

Wild Hunt

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
12*	2	3	-	300

Descrizione: Questa miscela fluida di cavaliere e cavalcatura fluttua attorno a te rendendoti difficile l'attacco.

Note Speciali: *Ci sono 5 creature.

Witch Finder (Cacciatore di streghe)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	2	1	-	505

Descrizione: Preparato al combattimento magico, il cacciatore è protetto dalla maggior parte degli incantesimi.

Note Speciali: -3 a tutte le magie offensive contro di lui.

Wizard (Mago)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	4	1	1	505

Descrizione: Affatto privo di difese, il mago prima lancia una magia *Aegis*, quindi attacca con la *Fireball*.

Note Speciali:

Ascoltatevi, o avventurieri.

Per molte leghe avete viaggiato rispondendo alla mia richiesta di aiuto, ora è mio compito informarvi della grande impresa che vi attende.

Dinanzi a voi si aprono i grandi cancelli della città di Byronitar, un tempo luogo prospero e devoto all'ordine, capitale di un grande impero. Ahimè per Byronitar! Una terribile maledizione è ricaduta sul suo antico splendore.

Il Caos governa ora la città, tutto è mutevole, nulla resta dell'ordine di una volta. Bestie e spiriti malvagi sono discesi sulla città da luoghi vicini e lontani, trasformandola in un posto pericoloso e perduto. I cittadini non si rendono conto del Caos che ha iniziato a dilagare dalla loro città e presto si espanderà su tutta la terra.

F. Caliton Xiomatar, il più grande stregone di queste terre, non è riuscito a sconfiggere questa terribile minaccia dilagante. Voi siete stati condotti a Byronitar per risolvere il mistero della Città del Caos.

Imparate le peculiarità della Città, acquisite indizi che vi aiuteranno a risolvere l'enigma. Portate nuovamente l'ordine nella povera Byronitar.

Andate ora, e non abbiate timore, conquistate il Caos e liberate la città di Byronitar.

SOMMARIO DI GIOCO

In City of Chaos i giocatori sono avventurieri che dovranno entrare nella città di Byronitar e ripristinare l'ordine sconfiggendo le cause di una misteriosa e dilagante anarchia. La natura caotica della città è stato infatti uno dei particolari maggiormente curati nella progettazione di City of Chaos. Esistono numerosi filoni che i giocatori potranno seguire per giungere ad una soluzione. Con il meccanismo casuale usato per la generazione della città, due partite a City of Chaos non saranno mai uguali.

I principi base di City of Chaos sono molto semplici, i giocatori andranno in giro per la città esplorandone le varie tessere. Quando si giunge al bordo di una delle tessere della mappa, se ne pesca una nuova ponendola accanto alla precedente e, se possibile, il giocatore potrà entrarvi. Ogni volta che un avventuriero entra in una tessera non occupata, pescherà una carta Action, seguendo le indicazioni.

Mano a mano che il gioco si svilupperà, compariranno delle locazioni sul piano di gioco, rappresentate da stanze vuote all'interno della città, in cui i giocatori potranno decidere di entrare. Ogni volta che si entra in una di queste locazioni, si pesca una carta Location che determina il posto in cui ci si trova. Queste carte restano in gioco per tutta la partita e i giocatori potranno entrarvi quante volte desiderano. Le carte Action e Location consentiranno agli avventurieri di reperire le informazioni e l'equipaggiamento necessari per completare il gioco.

COMPONENTI DI GIOCO

La scatola di City of Chaos contiene i seguenti componenti di gioco:

- 50 tessere della città, che comprendono 12 tessere di strade, 30 tessere di locazioni e 8 tessere speciali, comprendenti 3 Tower, 1 Bridge, 1 Well, 1 Necropolis, 1 Altar e la tessera di partenza City Gates;
- 6 miniature di metallo rappresentanti gli avventurieri;
- 34 basi di plastica per le carte Location;
- 1 dado a otto facce (D8) ed uno a sei facce (D6), più uno speciale dado a sei facce con simboli particolari, detto Cubo del Caos;
- 300 carte divise per tipo: 110 Carte Action, 26 carte Special, 20 carte Clue, 30 carte Location, 4 carte Special Location, 54 carte Item, 56 carte Magic;
- 34 Carte di Combattimento, 22 per gli incontri e 2 gruppi di 6 carte per i giocatori;
- 16 carte di appartenenza alle Gilde della città;
- 1 foglio di pedine fustellate contenente le monete e le "teste";
- Tomo del Caos;
- Regolamento.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Assicuratevi di avere a disposizione un'area di gioco abbastanza grande, come un ampio tavolo: avrete bisogno approssimativamente di circa 1 metro quadro per disporre completamente le tessere che comporranno la città.

- Ponete in gioco la tessera *City Gate* (riconoscibile per la 'X' che vi è stampata) vicino ad uno dei bordi dell'area di gioco: questo sarà il vostro punto di partenza.

- Mescolate tutte le tessere, le Carte di Combattimento degli Incontri (quelle che non hanno l'effigie di un leone blu o rosso sul dorso), le carte Action e le carte Location. Disponete i vari mazzi di carte in un posto conveniente e impilate le tessere della città a faccia in giù da un lato.

- Ogni giocatore riempie ora una scheda per il suo personaggio e prende una miniatura di metallo che lo rappresenterà durante il gioco. Tutti i giocatori scriveranno sulla scheda un nome per il proprio personaggio e inizieranno con 10 Body Point.

- Ciascuno riceve quindi del denaro (monete chiamate *Groat*), il cui ammontare dipende dal numero di giocatori presenti:

1 giocatore (solitario): 0 *Groat*

2 giocatori: 1 *Groat*

3 - 4 giocatori: 2 *Groat*

5 - 6 giocatori: 3 *Groat*

- Infine, ogni giocatore lancia il D6 per determinare chi inizierà (il risultato più alto, si rilanciano eventuali pareggi). Il primo giocatore porrà quindi la propria miniatura nello spazio con il simbolo 'X' della tessera di partenza *City Gates*.

IL TURNO DI GIOCO

Il primo giocatore lancia il D8 e muove del corrispondente numero di caselle; se è necessaria una nuova tessera, si prenda la prima dalla pila e la si disponga allineandola a quella da cui il personaggio sta uscendo.

Se il personaggio entra in una tessera non occupata, deve pescare una carta Action e seguirne le indicazioni.

Se un personaggio entra in una locazione (tessere che raffigurano stanze vuote), deve pescare una carta Location per determinarne la natura. La carta Location pescata viene montata su una base di plastica e lasciata in piedi sulla tessera, quindi il giocatore deve seguirne le indicazioni. Le carte Location restano in gioco per il resto della partita, ed i personaggi potranno entrare nelle locazioni quante volte desiderano. **Non è permesso il combattimento all'interno delle locazioni, a meno che non sia espressamente indicato il contrario.**

Se viene posta in gioco una Special Location, si prenda la carta Special Location corrispondente (sono carte più grandi delle carte Location normali) e la si ponga sulla tessera allo stesso modo, seguendo le istruzioni riportate. Le Special Location sono di cinque tipi: **Tower**, **Necropolis**, **Altar**, **Well** e **Bridge**.

Terminato il turno del primo giocatore, quello alla sua sinistra pone la propria miniatura sullo spazio con la 'X' della tessera di partenza e tira a sua volta un D8 per il movimento, svolgendo il turno allo stesso modo. Si ripeta la cosa fino a quando tutti i giocatori avranno avuto il loro turno.

Il gioco continua a questo punto dalle posizioni attuali, un giocatore alla volta, secondo quanto sopra descritto.

MOVIMENTO

Quando il giocatore lancia il D8 per il movimento, il risultato è il numero di caselle che il **personaggio deve percorrere, per intero**. E' possibile muovere di un numero di caselle minore a quello indicato dal lancio del dado solo nei seguenti casi:

- quando si entra una locazione,
- quando si entra in una locazione speciale,
- quando si desidera combattere con un altro personaggio che si incontra strada facendo,
- quando si desidera partecipare ad un combattimento già in corso (vedi Combattimento).

Un personaggio può decidere di rimanere in una locazione senza muovere finché desidera, seguendo in ogni turno le istruzioni della carta Location lì presente.

Nonostante le regole generali qui riportate, nel corso della partita, i giocatori potranno trovare modi alternativi di movimento o sistemi per alterare i punteggi del dado.

Durante il movimento è sempre possibile passare attraverso la miniatura di un altro giocatore, ma non fermarsi nella stessa casella.

IL TOMO DEL CAOS

Questo libretto contiene una serie di paragrafi numerati contenenti informazioni essenziali nel corso del gioco. E' attraverso questo Tomo che la Città di Byronitar prende vita nel corso della partita.

Le carte di City of Chaos spesso riportano indicazioni che fanno riferimento ad un paragrafo di questo libretto ("... Go to..."), in tali casi si trovi il paragrafo indicato e lo si legga seguendo le istruzioni. Se ad esempio si incontra il *Lost Adventurer* e si decide di allontanarlo, la carta dice di riferirsi al paragrafo 5. Si scorra il Tomo del Caos fino al paragrafo 5 e si legga quanto riportato.

INTERAZIONE

Molte carte danno ai giocatori la possibilità di interagire con qualcuno ("*Interact with...*"): ad esempio, si potrebbe parlare con un passante. L'interazione è il principale modo di reperire informazioni all'interno della città.

Sono possibili tre tipi di interazione nel corso del gioco: **Greet** (*Salutare*), **Help** (*Offrire aiuto*) e **Threaten** (*Minacciare*). Ogni tipo di interazione porta a risposte diverse da parte dei personaggi incontrati, e di volta in volta una delle tre scelte sarà più utile delle altre due.

Spy (Spia)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
9	-	3	-	505

Descrizione: Agile e veloce, questo personaggio è difficile da colpire. **Note Speciali:**

Streetlighter (Addetto ai lampioni)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
7	3	1	2	505

Descrizione: E' un membro della Gilda dei Pyrotechnic e usa le sue abilità per difendersi. **Note Speciali:** Attacca usando i *Rockets*.

Supervisor (Sovrintendente)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
9*	1	-	-	308

Descrizione: Aggredisci il sovrintendente e lui immediatamente chiama aiuto. **Note Speciali:** *Dopo ogni round un altro si aggiunge al combattimento, per un totale di 5 Supervisor.

Tailor (Sarto)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	-	1	-	505

Descrizione: In una confusione di metri flessibili, il sarto ti attacca. **Note Speciali:**

Tax Collector (Esattore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
20	1	-	-	574

Descrizione: L'esattore usa il suo fischietto e due grossi energumeni accorrono in sua difesa. **Note Speciali:** Ci sono 2 energumeni.

Tea Seller (Venditore di tè)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	-	-1	1	505

Descrizione: Non è un tipo violento... **Note Speciali:**

Thief-Catcher (Poliziotto)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10*	1	2	3	574

Descrizione: Il poliziotto usa il suo fischietto... **Note Speciali:** Dopo ogni turno un altro poliziotto si aggiunge al combattimento.

Thief (Ladro)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
-	-	-	-	-

Descrizione: Sei stato derubato dal famoso "*One-eyed Jack*", è fuggito prima che potessi accorgertene! **Note Speciali:**

Robber (Rapinatore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
13	2	-	-	574

Descrizione: E' un brutto, dotato di enorme forza ma non dell'intelligenza per utilizzarla al meglio.

Note Speciali:

Sailor (Marinaio)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	1	-	574

Descrizione: "Preparati a finire fuoribordo!" dice il marinaio.

Note Speciali:

Schoolchildren (Scolaro)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
6*	-	-	2	279

Descrizione: Quando attacchi gli scolari, gli insegnanti escono dalla scuola per proteggerli.

Note Speciali: *Ci sono 3 insegnanti.

Scroll Seller (Venditore di pergamene)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
7	-1	-1	1	586

Descrizione: Mentre lui cerca di riprendere le sue pergamene, tu lo attacchi... molto coraggioso!

Note Speciali:

Sewer Worker (Addetto alla manutenzione delle fogne)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	-	1	-	279

Descrizione: l'uomo si difende con un pezzo di escremento solido!

Note Speciali:

Shadowraith

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
12	3	5	-	279

Descrizione: La creatura incombe grottescamente su di te. Il Wraith lancia una magia di Terrore.

Note Speciali: Dopo aver scelto le carte, lancia il Cubo del Caos, se viene la luna puoi solo difendere.

Shaman (Sciamano)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
-	-	-	-	-

Descrizione: Lo Sciamano ti maledice, quindi ti lancia della polvere di stelle negli occhi e scompare!

Note Speciali: Perdi un turno, prendi una carta *Cursed* dal mazzo delle carte Magic.

Sisupala

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
14	3	3	-	279

Descrizione: gesticolando con le sue quattro braccia Sisupala ti attacca.

Note Speciali:

Quando un giocatore decide di interagire con qualcuno, si seguono i passi sotto riportati:

1. scegliere il tipo di interazione desiderata: salutare, aiutare o minacciare l'avversario;
2. lanciare il Cubo del Caos (dado a sei facce particolare, con simboli in luogo dei numeri);
3. consultare l'opportuna Tabella delle Interazioni all'inizio del Tomo del Caos: incrociando il simbolo ottenuto con il personaggio con il quale si sta interagendo si ottiene il numero di paragrafo del Tomo che deve essere consultato per avere l'esito dell'azione.

Ad esempio, viaggiando per le strade di Byronitar, si incontra lo *Streetlighter* con il quale si vuole interagire. Il personaggio sceglie Help (*Offrire aiuto*) e lancia il Cubo del Caos ottenendo il simbolo a forma di runa magica. Nella Tabella delle Interazioni per Help, incrociando il simbolo con lo *Streetlighter* si trova 358 che è il paragrafo da leggere nel Tomo del Caos per sapere cosa accade. Una volta terminata l'interazione, la carta dello *Streetlighter* viene rimessa in fondo al mazzo delle carte Action.

Talvolta, un paragrafo del Tomo del Caos farà riferimento ad un altro paragrafo ancora, da consultarsi magari dopo aver completato una missione o un incarico; è bene che in tali casi i giocatori scrivano nello spazio apposito delle proprie schede questi numeri, in modo da non dimenticarli quando sarà necessario consultare i relativi paragrafi per ricordare eventuali indizi ottenuti.

COMBATTIMENTO

Il combattimento in City of Chaos avviene usando delle carte che consentono ai giocatori di scegliere la propria strategia, dando in realtà più controllo che il semplice lancio di un dado. La scelta di queste carte impone di trovare il giusto bilanciamento fra forza d'attacco e di difesa, ponendo letteralmente la vita del personaggio nelle mani del giocatore!

Nella risoluzione del combattimento, occorre far riferimento alle caratteristiche dei personaggi incontrati, che sono riportate al fondo del presente regolamento. Per ogni creatura che è possibile incontrare e combattere in City of Chaos, sono indicati i seguenti dati:

- **Nome del personaggio** in ordine alfabetico, in modo da facilitare la consultazione trovando rapidamente il vostro avversario.
- **Body Points** o BP, sono le ferite che può subire prima di morire: quando i BP sono ridotti a zero, un personaggio è morto.
- **Attacco** e **Difesa** sono dei modificatori che devono essere sommati o sottratti ai valori di attacco e difesa dati dalle Carte di Combattimento.
- **Teste** sono pedine a forma di teschio che indicano la condotta morale di un personaggio in City of Chaos: se si commette un crimine come uccidere un individuo ritenuto buono, sarà necessario prendere delle pedine di questo tipo.
- **Descrizione** è una breve frase che serve a creare la giusta atmosfera per il combattimento in corso.

- **Note speciali** sono indicazioni aggiuntive che riportano eventualmente regole speciali o aggiuntive per la risoluzione del combattimento con questo avversario.
- **Bottino** indica un paragrafo del Tomo del Caos che può essere letto una volta sconfitto l'avversario, per determinare cosa trasportava.

Combattimento contro un singolo avversario

1. Porre la carta Action sotto la propria miniatura, in modo da indicare chiaramente che si è impegnati in combattimento.
2. Trovare i dati di combattimento dell'avversario al fondo di questo regolamento.
3. Prendere un gruppo di Carte di Combattimento per i giocatori (con l'effigie di un leone blu o cremisi sul dorso). Le carte di combattimento riportano due variabili, **A** e **D** rispettivamente per i valori di attacco e di difesa che saranno utilizzati. Un giocatore potrà ulteriormente modificare tali valori aggiungendovi eventuali armi, armature, incantesimi, etc...
4. Per vincere il combattimento, il giocatore deve ridurre a zero i BP dell'avversario. Se il giocatore va a zero BP muore e deve ricominciare il gioco secondo quanto descritto nel paragrafo **Ricominciare in una partita già in corso**. L'esito del combattimento dipende da un saggio bilanciamento nella scelta dei valori di attacco e difesa delle carte utilizzate.
5. Il combattimento avviene in turni di gioco. In ogni turno si svolgono 2 Round di combattimento e la lunghezza totale del combattimento (che può richiedere quindi più turni) viene chiamata Battaglia. Quando si sono svolti 2 Round di combattimento, il turno del giocatore ha fine e si procede con il prossimo giocatore; quando toccherà nuovamente a quello coinvolto nello scontro, egli potrà scegliere di proseguire il combattimento (come sopra) o tentare la fuga (vedi **Fuga dal combattimento**, più avanti).
6. In ogni Round di combattimento il giocatore sceglie una delle sue carte di combattimento e la pone a faccia in giù sul tavolo, dichiarando quindi quali modificatori utilizzerà, se ne ha a disposizione. Potrà utilizzare qualsiasi armatura trasporti, purché solo una, e analogamente potrà usare un'arma o un incantesimo. Questi oggetti danno dei valori che si applicano modificando quelli riportati sulla carta di combattimento selezionata.
7. Si pesca quindi una carta di combattimento per l'incontro (dal mazzo di quelle che hanno il dorso senza l'effigie del leone), e la si ponga in modo da farla combaciare con quella del giocatore che viene a questo punto rivelata (le figure rappresentate aiutano a far combaciare le carte).
8. Si calcoli il valore totale di attacco dell'avversario sommando alla carta di combattimento eventuali modificatori, e analogamente si calcoli il valore di difesa del giocatore. Si sottragga la difesa totale del giocatore dall'attacco totale dell'avversario: se si ottiene un risultato positivo, questi sono i BP che il giocatore perde. Se il giocatore va a zero BP muore (vedi para-

grafo Ricominciare in una partita già in corso).

9. Se il giocatore è ancora vivo, si calcoli ora il totale del suo attacco modificando il valore della carta di combattimento in funzione dell'eventuale arma o magia usata. Si sottragga da questo totale la difesa totale dell'avversario ottenuta dal valore riportato sulla carta eventualmente modificato. Se il risultato è positivo, questi sono i BP persi dall'avversario. Se l'avversario va a zero BP, muore e il combattimento ha termine, si riponga la carta Action al fondo del mazzo e si consulti il Tomo del Caos al paragrafo indicato sotto la voce **Bottino** per l'incontro svolto (se previsto).

Fuga dal combattimento

Dopo il primo turno di combattimento (2 Round), il giocatore, quando tocca nuovamente a lui, può scegliere di fuggire anziché proseguire con un nuovo turno di combattimento. In tal caso, il giocatore lancia il D8 per il suo movimento (senza muovere la sua miniatura) e effettua anche un lancio per il suo avversario (si usi sempre il D8 a meno che non sia specificato altrimenti).

Se il risultato ottenuto dal giocatore è maggiore del movimento del suo avversario, egli potrà muovere del punteggio indicato, terminando il combattimento con la fuga.

Se il risultato dell'avversario è maggiore del punteggio di movimento ottenuto dal giocatore, la fuga non ha buon esito e il nemico lo raggiunge attaccandolo alle spalle. In tal caso il combattimento prosegue, e nel primo Round il giocatore non sceglierà una carta di combattimento (si considera quindi A=0 e D=0), anche se potrà comunque usare armature e altro per limitare i danni. Dopo l'attacco alle spalle nel primo round, il combattimento prosegue normalmente.

Combattimento con più avversari

Il combattimento contro più avversari avviene sostanzialmente con le stesse regole generali previste per un singolo avversario, con due eccezioni:

1. Si pesca una carta di combattimento per ogni avversario presente anziché una sola (ad esempio, se ci sono 3 *Shadwraith*, si pescano 3 carte e poi vi si sommano eventuali modificatori);
2. I BP di tutti gli avversari presenti vengono sommati e solo quando questo totale raggiunge lo zero gli avversari saranno stati tutti eliminati.

Combattimento con più giocatori e avversari

Se un giocatore possiede una carta rappresentante un personaggio della città e questa prevede che il personaggio lo aiuti in combattimento, il personaggio combatterà al fianco del giocatore utilizzando le sue caratteristiche descritte al fondo di questo regolamento.

Inoltre, un giocatore può volontariamente decidere di entrare in un combattimento in corso per aiutare un altro giocatore. Perché questo sia possibile, il giocatore deve muovere in una casella adiacente a quella di colui che intende aiutare, annunciare la sua intenzione di partecipa-

re al combattimento e terminare così il proprio turno. Quando tocca al giocatore in combattimento, il giocatore che si è aggiunto aggiungerà la propria carta di combattimento ed i suoi eventuali modificatori a quelli dell'altro giocatore. Nessuno dei due potrà scegliere di fuggire dal combattimento senza l'assenso dell'altro.

Eventuali danni subiti dai giocatori, saranno ripartiti equamente fra i due, assegnando eventuali eccedenze al giocatore principale (quello che era già in combattimento). Eventuali bottini derivanti dalla conclusione del combattimento saranno proprietà del giocatore principale che potrà scegliere se dividerli con l'alleanza o meno.

Combattimenti fra giocatori

Un giocatore può attaccare un altro muovendo in una casella adiacente alla sua miniatura. Ciascuno prenderà quindi un gruppo di carte di combattimento (uno quelle blu e l'altro le cremisi) e utilizzerà eventuali modificatori come di consueto.

Vi sono due gruppi di carte di combattimento (entrambe con l'effigie di un leone sul dorso, uno blu e l'altro cremisi). Il combattimento fra giocatori si svolge come negli altri casi, con l'unica eccezione che le carte vengono giocate simultaneamente. Quando uno o più giocatori vengono ridotti a zero BP, il combattimento ha termine. **Se un giocatore ne uccide un altro in combattimento, deve prendere una segnalino di testa** (con l'immagine del teschio).

Anche in questo caso, i giocatori possono fuggire dal combattimento e altri giocatori possono unirsi allo scontro.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

In questo esempio il giocatore ha deciso di attaccare un Architect, si faccia riferimento alle illustrazioni di pagina 11 del regolamento in inglese.

Il giocatore indossa *Shinpads* che dà un modificatore di +1 al suo valore di difesa.

Il giocatore sceglie la carta di combattimento che riporta D0 e A7: questi sono i valori che utilizzerà in questo round di combattimento, 0 per la difesa e 7 per l'attacco.

Viene estratta una carta di combattimento per l'avversario, che riporta A3 e D5, i valori dell'Architect in questo Round. La carta viene posta in modo da far combaciare le immagini con la carta del giocatore che viene rivelata a questo punto. Le Tavole di Combattimento riportate al fondo di questo regolamento indicano che l'Architect ha un modificatore di -1 al valore di difesa, mentre non ha modificatori all'attacco.

La carta dell'avversario ha valore di attacco 3 e non vi sono modificatori, quindi il totale del suo attacco resta 3. La difesa del giocatore è 0 per la carta, modificata a 1 grazie all'oggetto *Shinpads*. Facendo la differenza si ha 3 - 1 = 2 che sono i BP persi dal giocatore.

Poiché il giocatore è ancora vivo, si calcola ora il suo attacco che è 7 per la carta, senza alcun modificatore

Plague Victim (Appestato)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
5	-3	-	2	279

Descrizione: Facilmente abbattuto dal tuo primo colpo, l'essere giace ammassato ai tuoi piedi.

Note Speciali: Lancia il Cubo del Caos dopo ogni Round, e se ottieni la luna vai al paragrafo 280 del Tomo del Caos.

Potion Seller (Venditore di pozioni)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	2	-	505

Descrizione: Il venditore chiama una guardia che difende il chiosco (dormiva sotto il banco).

Note Speciali: C'è una sola guardia.

Priest (Prete)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	2	-	197

Descrizione: Il Prete appartiene ad una casta di feroci monaci guerrieri devoti all'Oscurò Signore.

Note Speciali:

Private Guard (Guardia privata)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	2	2	-	684

Descrizione: La guardia è ben addestrata al pugilato.

Note Speciali:

Prizefighter

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
12	3	1	-	505

Descrizione: Basher potrà anche non essere molto astuto, ma è in grado di dare dei pugni impressionanti.

Note Speciali: Attaccando il *Weedy Manager*, Basher viene in suo aiuto, quindi combatti il *Prizefighter*, non il manager.

Rabid Dog (Cane rabbioso)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
6	2	-1	-	279

Descrizione: L'animale salta alla tua gola, mentre la bava gli cola dalle sue enormi zanne.

Note Speciali: Lancia il Cubo del Caos dopo ogni Round, se viene la Stella di David vai al par. 280 del Tomo del Caos.

Il cane può essere messo in fuga da: *Firework Rocket*, *Flash Powder*, *Snubnosed Pistol*, *Magnesium Rose*, *Flare*. *Mesmeric Head* si comporta come un Mesmerist contro il cane rabbioso.

Ratcatcher (Derattizzatore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	1	2	-	505

Descrizione: Stupefacentemente agile, l'uomo sa difendersi bene.

Note Speciali:

Resurrector (Rianimatore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
7	-	-1	1	279

Descrizione: Ogni volta che abbatte il Rianimatore, lui si rialza completamente curato!

Note Speciali: Ogni volta che lo uccidi, prendi un segnalino di testa.

Mercenary (Mercenario)	BP 10	Attacco 2	Difesa 2	Teste -	Bottino 685
Descrizione: Anche se stava bevendo, il mercenario è sobrio e più che valido in combattimento!	Note Speciali:				
Minstrel (Menestrello)	BP 10	Attacco -	Difesa -1	Teste 1	Bottino 505
Descrizione: Racconti di scherma e bravate non fanno un Menestrello ma un guerriero.	Note Speciali:				
Naga	BP -	Attacco -	Difesa -	Teste -	Bottino -
Descrizione: Il tuo attacco fallisce poiché il Naga usa il suo potere. Riprendi la carta e lancia il Cubo del Caos.	Note Speciali: Se attacchi usando la <i>Blue Steel Sabre</i> , vai a 256.				
Old Man (Vecchio)	BP 4	Attacco -2	Difesa -2	Teste 3	Bottino 279
Descrizione: Il vecchio, rosso in volto, cerca di colpirti con il suo bastone da passeggio, che si rompe!	Note Speciali: Il vecchio è malato di cuore, dopo 2 round di combattimento ha un collasso e muore!				
Oni	BP 15	Attacco 3	Difesa 1	Teste -	Bottino 279
Descrizione: L'Oni ride al tuo patetico attacco, quindi ti penetra con la sua giagnte zanna cinghialesca.	Note Speciali:				
Ornithopter (Ornitottero)	BP 9	Attacco 0	Difesa 1	Teste 1	Bottino 505
Descrizione: Estrae un archibugio e con una risata preme il grilletto... preme il grilletto.... Ach, combatte a mani nude!	Note Speciali: Combatte solo con le mani.				
Pack o' Rats (Branco di topi)	BP 12	Attacco 1	Difesa 2	Teste -	Bottino 279
Descrizione: Ti circondano, mangiando i tuoi stivali e saltando alla tua gola...	Note Speciali: Dopo ogni Round lancia il Cubo del Caos e se ottieni la runa vai al paragrafo 280 del Tomo del Caos. I topi vengono considerati un singolo avversario, ma se usi i <i>Rocket</i> contro di loro, questo ha effetto come se fossero 6 nemici.				
Pickpockets (Ladruncolo)	BP -	Attacco -	Difesa -	Teste -	Bottino -
Descrizione: Ridendo e prendendoti in giro, il ragazzo schizza via lungo la strada, troppo veloce per essere preso.	Note Speciali:				

poiché non usa armi né incantesimi. L'avversario ha difesa 5 per la carta di combattimento ma ha un modificatore -1 che porta il totale a 4. Facendo la differenza si ha 7 - 4 = 3 che sono i BP persi dall'Architect.

Quanto sopra riportato rappresenta un singolo Round di Combattimento.

MAGIA

Le regole che riguardano l'impiego degli incantesimi sono descritte di volta in volta sulle carte Magic e ogni giocatore può acquisire nel corso del gioco. **I giocatori possono lanciare magie solo nel proprio turno.**

In City of Chaos vi sono tre diversi tipi di magie:

1. **Magie di combattimento.** Sono incantesimi che possono essere lanciati solo durante il combattimento, ed hanno effetti prevalentemente offensivi o difensivi. I giocatori possono decidere di utilizzare una magia di questo tipo invece di impiegare un'arma nel combattimento in corso.
2. **Magie non di combattimento.** Possono essere utilizzate dai giocatori in qualsiasi momento, purché non si trovino in combattimento.
3. **Pozioni, Polveri e Artefatti.** Possono essere utilizzati dai giocatori in qualsiasi momento lo desiderino.

In ogni caso, per tutte le magie dei tre tipi elencati, le carte riportano i dettagli riguardanti il loro impiego.

GILDE

Tutti i giocatori iniziano la partita a City of Chaos come personaggi normali che non hanno particolari abilità. Per aumentare le possibilità di risolvere il gioco, ogni giocatore potrà scegliere di entrare a far parte di una delle Gilde che si trovano in città, guadagnando così poteri speciali e abilità. Inoltre, una volta entrati a far parte di una Gilda, i giocatori potranno addestrarsi per migliorare ulteriormente le abilità ed i poteri acquisiti.

Ogni Gilda accetterà fino ad un massimo di 2 giocatori e un giocatore non potrà far parte di più di 2 Gilde nel corso del gioco. L'appartenenza ad alcune Gilde potrà impedire di far parte di alcune altre Gilde; ad esempio, la *School of Pugilism* (scuola di pugilato) non consente l'adesione a chi sia membro della *Brotherhood of Thieves* (confraternita dei ladri) e viceversa.

CARTE CLUE

Mano a mano che il gioco si sviluppa, i giocatori potranno essere ricompensati con alcune delle 20 carte Clue previste in City of Chaos. Le carte Clue contengono informazioni fondamentali per la risoluzione del mistero che circonda la città di Byronitar: **ogni carta Clue è numerata, pertanto fate attenzione a prendere quella giusta dal mazzo!**

Qualora si riceva una carta Clue che è già in possesso di un altro giocatore, questi dovrà passarla. E' ovviamente possibile, anche se più difficile, completare il gioco anche senza aver ottenuto carte Clue.

RICOMINCIARE IN UNA PARTITA GIÀ IN CORSO

Se un giocatore muore mentre il gioco è in corso e desidera ricominciare, mentre gli altri vanno avanti, si segue quanto descritto in questo paragrafo.

Tutti gli oggetti ed i Groat posseduti dal personaggio vengono lasciati nella tessera in cui è morto (riponendo nel mazzo eventuali carte Clue): il primo giocatore che entrerà in questa tessera potrà prendere tali oggetti.

Il personaggio morto viene quindi risorto nella tessera *City Gates* (quella di partenza), mantenendo tutte le abilità guadagnate nelle Gilde, ma riducendo di un punto i suoi BP massimi.

Ogni giocatore può morire ed essere risorto solo 3 volte: quando dovesse morire per la quarta volta non potrà essere ulteriormente riportato in vita.

VITTORIA

Il modo più appagante e soddisfacente di vincere una partita a City of Chaos è quello di risolvere il mistero e curare il male che affligge Byronitar.

Non dimenticate che c'è più di una sola causa al caos che avvolge la città. Alcune cause sono più semplici da risolvere di altre, anche se più è dura la soluzione, maggiore sarà la ricompensa.

Partite a tempo

Se vi sembra che il tempo a disposizione non sia abbastanza per giungere ad una soluzione completa del gioco, è possibile decidere di interrompere la partita in due modi diversi.

1. **Uscita dalla città.** Tutti i personaggi devono abbandonare la città uscendo dalla tessera *City Gates* (quella di partenza), portando con sé tutti gli oggetti e le abilità che hanno acquisito. La prossima volta che si giocherà a City of Chaos, se i giocatori lo desiderano, si potranno utilizzare questi stessi personaggi e proseguire.
2. **Punti Vittoria (PV).** Al termine del tempo stabilito per la partita, i giocatori calcoleranno i punti vittoria ottenuti in base a quanto sotto riportato, e risulterà vincitore colui che totalizza il punteggio maggiore in PV.

- Per ogni Carta Clue: 5 PV
- Per ogni carta Special: 4 PV
- Per ogni abilità di Gilda: 3 PV per livello
- Per ogni carta Item: 2 PV
- Per ogni Groat: 1 PV
- Per ogni pedina di testa: -1 PV

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Anche se City of Chaos è un gioco che richiede molto tempo, da molta soddisfazione quando lo si giochi fino alla risoluzione di tutte le missioni previste. Di seguito vengono illustrate alcune osservazioni che possono aiutare i giocatori a giocare partite più divertenti e piacevoli.

- Scrivete sempre i paragrafi del Tomo del Caos che le istruzioni vi diranno di consultare, per poterli ricordare facilmente in seguito.
- Non attaccate ciecamente chiunque vi capita di incontrare: la città ha regole, leggi e tutori dell'ordine. Gli assassini non vengono trattati con leggerezza.
- Cercate di acquisire più carte Clue possibile, esse sono una buona indicazione del fatto che vi trovate sulla pista buona, e inoltre, diversamente da alcuni cittadini che potrete incontrare, queste non mentono!
- Entrate a far parte di una Gilda appena potete, i poteri che acquisirete in tal modo vi renderanno la vita in città molto più semplice e lunga.
- E' essenziale ricorrere alle interazioni con i personaggi che incontrerete nel corso del gioco per risolvere le varie missioni. Non dimenticate che per ciascun personaggio sono possibili fino a 9 diversi comportamenti e risposte: anche se avete già interagito in precedenza con lo stesso individuo, potreste aver mancato un indizio importante.
- Leggete sempre a voce alta i paragrafi del Tomo del Caos, ad eccezione di quelli in cui c'è scritto *FOR YOUR EYES ONLY*. Quando leggete, provate a interpretare il personaggio che avete incontrato o lasciate che un altro giocatore legga per voi.
- Avrete bisogno di denaro per riuscire nelle imprese, quindi cercate a tutti i costi di guadagnarne quando potete.

Divertitevi, il gioco serve a questo!

CHIARIMENTI E FAQ

I seguenti chiarimenti sono stati aggiunti da FAQ reperibili su internet all'indirizzo:

<http://waggle.gg.caltech.edu/~jeff/games/CityOfChaos.html>

Chiarimenti generali

- Tessera City Gates. In questa tessera non si deve pescare una carta Action.
- Impossibilità ad uscire da una tessera. Se un giocatore non può più uscire da una tessera, può suicidarsi e ripartire dal *City Gates*, come se fosse stato normalmente ucciso in combattimento.
- Pescare la carta Action. Deve essere pescata solo al termine dell'intero movimento, non importa quante tessere si sono attraversate. Non si deve pescare una carta Action se si entra direttamente in una Location della tessera.
- Errore su una carta di combattimento. La carta di combattimento dei giocatori che riporta A4 D2 è errata, deve essere A4 D3: modificare tale carta.
- Limite degli oggetti e delle carte. I *Pyrotechnics* possono produrre un numero illimitato di *Rocket*, *Flash Powder* e *Smokescreen*. I giocatori possono acquistare un numero illimitato di oggetti, polveri, pozioni, etc.. Il numero di carte che li rappresentano è limitato solo per esigenze di produzione del gioco.

Chiarimenti su alcuni incontri

- Blacksmith. Nelle Tavole di Combattimento mancano le statistiche per il *Blacksmith*, che sono: BP 11, Attacco 0, Difesa +1, Teste 1, Bottino 118.
- Pack o' Rats. Questo incontro viene trattato come un singolo individuo perché i topi non varrebbero una carta combattimento ciascuno; tuttavia, se si usa *Rocket* contro di loro, si consideri come se fossero 6 nemici.
- Weedy Manager e Prizefighter. Se attaccate il *Weedy Manager* del *Prizefight*, Basher viene in soccorso del manager, quindi il combattimento sarà contro il *Prizefighter* e non contro il manager.
- Non è possibile attaccare il *Beggar* che si trova fuori della *Brotherhood of Thieves* (Gilda dei Ladri).
- Rabid Dog (Cane rabbioso). Il cane viene spaventato e messo in fuga da: *Firework Rocket*, *Flash Powder*, *Snubnosed Pistol*, *Magnesium Rose*, *Flare*. Inoltre, la *Mesmeric Head* si comporta esattamente come un *Mesmerist* quando si confronta con il *Rabid Dog*.
- Morte dei personaggi. Se un personaggio muore nella *Dark Tower* i suoi beni sono persi e rimossi dal gioco. Negli altri casi, essi sono lasciati sulla tessera e possono essere presi dal primo che vi entri (non occorre muovere nel quadretto in cui è morto, basta entrare nella tessera).
- Assassin. Se un giocatore uccide l'*Assassin* guadagna un *Cheesewire*. Se ve ne sono ancora, ne prenda uno dal mazzo delle carte Item, altrimenti lo prenda dalle carte Action.

Grave-digger (Becchino)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	2	-	-	237

Descrizione: Scavare ogni giorno buche profonde due metri ha dato al *Grave-digger* una formidabile muscolatura.

Note Speciali:

Gipsy (Zingara)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8	-	3	1	505

Descrizione: Questa ragazza spiritata schiva e scansa i colpi come la danzatrice che in realtà è...

Note Speciali:

Healer (Curatore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
4	-2	-2	3	279

Descrizione: Stai attaccando l'uomo ritenuto più santo e inerme dell'intera città!

Note Speciali:

Herb Seller (Venditrice di erbe)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
-	-	-	-	-

Descrizione: La venditrice ti maledice, lancia della polvere di satelle nei tuoi occhi e scompare nel nulla!

Note Speciali: Perdi un turno e prendi una carta *Cursed* dal mazzo delle carte Magic.

Inquisition (Inquisitori)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
8*	2	1	-	300

Descrizione: Attacchi ferocemente questi bigotti scriteriati che sono inizialmente troppo stupefatti per rispondere.

Note Speciali: Nel primo Round di combattimento gli inquisitori difendono soltanto. *Ci sono 4 Inquisitori.

Lost Adventurer (Avventuriero che si è perso)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	2	1	574

Descrizione: Anche se spaventato, quest'uomo è un avventuriero come te. Una volta aggredito l'istinto ha la meglio.

Note Speciali:

Maid (Domestica)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10*	1	1	-	684

Descrizione: Appena la aggredisci, lei chiude le finestre e 2 rudi guardie della casa escono ad affrontarti!

Note Speciali: *Ci sono due guardie della casa.

Manitoo (Manitù)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
12	4	5	3	279

Descrizione: Pazzo, hai attaccato un Dio!

Note Speciali: Solo la Magia può colpire Manitù.

Carpet Seller (Venditore di tappeti)	BP 8	Attacco -	Difesa 1	Teste 1	Bottino 505
Descrizione: Anche se non è un guerriero, il venditore di tappeti è in grado di badare a sé stesso.		Note Speciali:			
Duellist (Duellante)	BP 10	Attacco 3	Difesa 2	Teste -	Bottino 158
Descrizione: In combattimento, il Duellist segue la severa e mortale disciplina dell'Accademia.		Note Speciali:			
Errand Boy (Ragazzo vagabondo)	BP 8	Attacco -	Difesa -	Teste 2	Bottino 679
Descrizione: Attaccare un vagabondo è un crimine grave a Byronitar.		Note Speciali:			
Escapologist (Illusionista)	BP 6	Attacco -3	Difesa -3	Teste 1	Bottino 571
Descrizione: Legato com'è, l'Escapologist si trova completamente inerme di fronte al tuo attacco.		Note Speciali:			
Farmer (Contadino)	BP 10	Attacco 1	Difesa -2	Teste 1	Bottino 164
Descrizione: E' un rude uomo dei campi, non addestrato per il combattimento.		Note Speciali:			
Fiddler (Violinista)	BP 8	Attacco -1	Difesa -1	Teste 1	Bottino 279
Descrizione: Questo attacco corona una splendida giornata per il violinista...		Note Speciali:			
Fool (Scemo del villaggio)	BP 8	Attacco -2	Difesa 4	Teste 1	Bottino 279
Descrizione: Abituato a tutti i colpi che riceve dalla gente, il Fool è molto abile a schivare.		Note Speciali:			
Fortune Teller (Chiromante)	BP 4	Attacco -1	Difesa -2	Teste 2	Bottino 505
Descrizione: La Fortune Teller ti prega di risparmiarle la vita.		Note Speciali:			

GLOSSARIO DI TERMINI E FRASI INUSUALI USATI IN CITY OF CHAOS

Nome	Descrizione
Bobo Fish	Grande pesce con pelle simile al cuoio che viene usato per preparare zuppe.
Dragon Brew	Bevanda per veri guerrieri, che viene servita al <i>Dragon Dun</i> .
Groat	E' il nome della valuta utilizzata nella città di Byronitar.
Grotling	Maiale particolarmente grasso e paffuto che non contiene additivi e non causa di malattie
'Rat' Ale	Una forte bevanda capace di spazzarti via il cervello.
Squibblyhead	Terribile anguilla che vive nelle fogne di Byronitar.
tik'Ivarian Tea	tik'Ivar è noto per i suoi ottimi tè rinfrescanti.
Yapsnack	Tortina simile ad una focaccia che viene servita con burro.
Vriandi	Animale simile al cavallo, è il mezzo di trasporto ideale per la città.
Zacks Zombie Toe Curlers	Strepitosa ed esotica bevanda che viene servita al <i>Silver Serpent</i> .

Mandate i vostri commenti a:

Monocle Games Ltd.

PO Box 179
Keighley
West Yorkshire
United Kingdom
BD21 1 YS

Monocle Games Ltd. È una nuova casa produttrice che lavora in Gran Bretagna. City of Chaos è il nostro primo prodotto e siamo ansiosi di sapere se vi piacerà come noi pensiamo!

Scriveteci e fateci conoscere le vostre opinioni.

Con il vostro permesso, vi invieremo anche informazioni sui prodotti futuri della *Monocle Games* (indicate se desiderate avere queste informazioni).

Tavole Di Combattimento

Archbishop (Arcivescovo)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
4	-7	-2	3	505

Descrizione: La processione si disperde davanti a te in disordine. L'Archbishop si inginocchia davanti a te e prega.

Note Speciali: L'Archbishop non attacca.

Architect (Architetto)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
6	-1	0	1	313

Descrizione: L'Architect è più un pensatore che un uomo d'azione, le aggressioni sono cose con le quali si trova male...

Note Speciali: Tira il Cubo del Caos dopo ogni round, se esce la stella di David l'Architect fugge dal combattimento.

Aristocrat (Aristocratico)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	2	1	1	685

Descrizione: L'Aristocrat si autoincensa di fronte alla tua volgare arroganza.

Note Speciali:

Assassin (Assassino)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	2	0	0	259

Descrizione: L'Assassin attacca rapido come il fulmine!

Note Speciali: Attacca con un *Cheesewire*. Dopo ogni round di combattimento l'Assassino aggiunge +1 al suo attacco.

Se uccidi l'Assassino, ottieni un *Cheesewire*. Puoi prenderlo dal mazzo delle carte Item se disponibile, altrimenti dal mazzo delle carte Action.

Ballonist (Uomo della mongolfiera)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
-	-	-	2	-

Descrizione: Il Ballonist è un individuo innocuo, amato dalla cittadinanza per il suo servizio di consegne aeree.

Note Speciali: Apre improvvisamente una botola e tu ci cadi dentro finendo a terra. Perdi un D6 di BP nella caduta.

Banker (Banchiere)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	2	1	505

Descrizione: Il Banker, abituato a subire abusi e violenze, è ben armato e protetto.

Note Speciali: Dopo averlo sconfitto, tira due volte al paragrafo 505 del Tomo del Caos.

Beggar (Mendicante)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
4	-3	4	1	279

Descrizione: Il Beggar non è in grado di ferirti, ma è molto abile nello schivare i tuoi colpi.

Note Speciali: Non puoi attaccare il *Beggar* che si trova fuori dalla *Brotherhood of Thieves* (*Gilda dei Ladri*).

Blacksmith (Maniscalco)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
11	0	+1	1	118

Descrizione:

Note Speciali:

Bhudapati

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
15	3	5	-	279

Descrizione: Una volta che inizia il combattimento, il Budhapati assume la terribile forma del *Destroyer*.

Note Speciali: Il Budhapati può essere colpito solo dalla Magia.

Builder (Muratore)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10	1	-	1	505

Descrizione: Il Builder combatte con un mattone in ciascuna mano

Note Speciali:

Captain o' the Guard (Capitano della guardia)

BP	Attacco	Difesa	Teste	Bottino
10*	3	3	3	300

Descrizione: Una nutrita pattuglia di esperti guerrieri...

Note Speciali: * Ci sono 5 guardie