

GLOOMHAVEN

Sommario delle Regole

Attività della Campagna

- ✓ Se si ottiene un' **Impresa Globale** con tipo = ad una esistente, sostituisci quella esistente
- ✓ Se viene incrementato il **Livello di Prosperità** della città, aggiungi un nuovo **Oggetto** alla **Fornitura della Città** [p44] [p43eng]
- ✓ Se aggiungi una carta al **Mazzo degli Eventi di Viaggio o di Città**, mischialo

Attività di Città [p43-50] [p42-48eng]

Creare un Nuovo Personaggio [p43] [p42eng]

- ✓ Scegli una classe sbloccata che non è già nel gruppo
- ✓ Scegli un livello di partenza. Puoi iniziare ad un qualsiasi livello fino al **Livello di Prosperità** della città
- ✓ Registra il nome ed il livello del personaggio in una nuova **Scheda del Personaggio**
- ✓ Ricevi **Monete d'Oro** = $15 \times (L+1)$ (L = livello del personaggio)
- ✓ Ricevi **XP** = minimo richiesto per il livello (come indicato nella **Scheda del Personaggio**)
- ✓ Scegli 1 **Miglioria** per ogni personaggio che il giocatore ha ritirato. Se 1 giocatore sta controllando 2 personaggi, conta ciascuna linea di ritiro di personaggio separatamente [p49] [p48eng]
- ✓ Pesca 2 carte **Missione Personale** casuali e scegline una, mescolando l'altra nel mazzo (se il mazzo è vuoto, non si riceve nessuna missione). Un giocatore può tenere la propria **Missione Personale** segreta o pubblica come desidera [FAQ]
- ✓ Crea una **Riserva di Carte Attive** con **Carte Abilità** di Livello 1 e Livello X
- ✓ Segui i passi per far **Salire di Livello un Personaggio** qui di seguito per i restanti livelli

Far Salire di Livello un Personaggio [p45] [p44eng]

- ✓ Devi far salire di livello il personaggio se ha abbastanza **XP** (vedi **Scheda del Personaggio**). Puoi far salire di livello se l'attuale livello del personaggio < **Livello di Prosperità** della città
- ✓ Per ogni livello:
 - Scegli 1 **Carta Abilità** con livello <= livello del personaggio, aggiungila alla **Riserva di Carte Attive**
 - Scegli e segna 1 nuova **Miglioria** sulla **Scheda del Personaggio**, ottenendo tutti i vantaggi
 - Incrementa gli **HP** sul **Segnapunti** del personaggio, o nella prima stampa sull'indicatore di danni della **Plancia del Giocatore**

Comprare Miglioramenti [p46-48] [p45-47eng]

- ✓ Si possono comprare solo se l'impresa "The Power of Enhancement" è sbloccata
- ✓ Poni un adesivo su un punto **Miglioramento** libero sulla **Carta Abilità**
 - Il **Miglioramento** è permanente ed ha effetto su tutti i personaggi di quella classe
 - Il # totale delle carte migliorate per una classe deve essere <= al **Livello di Prosperità** della città
 - Puoi applicare **Benedizione** e **Forza** a beneficio delle abilità per **Se Stesso, Alleato e Gittata**

Donare al Santuario [p46] [p45eng]

- ✓ Una volta per visita in città, tra gli scenari giocati nella **Modalità Campagna**, un personaggio può pagare 10 **Monete d'Oro** per aggiungere 2 carte **Benedizione** al proprio **Mazzo dei Modificatori d'Attacco**
- ✓ Aggiungi una spunta alle condizioni per aprire la busta [p50] [p49eng]



Comparare e Vendere Oggetti [p44] [p43eng]

- ✓ Puoi spendere **Monete d'Oro** per comprare **Oggetti** dalla **Fornitura della Città** (la **Reputazione** influisce sui costi)
 - I personaggi non possono scambiarsi né **Monete d'Oro** né **Oggetti** e non possono possedere **Oggetti** duplicati
 - Gli **Oggetti** disponibili per l'acquisto sono limitati a # copie di carte **Oggetto** (per gruppo)
 - Per più gruppi, qualsiasi **Oggetto** di un personaggio non utilizzato fa' parte della **Fornitura della Città**
- ✓ Puoi rivendere **Oggetti** per **Monete d'Oro** alla ½ del prezzo (arrotondato per difetto) alla **Fornitura della Città**







Ritirare Un Personaggio [p49] [p48eng]





- ✓ Un personaggio deve ritirarsi se completa la propria **Missione Personale** (non si può ritirare se non ha **Missioni**)
 - Puoi eseguire le attività di città prima di ritirarlo, ma non può fare un altro scenario
 - Le condizioni della **Missione Personale** devono essere soddisfatte al momento del ritiro
 - Consulta le **FAQ** per le aree di scenario a cui fanno riferimento le **Missioni Personali**
- ✓ Apri la busta come indicato dalla carta **Missione**. Se è già stata aperta, sblocca un nuovo **Progetto Casuale** ed uno **Scenario Secondario Casuale** (vedere l'**Abilità Saccheggio X**)
- ✓ Aggiungi nuovi **Eventi di Città** e **di Viaggio** ai mazzi come indicato nel # di riferimento degli **Eventi** elencato nella **Plancia del Personaggio** ritirato ed in quella del personaggio sbloccato [p6]
- ✓ La città ottiene 1 spunta **Prosperità**
- ✓ Quando il 1° personaggio si ritira, apri il libro degli **Archivi della Città** e leggilo
- ✓ Aggiungi gli **Oggetti** del personaggio alla **Fornitura della Città**
- ✓ Rimuovi la carta **Missione Personale** del personaggio dal gioco

Eventi di Viaggio e di Città [p42-43] [p41-42eng]



- ✓ Pesca una carta **Evento di Città** se stai effettuando attività di **Evento di Città** (una volta per visita e solo se l'ultimo scenario è stato giocato in **Modalità Campagna**) o una carta **Evento di Viaggio** se stai viaggiando verso uno scenario non collegato in **Modalità Campagna** (vedere **Inizio dello Scenario**)
- ✓ Leggi il lato frontale. Il gruppo sceglie tra due opzioni (la scelta è permanente)
- ✓ Dopo aver effettuato la scelta, leggi il retro per risolvere l'esito basandosi sulle condizioni:
 - **Icona di Classe**: l'esito viene applicato se il gruppo ha un membro di quella classe
 - **Reputazione**: l'esito viene applicato se la reputazione del gruppo è nell'intervallo
 - **Altrimenti**: l'esito viene applicato se non è stato applicato alcun esito precedente
 - **Nessuna Condizione**: l'esito viene sempre applicato
- ✓ Se hai ottenuto un **Progetto**, aggiungi tutte le copie di quell'**Oggetto** alla **Fornitura della Città**
- ✓ Assegna un **Oggetto** come ricompensa ad un solo personaggio (il gruppo decide) [FAQ]
- ✓ Distribuisci ricompense/penalità "Collettive" nel gruppo come desiderato [FAQ]
- ✓ Assegna ricompense/penalità "Ogni" a tutti i personaggi (nessuna indicazione = "Ogni")
- ✓ Se un personaggio deve perdere qualcosa e non ne ha abbastanza, perde quello che può
 - Non può avere < 0 **Monete d'Oro**, < minimo **XP** per livello, o < minime spunte per **Migliorie**
 - Se si devono scartare carte abilità, farlo dopo la scelta della **Mano** (vedere **Inizio dello Scenario**)
- ✓ La città non può scendere sotto alla minima **Prosperità** per il livello attuale
- ✓ Rimuovi la carta  dal gioco oppure rimettere la carta  in fondo al mazzo (non mischiare)

Inizio dello Scenario

- ✓ I giocatori scelgono la modalità di gioco dello scenario (**Campagna** o **Casuale**)
 - Lo scenario deve essere sbloccato prima che possa essere giocato in una qualsiasi modalità da un qualsiasi gruppo
 - Un gruppo può giocare uno scenario nella **Modalità Campagna** se tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:
 - Lo scenario non è stato completato nella **Modalità Campagna** da nessun gruppo
 - Le **Imprese Globali** richieste dallo scenario sono state sbloccate da un qualsiasi gruppo
 - Il gruppo ha ottenuto le **Imprese di Gruppo** richieste dallo scenario
- ✓ Se si sta giocando in **Modalità Campagna**, devi eseguire un **Evento di Viaggio** se il luogo da cui sta viaggiando il gruppo non è collegato allo scenario
- ✓ Leggi l'introduzione dello scenario e le regole speciali, non leggere le sezioni numerate
- ✓ I giocatori scelgono il livello dello scenario [p15]
 - Il livello raccomandato è il livello medio dei personaggi del gruppo / 2 (arrotondato per eccesso)
 - Adattamenti facoltativi: -1 per Facile, +1 per Difficile, +2 per Molto Difficile
 - Se si gioca in solitario o in più giocatori con informazioni aperte, +1 al livello dei mostri e ai danni delle **Trappole**
 - Disponi tutte le tessere mappa e poni tutte le porte [p12-13]
- ✓ Poni le tessere ambiente [p14-15] ed i mostri solo nella 1^a stanza
 - Il numero di giocatori determina il numero di mostri ed i loro ranghi/basi [p13]
 - Precedenti **Tessere Tesoro** "Obiettivo" saccheggiate vengono risistemate se si sta rigiocando lo scenario
 - Precedenti **Tessere Tesoro** numerate e saccheggiate non vengono risistemate se si sta rigiocando lo scenario (anche per gruppi differenti)
 - Prendi causalmente i numeri degli standee per i mostri presenti nella stanza
- ✓ Poni le **Carte Statistiche dei Mostri** nelle buste, mostrando il livello delle statistiche = livello dello scenario
- ✓ Aggiungi tutte le carte modificatore di preparazione dello scenario al **Mazzo dei Modificatori di Attacco**
- ✓ Mischia i mazzi **Abilità dei Mostri** che corrispondono ai tipi di mostro nella stanza
- ✓ Mischia il **Mazzo dei Modificatori di Attacco dei Mostri** (tutti i mostri usano lo stesso mazzo)
- ✓ Ogni giocatore sceglie una tra due carte **Obiettivo di Battaglia** in segreto (questo rimane segreto per tutto lo scenario). La carta non scelta viene scartata
- ✓ Ogni giocatore può equipaggiare gli **Oggetti** posseduti sotto alla propria **Plancia del Personaggio**
 - Massimo un oggetto Testa , uno corpo  ed una gamba 
 - Massimo un oggetto a 2 mani  oppure due ad una mano 
 - Massimo un numero di Oggetti Piccoli  = ½ del livello del personaggio (arrotondato per eccesso)
 - Aggiungi **Carte Modificatore** provenienti dagli **Oggetti** equipaggiati al **Mazzo dei Modificatori di Attacco** del giocatore
- ✓ Mischia il **Mazzo dei Modificatori di Attacco** di ciascun giocatore, composto dalle 20 carte base regolato con le **Migliorie**, le donazioni al **Santuario**, gli effetti dello scenario e gli **Oggetti** [p5]
- ✓ Ogni giocatore compone la propria **Mano** dalla propria **Riserva di Carte Attive** con il numero di carte = alla dimensione della **Mano** indicata sulla **Plancia del Personaggio** [p6]
- ✓ Scarta le carte dalla **Mano** a causa di effetti provenienti da **Eventi** pre-scenario [FAQ]
- ✓ Poni 6 segnalini **Elemento** nella colonna "Inerte" della **Tavola delle Infusioni Elementali**

- ✓ Dividi le carte **Maledizione**  in 2, mazzi di 10 carte ( per i mostri,  per i personaggi)
- ✓ I giocatori pongono i personaggi nelle posizioni  della 1^a stanza ed iniziano il 1° round






Inizio del Round

- ✓ Ogni giocatore deve dichiarare un **Riposo Lungo** o **Due Azioni**
 - Non può effettuare **Due Azioni** se < 2 carte nella **Mano**
 - Non può effettuare un **Riposo Lungo** se < 2 carte nella **Pila degli Scarti** (le carte nell'**Area Attiva** possono essere spostate nella **Pila degli Scarti** per soddisfare la condizione)
 - Se un personaggio non può effettuare né **Due Azioni** né un **Riposo Lungo**, diventa **Esausto** (vedere **Esaurimento del Personaggio**)
- ✓ Ogni giocatore che sta effettuando **Due Azioni** sceglie segretamente due **Carte Abilità** dalla propria **Mano** come proprie **Due Azioni** e ne sceglie una come propria **Carta Principale**
 - La **Carta Principale** determina l'**Iniziativa** di ogni giocatore 
 - I giocatori possono discutere il proprio piano tranne i numeri sulla **Carta Abilità** o le tessere [p17]
- ✓ Ogni giocatore pone le proprie **Due Azioni** a faccia coperta, con la **Carta Principale** in cima
- ✓ Pesca 1 **Carta Abilità dei Mostri** per ogni tipo di mostro con una figura sul tabellone e ponila nella corrispondente pila degli scarti. Questa è la **Carta Abilità** del mostro per il round
 - Se non ci sono carte da pescare, mischia tutte le carte scartate in un nuovo mazzo prima di pescare
 - La **Carta Abilità del Mostro** indica l'**Iniziativa**  per tutti i mostri di quel tipo
- ✓ I giocatori rivelano le proprie **Due Carte Azioni**
- ✓ Determina l'ordine del turno per tutte le figure in ordine ascendente di **Iniziativa**
 - Tutti i mostri **Elite** di un tipo agiscono per primi in ordine in base al numero sullo standee, poi agiscono i mostri **Normali** di quel tipo in ordine in base al numero sullo standee
 - Per i pareggi tra tipi di mostro, decidono i giocatori
 - I giocatori che effettuano un **Riposo Lungo** agiscono con un valore di **Iniziativa** di 99
 - Parità tra giocatori si risolvono con la **Carta Non-Principale**. Se c'è ancora parità, decidono i giocatori in parità
 - Per le parità tra un giocatore ed un mostro, i giocatori agiscono per primi
 - Gli **Evocati** di un giocatore agiscono immediatamente prima del giocatore
 - Se un giocatore ha più **Evocati**, questi agiscono in ordine di evocazione
 - Gli alleati di uno scenario speciale con segnalini numerati agiscono in ordine in base al numero del segnalino

Round


- ✓ Eseguire il turno di ogni figura in ordine di **Iniziativa** (vedere **Turno del Giocatore e dei Mostri**)
- ✓ Se un mostro viene **Generato** a causa di una regola dello scenario durante il round, posiziona il mostro sulla mappa nella posizione di generazione indicata o nell'esagono vuoto più vicino (**Lastra a Pressione** ok) (i giocatori decidono i pareggi) e pesca una **Carta Abilità del Mostro** se si tratta di un nuovo tipo
 - se viene **Generato** nel mezzo del round:
 - se l'**Iniziativa** è minore dell'attuale figura, agisce dopo che termina il turno della figura
 - se l'**Iniziativa** è maggiore dell'attuale figura, agirà in base all'ordine di **Iniziativa**
 - se viene **Generato** alla fine del round, il mostro agirà nel round successivo in base all'ordine di **Iniziativa**
- ✓ Se l'obiettivo dello scenario viene completato durante un round, finire il resto del round e poi concludere lo scenario (vedere **Fine dello Scenario**)

Oggetti del Giocatore [p8]



- ✓ Puoi usare gli **Oggetti** di reazione durante i turni dei mostri se le loro condizioni sono soddisfatte. Puoi usare altri **Oggetti** durante il turno del giocatore se le loro condizioni sono soddisfatte, anche durante un'abilità
 - Non puoi usare un **Oggetto** se **Stordito** , un **Oggetto** non equipaggiato, **Speso** o **Consumato**
 - Non puoi usare un **Oggetto** con effetti/bonus di attacco dopo aver pescato dal **Mazzo dei Modificatori di Attacco**
 - Puoi usare un **Oggetto** "durante il tuo turno" dopo aver effettuato **Due Azioni** o un **Riposo Lungo**
 - Se un **Oggetto** ha il simbolo **Speso**  e nessuna casella , ruota la carta (ora **Spesa**)
 - Se un **Oggetto** ha il simbolo **Consumato** , ruota la carta a faccia in giù (ora **Consumata**)
 - Se un **Oggetto** non ha né il simbolo **Speso** né il simbolo **Consumato**, puoi usarlo qualsiasi # di volte
 - Un **Oggetto di Guarigione** agisce come **Guarigione X su Se Stesso** (vedere **Guarigione X per Avvelenato e Ferito**)
- ✓ Devi usare una casella libera dell'**Oggetto**  se le sue condizioni vengono soddisfatte (anche senza benefici) [p8]
 - Poni un segnalino del personaggio sulla successiva casella libera. **Spendi** la carta quando tutte le caselle sono state usate
- ✓ Un oggetto è usato quando questo altera/aggiunge: abilità, effetti, azione compiuta dalla figura o statistiche

Turno del Giocatore







Inizio del Turno del Giocatore

- ✓ Se **Ferito** , subisce 1 punto di danno (vedere **Danni al Personaggio**)

Riposo Lungo [p17]

- ✓ Trattato come un turno del giocatore con **Iniziativa** 99 (puoi usare **Oggetti** e le **Evocazioni** agiscono ancora)
- ✓ **Perdi** 1 carta della **Pila degli Scarti** se disponibile (non devi **Perdere** la carta nell'**Area Attiva**)
- ✓ Riprendi il resto delle carte della **Pila degli Scarti** in **Mano**
- ✓ Esegui un'azione di **Guarigione 2 a Se Stesso** (vedere **Guarigione X per Avvelenato**  e **Ferito** )
- ✓ Ripristina tutte le carte **Oggetto Spese** (non **Consumate**) (vedere **Oggetti del Giocatore**)








Azioni del Giocatore


















- ✓ Non puoi effettuare azioni se **Stordito**  – poni **Due Carte Azioni** nella **Pila degli Scarti**
- ✓ Scegli 1 qualsiasi azione nella parte superiore ed 1 qualsiasi azione nella parte inferiore delle **Due Carte Azioni**
 - Puoi usare l'azione superiore come **Attacco 2** e/o l'azione inferiore come **Movimento 2**, ignora tutte le altre abilità ed i simboli sulla carta e ponila nella **Pila degli Scarti** dopo l'uso
- ✓ Gioca ciascuna delle **Due Azioni** in qualsiasi ordine, una carta alla volta
 - Le abilità sulla carta azione vengono svolte nell'ordine elencato sulla carta
 - Puoi saltare le abilità/effetti eccetto **XP**, **Infusioni** a sé stanti (se eseguite altre abilità) o se causerà perdita di **HP** o carte, o uno **Stato** negativo sul personaggio o alleato
 - I mostri con **Nomi** ed i **Bosses** non sono mostri **Normali** o **Elite**
- ✓ Se la carta non è un'abilità di **Bonus Attivo**  , completa l'azione e poni la carta nella **Pila degli Scarti** o nella **Pila delle Carte Perse** (se questa ha il simbolo **Persa** )
- ✓ Se la carta è un'abilità di **Bonus Attivo**  , ponila nell'**Area Attiva** del giocatore

Abilità del Giocatore







- ✓ Le abilità non possono mirare un alleato a meno che la carta/regole specifichi diversamente
- ✓ Solo le abilità di **Attacco** (la carta indica "attacco") e le abilità che specificano una **Gittata** (incluso **Saccheggio**) richiedono la **Linea di Vista (LOS)**: una linea tra un qualsiasi angolo degli esagoni iniziale e finale che non tocca una parete, un angolo di parete o una porta chiusa. L'intera area di un esagono parziale è considerato una parete. [p19]
- ✓ La **Gittata** per un'abilità è il numero di esagoni collegati tra la sorgente ed la destinazione (incluso l'esagono di destinazione). Il percorso non può attraversare pareti tra gli esagoni. Deve passare tramite un esagono non bloccato, aggiungendo +1 alla gittata [p19]

MOVIMENTO X [P19]


- ✓ Muovi fino ad un numero **X** di esagoni
 - Non puoi muoverti se **Immobilitato** 
 - Non puoi muoverti attraverso le pareti, ma puoi muoverti sulle porte (vedi sotto)
 - Costo del movimento = 2 per gli esagoni **Terreno Difficile** 
 - Il movimento **Normale**  può passare attraverso gli alleati, ma non i nemici e neppure gli **Ostacoli**
 - **Salto**  e **Volo**  possono ignorare tutte le figure, **Trappole** e **Terreni**, ma devono terminare in un esagono senza figure. L'ultimo esagono per il **Salto** funziona come per il movimento **Normale**
 - Se una figura perde **Volare** mentre è su un **Ostacolo**, trattare come una **Trappola Danno**, quindi spollarla immediatamente nell'esagono vuoto più vicino (**Lastra a Pressione** ok)
- ✓ Se si muove in una **Trappola** 
 - Applica l'effetto negativo sul personaggio e rimuovi la tessera **Trappola** dalla mappa
 - Le **Trappole Danno** infliggono 2+L danni (L = livello dello scenario)
 - Le **Trappole Danno** create dalla abilità non usano la scala (L) [FAQ]
- ✓ Se si muove in un **Terreno Pericoloso** 
 - Infliggi (2+L)/2 danni, arrotondato per difetto (L = livello dello scenario)
 - Non rimuovere la tessera **Terreno** dalla mappa
 - Il danno si applica solo quando ci si muove sull'esagono. Nessun danno se si sta fermi su di esso.
- ✓ Se si muove in un **Esagono "Punto Storia"**
 - Leggere il "punto storia" dello scenario
- ✓ Se si muove su una **Porta Chiusa** che non è segnata come **Bloccata** [p19]:
 - Gira la tessera porta sul lato aperta. Una volta aperta, considera la porta come un esagono vuoto
 - Rivela la stanza ed il contenuto (il conteggio dei mostri si basa sul conteggio dei giocatori **iniziale**)
 - Prendi casualmente i numeri degli standee per i mostri nella stanza rivelata
 - Se gli standees terminano, poni solo quelli disponibili, iniziando dal più vicino alla porta
 - Pesca le **Carte Attività dei Mostri** per ogni nuovo tipo di mostro
 - I mostri rivelati con **Iniziativa** inferiore a quella del personaggio che ha rivelato la stanza effettuano il loro turno immediatamente dopo il termine del turno del personaggio, in ordine di **Iniziativa**
 - I restanti mostri rivelati effettuano il loro turno nel normale ordine di **Iniziativa**

- ✓ Nomina il/i bersaglio/i nemico/i
 - Non puoi attaccare se **Disarmato** 
 - Gli effetti "Subire Danno" ed altri effetti che riducono **HP** che non specificano "Attacco" non sono attacchi
 - Non puoi attaccare lo stesso nemico più volte con la stessa lista di abilità
 - Gli attacchi multi-bersaglio vengono trattati come attacchi separati ad ogni bersaglio, ciascuno con la pesca della propria carta **Modificatore di Attacco** (ma il tutto è considerato come una singola azione di attacco)
 - Puoi attaccare **Ostacoli** con **Punti Ferita** come indicato dallo scenario
 - Può essere distrutto solo attraverso danni e non con una qualsiasi altra abilità
 - Gli **Ostacoli** sono immuni a tutti gli **Stati**
 - Gli evocati dai giocatori considerano gli **Ostacoli** con **HP** come nemici con **Iniziativa 99**
 - **Attacco in Mischia** 
 - Qualunque attacco che non specifica una **Gittata** è un **Attacco in Mischia**
 - È limitato al raggio di 1 (vedere **Abilità del Giocatore**). Può avere come bersaglio 1 nemico adiacente
 - Può avere come bersaglio > 1 nemici se indicato come **Effetto di Area**  o **Bersaglio Z** 
 - **Attacco a Distanza Y** 
 - Può avere come bersaglio 1 nemico entro **Y** esagoni se in **LOS** (vedere **Abilità del Giocatore**)
 - Può avere come bersaglio > 1 nemici se indicato come **Effetto di Area**  o **Bersaglio Z** 
 - Se un'abilità definisce una gittata e genera altri attacchi, questi sono a distanza
 - Gli **Attacchi a Distanza** su un nemico adiacente subiscono **Svantaggio**
 - **Effetto di Area (AoE)** 
 - L'area interessata viene definita dallo schema sulla carta in qualsiasi orientamento rotazionale. Puoi usare l'immagine speculare dell'intero schema
 - Il personaggio è nell'esagono grigio (se ce n'è uno), i bersagli sono negli esagoni rossi
 - Devi mirare tutti i nemici che si trovano nell'area interessata se sono in **LOS**
 - Se lo schema ha un esagono grigio, è un **Attacco in Mischia**. Tutti gli esagoni rossi vengono **sempre** considerati nel raggio (ma non necessariamente in **LOS**)
 - Se lo schema non ha un esagono grigio, è un **Attacco a Distanza**. Può coprire qualsiasi area in cui almeno 1 esagono si trova all'interno del raggio. Il resto degli esagoni rossi sono **sempre** considerati nel raggio (ma non necessariamente in **LOS**)
 - **Bersaglio Z** 
 - Può avere come bersaglio **Z** nemici **differenti** nel raggio di attacco ed in **LOS**
 - **Bersaglio Z** su un attacco **AoE** o altro attacco multi-bersaglio aggiunge **Z-1** bersagli individuali all'attacco entro il raggio dichiarato ma al di fuori dell'area originale
- ✓ Applica qualsiasi aggiustamento (bonus e penalità) agli **X** danni base dell'attacco proveniente dalle carte **Bonus Attive**, **Oggetti** e altre fonti
 - Se il bersaglio è **Avvelenato** , aggiungi 1 all'attacco
 - Se ci sono più aggiustamenti, il giocatore sceglie l'ordine in cui vengono applicati
- ✓ Pesca una carta/e **Modificatore di Attacco** per ogni nemico influenzato dall'attacco (se non ci sono carte da pescare, rimischia quelle scartate in un nuovo mazzo, quindi pesca) [p11]
 - Gli effetti positivi sono parte dell'attacco della figura che sta pescando e possono essere saltati
 - Se non sotto **Vantaggio** o **Svantaggio** o entrambi (si cancellano):
 - Pesca 1 carta **Modificatore di Attacco**
- Se sotto **Vantaggio**:
 - Pesca 2 carte **Modificatore di Attacco** ed usa la migliore. In caso di ambiguità, usa la prima carta. Un effetto elencato su una carta è positivo ma ha un valore indefinito. **Esempi** [FAQ]
 - +1 Stordire vs +1, o +1 Stordire vs Stordire: +1 Stordire è meglio
 - +0 Stordire vs +2: Ambiguo
 - +1 Stordire vs +1 Fuoco: Ambiguo
 - +0 Confuso vs +2 Stordire: Ambiguo
 - Se viene pescata 1 carta **Modificatore Girare** , il suo effetto viene aggiunto all'altra carta (non pescare un'altra carta)
 - Se vengono pescate 2 carte **Modificatore Girare**, continua a pescare finché una carta **Modificatore Girare** non viene più pescata. Applicare tutti gli effetti delle carte pescate
 - Il giocatore sceglie l'ordine per più effetti
- Se sotto **Svantaggio**:
 - Pesca 2 carte **Modificatore di Attacco** ed usa la peggiore. In caso di ambiguità, usa la prima carta.
 - Se viene pescata 1 carta **Modificatore Girare** , ignorala e non pescarne un'altra
 - Se vengono pescate 2 carte **Modificatore Girare**, continua a pescare finché una carta **Modificatore Girare** non viene più pescata, quindi applica solo l'effetto dell'ultima carta.
- Poni le carte **Modificatore di Attacco** pescate nel loro mazzo degli scarti (eccetto le carte **Benedizione**  e **Maledizione**  – rimuovibile dal mazzo, non porle nel mazzo degli scarti)
- Applica i bonus difensivi individuali di ogni difensore al loro attacco in arrivo (vedere **Difesa X**  e **Perforare Y** )
- Applica il danno aggiustato al mostro, tenendone traccia sulla sezione numerata della busta delle statistiche del mostro che corrisponde al numero di standee del mostro
- Se gli **HP** del mostro o dell'ostacolo <= 0:
 - Rimuovi immediatamente il mostro o l'ostacolo dalla mappa (non viene applicato nessun effetto)
 - Se il mostro non era **Evocato** o **Generato**, porre un **Segnalino Moneta** sull'esagono di morte
 - Il merito dell'uccisione va al personaggio che ha inferto il colpo mortale [FAQ]
- Risolvi gli **Effetti di Abilità** applicati dall'attacco, anche se l'attacco fa 0 danni
- Per ogni attacco sul difensore, risolvi l'abilità **Reazione X**  del difensore se attiva e se il difensore sopravvive



BONUS ATTIVI [P26-27] [P25-26ENG]

- ✓ Poni le carte **Bonus Attivi** nell'**Area Attiva** sopra la **Plancia del Giocatore**
- ✓ Le carte nell'**Area Attiva** possono essere spostate nella pila delle carte **Perse**  o **Scartate** in qualsiasi momento dal giocatore per terminare gli effetti o per soddisfare le condizioni di gioco
- ✓ **Bonus Persistenti** 
 - Poni un segnalino del personaggio sulla 1^a casella  quando la carta viene giocata ed avanza sulla successiva casella quando innescata. Il segnalino indica che la casella è disponibile
 - Se la casella dà esperienza , questa si ottiene quando il segnalino si sposta da quella casella
 - Il personaggio deve utilizzare una casella se le condizioni sono soddisfatte, anche se non si ottengono vantaggi
 - Poni la carta nella **Pila delle Carte Perse** quando il segnalino si sposta dall'ultima casella
 - Se non ci sono condizioni di rimozione o la carta non ha caselle, tieni la carta nell'**Area Attiva** per il resto dello scenario
- ✓ **Bonus di Round** 
 - L'effetto si attiva da quando la carta viene giocata fino alla fine del round
 - La carta viene posta nella **Pila delle Carte Scartate o Perse**  alla fine del round



DIFESA X E PERFORARE Y [P26] [P25ENG]

- ✓ Riduci il danno di attacco di **Difesa X** meno il **Perforare Y** di attacco
 - La **Difesa** proveniente dalle carte **Abilità del Mostro** diventa attiva sull'**Iniziativa** del mostro
 - La **Difesa** proveniente dalla **Carta Statistica del Mostro** è sempre attiva [FAQ]
 - Una **Difesa** proveniente da una carta **Modificatore di Attacco** è disponibile fino alla fine del round
 - Se sono disponibili più abilità di **Difesa**, il giocatore sceglie l'ordine di utilizzo
 - Le figure **Stordite**  possono usare una **Difesa** attiva [FAQ]


REAZIONE X [P27] [P26ENG]

- ✓ Applica **X** danni all'attaccante se nel raggio di reazione (= 1 o **Raggio Y** se specificato)
 - Se la figura che deve applicare la reazione viene uccisa o diventa esausta dall'attacco, la **Reazione** non si attiva
 - La **Reazione** proveniente da una carta **Abilità del Mostro** diventa attiva sull'**Iniziativa** del mostro
 - La **Reazione** proveniente da una **Carta Statistica del Mostro** è sempre attiva
 - La **Reazione** non è un attacco, quindi nessuna carta **Modificatore di Attacco** viene pescata né **Difesa** 
 - Se sono disponibili più abilità **Reazione**, il giocatore sceglie l'ordine di utilizzo
 - Le figure **Stordite**  possono usare una **Reazione** attiva [FAQ]



GUARIGIONE X [P27] [P26ENG]

- ✓ **Guarire Se Stessi** – Ripristina **X HP** a se stessi. Se proveniente da una **Carta Modificatore**, viene guarita la figura che l'ha pescata
- ✓ **Guarire a Distanza Y** – Ripristina **X HP** a se stesso o ad 1 alleato entro **Y** esagoni e in **LOS**
- ✓ Se il bersaglio è **Ferito** , rimuovere il segnalino **Ferito** in aggiunta al recupero di **HP**
- ✓ Se il bersaglio è **Avvelenato** , rimuovere il segnalino **Avvelenato** ma non recuperare **HP**
- ✓ Se il bersaglio è **Avvelenato** e **Ferito**, rimuovere entrambi i segnalini ma non recuperare **HP**

RECUPERO X [P28] [P27ENG]

- ✓ Scegli **X** carte **Scartate** o **X** carte **Perse** come indicato (opzionalmente includendo carte del tipo indicato nell'**Area Attiva**) e riprendile in **Mano**
 - Non puoi recuperare carte con il simbolo **Recupero/Ripristino Non Possibile** 




RIPRISTINO OGGETTI [P28] [P27ENG]

- ✓ Riprendi **Oggetti Spesi** o **Consumati** come indicato (ruota/gira le carte)
 - Gli **Oggetti** con caselle multi-uso  inutilizzate non sono **Spese** [p8]
 - Non puoi ripristinare carte con il simbolo **Recupero/Ripristino Non Possibile** 

OTTENERE ESPERIENZA [P28] [P27ENG]

- ✓ Devi attribuire al personaggio gli **XP** se l'abilità viene usata e le sue condizioni vengono soddisfatte
 - Se gli **XP** sono allegati ad una abilità (con una virgola), si ottengono solo se quella abilità viene usata. Se da soli, vengono acquisiti solo se viene usata un'altra abilità
- ✓ Se gli **XP** = 10, richiedi **10 Segnalini XP** e ripristina l'indicatore a 0

EVOCAZIONE [P27] [P26ENG]

- ✓ Poni qualsiasi **Segnalino di Evocazione** grande  in un esagono vuoto adiacente all'evocatore
 - Non puoi eseguire un'evocazione se non c'è un esagono vuoto disponibile (**Lastra a Pressione** ok)
- ✓ Poni una carta di **Evocazione** nell'**Area Attiva** ed un **Indicatore di Evocazione** piccolo  sulla carta
 - La carta di **Evocazione** indica le statistiche della figura evocata
 - Gli **Evocati** agiscono nel round successivo prima dell'evocatore (vedere **Inizio del Round**)
 - Gli **Evocati** non vengono controllati direttamente – obbediscono alle regole IA dei mostri, seguendo una carta abilità presunta "**Movimento+0, Attacco+0**" e mirando i mostri nemici
 - Gli **Evocati** usano il **Mazzo dei Modificatori di Attacco** del giocatore evocatore per i propri attacchi
 - Le uccisioni di un **Evocato** vengono attribuite al suo evocatore
 - L'**Evocato** viene rimosso se l'evocatore è **Esausto**, gli **HP dell'Evocato** = 0, la sua carta viene **Recuperata**  o il giocatore sposta la carta nella **Pila delle Carte Perse**

SACCHEGGIO X [P28] [P27ENG]

- ✓ Il personaggio ottiene **Segnalini Moneta** e **Tessere Tesoro** entro il raggio **X** e in **LOS**
 - Gli effetti delle **Tessere Tesoro** vengono applicati solo al personaggio che ha effettuato il saccheggio
 - Gli **Oggetti** saccheggianti non sono utilizzabili nello scenario nel quale vengono trovati
 - Le **Tessere Tesoro** numerate possono essere saccheggiate solo una volta per tutti i gruppi
 - Le **Monete** ed i **Tesori** non possono essere condivisi tra i personaggi
- ✓ Se il bottino è un **Oggetto** con un nome specifico, aggiungi l'**Oggetto** agli **Oggetti** posseduti dal personaggio
- ✓ Se il personaggio ha già l'**Oggetto**, ottieni il valore di vendita in **Monete d'Oro** ed aggiungilo alla **Fornitura della Città**
- ✓ Se il bottino è un **Progetto Casuale**, pesca una carta dal mazzo, trova l'altra copia dell'**Oggetto** ed aggiungile entrambe alla **Fornitura della Città** (se il mazzo è vuoto, nessuna ricompensa)
- ✓ Se il bottino è un **Progetto**, aggiungi tutte le copie di quell'**Oggetto** alla **Fornitura della Città**
- ✓ Se il bottino è uno **Scenario Secondario Casuale**, pesca e sblocca (se il mazzo è vuoto, nessuna ricompensa)



Effetti delle Abilità















SPINGERE X E TIRARE X [P22]

- ✓ Puoi spostare un nemico di **X** esagoni nella direzione specificata dall'attaccante
 - Per **Spingere**, ogni esagono mosso deve essere più lontano dall'attaccante
 - Per **Tirare**, ogni esagono mosso deve essere più vicino all'attaccante
 - Non puoi **Spingere/Tirare** in una figura nemica, ostacolo parete o porta chiusa
 - Non puoi **Spingere/Tirare** meno di **X** esagoni a meno di essere fermati come indicato sopra [FAQ]
 - Il **Terreno Difficile** e gli alleati del bersaglio (tranne l'ultimo esagono) non influiscono su **Spingere/Tirare**
- ✓ Risolvi gli effetti di **Trappole** e **Terreno Pericoloso** se un bersaglio non volante entra in questi esagoni
 - Se il bersaglio viene ucciso, rimuovilo dalla mappa. **Spingere/Tirare** terminano (i meriti dell'uccisione vanno alla figura che ha spinto/tirato)

AGGIUNGERE UN BERSAGLIO [P23] [P22ENG]


- ✓ Puoi aggiungere un nuovo bersaglio aggiuntivo entro il raggio di attacco e in **LOS**
- ✓ Applica tutti gli effetti e gli stati dell'attacco al nuovo bersaglio tranne gli effetti che comporterebbero un numero ulteriore di bersagli che riceverebbero attacchi oltre al nuovo bersaglio aggiunto

STATI [P23-24] [P22-23ENG]



- ✓ Poni un segnalino (non **Benedizione**  né **Maledizione** ) nella sezione sulla **Busta delle Statistiche del Mostro**
 - Gli **Stati** devono rimanere fino a quando la condizione per rimuoverli viene soddisfatta
 - Ottenere uno **Stato** duplicato sostituisce il precedente con quello appena applicato
 - I **Boss** sono immuni ad alcuni **Stati** (vedere la **Carta delle Statistiche dei Mostri**)
 - Non puoi applicare **Maledizione** o **Benedizione** se tutte le carte sono in uso (usa mazzi **Maledizione** separati da 10 carte per i mostri  ed i personaggi  – vedere **Inizio dello Scenario**)
- ✓ **Stati Negativi** (applicati a tutti i bersagli dell'abilità)
 - **Avvelenato**  – Tutti i nemici aggiungono +1 a tutti i loro attacchi sulla figura influenzata
 - **Ferito**  – Subisce 1 danno all'inizio del proprio turno
 - **Immobilizzato**  – Non può eseguire nessuna abilità di **Movimento** (effetto immediato)
 - **Disarmato**  – Non può eseguire nessun **Attacco** né i loro effetti (effetto immediato)
 - **Stordito**  – Non può eseguire nessuna abilità o usare **Oggetti** (effetto immediato). Il personaggio deve eseguire un **Riposo Lungo** o scartare 2 carte dalla **Mano** nel proprio prossimo turno
 - **Confuso**  – Subisce **Svantaggio** (effetto immediato)
 - **Maledetto**  – Mischia la carta **Maledizione** nel **Mazzo dei Modificatori di Attacco** non scartato del bersaglio. Se il bersaglio è immune a **Maledizione**, non aggiungere la carta ma il bersaglio è influenzato se pescata
- ✓ **Stati Positivi** (applicati a se stessi o agli alleati attraverso azioni specifiche)
 - **Invisibile**  – Non può essere **Focalizzato** né influenzato dall'abilità di bersaglio ("bersaglio" o "attacco") del nemico. I mostri trattano i nemici invisibili come **Ostacoli**
 - **Fortificato**  – Ottiene **Vantaggio** (effetto immediato)
 - **Benedetto**  – Mischia la carta **Benedizione** nel **Mazzo dei Modificatori di Attacco** non scartato del bersaglio

INFUSIONE ELEMENTALE [P24]







[P23ENG]

- ✓ Poni un segnalino **Elemento** nella colonna "Forte" della **Tavola delle Infusioni Elementali**
 - Gli **Elementi** sono considerati infusi alla FINE del turno della figura
 - Se creati attraverso **Multi-Elementi** , il giocatore sceglie quale **Elemento** infondere
 - Se l'**Infusione** è allegata ad una abilità (con una virgola), questa si ottiene solo se quella abilità viene usata. Se da sola, si ottiene solo se viene usata un'altra abilità

INCREMENTO ELEMENTALE [P25] [P24ENG]

- ✓ Se un **Elemento** è nella colonna "Forte" o "Ridotto" della **Tavola delle Infusioni Elementali**, può essere consumato – spostare il segnalino verso la colonna "Inerte"
 - Una figura non può infondere un **Elemento** e consumarlo nello stesso turno, ma può consumare un **Elemento** se questo era precedentemente infuso da un'altra figura
 - Un'icona di **Incremento**  non può essere usata per consumare più di una infusione
 - Se l'abilità ha più **Incrementi**, il giocatore sceglie gli **Elementi** da consumare
 - Se un **Incremento** consuma un **Elemento Multi-Colore** , il giocatore sceglie quale **Elemento** consumare
 - Se un singolo **Incremento** elenca più **Elementi**, devi consumarli tutti per ottenere l'effetto
- ✓ Applica tutti gli effetti dell'**Incremento/i Elementale** se il suo **Elemento** è stato consumato

Fine del Turno del Giocatore

- ✓ Devi saccheggiare qualsiasi **Moneta** o **Tesoro** nell'esagono del personaggio (vedere l'abilità **Saccheggio X**)
- ✓ Rimuovere i segnalini **Immobilizzato** , **Disarmato** , **Stordito** , **Confuso** , **Invisibile**  e **Fortificato**  dal personaggio sul quale non sono stati applicati in questo turno
- ✓ Se il personaggio è fermo su una **Lastra a Pressione**, vedi il libro degli scenari per l'effetto

Danni al Personaggio [p29] [p28eng]




- ✓ Il giocatore deve scegliere UNO di quanto segue per risolvere il danno:
 - Prendi **HP** danni, segnandoli sul **Segnapunti**, o nella prima stampa tracciandoli sulla **Plancia del Giocatore**
 - Scegliere 1 carta da **Perdere** dalla **Mano** (non puoi scegliere le **Due Carte Azione** non giocate)
 - Scegliere 2 carte da **Perdere** dalla **Pila degli Scarti** (puoi includere le carte non-**Attive**)
- ✓ Ricevi qualsiasi effetto aggiuntivo se il danno proviene da un attacco
- ✓ Se gli **HP** del personaggio ≤ 0 , diventa **Esausto**

Personaggio Esausto [p29] [p28eng]


- ✓ Rimuovi tutte le carte **Attive** dall'**Area Attiva** del personaggio
- ✓ Rimuovi la figura dalla mappa. Il giocatore non può ulteriormente partecipare allo scenario
- ✓ Se tutti i personaggi diventano **Esausti**, lo scenario è perso (vedere **Fine dello Scenario**)
- ✓ L'esaurimento dovuto a carte insufficienti non impostano gli **HP** a 0 (per gli **Obiettivi di Battaglia**)
- ✓ Il mazzo dei modificatori del personaggio non viene ripristinato fino alla fine dello scenario

Turn dei Mostri [p30-33] [p29-32eng]

Inizio del Turno dei Mostri







- ✓ Se un mostro è **Ferito** , subisce 1 **HP** di danno (rimuovi la figura se **HP** = 0, nessun merito per l'uccisione ai personaggi)
- ✓ Tenta di **Focalizzare** il nemico più vicino in base all'azione in sospenso del mostro [p30-32] [p29-30eng]
 - Deve avere un percorso non bloccato (gli alleati non bloccano) verso un esagono non occupato in cui potrebbe eventualmente spostarsi ed attaccare il nemico. Nota che un mostro si focalizza su un **nemico** (non è richiesta **LOS**), ma si sposta verso un **esagono di posizione di attacco non occupato** dove sarà nel raggio d'azione ed in **LOS**
 - Tratta **Trappole**  e **Terreno Pericoloso**  che verrebbero attivati dal movimento come **Ostacoli** a meno che siano l'unico percorso aperto verso l'esagono di destinazione (ridurrà al minimo il # di esagoni negativi innescati)
 - Più vicino = punti movimento minimi per arrivare il più vicino possibile ad un esagono dove il mostro può attaccare il nemico. Se il mostro non ha attacco, trattare come se avesse un attacco in mischia
 - Se quanto detto sopra conduce a più nemici nel raggio d'azione ed in **LOS** nell'esagono di destinazione o più nemici iniziano già nel raggio ed in **LOS**, il più vicino si basa sulla semplice prossimità (non attraverso pareti) all'esagono corrente del mostro
- ✓ Se quanto detto sopra conduce ad una parità, si **Focalizza** sul nemico che agisce prima nel round. Se c'è ancora pareggio, decidono i giocatori
- ✓ Se il mostro non ottiene un **Obiettivo**, il mostro non si muove né attacca ma effettua altre abilità





Azione del mostro

- ✓ Il mostro non può usare una qualsiasi abilità nella **Carta Abilità del Mostro** se **Stordito** , ma esegue ancora la sua **Fine del Turno**
- ✓ Esegue **SOLO** le abilità sulla **Carta Abilità del Mostro** pescata nell'ordine elencato usando il valore **Normale** o **Elite** adeguati sulla **Carta delle Statistiche del Mostro**
 - "±" su una abilità modifica una esistente, nessun "±" su un'abilità ne aggiunge una nuova
 - Trattati speciali sulla **Carta delle Statistiche del Mostro** sono attivi per tutto il round
 - Le abilità non possono avere come bersaglio un alleato a meno che l'abilità non specifichi diversamente







Abilità dei Mostri ed Effetti

MOVIMENTO ± X [P31-32] [P30-31ENG]

- ✓ I mostri non possono muoversi se **Immobilitati** 
- ✓ Funziona esattamente come l'abilità **Movimento X** del giocatore per **Terreno Difficile** , movimento **Normale** , **Salto**  e **Volare**  (ma non può spostarsi sulle porte chiuse)
- ✓ I giocatori decidono le parità tra esagoni quando risolvono il movimento
- ✓ Determina i punti movimento disponibili dalla **Carta delle Statistiche del Mostro** regolati da ± X
- ✓ Sposta del minor numero di esagoni per arrivare il più vicino possibile su un esagono non occupato in cui il mostro può attaccare il **Bersaglio Focalizzato** (in raggio ed in **LOS**), tentando di entrare in una posizione in cui può attaccare con la massima efficienza
 - Se un mostro è **Disarmato**  o non ha attacco, muove cose se avesse un attacco in mischia
 - L'efficienza include l'evitare svantaggi (1ª priorità) e massimizzare gli attacchi su altri bersagli (2ª priorità)
 - La vicinanza è misurata dai punti di movimento minimi necessari per raggiungere l'esagono di destinazione

- Non innescherà **Trappola**  né **Terreno Pericoloso**  a meno che non sia l'unico modo per raggiungere l'esagono di destinazione (ridurrà al minimo il # di esagoni negativi innescati)
 - Una figura alleata con il mostro che occupa l'esagono finale ferma il movimento eseguito nell'esagono precedente [FAQ]
- ✓ Se spostato in una **Trappola**  o **Terreno Pericoloso** , risolvì gli effetti
 - ✓ Rimuovi la figura del mostro se i suoi **HP** = 0 (il merito per l'uccisione da **Trappola** e **Terreno** va a chi ha causato l'inesco – così nessun merito se il mostro si suicida [FAQ])

ATTACCO ± X [P32-33] [P31ENG]


- ✓ Il mostri non possono attaccare se **Disarmati** 
- ✓ Molteplici abilità di attacco elencate nella **Carta Abilità del Mostro** influenzano lo stesso bersaglio mentre il bersaglio rimane in vita, passando ad un nuovo bersaglio se quello attuale muore [FAQ]
- ✓ Se l'attacco non specifica una gittata, usa il raggio base sulla **Carta delle Statistiche del Mostro**
 - L'attacco NON è a distanza se l'abilità è un **Effetto di Area**  con un esagono grigio o se specifica un bersaglio adiacente [FAQ]
- ✓ Determina il danno base dell'attacco dalla **Carta delle Statistiche del Mostro** regolato ± X
- ✓ Se è un attacco a **Singolo-Bersaglio**, esegui un attacco su un **Bersaglio Focalizzato** se nel raggio ed in **LOS**
- ✓ Se è un attacco a **Multi-Bersaglio**, esegui un attacco su un **Bersaglio Focalizzato** più il massimo # di bersagli per il massimo effetto, scegliendo i bersagli con le normali regole di **Focalizzazione** ed escludendo le figura che sta già attaccando (i bersagli devono essere nel raggio ed in **LOS**) (i giocatori decidono le parità)
- ✓ Applica aggiustamenti (bonus e penalità) provenienti dalle abilità come **Avvelenato**  (vedere l'abilità di **Attacco X** del giocatore)
- ✓ Pesca una **Carta Modificatore di Attacco** dal mazzo del mostro, tenendo conto degli effetti di **Vantaggio** e **Svantaggio** (vedere l'abilità di **Attacco X** del giocatore)
- ✓ Applica i bonus difensivi del bersaglio (vedere le abilità **Difesa X**  e **Perforare Y** )
- ✓ Se l'attacco danneggia un personaggio, vedere **Danni del Personaggio**
- ✓ Risolvi gli **Effetti dell'Abilità** applicati dall'attacco, inclusi eventuali tratti elencati nella **Carta delle Statistiche del Mostro**, anche se l'attacco fa' 0 danni
- ✓ Per ogni attacco al difensore, risolvì l'abilità **Reazione X** del difensore (vedere l'abilità **Reazione X**  del giocatore)




BONUS ATTIVO [P33] [P32ENG]

- ✓ Attivato nel turno del mostro ed attivo fino alla fine del round

INFUSIONI ELEMENTALI [P24] [P23ENG]

- ✓ Poni un segnalino **Elemento** nella colonna "Forte" della **Tavola delle Infusioni Elementali**
- ✓ Gli **Elementi** sono considerati infusi alla FINE del turno della figura
- ✓ Se un mostro ha creato un'infusione con un **Multi-Elemento** , i giocatori scelgono l'**Elemento** da infondere

INCREMENTO ELEMENTALE

- ✓ I mostri, se ne sono in grado, consumano sempre gli **Elementi**
- ✓ Tutti i mostri del tipo ottengono il beneficio
- ✓ I giocatori scelgono quale **Incremento** consumare se è un **Multi-Colore** 
- ✓ In tutti gli altri aspetti, funziona esattamente come l'effetto dell'**Incremento Elementale** del giocatore

GUARIRE X [P33] [P31ENG]

- ✓ Il mostro guarirà se stesso o un alleato nel raggio e in **LOS**, a seconda di quale abbia perso più **HP** (i giocatori decidono i pareggi)
- ✓ Se l'abilità **Guarire** non specifica la gittata, usare il raggio di base della **Carta delle Statistiche del Mostro**
- ✓ In tutti gli altri aspetti, funziona esattamente come l'abilità **Guarire X** del giocatore

SACCHEGGIO X [P33] [P32ENG]

- ✓ Il bottino preso dai mostri viene rimosso permanentemente, anche se il mostro viene ucciso
- ✓ I mostri non possono saccheggiare le **Tessere Tesoro**

EVOCAZIONE [P33] [P31ENG]

- ✓ Poni l'**Evocato** in un esagono vuoto (**Lastra a Pressione** ok) adiacente all'evocatore ed il più vicino possibile al nemico (i giocatori decidono le parità)
- ✓ Non può evocare se non ci sono esagoni vuoti o non sono disponibili standees
- ✓ Gli **Evocati** dai mostri non vengono rimossi se il mostro evocatore muore [FAQ]
- ✓ Gli **Evocati dei Mostri** si comportano esattamente come i mostri normali, usando le **Carte Abilità del Mostro** del loro tipo
- ✓ Gli **Evocati dei Mostri** provenienti dai mostri controllati dal giocatore non sono controllati [FAQ]
- ✓ Gli **Evocati dei Mostri** non agiscono (né ottengono bonus dalla loro carta abilità) nello stesso round in cui sono stati evocati, agiranno nel round successivo durante il loro normale ordine di **Iniziativa**

ALTRE ABILITÀ ED EFFETTI



- ✓ Funzionano esattamente come le abilità e gli effetti del giocatore

Fine del Turno del Mostro




- ✓ Rimuovi i segnalini **Immobilizzato** , **Disarmato** , **Stordito** , **Confuso** , **Invisibile**  e **Fortificato**  dai mostri ai quali non sono stati applicati in questo turno

Fine del Round [p34] [p32-33eng]

- ✓ Eseguito quando tutte le figure hanno effettuato un turno

- ✓ Se una carta **Modificatore di Attacco 2x**  o **Nulla**  è stata pescata da un **Mazzo dei Modificatori di Attacco**, rimischia tutti i corrispondenti scarti nel mazzo
- ✓ Se una **Carta Abilità del Mostro** pescata ha il simbolo **Mischiare** , rimischia tutte le carte scartate di quel mazzo nel corrispondente **Mazzo delle Abilità del Mostro**
- ✓ Poni tutte le carte abilità **Bonus di Round Attive**  nelle **Pile degli Scarti** o delle **Carte Perse** 
- ✓ Sposta le **Infusioni Elementali** un passo a sinistra nella **Tavola delle Infusioni Elementali**
- ✓ I personaggi possono eseguire un **Riposo Breve** se hanno ≥ 2 carte nella **Pila degli Scarti**
 - Sposta una carta casuale della **Pila degli Scarti** nella **Pila delle Carte Perse** OPPURE puoi tenere quella carta, subire 1 **HP** di danno e **Perdere** una differente carta casuale (una volta per riposo)
 - Rimetti in **Mano** le carte restanti della **Pila degli Scarti**
- ✓ Se lo scenario richiede il segnalino di round, sposta il segnalino di round in avanti di uno spazio

Fine dello Scenario [p34,58] [p33,49eng]

- ✓ Rimuovi le carte **Modificatore di Attacco** aggiunte dagli **Oggetti**, gli effetti dello scenario , le carte **Benedizione**  e **Maledizione**  da tutti i **Mazzi dei Modificatori di Attacco**
- ✓ I personaggi recuperano gli **HP**, le **Carte Abilità** perse e scartate e ripristinano tutti gli **Oggetti**
- ✓ I giocatori ottengono gli **XP** guadagnati durante lo scenario
- ✓ I personaggi ottengono **Monete d'Oro** dai **Segnalini Moneta** saccheggiate in base alla conversione del livello dello scenario [p15] (tutto ciò che non è stato saccheggiato durante lo scenario NON viene guadagnato)
- ✓ Le **Tessere Tesoro** "Obiettivo" non vengono conservate dopo la fine dello scenario [p15]
- ✓ Se lo scenario ha successo (cioè l'obiettivo dello scenario è stato completato):
 - I giocatori registrano **Spunte** e le risultanti **Migliorie** dagli **Obiettivi di Battaglia** completati (3 **Spunte** = 1 **Miglioria**, devono scegliere la **Miglioria** se hanno abbastanza **Spunte**) [p45] [p44eng]
 - Tutti i personaggi ottengono il bonus di scenario **XP** = $4 + (L \times 2)$, L = livello dello scenario
 - Se lo scenario viene giocato in **Modalità Campagna**
 - Leggere la conclusione e contrassegnare l'adesivo sulla **Mappa della Campagna** come completato
 - I personaggi ottengono ricompense ed imprese come indicato dallo scenario
 - Se la ricompensa = **Oggetto**, assegnare a qualsiasi personaggio
 - Se la ricompensa = **Progetto**, aggiungere tutte le copie di quell'**Oggetto** alla **Fornitura della Città**
 - Sblocca i nuovi scenari indicati ponendo gli adesivi sulla **Mappa della Campagna**
- ✓ Rimetti tutte le **Certe Obiettivo** nel loro mazzo
- ✓ Ritorna a Gloomhaven (vedere **Attività di Città**) o inizia un altro scenario (puoi ripetere lo stesso o viaggiare verso uno sbloccato – vedere **Inizio dello Scenario**)

Glossario

Abilità – Una singola attività che può essere eseguita da una figura. Un'abilità può causare più effetti

Abilità Negativa – Abilità che se giocata causerà ad un personaggio o ai suoi alleati la perdita di HP, di una carta o il subire uno stato negativo

Abilità di Bersaglio – Un'abilità è di bersaglio se indica "bersaglio" o "attacco"

Abilità di Esperienza – Abilità che fa guadagnare esperienza ad un personaggio

Adiacente – Gli esagoni (o le figure all'interno di esagoni) sono considerati adiacenti se gli esagoni condividono un lato e il lato condiviso non contiene una parete

Aggiungere un Bersaglio – Abilità che consente un attacco aggiuntivo ad un nuovo bersaglio

Alleato – Qualsiasi figura che si trova dalla stessa parte del personaggio o del mostro. Una figura non è il proprio alleato

Ambiguo – Un effetto elencato su una carta modificatore di attacco che è positivo ma ha un valore indefinito. Per esempio: (Stordito vs +1) e (+1 Stordito vs + 1 Fuoco) sono ambigui

Area Attiva – Contiene le carte abilità bonus attive giocate da un personaggio. Le carte possono essere spostate nelle pile degli scarti o delle carte perse in qualsiasi momento dal giocatore per terminare gli effetti o soddisfare le condizioni di gioco

Attacco – Abilità usata per danneggiare i nemici. Un'abilità deve indicare "Attacco" per essere considerata un attacco. Gli effetti "Subire danno" non sono attacchi. Non si può attaccare lo stesso bersaglio più di una volta con una singola abilità se non specificato

Attacco a Distanza – Un tipo di abilità di attacco usata per danneggiare sia i nemici adiacenti che i nemici non adiacenti

Attacco in Mischia – Un tipo di abilità di attacco usato per danneggiare (tipicamente) i nemici vicini

Azione (Mostro) – Composta dalle abilità elencate sulla carta abilità del mostro pescata per il tipo di mostro. Un mostro può eseguire una azione durante il proprio turno. Tutte le abilità devono essere eseguite (se possibile) in ordine

Azione (Personaggio) – Un personaggio può eseguire due azioni durante il proprio turno, scelte in segreto all'inizio del round. Un'azione è composta dalle abilità elencate nella parte superiore o inferiore di una carta abilità. Le abilità devono essere eseguite in ordine, una carta alla volta. Le abilità negative non possono essere saltate

Azione di Attacco – Qualsiasi azione che include una o più abilità di attacco

Benedizione – Uno stato ottenuto grazie alle carte abilità o alle ricompense di gioco. Aggiunge una carta benedizione ad un mazzo dei modificatori di attacco dando una modifica 2x al danno quando pescata

Bersaglio – La figura che sarà influenzata da un'abilità eseguita da un'altra figura

Bersaglio Focalizzato – Il nemico che un mostro tenterà di mirare durante il proprio turno

Bersaglio X – Indica che un'abilità di attacco può mirare X differenti nemici entro il raggio di attacco

Bonus Attivo – Abilità che continua a fornire effetti dopo che è stata giocata. La carta viene posta nell'area attiva di un personaggio

Bonus Persistente – Un tipo di abilità bonus attiva che rimane per tutto lo scenario o fino a quando tutte le caselle vengono usate

Bonus di Round – Un tipo di abilità bonus attiva che rimane fino alla fine del round o fino a quando tutti i suoi utilizzi sono stati consumati

Boss – Un tipo di mostro indicato da uno scenario. Non sono considerati né mostri normali né elite

Busta delle Statistiche del Mostro – Usata per rivelare i valori delle statistiche ed i tratti per un livello specifico di un tipo di mostro. Utilizzata anche per tracciare i danni e gli stati per tutti i mostri di un tipo di mostro

Carta Abilità (Mostro) – Pescata per ogni tipo di mostro all'inizio del round. Elenca le abilità che tutti i mostri di quel tipo possono eseguire come azione durante il proprio turno. Determina anche l'iniziativa di quei mostri per il round. Un "±" sull'abilità modifica un'abilità esistente

elencata sulla carta delle statistiche del mostro. Nessun "±" sull'abilità conferisce una nuova abilità

Carta Abilità (Personaggio) – Elenca le abilità che un personaggio può eseguire come una delle sue 2 azioni durante il proprio turno. Separata in una parte superiore ed in una parte inferiore, solo una delle quali viene eseguita durante il turno

Carta Modificatore di Attacco – Pescata ogni volta che viene eseguito un attacco. La carta determina una modifica al danno di attacco o un effetto aggiuntivo

Carta Nulla – Un tipo di carta modificatore di attacco che annulla tutti i danni per l'attacco quando viene pescata

Carta Principale – Una delle 2 carte abilità d'azione scelte da un giocatore e che determina la propria iniziativa

Carta delle Statistiche del Mostro – Definisce i valori per le caratteristiche del mostro per tutti i livelli dei mostri come i loro tratti permanenti

Casella – Un posto su una carta abilità bonus attiva o su un oggetto usato per segnare il numero di utilizzi dell'abilità rimasti

Classe – Una degli archetipi al quale un personaggio può appartenere. Non ci possono essere contemporaneamente personaggi con la stessa classe nel gruppo nella stessa sessione di gioco

Difesa – Abilità che riduce il danno di attacco

Effetto di Area (AoE) – Un tipo di attacco che può danneggiare più nemici all'interno di un gruppo di esagoni. Se un esagono nel gruppo è nel raggio, lo sono tutti. Gli attacchi in mischia AoE contengono un esagono grigio, gli attacchi a distanza AoE no. Un attacco AoE può avere come bersaglio un esagono invece di una figura

Elemento – Ci sono 6 tipi di elementi che possono essere infusi dalle abilità. Gli elementi infusi possono essere consumati da incrementi per ottenere effetti aggiuntivi

Esagono Non Occupato – Un esagono che non contiene una figura, un segnalino di evocazione o un segnalino alleato

Esagono Vuoto – Esagono che non contiene un segnalino, una figura o una tessera ambiente (eccetto una porta aperta o una lastra a pressione)

Esaurimento – Si verifica quando un giocatore raggiunge 0 punti ferita o quando non può effettuare due azioni né un riposo lungo all'inizio del proprio turno. Se tutti i personaggi diventano esausti, lo scenario termina come un fallimento

Esperienza (XP) – Guadagnata durante il gioco. Il guadagno di sufficienti XP fa salire di livello un personaggio come indicato nella scheda del personaggio

Evento di Città – Eseguito opzionalmente come un'attività di città. Risulta in ricompense o penalità per il gruppo

Evento di Viaggio – Eseguito quando si viaggia verso uno scenario. Risulta in ricompense o penalità per il gruppo

Evocato (Figura) – Figura messa in gioco da un'abilità di evocazione. Rappresentato da uno stendee (per l'evocazione di un mostro) o da un segnalino (per l'evocazione di un giocatore)

Evocazione (Abilità) – Abilità che mette in gioco una nuova figura

Figura – Un mostro, un personaggio o un segnalino evocato posizionato su una tessera mappa

Focalizzare – L'atto di un mostro che sceglie un bersaglio per il turno

Fornitura della Città – L'insieme di oggetti disponibili per l'acquisto in città. Gli oggetti vengono aggiunti alla riserva incrementando il livello di prosperità della città e attraverso premi ottenuti durante il gioco

Gruppo – Un gruppo di personaggi che giocano una campagna. Nuovi personaggi possono unirsi ad un gruppo solo in città. Personaggi esistenti possono unirsi o lasciare un gruppo fuori dalla città. Un gruppo non può essere diviso attraverso la mappa della campagna

Guarigione – Abilità usata per riguadagnare i punti ferita persi e per rimuovere gli stati di avvelenamento e ferita

Immunità – Impedisce alla figura di ricevere uno stato. Se una figura diventa immune, lo stato esistente viene rimosso (eccetto Maledizione e Benedizione)

Impresa Globale – Assegnata durante il gioco. Registrata sulla mappa della campagna. Usata per soddisfare i requisiti di scenario e sbloccare opzioni di gioco



Impresa del Gruppo – Assegnata durante il gioco. Registrata sulla scheda del gruppo. Usata per soddisfare i requisiti dello scenario

Incremento Elementale – Abilità che consuma un elemento infuso per effetti aggiuntivi

Infusione Elementale – Abilità che con permette ad un'abilità di incremento elementale di consumare un elemento

Iniziativa – Determina l'ordine di turno per le figure in un round. Le figure con iniziative inferiori agiscono prima

Lastra a Pressione – Una tessera ambiente che causa un risultato se un personaggio termina il proprio turno sull'esagono

Linea di Vista (LOS) – Richiesta per le abilità di attacco (la carta indica "attacco") e le abilità che specificano un raggio (incluso saccheggio). È una linea tra un qualsiasi angolo degli esagoni iniziale e finale che non tocca una parete, un angolo di parete o una porta chiusa

Livello di Prosperità (Città) – Incrementato guadagnando spunte di prosperità. L'ottenere livelli di prosperità della città aggiunge nuovi oggetti alla fornitura della città e determina il livello massimo per i personaggi se scelgono di crescere di livello oltre il loro corrente livello basato sugli XP

Maledizione – Uno stato ottenuto attraverso carte abilità o penalità di gioco. Aggiunge una carta maledizione ad un mazzo dei modificatori di attacco che annulla tutti i danni quando viene pescata

Mano – Composta dalle carte abilità scelte dalla riserva di carte attive del personaggio. Limitata dalla dimensione della mano indicata nella plancia del personaggio

Mazzo dei Modificatori di Attacco – Costituito dalle carte modificatore di attacco. Ogni personaggio ha il proprio mazzo. Un mazzo è condiviso da tutti i mostri. È composto da 20 carte base, più gli aggiustamenti provenienti dal gioco e dalle migliori

Mazzo delle Carte Abilità – Composto da tutte le carte abilità specifiche di un personaggio. I livelli delle carte > 1 non sono disponibili per l'uso all'inizio del gioco

Miglioramento – Una modifica permanente di una carta abilità contrassegnata da un adesivo sulla carta. Acquisito da un personaggio come un'attività di città. Ha effetto su tutti i personaggi che sono membri di quella classe

Miglioria – Ottenuta guadagnando spunte. 3 spunte fanno ottenere 1 miglioria. Registrata sulla scheda del personaggio. Ottenere una miglioria modifica il mazzo dei modificatori di attacco del personaggio

Missione Personale – Ottenuta durante la creazione di un nuovo personaggio. Definisce le condizioni di ritiro di un personaggio

Modalità Campagna – Uno dei due modi in cui uno scenario può essere giocato. Uno scenario può essere giocato solo una volta in modalità campagna da tutti i gruppi (complessivamente) e solo se i suoi requisiti sono stati soddisfatti

Modalità Casuale – Uno dei due modi in cui uno scenario può essere giocato. Uno scenario può essere giocato in modalità casuale se è stato sbloccato sulla mappa della campagna

Modificatore Girare – Un tipo di carta modificatore di attacco che indica che devono essere pescate carte aggiuntive

Mostro – Qualsiasi nemico del personaggio

Mostro Elite – Uno dei due ranghi di mostro. Definito dalle istruzioni di preparazione dello scenario e dal # di personaggi che hanno iniziato lo scenario. Usa i valori ed i tratti sul lato destro della carta delle statistiche del mostro

Mostro Generato – Si riferisce ad un mostro messo in gioco quando vengono soddisfatte specifiche condizioni di scenario

Mostro Normale – Uno dei due ranghi di mostro. Definito dalle istruzioni di preparazione dello scenario e dal # di personaggi che hanno iniziato lo scenario. Usa i valori ed i tratti sul lato sinistro della carta delle statistiche del mostro

Mostro con Nome – Un mostro speciale indicato da uno scenario. Non sono considerati né normali né elite

Movimento – Abilità usata per attraversare gli esagoni della mappa

Nemico – Qualsiasi figura che sta dalla parte opposta del personaggio o del mostro

Obiettivo di Battaglia – Scelto da ogni personaggio all'inizio di uno scenario. Assegna spunte se l'obiettivo viene raggiunto e lo scenario è stato completato con successo

Oggetto – Assegna le abilità ad un personaggio quando viene usato. Assegnato durante il gioco ed acquistato come attività di città. I personaggi possono equipaggiare oggetti (# limitato per tipo) prima di giocare uno scenario

Oggetto Consumato – Indica che un oggetto è stato usato. Un oggetto consumato non può essere riutilizzato in uno scenario fino a quando non viene ripristinato con un'abilità di ripristino

Oggetto Speso – Indica un oggetto come usato. Un oggetto speso non può essere riutilizzato in uno scenario finché non viene ripristinato con un'abilità di ripristino o attraverso un riposo lungo

Oro (Moneta) – Ottenuto durante il gioco. Non può essere scambiato tra i personaggi

Ostacolo – Una tessera ambiente che blocca il movimento. Alcuni ostacoli possono essere danneggiati, ma solo dalle abilità di danno. Non sono influenzati dagli stati

Parete – Le pareti bloccano il movimento, la LOS e l'adiacenza. Le pareti tra esagoni collegati influenzano il raggio. L'intera area di un esagono parziale viene considerata parete

Percorso (Non Bloccato) – Una catena di esagoni che una figura può attraversare con successo

Perforare – Abilità che annulla una parte o tutta la difesa

Personaggio – Un personaggio interpretato da un giocatore. Lo stesso personaggio può essere controllato da giocatori differenti durante sessioni differenti. Un giocatore può controllare più personaggi durante una sessione. Un personaggio può appartenere solo ad un gruppo

Pila degli Scarti – Costituita dalle carte abilità giocate da un personaggio che non contengono un simbolo di perdita. Le carte scartate possono essere recuperate nella mano attraverso le abilità di recupero, un riposo lungo od un riposo breve

Pila delle Carte Perse – Composta da carte abilità giocate da un personaggio che contengono un simbolo di perdita, perse attraverso danni o perse attraverso il riposo. Le carte perse possono essere recuperate nella mano con le abilità di recupero

Plancia del Personaggio – Indica la dimensione massima della mano di un personaggio, gli HP e le posizioni per le aree attive, la pila degli scarti e la pila delle carte perse. Nella prima stampa consente di tracciare gli HP e gli XP

Porta (Aperta) – Una porta sulla quale si è mosso un personaggio. Trattata come un esagono vuoto

Porta (Bloccata) – Nessuna figura può entrare né aprirla fino a quando specificato dallo scenario

Porta (Chiusa) – Punto di ingresso tra due stanze. Una porta chiusa viene trattata come una parete. Solo un personaggio si può muovere su di essa. Una porta si apre immediatamente quando un personaggio entra nell'esagono

Progetto – Ricompensa che aggiunge oggetti alla fornitura della città

Punti Ferita (HP) – L'ammontare di danni che una figura può perdere prima di diventare esausta (giocatore) o uccisa (mostra)

Raggio (Calcolo) – Conta gli esagoni incluso il bersaglio. Il percorso non può attraversare una parete tra gli esagoni, deve andare in giro attraverso un esagono non bloccato, aggiungendo +1 al raggio

Reazione – Abilità che infligge danno ad una figura che esegue un attacco. La reazione stessa non è considerata un attacco

Recupero – Abilità che restituisce le carte scartate o perse nella mano

Riposo Breve – Un'attività facoltativa eseguita dai personaggi alla fine di un round. Usato per recuperare le carte scartate nella mano

Riposo Lungo – Una delle due opzioni che un personaggio ha per eseguire un turno. Usato per recuperare le carte scartate, ripristinare oggetti spesi e riottenere punti ferita persi

Ripristino – Abilità che ripristina gli oggetti spesi o consumati

Riserva di Carte Attive – Composta dalle carte abilità di un personaggio di livello 1, di livello X e di qualsiasi livello superiore ottenute dalla crescita di livello. È un sottoinsieme del mazzo delle carte abilità



Round – Comprende un singolo ciclo di turni individuali eseguiti da tutte le figure. Un round termina quando tutte le figure hanno completato ciascuno dei propri turni

Saccheggio – Abilità usata da una figura per ottenere tessere tesoro (solo giocatori) e segnalini moneta. I segnalini moneta saccheggiate dai mostri vengono rimossi in modo permanente

Salto – Un tipo di abilità di movimento che ignora figure, trappole e terreno eccetto nell'esagono finale

Santuario – Un personaggio può donare 10 monete d'oro al santuario come attività di città per ottenere 2 stati benedizione

Scenario Secondario – Qualsiasi scenario numerato come 52 o superiore

Segnalino Moneta – Posto sull'esagono di morte di un non evocato, e di un non generato. Saccheggiato da un personaggio con un'abilità di saccheggio o finendo il proprio turno sull'esagono. Attribuisce oro alla fine dello scenario

Spingere – Abilità che sposta un nemico lontano dalla figura

Spunta (Migliorie) – Assegnata durante il gioco, principalmente attraverso il completamento degli obiettivi di battaglia. Registrata sulla scheda del personaggio. 3 spunte ottengono 1 nuova miglioria

Spunta (Prosperità) – Assegnata durante il gioco. Registrata come segno nella parte inferiore della mappa della campagna. Sufficienti spunte faranno avanzare il livello di prosperità della città

Stato – Si riferisce ad uno stato positivo o negativo che è posto su una figura durante il gioco. Si riferisce anche alle carte benedizione e maledizione che vengono aggiunte ad un mazzo dei modificatori di attacco. Uno stato che termina nel "turno successivo" viene rimosso alla fine del turno di una figura se ha iniziato il suo turno con lo stato

Svantaggio – Qualificatore per un attacco. Richiede la pesca di due carte modificatore di attacco invece di una e la scelta della peggiore. Tipicamente influenza gli attacchi a distanza eseguiti su nemici adiacenti

Tavola delle Infusioni Elementali – Usata per tracciare lo stato degli elementi infusi durante uno scenario. Gli elementi possono essere inerti, forti o ridotti

Terreno Difficile – Impone un costo di movimento di 2 in un esagono

Terreno Pericoloso – Una tessera ambiente che infligge danni quando una figura si sposta su di essa. Stare su di essa non causa danni

Tessera Tesoro (Numerata) – Può essere saccheggiata durante lo scenario. Può essere saccheggiata solo una volta durante la campagna

Tessera Tesoro (Obiettivo) – Può essere saccheggiata durante lo scenario come parte dell'obiettivo dello scenario. Non viene tenuta dopo il completamento dello scenario e viene ripristinata se rigiocato

Tessere Ambiente – Tessera posta sulla mappa per indicare una porta, un tesoro, un ostacolo, un terreno, una lastra a pressione o una trappola

Tirare – Abilità che sposta un nemico verso la figura

Trappola – Una tessera ambiente che infligge danni o stati negativi quando una figura si muove su di essa. La trappola viene rimossa dopo che è scattata o una porta si chiude su di essa

Tratto – Abilità elencata in una carta delle statistiche del mostro. I tratti sono disponibili per quei mostri per l'intero round

Turno – L'insieme di tutte le attività che una figura può eseguire in un round. Le figure eseguono 1 turno ciascuna, 1 alla volta in un round. Un turno inizia quando il turno della figura precedente termina e termina quando il turno della figura successiva inizia

Vantaggio – Qualificatore per un attacco. Richiede la pesca di due carte modificatore di attacco invece di una e la scelta della migliore

Volare – Un tipo di abilità di movimento che ignora figure (eccetto nell'esagono finale), trappole e terreno

Termine Originale	Termine Tradotto
Ability	Abilità
Ability Card (Character)	Carta Abilità (Personaggio)
Ability Card (Monster)	Carta Abilità (Mostro)
Ability Card Deck	Mazzo delle Carte Abilità
Action (Character)	Azione (Personaggio)
Action (Monster)	Azione (Mostro)
Active Area	Area Attiva
Active Bonus	Bonu Attivo
Active Card Pool	Riserva di Carte Attive
Add Target	Aggiungere un Bersaglio
Adjacent	Adiacente
Advantage	Vantaggio
Ally	Alleato
Ambiguous	Ambiguo
Area Effect (AoE)	Effetti di Area (AoE)
Attack	Attacco
Attack Action	Azione di Attacco
Attack Modifier Card	Carta Modificatore di Attacco
Attack Modifier Deck	Mazzo dei Modificatori di Attacco
Battle Goal	Obiettivo di Battaglia
Bless	Benedizione
Boss	Boss
Campaign Mode	Modalità Campagna
Casual Mode	Modalità Causale
Character	Personaggio
Character Mat	Plancia del Personaggio
Checkmark (Perk)	Spunta (Migliorie)
Checkmark (Prosperity)	Spunta (Prosperità)
City Event	Evento di Città
City Supply	Fornitura della Città
Class	Classe
Condition	Stati
Consumed Item	Oggetto Consumato
Curse	Maledizione
Difficult Terrain	Terreno Difficile
Disadvantage	Svantaggio
Discard Pile	Pila degli Scarti
Door (Closed)	Porta (Chiusa)
Door (Locked)	Porta (Bloccata)
Door (Open)	Porta (Aperta)
Element	Elemento
Element Augment	Incremento Elementale
Element Infusion	Infusione Elementale
Element Infusion Table	Tavola delle Infusioni Elementali
Elite Monster	Mostro Elite
Empty Hex	Esagono Vuoto
Enemy	Nemico
Enhancement	Miglioramento
Exhaustion	Esaurimento
Experience (XP)	Esperienza (XP)
Experience Ability	Abilità di Esperienza
Figure	Figura
Flying	Volare
Focus	Focalizzare
Focused Target	Bersaglio Focalizzato
Global Achievement	Impresa Globale
Gold	Oro
Hand	Mano
Hazardous Terrain	Terreno Pericoloso
Heal	Guarigione
Hit Points (HP)	Punti Ferita (HP)
Immunity	Immunità
Initiative	Iniziativa
Item	Oggetto
Item Design	Progetto
Jump	Salto
Leading Card	Carta Principale

Line of Sight (LOS)	Linea di Vista (LOS)
Long Rest	Riposo Lungo
Loot	Saccheggio
Lost Pile	Pila delle Carte Perse
Melee Attack	Attacco in Mischia
Money Token	Segnalino Moneta
Monster	Mostro
Monster Statistic Card	Carta delle Statistiche del Mostro
Monster Statistic Sleeve	Busta delle Statistiche del Mostro
Move	Movimento
Named Monster	Mostro con Nome
Negative Ability	Abilità Negativa
Normal Monster	Mostro Normale
Null Card	Carta Nulla
Obstacle	Ostacolo
Overlay Tile	Tessere Ambiente
Party	Gruppo
Party Achievement	Impresa del Gruppo
Path (Unblocked)	Percorso (Non Bloccato)
Perk	Miglioria
Persistent Bonus	Bonus Persistente
Personal Quest	Missione Personale
Pierce	Perforare
Pressure Plate	Lastra a Pressione
Prosperity Level (City)	Livello di Prosperità (Città)
Pull	Tirare
Push	Spingere
Range (Calc)	Raggio (Calcolo)
Range Attack	Attacco a Distanza
Recover	Recupero
Refresh	Ripristino
Retaliate	Reazione
Road Event	Evento di Viaggio
Rolling Modifier	Modificatore Girare
Round	Round
Round Bonus	Bonus di Round
Sanctuary	Santuario
Shield	Difesa
Short Rest	Riposo Breve
Side Scenario	Scenario Secondario
Slot	Casella
Spawned Monster	Mostro Generato
Spent Item	Oggetto Speso
Summon (Ability)	Evocazione (Abilità)
Summon (Figure)	Evocato (Figura)
Target	Bersaglio
Target X	Bersaglio X
Targeted Ability	Abilità di Bersaglio
Trait	Tratto
Trap	Trappola
Treasure Tile (Goal)	Tessera Tesoro (Obiettivo)
Treasure Tile (Numbered)	Tessera Tesoro (Numerata)
Turn	Turno
Unoccupied Hex	Esagono Non Occupato
Wall	Parete