

The background of the entire page is the iconic Bloodborne cover art. It depicts a dark, hooded figure in the foreground, looking towards the viewer. In the background, a large, multi-limbed, insect-like creature with a human-like face is visible. The scene is set in a dark, foggy, and desolate environment. The title 'Bloodborne' is written in a large, white, gothic-style font across the upper middle. Below it, the subtitle 'IL GIOCO DI CARTE' is written in a smaller, white, serif font, flanked by horizontal lines. At the bottom center, the word 'REGOLAMENTO' is written in a white, serif font.

Bloodborne™

IL GIOCO DI CARTE

REGOLAMENTO

SOMMARIO

CONTENUTO	4
PREPARAZIONE DEL GIOCO	5
TIPI DI CARTE	6
Carte Sotterraneo del Calice.....	6
Carte Boss Finale.....	7
Carte Azione.....	8
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	9
Passo 1: Scegliere e Giocare le Carte Azione.....	9
Passo 2: Trasformare le Armi.....	9
Passo 3: Risolvere gli Effetti Istantanei	10
Passo 4: Attacco del Mostro.....	10
Passo 5: Attacchi dei Cacciatori.....	10
Passo 6: Fuga del Mostro	11
Passo 7: Il Sogno del Cacciatore.....	12
Carte Potenziamento del Cacciatore	13
Passo 8: Fine del Round.....	14
Morte di un Cacciatore	14
Trofei.....	14
Il Boss Finale	15
FINE DELLA PARTITA	15

RICONOSCIMENTI

SVILUPPO E DESIGN DEL GIOCO

Eric M. Lang

SVILUPPO AGGIUNTIVO

Fel Barros e Alexandru Olteanu con Jared Miller,
Sean Chancey e Lucas Martini

REGOLE

William Niebling

PROGETTO GRAFICO

Sean Chancey

PRODUZIONE

Thiago Aranha, Guilherme Goulart,
Carolina Negrão, Sergio Roma e Paulo Shinji

EDITORE

David Doust

PLAY TESTER

James Wilkinson, Julian Baltuttis, Anthony Walker,
Doug McQuiggan, Andrew Moore, George Zywiell,
Stephen Kerr, Norman Weir, Sascha Matzkin, Susan
Davis, Spencer Reeve, Jared Miller, Michael Shinall,
David Doust, Steve Avery, Thiago Aranha, Guilherme
Goulart, Nicholas Walker, Rory O'Connor, Nick
Switzer, Matthew Tee, Travis Provick, Martin Collette,
Cory Leblanc, Douglas Painter, Mathieu Beauregard,
Paul Goguen, Phil Drisdelle, Yuval Grinspun, Leslie
Cheung e Laurie Cheung.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Andrea De Pietri, Diana Buraschi,
Denise Venanzetti

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Bloodborne™

IL GIOCO DI CARTE

*Ti direi di non aver paura, Cacciatore, ma la verità è che dovrete averne.
Qualunque cosa tu sperassi di trovare a Yharnam, ora ti tiene stretta tra le sue grinfie.
L'unico modo per liberarti da questo incubo è il sangue di Yharnam,
ma quel sangue è afflitto da una maledizione...*

Benvenuti in **Bloodborne: Il Gioco di Carte!**

In questo gioco, da 3 a 5 Cacciatori entrano nel Sotterraneo del Calice in squadra combattendo fianco a fianco contro i Mostri che si annidano al suo interno per recuperare Echi del Sangue. Non potrete però fidarvi dei vostri alleati fino in fondo: soltanto un Cacciatore riuscirà a sfuggire agli incubi del Sotterraneo del Calice e a vincere la partita! Tenete d'occhio i vostri avversari, cogliete ogni segno di tradimento e preparatevi a colpirli al momento più opportuno.

A ogni round vi addenterete nel sotterraneo e scoprirete un nuovo Mostro da combattere. Tutti i giocatori sceglieranno simultaneamente e segretamente una carta Azione da giocare (usando potenti armi da mischia e a distanza, oggetti o azioni speciali) nel tentativo di sconfiggere il loro avversario. Se riuscirete a danneggiare il nemico, potrete impossessarvi di una parte del suo sangue, essenziale per la vittoria.

Lungo il cammino, potrete ottenere alcune importanti carte Potenziamiento: queste carte possono migliorare le vostre capacità in combattimento o sventare i piani del vostro avversario quando le sfide all'interno del sotterraneo si faranno più pericolose.

Ma siate cauti: se il vostro Cacciatore dovesse venire ucciso dall'attacco del Mostro, perdereste tutti gli Echi del Sangue raccolti! Dovrete scegliere tatticamente quali combattimenti evitare rifugiandovi nel Sogno del Cacciatore, dove potrete "custodire" i vostri Echi del Sangue e proteggerli per il resto della partita. Tuttavia, se lo farete, perderete le ricompense che il combattimento potrebbe offrirvi.

Prima o poi giungerete ad affrontare il Boss Finale in battaglia. Questo potente e pericoloso avversario deve essere sconfitto a tutti i costi. Soltanto allora la partita finirà... e uno dei Cacciatori sarà dichiarato vincitore!



CONTENUTO

Bloodborne contiene gli elementi di gioco seguenti:



15 Gettoni Eco
del Sangue di valore 5



60 Gettoni Eco
del Sangue di valore 1



1 Segnalino
Primo Giocatore



5 Indicatori di Salute
dei Cacciatori



15 Segnalini Trofeo



3 Dadi Speciali Mostro



25 Carte Cacciatore Iniziali



32 Carte Potenziamento del Cacciatore



5 Schede Cacciatore



5 Carte Boss Finale



18 Carte Sotterraneo del Calice



7 Carte Boss del Sotterraneo del Calice

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per preparare una partita è sufficiente svolgere i passi seguenti:

1. SCEGLIERE IL BOSS FINALE:

Mescolate le 5 carte Boss Finale e sceglietene 1 a caso. Collocatela a faccia in su al centro del tavolo. Se preferite, tutti i giocatori possono scegliere di comune accordo quale Boss Finale usare. La capacità speciale del Boss Finale sarà attiva per tutta la durata della partita!



2. PREPARARE IL MAZZO DEL SOTTERRANEO DEL CALICE:

Per prima cosa, separate le carte Mostro dalle carte Boss e mescolate ogni mazzo separatamente. Poi prendete 7 Mostri casuali e 3 Boss casuali per creare il Mazzo del Sotterraneo del Calice e mescolate assieme quelle 10 carte. Collocatele a faccia in giù accanto al Boss Finale e rimettete le carte Sotterraneo del Calice inutilizzate nella scatola del gioco.



3. PREPARARE IL MAZZO DEI POTENZIAMENTI:

Mescolate le carte Potenziamento del Cacciatore e componete un mazzo a faccia in giù. Rivelate 1 carta Potenziamento per ogni giocatore e collocatela a faccia in su accanto al mazzo. Questi saranno i "Potenziamenti Disponibili".



4. PRENDERE LE SCHEDE CACCIATORE:

Ogni giocatore prende 1 Scheda Cacciatore e la colloca davanti a sé. Poi prende una serie di segnalini Trofeo (uno per tipo tra Simili, Umanoidi e Belve) e li colloca sui rispettivi Contatori dei Trofei riportati sulla propria Scheda Cacciatore.



5. DISTRIBUIRE LE CARTE CACCIATORE INIZIALI:

Consegnate a ogni giocatore 1 carta Cacciatore Iniziale per tipo.



6. PREPARARE LA RISERVA DI SANGUE:

Accumulate al centro del tavolo tutti i gettoni Eco del Sangue.



7. PREPARARE GLI INDICATORI DI SALUTE:

Consegnate a ogni giocatore 1 Indicatore di Salute del Cacciatore e regolatelo su 8 (il valore massimo).



8. SCEGLIERE IL PRIMO GIOCATORE:

Consegnate al giocatore scelto il segnalino Primo Giocatore. Il Primo Giocatore cambierà a ogni round.



9. RIVELARE IL PRIMO MOSTRO:

Scoprite la carta in cima al Mazzo del Sotterraneo del Calice per rivelare il primo Mostro che dovrete affrontare: colocalo a faccia in su accanto al mazzo.



TIPI DI CARTE

Prima di iniziare a giocare, è consigliabile prendere dimestichezza con i vari tipi di carte:

Carte Sotterraneo del Calice

Queste carte rappresentano i Mostri con cui combatterete nel Sotterraneo del Calice.



A SALUTE DEL MOSTRO: Ogni carta indica la resistenza del Mostro, rappresentata dal valore accanto alla goccia di sangue. Quando rivelate una carta Mostro, collocate su di essa un numero di Echi del Sangue pari a questo valore.

IMPORTANTE: In una partita a 4 giocatori aggiungete 1 Eco del Sangue in più, mentre in una partita a 5 giocatori aggiungete 2 Echi del Sangue in più.

B FORZA DEI MOSTRI: Ogni carta illustra anche il tipo di attacco del Mostro. Il colore della lanterna raffigurata indica il tipo di dado Mostro da utilizzare: i verdi sono i più deboli, i gialli sono più forti e i rossi sono molto pericolosi.

C TROFEI DEI MOSTRI: Tutti i Mostri e i Boss conferiscono tipi diversi di Trofei, che premiano i Cacciatori con un ammontare di Echi del Sangue extra alla fine della partita. I Trofei sono spiegati in dettaglio a pagina 14.

D CAPACITÀ SPECIALE: Molti Mostri sono dotati anche di una capacità speciale descritta sulla loro carta. Gli effetti di alcune capacità si applicano non appena la carta Mostro viene rivelata, altri se e quando il Mostro fugge e altri ancora fintantoché il Mostro è in gioco. Ogni carta descrive come e quando la capacità del Mostro ha effetto.

E MOSTRI BOSS: Alcuni Mostri sono straordinariamente potenti e animati da un odio ancora più feroce nei confronti dei Cacciatori! I Boss combattono come i Mostri regolari sotto ogni aspetto, tranne uno: i Boss non fuggono mai. Dovrete continuare a combattere contro di loro, round dopo round, finché non li avrete sconfitti!

CAPACITÀ DEI BOSS: Tutti i Mostri Boss sono dotati di una capacità speciale. La capacità di un Boss rimane attiva fintantoché il Boss è in gioco.

Carte Boss Finale

Il Sotterraneo del Calice è il dominio di una tra cinque creature estremamente potenti note come i Boss Finali.

Soltanto un singolo Boss Finale verrà utilizzato per ogni partita, quindi ognuna si svolgerà in modo differente. All'inizio della partita pescate (o scegliete) il Boss Finale che dovrete affrontare.

I Boss Finali possiedono un valore di Salute e di Forza, proprio come i Mostri regolari e i Boss (ottenendo a loro volta +1 Eco del Sangue in una partita a 4 giocatori e +2 Echi del Sangue in una partita a 5 giocatori). Ogni Boss Finale è inoltre dotato di una capacità speciale che cambia le regole dell'intera partita!



Carte Azione

Carte Cacciatore Iniziali e carte Potenziamento del Cacciatore.

Queste sono le carte che userete per combattere le creature nel sotterraneo... e anche per ostacolare i piani dei vostri avversari! Esistono tre tipi di carte Azione:

ARMI DA MISCHIA: (Carte Rosse)

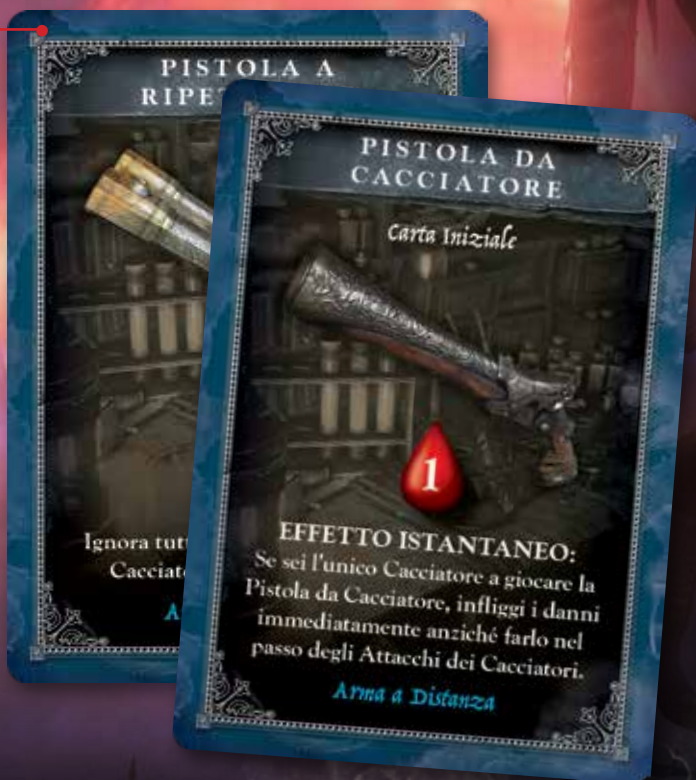
Le armi da mischia solitamente sono quelle che infliggono più danni ai Mostri o ai Boss e conferiscono molti Echi del Sangue quando attaccate il vostro nemico.

ARMI A DISTANZA: (Carte Blu)

Le armi a distanza solitamente fanno meno danni, ma possono intralciare gli attacchi in Mischia dei vostri avversari o evitare che subiate danni (*dopotutto, si usano a distanza*).

CARTE UTILITÀ: (Carte Grigie)

Queste carte rappresentano gli oggetti che potete usare o le azioni speciali che potete effettuare al posto di un attacco. Le 2 carte Utilità iniziali vi permettono di trasformare le vostre armi per sorprendere i vostri nemici o di fuggire per mettervi in salvo nel Sogno del Cacciatore.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Bloodborne si svolge in una serie di round. Ogni round è diviso in 8 passi che vanno completati nell'ordine seguente:

1. Scegliere e Giocare le Carte Azione
2. Trasformare le Armi
3. Risolvere gli Effetti Istantanei
4. Attacco del Mostro
5. Attacchi dei Cacciatori
6. Fuga del Mostro
7. Il Sogno del Cacciatore
8. Fine del Round

Una volta che il round è stato completato, ha inizio un nuovo round che riparte dal Passo 1. Si continuano a giocare nuovi round, uno dopo l'altro, finché il Boss Finale non viene sconfitto.

Passo 1: Scegliere e Giocare le Carte Azione

Man mano che i Cacciatori si addentreranno nel Sotterraneo del Calice, incontreranno i mostruosi abitanti di Yharnam. Per avanzare, i Cacciatori devono combattere contro ogni Mostro che incontrano.

Ogni giocatore sceglie simultaneamente e segretamente 1 carta Azione dalla sua mano. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, le rivelano contemporaneamente.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: I giocatori sono liberi di discutere su quale carta intendano giocare e di negoziare con gli altri Cacciatori su come sconfiggere le creature del sotterraneo, ma tutte le carte devono essere scelte e giocate segretamente e simultaneamente! Non siete mai obbligati a giocare una determinata carta, anche se avete dichiarato che l'avreste fatto!

ESEMPIO: Henryk, Eileen e Ludwig devono affrontare una Belva della Piaga. Ogni Cacciatore sceglie una carta dalla sua mano in segreto, poi tutti la rivelano simultaneamente. Henryk ha giocato Trasformazione, Eileen ha scelto la sua Pistola da Cacciatore e Ludwig usa la sua Ascia da Cacciatore.

Passo 2: Trasformare le Armi

I Cacciatori usano complicate armi create dall'officina che possono essere alterate rapidamente per reagire alle nuove minacce. Trasformando le loro armi, i Cacciatori possono ottenere notevoli vantaggi in combattimento.

Tutti i Cacciatori che hanno giocato una carta Trasformazione devono ora scegliere una carta **Arma da Mischia** o a **Distanza** dalla propria mano, segretamente e simultaneamente. Queste carte vengono rivelate nello stesso momento, proprio come le carte scelte nel Passo 1.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: Utilizzare una carta Trasformazione fornisce un vantaggio sugli altri Cacciatori: potrete vedere quali carte giocheranno in questo round prima che scegliate quale arma utilizzare. Attenzione però: la Trasformazione vi obbligherà a combattere con il Mostro, dal momento che in questo round non potrete ritirarvi nel Sogno del Cacciatore.

ESEMPIO: Henryk ha giocato Trasformazione in questo round, quindi può vedere le carte che Eileen e Ludwig hanno giocato prima di impegnarsi ad attaccare. Vorrebbe giocare la sua Ascia da Cacciatore, ma si trova nella sua pila degli scarti, avendola già usata in un combattimento precedente. Potrebbe giocare la sua Pistola da Cacciatore, che negherebbe la Pistola di Eileen, ma preferisce tenerla da parte per lo scontro successivo, quindi decide di usare la sua Mannaia Dentata.



Passo 3: Risolvere gli Effetti Istantanei

Alcune armi e oggetti di equipaggiamento dei Cacciatori possono essere usate rapidamente in un combattimento.

Ogni carta dotata di un effetto "Istantaneo", come la Fiala di Sangue o la Pistola da Cacciatore, viene risolta ora. Se avete giocato una di queste carte, seguite le istruzioni in essa contenute. Nel caso il Mostro venga ucciso durante questo passo, bisogna rimuoverlo immediatamente e saltare i 3 passi successivi.

Se più giocatori hanno usato una carta con un effetto Istantaneo, il Primo Giocatore risolve la sua carta per primo (se ne ha una) e gli altri giocatori proseguono a turno procedendo verso sinistra.

Suggerimento di gioco: Gli effetti Istantanei sono potenti in quanto si applicano prima che i Mostri attacchino e gli altri Cacciatori effettuino le loro azioni (spesso però infliggono meno danni degli attacchi più lenti).

ESEMPIO: L'unica carta giocata in questo round con un effetto Istantaneo è la Pistola da Cacciatore di Eileen. Dal momento che nessun altro ha giocato una Pistola da Cacciatore in questo round, Eileen ha diritto a infliggere danni prima che accada qualsiasi altra cosa. La Pistola da Cacciatore infligge 1 danno, quindi Eileen prende 1 Eco del Sangue dalla Belva della Piaga e la colloca sulla sua Scheda Cacciatore.

Passo 4: Attacco del Mostro

Anche se i Cacciatori sono dotati di riflessi fulminei, nemmeno il più abile di loro può sfuggire in eterno all'orrore e alla ferocia delle creature che vivono nel Sotterraneo del Calice. Una cosa è certa: se deciderete di combattere contro il male, il male reagirà di conseguenza.

Il Primo Giocatore tira ora il dado indicato sul Mostro con cui state combattendo. Il risultato del tiro di dado è l'ammontare di danni che ogni Cacciatore subisce: sottraete quel valore dal vostro Indicatore di Salute per tenere traccia di ogni danno che il Cacciatore subisce.

ATTACCHI COMBINATI DEI MOSTRI: Se ottenete come risultato un numero con un **+**, tirate il dado di nuovo e aggiungete il nuovo risultato a quello precedente. Se anche il nuovo risultato è un numero con un **+**, ripetete questo processo finché non ottenete un numero senza un **+**. Sommate il risultato di tutti i tiri di dado e infliggete quell'ammontare di danni a tutti i Cacciatori.

MORTE DI UN CACCIATORE: Se la Salute di un qualsiasi Cacciatore scende a 0 (o meno), quel Cacciatore è MORTO e non ha diritto ad attaccare la creatura nel passo successivo.

Quando il vostro Cacciatore muore, avete diritto a ricevere una potente carta Potenziamento del Cacciatore (vedi "Morte di un Cacciatore" a pagina 14).

ESEMPIO: Ora tocca alla Belva della Piaga attaccare.

È un Mostro potente, quindi tira un dado rosso. Henryk, il Primo Giocatore, lancia per il Mostro. Ottiene un **2+** quindi deve lanciare di nuovo. Fortunatamente il risultato del secondo tiro è uno **0**. Ogni Cacciatore subisce quindi **2** danni e aggiorna il proprio Indicatore di Salute di conseguenza.



Passo 5: Attacchi dei Cacciatori

I Cacciatori sono dotati della capacità di recuperare gli Echi del Sangue dalle creature con cui combattono. Recuperare gli Echi del Sangue è essenziale per la vittoria, poiché senza di essi un Cacciatore non potrà mai fuggire dall'incubo di Yharnam.

A partire dal Primo Giocatore e procedendo verso sinistra, ogni Cacciatore che ha giocato una carta Arma infligge danni al Mostro. Prendete dalla carta Mostro il numero di Echi del Sangue indicato sulla vostra carta Arma e collocateli sulla vostra Scheda Cacciatore, nella sezione "Echi del Sangue Raccolti".

IMPORTANTE: Durante questo passo potete prendere Echi del Sangue soltanto dal Mostro contro cui state combattendo. Se non dovessero restare abbastanza Echi del Sangue da raccogliere, potrete disporre soltanto di quelli rimanenti! Nel caso non rimanessero più gettoni, allora non otterreste alcuna Eco del Sangue. L'ammontare di Echi del Sangue che otterrete da un Mostro, è l'ammontare di danni che siete riusciti a infliggergli.

UCCIDERE UN MOSTRO: Se tutti i gettoni Eco del Sangue vengono rimossi da una carta Mostro, quel Mostro è UCCISO e viene rimosso dal gioco. Ogni Cacciatore che ha inflitto danni a quel Mostro in quel round, riceve 1 Trofeo relativo a quel Tipo di Mostro: il suo segnalino Trofeo quindi avanza di 1 casella sul Contatore dei Trofei corrispondente (vedi "Trofei" a pagina 14).

SUGGERIMENTO DI GIOCO: Le tempistiche dei vostri attacchi, determinate dalla vostra posizione rispetto al Primo Giocatore, hanno un grosso impatto sulla vostra capacità di infliggere danni a un Mostro e raccogliere Echi del Sangue. Un Cacciatore astuto riflette attentamente su ciò che i suoi avversari potrebbero fare, prima di pianificare le azioni da intraprendere.

ESEMPIO: Tutti e 3 i Cacciatori sono sopravvissuti all'attacco della Belva della Piaga, quindi hanno tutti l'opportunità di attaccare. Henryk agisce per primo, essendo il Primo Giocatore. La sua Mannaia Dentata infligge 1 danno, quindi Henryk prende 1 Eco del Sangue dalla Belva della Piaga. La prossima dovrebbe essere Eileen, che però ha già inflitto danni in questo round grazie all'effetto Istantaneo della sua Pistola da Cacciatore, e quindi non ha diritto a infliggere danni una seconda volta in questo round. Ludwig è l'ultimo ad agire, brandendo la sua Ascia da Cacciatore. Normalmente infliggerebbe 2 danni e prenderebbe 2 Echi del Sangue dalla Belva della Piaga, tuttavia al Mostro rimane soltanto 1 Eco del Sangue, quindi Ludwig può prenderne solo uno.

La Belva della Piaga è stata uccisa e quindi viene scartata. Tutti e tre i Cacciatori hanno partecipato all'uccisione, quindi ognuno di loro ha diritto a reclamare un Trofeo Mostro, facendo avanzare il segnalino Trofeo corrispondente di 1 casella sul proprio Contatore dei Trofei dei Mostri.

Passo 6: Fuga del Mostro

Le bestie di Yharnam sono una vista terrificante, ma lo stesso vale per i Cacciatori! I Mostri meno potenti non esiteranno a lasciarsi i Cacciatori alle spalle e a fuggire nell'oscurità.

Se sulla carta Mostro rimangono ancora dei gettoni Eco del Sangue dopo che tutti i Cacciatori hanno inferto i loro danni per quel round, il Mostro FUGGE e viene rimosso dal gioco. I Cacciatori non guadagnano alcun Trofeo. Un Mostro dotato della capacità speciale "Se Fugge" risolverà questa capacità ora.

ESEMPIO: In un round successivo, i tre Cacciatori attaccano una Lanterna Bianca e le infliggono 4 danni, lasciandola con 2 Echi del

Sangue. Dal momento che la Lanterna Bianca non è stata uccisa, fugge. Nessun Cacciatore ha diritto a reclamare un Trofeo Simili.

COMBATTERE CON I BOSS: I Boss non fuggono mai da un combattimento. Se un Boss viene ucciso, la partita prosegue normalmente, ma se a un Boss rimangono ancora uno o più Echi del Sangue dopo l'Attacco dei Cacciatori, essi dovranno combatterlo ancora nel round successivo! Il Boss non recupera nessuno degli Echi del Sangue che ha perduto.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: I Boss possono essere molto difficili da uccidere. A volte, è meglio logorarli per un round o due prima di cercare di sconfiggerli. Ovviamente, gli altri Cacciatori potrebbero non essere pazienti quanto voi e cercare di sottrarvi l'uccisione!

ESEMPIO: I Cacciatori combattono contro Padre Gascoigne, un potente Boss. Anche se infliggono valorosamente 6 danni a questa creatura, questi non sono sufficienti a ucciderla. I Cacciatori dovranno combattere ancora contro Gascoigne il round successivo.

TROFEI DEI BOSS: Ogni Boss appartiene ad almeno due Tipi di Mostri, quindi se danneggiate un Boss nel round in cui esso viene ucciso, ricevete 1 Trofeo per ogni tipo!

ESEMPIO: Nel round successivo i Cacciatori riescono finalmente a sconfiggere Padre Gascoigne. Ludwig reclama 2 Trofei: 1 Umanoide e 1 Belva, dal momento che Padre Gascoigne apparteneva a entrambi questi Tipi di Mostri.





Passo 7: Il Sogno del Cacciatore

Il Sogno del Cacciatore è una zona speciale protetta a cui possono accedere soltanto i Cacciatori, raggiungibile da qualsiasi punto del Sotterraneo del Calice in cui essi si trovino. Qui, i Cacciatori possono curarsi le ferite, potenziare le armi e prepararsi allo scontro successivo.

Se giocate una carta Sogno del Cacciatore, il vostro Cacciatore non prende parte al combattimento, ma può comunque essere danneggiato dagli attacchi del Mostro! Fortunatamente, i danni subiti sono minimizzati: il Cacciatore subisce solo la metà dei danni inflitti dall'Attacco del Mostro, arrotondati per difetto.

A partire dal Primo Giocatore e procedendo verso sinistra, ogni Cacciatore che entra nel Sogno del Cacciatore svolge i 4 passi seguenti:

1. CUSTODIRE IL SANGUE: Depositare tutti gli Echi del Sangue raccolti dal vostro Cacciatore. Spostate tutti i gettoni Sangue sulla vostra Scheda Cacciatore dalla sezione "Echi del Sangue Raccolti" alla sezione "Echi del Sangue Custoditi". Gli Echi del Sangue custoditi sono al sicuro fino alla fine della partita: non li perderete nel caso il vostro Cacciatore venisse ucciso.

2. RIVENDICARE LE CARTE AZIONE USATE:

Riprendete tutte le carte Azione nella vostra pila degli scarti, inclusa la carta Sogno del Cacciatore che avete appena usato, e rimettetetele nella vostra mano. **Ricordate che questo è l'unico modo in cui potrete ripristinare la vostra capacità di infliggere danni.**

3. OTTENERE UN POTENZIAMENTO:

Prendete 1 carta Potenzimento dai Potenzimenti Disponibili, aggiungendola permanentemente alla vostra mano (non potete avere più di 7 carte). I Potenzimenti Disponibili vengono riforniti soltanto alla fine del passo del Sogno del Cacciatore.

4. RIPOSARE PER TORNARE A SALUTE COMPLETA:

Riportate il vostro Indicatore di Salute a 8.

CACCIATORI MORTI: Anche tutti i Cacciatori uccisi durante il round hanno diritto ad agire durante questo passo: ottengono un Potenzimento e riposano per Tornare a Salute Completa, ma non possono Custodire il Sangue o Rivendicare le carte Azione usate (vedi "Morte di un Cacciatore" a pagina 14). Tuttavia, se hanno giocato il Sogno del Cacciatore, hanno diritto a Rivendicare le carte Azione usate.

ESEMPIO: Dopo l'attacco della Belva della Piaga, a Eileen rimane soltanto Salute 3. Decide che è necessario visitare il Sogno del Cacciatore durante il combattimento successivo, quindi gioca la sua carta Sogno del Cacciatore nella battaglia successiva. Durante il passo di Attacco del Mostro, il Primo Giocatore tira 3 danni. Normalmente questo sarebbe sufficiente a uccidere Eileen, ma fortunatamente per lei, la sua carta Sogno del Cacciatore riduce i danni della metà arrotondati per difetto, quindi subisce solo 1 danno ($3 \div 2 = 1,5$, arrotondato per difetto a 1). C'è mancato poco!

Durante il passo del Sogno del Cacciatore, Eileen effettua le azioni seguenti:

Per prima cosa, sposta i suoi 2 Echi del Sangue raccolti sulla sezione "Custoditi".

Poi prende tutte le sue carte Azione usate dalla pila degli scarti e le rimette nella sua mano.

Infine sceglie 1 carta Potenzimento del Cacciatore tra i Potenzimenti Disponibili accanto al Mazzo del Sotterraneo del Calice: decide di prendere la Pistola a Ripetizione, che le permetterà di non subire danni durante un combattimento successivo. Questo però porta il suo totale di carte a 8: dovrà scartare fino a tornare a 7 carte. Decide allora di sbarazzarsi della sua Mannaia Dentata, dal momento che preferisce combattere a distanza!

Per ultimo, ripristina la Salute del suo Cacciatore riportandola al valore iniziale, cioè 8.

CARTE POTENZIAMENTO DEL CACCIATORE

Ogni giocatore che ha giocato una carta Sogno del Cacciatore o il cui Cacciatore sia morto durante un round ottiene 1 carta Potenziamento del Cacciatore tra i Potenziamenti Disponibili. Le carte Potenziamento sono più forti delle carte Cacciatore Iniziali e possono migliorare le probabilità di successo a lungo termine.

Il Primo Giocatore sceglie per primo (*se ha diritto a prendere una carta*), seguito dagli altri giocatori a turno, partendo dal giocatore alla sua sinistra. In altre parole, più siete vicini al Primo Giocatore procedendo in senso orario, prima avrete modo di scegliere una carta Potenziamento.



Quando prendete una carta Potenziamento del Cacciatore, aggiungetela immediatamente alla vostra mano: potrete usarla a partire dal round successivo. Le carte disponibili non vengono rifornite fino alla fine del passo del Sogno del Cacciatore: quando tutti i giocatori che hanno diritto a farlo hanno scelto una carta, pescate nuove carte dal mazzo finché il numero di Potenziamenti Disponibili non è di nuovo pari al numero di giocatori. Se il mazzo si esaurisce, nessuna carta sarà aggiunta ai Potenziamenti Disponibili. Se tutti i Potenziamenti dovessero essere esauriti, i Cacciatori dovranno cavarsela con le carte che già possiedono!

Le carte Potenziamento del Cacciatore sono carte Azione e vengono usate allo stesso modo delle carte Cacciatore Iniziali con cui avete cominciato la partita: Potete scegliere di giocare 1 durante il passo "Scegliere e Giocare le Carte Azione" di un round e collocarle nella vostra pila degli scarti alla fine del round. Torneranno nella vostra mano quando vi recherete nel Sogno del Cacciatore.

LIMITE DI POTENZIAMENTO: Nessun Cacciatore può avere più di 7 carte in totale (incluse quelle in mano e le carte usate nella pila degli scarti). Se ricevete un'8ª carta, dovrete immediatamente scegliere una delle vostre carte e rimuoverla dal gioco.

IMPORTANTE: Non potete mai rimuovere la vostra carta Sogno del Cacciatore dal gioco.



Passo 8: Fine del Round

Nel Sotterraneo del Calice i pericoli sono sempre dietro l'angolo. Dopo ogni combattimento, i Cacciatori hanno solo un istante per riprendere fiato prima di dover affrontare un orrore ancora più grande.

Quando tutti i giocatori hanno concluso il loro passo "Sogno del Cacciatore", il round termina. Prima che il round successivo abbia inizio, svolgete i passi seguenti:

SCARTARE LE CARTE AZIONE: Ogni giocatore colloca la carta Azione che ha giocato nella sua pila degli scarti personale. Deve collocare le proprie carte in modo che tutti i giocatori possano vedere tutte le carte che compongono la sua pila degli scarti.

CAMBIARE IL PRIMO GIOCATORE: Il giocatore che possiede il segnalino Primo Giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra.

RIVELARE IL MOSTRO SUCCESSIVO: Se il Mostro è stato ucciso o è scappato, rivelate la carta in cima al Mazzo del Sotterraneo del Calice e collocatela al centro del tavolo a faccia in su. Ricordate di collocare i gettoni Eco del Sangue sul nuovo Mostro, aggiungendo 1 ulteriore Eco del Sangue in una partita a 4 giocatori o 2 ulteriori Echi del Sangue in una partita a 5 giocatori. Se dovete affrontare un Mostro Boss che è sopravvissuto, non rivelate ancora la carta Sotterraneo del Calice successiva.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: Guardare le carte nelle pile degli scarti dei vostri avversari può fornirvi dei suggerimenti preziosi su quali carte essi potrebbero giocare nel round successivo: dopotutto, quelle nella loro pila degli scarti non potranno essere utilizzate; questo è un elemento essenziale per poter pianificare la vostra strategia di gioco, dal momento che tutti i giocatori iniziano la partita con una serie identica di carte Azione.

MORTE DI UN CACCIATORE

Se la Salute del vostro Cacciatore scende a 0 (o meno), il Cacciatore è morto. Perdete tutti gli Echi del Sangue che avete raccolto sulla vostra Scheda Cacciatore (ma non quelli che avete custodito nel Sogno del Cacciatore).

Un Cacciatore morto è fuori dal gioco soltanto fino al passo Sogno del Cacciatore di quel round. Quando il vostro Cacciatore ritorna, riportate il vostro Indicatore di Salute al suo valore massimo. Inoltre, il Cacciatore morto prende 1 carta Potenziamento del Cacciatore dai Potenziamenti Disponibili durante il passo del Sogno del Cacciatore. Tuttavia, i Cacciatori morti non rivendicano le loro carte già utilizzate: lo fanno solo se giocano la carta Sogno del Cacciatore.

ESEMPIO: Il Cacciatore di Ludwig è stato ucciso da Padre Gascoigne. Purtroppo, questo significa che Ludwig non ha diritto a infliggere danni al Boss in questo round. Perde inoltre i 4 Echi del Sangue nella sua sezione "Echi del Sangue Raccolti" della sua Scheda Cacciatore (ma non i 6 Echi del Sangue che aveva custodito in precedenza nel corso della partita).

La buona notizia è che Ludwig ottiene 1 carta Potenziamento tra i Potenziamenti Disponibili. Sceglie immediatamente la Fiala di Sangue. Ludwig ha anche diritto a curarsi fino a tornare a Salute completa, quindi riporta il suo Indicatore di Salute a 8.

TROFEI

Quando i Cacciatori uccidono un Mostro, reclamano un Trofeo corrispondente a quel Tipo di Mostro. Avete diritto a reclamare un Trofeo solo se avete raccolto almeno 1 Eco del Sangue dal Mostro durante il round in cui esso è stato ucciso.

Esistono 3 Tipi di Mostri:



Simili Umanoidi Belve

I Trofei possono procurarvi degli Echi del Sangue extra alla fine della partita, in base al progresso del Contatore dei Trofei sulla vostra Scheda Cacciatore.

A ogni Tipo di Mostro è abbinato un Contatore dei Trofei sulla Scheda Cacciatore: quando ottenete un Trofeo di qualsiasi tipo, fate avanzare il segnalino Trofeo di una casella sul rispettivo Contatore dei Trofei.

Alla fine della partita guadagnerete un ammontare di Echi del Sangue bonus pari al numero di caselle occupate dai vostri segnalini Trofeo in tutti e tre i Contatori di Trofei.

ESEMPIO: Durante un combattimento con il Carnefice, Eileen è riuscita a infliggere 2 danni. Dato che il Carnefice viene ucciso in quel Round, Eileen può reclamare 1 Trofeo Umanoide. Fa quindi avanzare il segnalino Trofeo corrispondente di 1 casella sul Contatore dei Trofei degli Umanoidi, fino alla casella che mostra 3 Echi del Sangue: alla fine della partita aggiungerà quegli Echi del Sangue al suo punteggio.

SCONFIGGERE UN BOSS: Anche i Mostri Boss fanno parte dei Tipi di Mostro e conferiscono Trofei proprio come i Mostri inferiori. Tuttavia, i Boss possono appartenere a 2 o perfino a 3 Tipi di Mostri. I Boss sono molto resistenti e valgono più ricompense quando li sconfiggete! Se danneggiate uno di questi Boss nel round in cui esso viene ucciso, guadagnate 1 Trofeo per ogni Tipo di Mostro elencato su quel Boss.

IL BOSS FINALE

Dopo che i Cacciatori hanno sconfitto o messo in fuga tutte le creature nel Mazza del Sotterraneo del Calice, devono affrontare il Boss Finale.

Il combattimento con il Boss Finale si svolge secondo gli stessi passi previsti per gli altri Boss del gioco, con un'eccezione: Quando il Boss Finale è sconfitto, ogni giocatore che gli ha inflitto danni in quel round finale ha diritto a reclamare 1 Trofeo per tutti e tre i Tipi di Mostri.

ESEMPIO: I Cacciatori hanno sconfitto il Boss Finale. Henryk ha diritto ad aggiungere 1 Trofeo a tutti e 3 i suoi contatori di Trofei di Mostri.

CAPACITÀ DEI BOSS FINALI: Ogni carta Boss Finale descrive una capacità speciale relativa a quel Boss. Queste capacità cambiano le regole del gioco in alcuni modi. A differenza dei Boss regolari, le capacità speciali dei Boss Finali sono attive per l'intera partita.

ESEMPIO: Il Boss Finale di questo Sotterraneo del Calice è Gehrman, il Primo Cacciatore. Per l'intera partita, ogni Mostro (inclusi i Boss) ad eccezione di Gehrman inizia con 2 Echi del Sangue aggiuntivi: i combattimenti con ogni Mostro saranno più difficili!

FINE DELLA PARTITA

Dopo che il Boss Finale è stato ucciso, la partita termina. Ogni giocatore sposta i propri gettoni dalla sezione "Echi del Sangue Raccolti" nella sezione "Echi del Sangue Custoditi" sulla propria Scheda Cacciatore, poi calcola il suo Punteggio di Sangue:

1. Tutti i vostri Echi del Sangue custoditi, più
2. Gli Echi del Sangue Bonus forniti dai vostri Trofei.

Confrontate il vostro Punteggio di Sangue con gli altri Cacciatori: il giocatore con il totale più alto fugge dal Sotterraneo del Calice e vince la partita!

In caso di parità, il vincitore è quello tra i giocatori interessati che possiede il maggior numero di Echi del Sangue custoditi. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

ESEMPIO: Quando i Cacciatori finalmente sconfiggono Gehrman, giunge il momento di calcolare i loro Punteggi di Sangue. Henryk possiede 3 Echi del Sangue ottenuti nell'ultimo round di combattimento. Li somma ai 9 Echi del Sangue che aveva custodito nel corso della partita, arrivando a un totale di 12. Ottiene inoltre un bonus per i suoi Trofei: 3 per i Simili, 5 per gli Umanoidi e 1 per le Belve. Il suo Punteggio di Sangue finale è pari a $12 + 3 + 5 + 1 = 21$.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. SCEGLIERE IL BOSS FINALE: Mescolate le 5 carte Boss Finale e pescatene una (*o semplicemente sceglietene una*).

2. PREPARARE IL MAZZO DEL SOTTERRANEO DEL CALICE: Mescolate le carte Mostro e le carte Boss separatamente. Prendete 7 Mostri casuali e 3 Boss casuali: mescolateli assieme. Collocateli a faccia in giù accanto al Boss Finale.

3. PREPARARE IL MAZZO DEI POTENZIAMENTI: Mescolate le carte Potenziamento del Cacciatore, rivelate 1 carta Potenziamento per ogni giocatore e collocatele a faccia in su accanto al loro mazzo.

4. PREPARARE LA RISERVA DI SANGUE: Accumulate tutti i gettoni Eco del Sangue al centro del tavolo.

5. PREPARARE I GIOCATORI: Ogni giocatore riceve: 1 Scheda Cacciatore, una serie di segnalini Trofeo, 1 serie di 5 carte Cacciatore Iniziali, 1 Indicatore di Salute del Cacciatore regolato a Salute 8. Un giocatore prende il segnalino Primo Giocatore.

SEQUENZA DI UN ROUND

1. SCEGLIERE E GIOCARE LE CARTE AZIONE: Ogni giocatore sceglie segretamente e rivela simultaneamente dalla sua mano 1 carta Azione che userà in quel round.

2. TRASFORMARE LE ARMI: Tutti i Cacciatori che hanno giocato una carta Trasformazione devono ora scegliere una carta Arma da Mischia o a Distanza dalla loro mano e rivelarla contemporaneamente.

3. RISOLVERE GLI EFFETTI ISTANTANEI: Ogni carta con un effetto "Istantaneo" viene risolta in questa fase. Se più di un giocatore ha giocato una carta con un effetto Istantaneo, queste carte vengono risolte nell'ordine dei giocatori.

4. ATTACCO DEL MOSTRO: Il Primo Giocatore tira il dado indicato sulla carta Mostro contro cui state combattendo. Il risultato del tiro (o dei tiri, in caso di attacco combinato) indica l'ammontare di danni che ogni Cacciatore subisce.

5. ATTACCHI DEI CACCIATORI: Nell'ordine dei giocatori, ogni Cacciatore che ha giocato una carta Arma infligge danni al Mostro.

6. FUGA DEL MOSTRO: Se sulla carta Mostro rimangono ancora Echi del Sangue dopo che tutti i Cacciatori hanno inferto i loro danni in quel round, il Mostro fugge e i Cacciatori non guadagnano alcun Trofeo (*i Boss rimangono finché non vengono sconfitti*).

7. IL SOGNO DEL CACCIATORE: I Cacciatori che hanno giocato la carta "Sogno del Cacciatore" depositano tutti gli Echi del Sangue che hanno raccolto e riprendono tutte le carte Azione che si trovano nella loro pila degli scarti. Poi, nell'ordine dei giocatori, prendono 1 carta Potenziamento del Cacciatore (*il limite massimo di carte è 7*) e riportano i loro Indicatori di Salute a 8.

8. FINE DEL ROUND: I giocatori mettono le carte che hanno usato nella loro pila degli scarti. Il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore alla sinistra del Primo Giocatore precedente. Infine si rivela il Mostro successivo girando la carta in cima al Mazzo Sotterraneo del Calice (*a meno che un Boss non sia ancora in gioco*) e si colloca su quella carta un ammontare di Echi del Sangue pari alla sua Salute (*aggiungendo +1 o +2 Echi del Sangue in una partita a 4 o 5 giocatori*).

Echi del Sangue e Trofei: Quando i Cacciatori danneggiano un Mostro, prendono da quel Mostro un ammontare di Echi del Sangue pari al danno inferto (*fantatoché ne rimangono*). Quando un Mostro viene ucciso, tutti i Cacciatori che hanno preso Echi del Sangue dal Mostro in quel round reclamano un Trofeo corrispondente a quel Tipo o ai quei Tipi di Mostro.

Morte di un Cacciatore: Se un Cacciatore muore, perde tutti gli Echi del Sangue che ha raccolto ed effettua soltanto un passo "Sogno del Cacciatore" parziale, prendendo una carta Potenziamento del Cacciatore e riportando a 8 il suo Indicatore di Salute. Riprende le carte Azione che ha scartato solo se ha giocato "Sogno del Cacciatore" in quel round.

Fine della Partita: La partita finisce quando il Boss Finale è stato sconfitto. Il giocatore con il maggior numero di Echi del Sangue è il vincitore, conteggiando anche i bonus forniti dai Trofei.