

LA LOCANDA

Prima di iniziare le loro avventure notturne, le bande fanno visita alla locanda per rifornirsi. Ogni gruppo può scegliere due carte equipaggiamento da usare, ma dovrà pagarle con il bottino che raccoglierà durante il gioco!

Le carte equipaggiamento

Ci sono 9 carte equipaggiamento che rappresentano "strumenti essenziali" per i ladri.

Ciascun oggetto ha un potere speciale scritto sulla carta, e un valore di Ducati che il giocatore deve pagare alla fine del gioco (chiamato "Debito").



Barista! Versaci da bere!

La fase Locanda si svolge prima che i personaggi siano posizionati sul tabellone:

Passo 1: disporre tutte le 9 carte equipaggiamento sul tavolo, a faccia in su.

Fase 2: il primo giocatore inizia scegliendo 1 carta equipaggiamento. In senso orario, ciascun giocatore rimasto sceglie a seguire 1 carta tra quelle ancora disponibili.

Passo 3: dopo che ogni giocatore ha selezionato 1 carta, il secondo turno si svolge in senso antiorario. Iniziando dall'ultimo giocatore che ha scelto nella prima fase, ogni giocatore sceglie una seconda carta.

Alla fine di questi due turni, ogni giocatore avrà avuto la possibilità di prendere 2 carte equipaggiamento.

Un giocatore non è obbligato a prendere un carta equipaggiamento e può semplicemente saltare il suo turno. Egli può scegliere di giocare con una sola carta, o anche senza.



uso degli oggetti

Tutte le carte equipaggiamento scelte devono essere assegnate ad un personaggio specifico.

Ogni personaggio può avere una sola carta equipaggiamento.

Una carta equipaggiamento è valida per l'intera partita, a meno che non specifichi il contrario.

Patti chiari, amicizia lunga

Alla fine del gioco, tutti i giocatori devono pagare i debiti contratti con l'oste prima che il vincitore del gioco sia determinato.

Tutte le carte equipaggiamento prese all'inizio del gioco devono essere pagate, anche se non sono state utilizzate durante il gioco.

*Gilda dei Ladri
Regola di Condotta*

*"Mai giocare con gli
strumenti di un altro ladro"*

*Le carte equipaggiamento non
possono essere rubate o date
ad un altro personaggio.*

A Nome

B Illustrazione

C Descrizione

D Debito

Vecchio fucile



Prima di attaccare o difendersi, il tuo personaggio tira un dado:
1-4: combatte normalmente.
5-6: vince automaticamente.
Debito: 2 ducati

Lasciapassare



Puoi usare questa abilità quando il tuo personaggio si muove.
Il personaggio può passare attraverso una saracinesca.
Debito: 2 ducati

Apri-Serrature



Il personaggio aggiunge +1 alla sua Intelligenza mentre apre un forziere.
Se ottieni un "6" col dado l'Apri-Serrature si rompe e non può più essere usato.
Debito: 2 ducati

Travestimento



I soldati non possono attaccare questo personaggio o entrare nello spazio che egli occupa.
Debito: 2 ducati

Libro della Gilda



Il Libro della Gilda può essere usato una sola volta, quando si attiva questo personaggio.
Puoi prendere una Carta Missione senza spendere Punti Azione.
Debito: 2 ducati

Mappa Sentieri Segreti



Il personaggio può muovere direttamente da uno spazio Piazza d'Armi* ad un altro spazio Piazza d'Armi durante il suo movimento.
Debito: 2 ducati

Spada del fervore



Quando attacca o si difende, il tuo personaggio aggiunge +1 al suo risultato più alto. Se perde il combattimento la spada si spezza e non può più essere usata.
Debito: 2 ducati

Scudo



Puoi usare questa abilità solo quando ti difendi.
Il tuo personaggio vince un combattimento finito in parità.
Debito: 2 ducati

Lucchetto



Una sola volta per partita, quando attivi questo personaggio, metti uno dei tuoi tesori su questa carta. Questo tesoro non può essere rubato e conta ancora per il suo Limite di Peso.
Debito: 2 ducati