

# AIUTO DI GIOCO



## QUESTO FILE CONTIENE 4 AIUTI DI GIOCO

1.0.....	2-3
2.0.....	4-6
1.0 No sfondo.....	7-8
2.0 No sfondo.....	9-11

# AZIONI



# DESCRIZIONE

DISTRUGGERE PORTE CHIUSE	4	4	
USCIRE DA/ESPLORARE UNA TESSERA DELLA MAPPA	2		Se ti trovi su di un segnalino uscita, puoi spendere 2 ☉ per uscire, o esplorare se ti trovi sul bordo di una tessera che non contiene un segnalino entrata o uscita.
MUOVERE	1	1	Spendi 1 ☉ per muoverti in qualunque direzione (diagonale o ortogonale).
APRIRE/CHIUDERE PORTE	2	3	
SIGILLARE UNO SPAZIO GENERAZIONE	3 ♦ 4		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Diminuisce il valore della minaccia dei mostri di 1 (fino a un minimo di 1)</li> <li>♦ Se una unità si trova sopra allo spazio generazione che stai sigillando, distruggila</li> <li>♦ Distruggi uno spazio generazione piazzando due segnalini esplorato su di esso</li> <li>♦ Risolvi un effetto <i>illuminare un capitolo</i></li> </ul> Uno spazio generazione distrutto è considerato un ostacolo (Inattraversabile).
SCAMBIARE CON UN ESPLORATORE	2		Spendendo 2 ☉ puoi dare e ricevere un qualsiasi numero di oggetti. Se gli oggetti erano equipaggiati, sono scambiati in uno stato non equipaggiato. Puoi scegliere di risolvere l'effetto su di un esploratore adiacente.
USARE L'INVENTARIO	3		Puoi equipaggiare/disequipaggiare, potenziare o migliorare qualsiasi numero di oggetti. Puoi dare un qualsiasi numero di oggetti agli esploratori adiacenti.
ATTIVARE:			
SPAZIO CAPITOLO (ILLUMINATO)	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Gira il segnalino illuminato dal lato esplorato</li> <li>♦ Avanza al capitolo successivo girando il capitolo corrente sulla parte superiore della plancia del capitolo se non è stato piazzato nessun segnalino uscita su nessuna delle tessere della mappa o se il capitolo corrente non è un capitolo bloccante</li> </ul>
SPAZIO CAPITOLO (SPENTO)	3 ♦ 3		Piazza un segnalino esplorato su di esso.
BAULE	3		Recupera 1 ⚡. <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Pesca 2 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>♦ Scegli 1 carta, distruggila o rimettila in cima al mazzo corrispondente</li> <li>♦ Tieni l'altra o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>♦ Puoi equipaggiare la carta che hai tenuto se è del tipo relativo alla tua classe</li> </ul>
SPAZIO EVENTO	3		Recupera 1 ⚡. Risolvi un effetto <i>invocare un evento esploratore</i> .
STAZIONE DI RICARICA	1		Lancia il Dado Ricarica: recupera 1 ☹, recupera ☉ o non accade nulla.
LEVA	2	3	Attacca tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con 3. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attacca tutte le unità su tutte le tessere della mappa.. <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Pesca 3 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>♦ Puoi scambiare qualsiasi carta pescata con gli oggetti del tuo inventario</li> <li>♦ Scegli 1 carta, tienila o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>♦ Distruggi un numero qualsiasi di carte rimanenti e piazza le altre in cima ai mazzi</li> <li>♦ Risolvi un effetto <i>usare l'inventario</i></li> </ul>
BANCO DA LAVORO	3		



## PORTA

Quando chiuse, sono considerate muri. Qualsiasi unità vicina ad una porta,

può distruggere una porta chiusa spendendo 4 ☉. Rimpiazzatela con un segnalino porta distrutta (non può essere attivata).



## BARILE ESPLOSIVO

Inattraversabile. Non blocca la LdV.

Fate un tiro di attacco e ottenete almeno 1 per colpire:

Attaccate ogni unità adiacente ad esso con 3, poi mettete un segnalino esplora-

to. Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se esso fosse stato colpito.



## SPAZIO ATTRAVERSABILE

Non blocca la Linea di Vista.

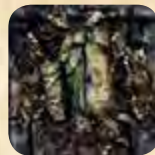
## ELEMENTI DELLA MAPPA



## FOSSA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

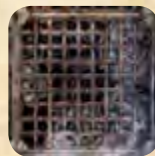
Quando una unità si muove, viene spinta o tirata su di essa, viene distrutta. I mostri irrazionali evitano le fosse.



## MACERIE

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.



## SPAZIO CON TRAPPOLA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando un effetto *attivare le trappole* viene risolto su di una specifica tessera della mappa, ogni unità su di uno dei suoi spazi con trappola verrà attaccata con 3. Attaccate tutte le unità sugli

spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



## MURO

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.

## 1. FASE DEGLI ESPLORATORI

- ♦ All'inizio del loro turno, gli esploratori piazzano tutti i segnalini esploratore sulla plancia del giocatore (tutti gli effetti duraturi sono esauriti)
- ♦ Riportate il valore di resistenza al massimo
- ♦ Gli esploratori possono agire in qualsiasi ordine

## 2. FASE DI GENERAZIONE

- ♦ Se vi sono 4 o più mostri sulla tessera dell'esploratore, incrementate la minaccia dei mostri di 1 e saltate i passi successivi. Se non vi sono spazi generazione sulla tessera dell'esploratore che fa il tiro o che attiva l'effetto, saltate i passi successivi
- ♦ Tiro  $\geq$  del valore di generazione corrente:
- ♦ Generate un mostro sulla tessera dell'esploratore che ha eseguito il tiro
- ♦ Se non vi sono carte nel mazzo dei mostri e non siete in grado di ricrearlo, incrementate di 1 la minaccia dei mostri e saltate i passi successivi
- ♦ Se il cursore della minaccia dei mostri raggiunge l'ultima posizione, riportatelo alla posizione iniziale ed incrementate di 1 il livello dei mostri (mescolate le carte dei mostri del livello corrispondente nel mazzo dei mostri assieme alle carte dei mostri distrutti)
- ♦ Se il livello dei mostri è 5 (///), anziché incrementare il livello della minaccia dei mostri, ogni esploratore deve distruggere un oggetto equipaggiato o venire distrutto
- ♦ Riportate il cursore del valore di generazione a quanto indicato sulla carta capitolo
- ♦ Tiro  $<$  del valore di generazione corrente:
- ♦ Abbassate di 1 il cursore del valore di generazione

## 3. FASE DELL'ORRORE

- ♦ Tiro  $\geq$  del valore di orrore corrente:
- ♦ Riportate il cursore del valore di orrore a quanto indicato sulla carta capitolo
- ♦ Risolvete un effetto *invocare un evento orrore*
- ♦ Tiro  $<$  del valore di orrore corrente:
- ♦ Abbassate di 1 il cursore del valore di orrore

## (. FASE DEI MOSTRI

- ♦ Il primo mostro nella coda esegue il proprio turno, poi il prossimo, fino a che tutti i mostri non hanno agito. Se la coda dei mostri è vuota, saltate questa fase
- ♦ Giocare abilità ha una priorità maggiore rispetto al movimento. Un mostro per prima cosa cercherà sempre di giocare le abilità attive dell'evento orrore corrente, poi quelle attive nell'ordine indicato nella carta dell'unità. Se non diversamente specificato egli bersaglierà solamente gli esploratori, e i mostri bersagliano e si muovono solamente verso l'esploratore più vicino
- ♦ Un mostro preferirà sempre uno spazio con meno ostacoli lungo la linea di vista e se possibile affronterà l'esploratore in direzione ortogonale
- ♦ Se è possibile scegliere tra due o più esploratori, il bersaglio sarà:
  - ♦ Quello col valore di salute rimanente più basso
  - ♦ Determinato dai giocatori
- ♦ Terminate il turno del mostro se un'altra unità ne blocca il percorso e il mostro non può muoversi in modo da terminare il movimento più vicino al bersaglio

## ESPLORATORI (E MOSTRI) DICONO...



- ♦ Gli esploratori e i mostri irrazionali non possono distruggere le porte aperte. Solo i mostri astuti possono farlo!
- ♦ Un vestiario relativo al torso non può essere potenziato con un altro vestiario per il torso



Gli esploratori in supporto devono essere d'accordo e adiacenti allo spazio bersagliato, all'esploratore che attiva l'effetto o ad altri esploratori in supporto. Non è necessario che l'esploratore perda essenza.



- ♦ Puoi bersagliare te stesso quando miri a distanza e in corpo a corpo
- ♦ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare lo stesso bersaglio entrambe le volte



- ♦ Se un mostro è distrutto durante il turno di un esploratore, quell'esploratore recupera 1 essenza
- ♦ Non puoi recuperare essenza dai mostri esiliati
- ♦ Il limite di generazione è 4



### BANCO DA LAVORO

Gli esploratori possono attivare un banco da lavoro adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *usare un banco da lavoro*



### BAULE

Gli esploratori possono attivare un baule adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *guadagnare un oggetto* e recuperare 1 .



### LEVA

Gli esploratori possono attivare una leva adiacente spendendo 2 per risolvere un effetto *attivare le trappole*. I mostri astuti possono attivare le leve spendendo 3 .

Attivatele quando una unità vi è spinta o tirata sopra.

- ♦ Attaccate tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con **3**. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.

## SPAZI AZIONE



### SPAZIO CAPITOLO

Gli esploratori possono attivare uno spazio capitolo adiacente:

- ♦ **spento** (nessun segnalino). Perdete 3 e 3 .

Mettete un segnalino esplorato.

- ♦ **acceso** (segnalino illuminato). Perdete 1 .
- ♦ **distrutto** (segnalino esplorato). Girate il segnalino illuminato dal lato esplorato.



### SPAZIO EVENTO

Gli esploratori possono attivare uno spazio evento adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *invocare un evento esploratore* e recuperare 1 .



### STAZIONE DI RICARICA

Gli esploratori possono attivare una stazione di ricarica adiacente spendendo 1 per risolvere un effetto *ricaricare*.

- ♦ Tirate il Dado Ricarica: recuperate 1 , recuperate o non accade nulla.

# AZIONI



# DESCRIZIONE

DISTRUGGERE PORTE CHIUSE	4	4	
USCIRE DA/ESPLORARE UNA TESSERA DELLA MAPPA	2		Se ti trovi su di un segnalino uscita, puoi spendere 2  per uscire, o esplorare se ti trovi sul bordo di una tessera che non contiene un segnalino entrata o uscita.
MUOVERE	1	1	Spendi 1  per muoverti in qualunque direzione (diagonale o ortogonale).
APRIRE/CHIUDERE PORTE	2	3	
SIGILLARE UNO SPAZIO GENERAZIONE	3 ♦ 4		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Diminuisce il valore della minaccia dei mostri di 1 (fino a un minimo di 1)</li> <li>◆ Se una unità si trova sopra allo spazio generazione che stai sigillando, distruggila</li> <li>◆ Distruggi uno spazio generazione piazzando due segnalini esplorato su di esso</li> <li>◆ Risolvi un effetto <i>illuminare un capitolo</i></li> </ul> Uno spazio generazione distrutto è considerato un ostacolo (Inattraversabile).
SCAMBIARE CON UN ESPLORATORE	2		Spendendo 2  puoi dare e ricevere un qualsiasi numero di oggetti. Se gli oggetti erano equipaggiati, sono scambiati in uno stato non equipaggiato.
USARE L'INVENTARIO	3		Puoi scegliere di risolvere l'effetto su di un esploratore adiacente. Puoi equipaggiare/disequipaggiare, potenziare o migliorare qualsiasi numero di oggetti. Puoi dare un qualsiasi numero di oggetti agli esploratori adiacenti.
ATTIVARE:			
SPAZIO CAPITOLO (ILLUMINATO)	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Gira il segnalino illuminato dal lato esplorato</li> <li>◆ Avanza al capitolo successivo girando il capitolo corrente sulla parte superiore della plancia del capitolo se non è stato piazzato nessun segnalino uscita su nessuna delle tessere della mappa o se il capitolo corrente non è un capitolo bloccante</li> </ul>
SPAZIO CAPITOLO (SPENTO)	3 ♦ 3		Piazza un segnalino esplorato su di esso.
BAULE	3		Recupera 1 . <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pesca 2 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>◆ Scegli 1 carta, distruggila o rimettila in cima al mazzo corrispondente</li> <li>◆ Tieni l'altra o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>◆ Puoi equipaggiare la carta che hai tenuto se è del tipo relativo alla tua classe</li> </ul>
SPAZIO EVENTO	3		Recupera 1 . Risolvi un effetto <i>invocare un evento esploratore</i> .
STAZIONE DI RICARICA	1		Lancia il Dado Ricarica: recupera 1 , recupera  o non accade nulla.
LEVA	2	3	Attacca tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con <b>3</b> . Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attacca tutte le unità su tutte le tessere della mappa.. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pesca 3 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>◆ Puoi scambiare qualsiasi carta pescata con gli oggetti del tuo inventario</li> <li>◆ Scegli 1 carta, tienila o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>◆ Distruggi un numero qualsiasi di carte rimanenti e piazza le altre in cima ai mazzi</li> <li>◆ Risolvi un effetto <i>usare l'inventario</i></li> </ul>
BANCO DA LAVORO	3		

## 1. FASE DEGLI ESPLORATORI

- ♦ All'inizio del loro turno, gli esploratori piazzano tutti i segnalini esploratore sulla plancia del giocatore (tutti gli effetti duraturi sono esauriti)
- ♦ Riportate il valore di resistenza al massimo
- ♦ Gli esploratori possono agire in qualsiasi ordine

## 2. FASE DI GENERAZIONE

- ♦ Se vi sono 4 o più mostri sulla tessera dell'esploratore, incrementate la minaccia dei mostri di 1 e saltate i passi successivi. Se non vi sono spazi generazione sulla tessera dell'esploratore che fa il tiro o che attiva l'effetto, saltate i passi successivi
- ♦ Tiro  $\geq$  del valore di generazione corrente:
- ♦ Generate un mostro sulla tessera dell'esploratore che ha eseguito il tiro
- ♦ Se non vi sono carte nel mazzo dei mostri e non siete in grado di ricrearlo, incrementate di 1 la minaccia dei mostri e saltate i passi successivi
- ♦ Se il cursore della minaccia dei mostri raggiunge l'ultima posizione, riportatelo alla posizione iniziale ed incrementate di 1 il livello dei mostri (mescolate le carte dei mostri del livello corrispondente nel mazzo dei mostri assieme alle carte dei mostri distrutti)
- ♦ Se il livello dei mostri è 5 (///), anziché incrementare il livello della minaccia dei mostri, ogni esploratore deve distruggere un oggetto equipaggiato o venire distrutto
- ♦ Riportate il cursore del valore di generazione a quanto indicato sulla carta capitolo
- ♦ Tiro  $<$  del valore di generazione corrente:
- ♦ Abbassate di 1 il cursore del valore di generazione

## 3. FASE DELL'ORRORE

- ♦ Tiro  $\geq$  del valore di orrore corrente:
- ♦ Riportate il cursore del valore di orrore a quanto indicato sulla carta capitolo
- ♦ Risolvete un effetto *invocare un evento orrore*
- ♦ Tiro  $<$  del valore di orrore corrente:
- ♦ Abbassate di 1 il cursore del valore di orrore

## (. FASE DEI MOSTRI

- ♦ Il primo mostro nella coda esegue il proprio turno, poi il prossimo, fino a che tutti i mostri non hanno agito. Se la coda dei mostri è vuota, saltate questa fase
- ♦ Giocare abilità ha una priorità maggiore rispetto al movimento. Un mostro per prima cosa cercherà sempre di giocare le abilità attive dell'evento orrore corrente, poi quelle attive nell'ordine indicato nella carta dell'unità. Se non diversamente specificato egli bersaglierà solamente gli esploratori, e i mostri bersagliano e si muovono solamente verso l'esploratore più vicino
- ♦ Un mostro preferirà sempre uno spazio con meno ostacoli lungo la linea di vista e se possibile affronterà l'esploratore in direzione ortogonale
- ♦ Se è possibile scegliere tra due o più esploratori, il bersaglio sarà:
  - ♦ Quello col valore di salute rimanente più basso
  - ♦ Determinato dai giocatori
- ♦ Terminate il turno del mostro se un'altra unità ne blocca il percorso e il mostro non può muoversi in modo da terminare il movimento più vicino al bersaglio

## ESPLORATORI (E MOSTRI) DICONO...



- ♦ Gli esploratori e i mostri irrazionali non possono distruggere le porte aperte. Solo i mostri astuti possono farlo!
- ♦ Un vestiario relativo al torso non può essere potenziato con un altro vestiario per il torso



Gli esploratori in supporto devono essere d'accordo e adiacenti allo spazio bersagliato, all'esploratore che attiva l'effetto o ad altri esploratori in supporto. Non è necessario che l'esploratore perda essenza.



- ♦ Puoi bersagliare te stesso quando miri a distanza e in corpo a corpo
- ♦ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare lo stesso bersaglio entrambe le volte
- ♦ Se un mostro è distrutto durante il turno di un esploratore, quell'esploratore recupera 1 essenza
- ♦ Non puoi recuperare essenza dai mostri esiliati
- ♦ Il limite di generazione è 4



# ELEMENTI DELLA MAPPA



## PORTA

Quando chiuse, sono considerate muri. Qualsiasi unità vicina ad una porta,

può distruggere una porta chiusa spendendo 4 ☉. Rimpiazzatela con un segnalino porta distrutta (non può essere attivata).



## BARILE ESPLOSIVO

Inattraversabile. Non blocca la LdV.

Fate un tiro di attacco e ottenete almeno 1 per colpire:

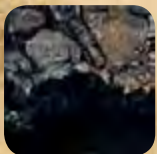
Attaccate ogni unità adiacente ad esso con **3**, poi mettete un segnalino esplorato.

Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se esso fosse stato colpito.



## SPAZIO ATTRAVERSABILE

Non blocca la Linea di Vista.



## FOSSA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando una unità si muove, viene spinta o tirata su di essa, viene distrutta.

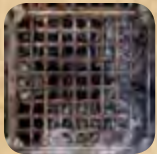
I mostri irrazionali evitano le fosse.



## MACERIE

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.



## SPAZIO CON TRAPPOLA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando un effetto *attivare le trappole* viene risolto su di una specifica tessera della mappa, ogni unità su di uno dei suoi spazi con trappola verrà attaccata con **3**. Attaccate tutte le unità sugli

spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



## MURO

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.

# SPAZI AZIONE



## SPAZIO CAPITOLO

Gli esploratori possono attivare uno spazio capitolo adiacente:

♦ **spento** (nessun segnalino). Perdete 3 ☉ e 3 ⚡.

Mettete un segnalino esplorato.

♦ **acceso** (segnalino illuminato). Perdete 1 ☉.

Girate il segnalino illuminato dal lato esplorato.

♦ **distrutto** (segnalino esplorato).



## BAULE

Gli esploratori possono attivare un baule adiacente spendendo 3 ☉

per risolvere un effetto *guadagnare un oggetto* e recuperare 1 ⚡.



## SPAZIO EVENTO

Gli esploratori possono attivare uno spazio evento adiacente spendendo 3 ☉

per risolvere un effetto *invocare un evento esploratore* e recuperare 1 ⚡.



## STAZIONE DI RICARICA

Gli esploratori possono attivare una stazione di ricarica adiacente spendendo 1 ☉

per risolvere un effetto *ricaricare*.

♦ Tirate il Dado Ricarica:

recuperate 1 ☉, recuperate ☉ o non accade nulla.



## LEVA

Gli esploratori possono attivare una leva adiacente spendendo 2 ☉

per risolvere un effetto *attivare le trappole*. I mostri astuti possono attivare le leve spendendo 3 ☉.

Attivatele quando una unità vi è spinta o tirata sopra.

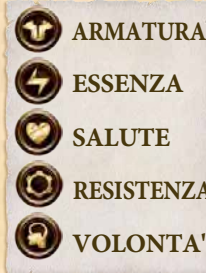
♦ Attaccate tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con **3**. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



## BANCO DA LAVORO

Gli esploratori possono attivare un banco da lavoro adiacente spendendo 3 ☉

per risolvere un effetto *usare un banco da lavoro*



TIRO PER L'EFFETTO



CONDIZIONE CUMULATIVA



DISEQUIPAGGIARE



DISTRUGGERE



ATTACCO POTENTE/BASE

CLASSE

OGGETTO

Pugile

Arma

Pistolero

Vestiario

Artigiano

Qualsiasi tipo

Mistico

Artefatto



Dadi Attacco Base ( )

0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



Dadi Attacco Potente ( )

0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

Mirare in corpo a corpo



Unità che attiva o adiacente ad essa

♦ Puoi bersagliare te stesso mirando a distanza  
♦ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare 2 volte lo stesso

Mirare a distanza

Il bersaglio deve essere entro gittata X,



senza ostacoli in linea di vista



ignora gli ostacoli in linea di vista

# AZIONI



# DESCRIZIONE

DISTRUGGERE PORTE CHIUSE	4	4	
USCIRE DA/ESPLORARE UNA TESSERA DELLA MAPPA	2		Se ti trovi su di un segnalino uscita, puoi spendere 2 ☹ per uscire, o esplorare se ti trovi sul bordo di una tessera che non contiene un segnalino entrata o uscita.
MUOVERE	1	1	Spendi 1 ☹ per muoverti in qualunque direzione (diagonale o ortogonale).
APRIRE/CHIUDERE PORTE	2	3	
SIGILLARE UNO SPAZIO GENERAZIONE	3	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Diminuisce il valore della minaccia dei mostri di 1 (fino a un minimo di 1)</li> <li>◆ Se una unità si trova sopra allo spazio generazione che stai sigillando, distruggila</li> <li>◆ Distruggi uno spazio generazione piazzando due segnalini esplorato su di esso</li> <li>◆ Risolvi un effetto <i>illuminare un capitolo</i></li> </ul> Uno spazio generazione distrutto è considerato un ostacolo (Inattraversabile).
SCAMBIARE CON UN ESPLORATORE	2		Spendendo 2 ☹ puoi dare e ricevere un qualsiasi numero di oggetti. Se gli oggetti erano equipaggiati, sono scambiati in uno stato non equipaggiato.
USARE L'INVENTARIO	3		Puoi scegliere di risolvere l'effetto su di un esploratore adiacente. Puoi equipaggiare/disequipaggiare, potenziare o migliorare qualsiasi numero di oggetti. Puoi dare un qualsiasi numero di oggetti agli esploratori adiacenti.
ATTIVARE:			
SPAZIO CAPITOLO (ILLUMINATO)	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Gira il segnalino illuminato dal lato esplorato</li> <li>◆ Avanza al capitolo successivo girando il capitolo corrente sulla parte superiore della plancia del capitolo se non è stato piazzato nessun segnalino uscita su nessuna delle tessere della mappa o se il capitolo corrente non è un capitolo bloccante</li> </ul>
SPAZIO CAPITOLO (SPENTO)	3	3	Piazza un segnalino esplorato su di esso.
BAULE	3		Recupera 1 ⚡. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pesca 2 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>◆ Scegli 1 carta, distruggila o rimettila in cima al mazzo corrispondente</li> <li>◆ Tieni l'altra o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>◆ Puoi equipaggiare la carta che hai tenuto se è del tipo relativo alla tua classe</li> </ul>
SPAZIO EVENTO	3		Recupera 1 ⚡. Risolvi un effetto <i>invocare un evento esploratore</i> .
STAZIONE DI RICARICA	1		Lancia il Dado Ricarica: recupera 1 ☹, recupera ☹ o non accade nulla.
LEVA	2	3	Attacca tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con 3. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attacca tutte le unità su tutte le tessere della mappa.. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pesca 3 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>◆ Puoi scambiare qualsiasi carta pescata con gli oggetti del tuo inventario</li> <li>◆ Scegli 1 carta, tienila o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>◆ Distruggi un numero qualsiasi di carte rimanenti e piazza le altre in cima ai mazzi</li> <li>◆ Risolvi un effetto <i>usare l'inventario</i></li> </ul>
BANCO DA LAVORO	3		



## PORTA

Quando chiuse, sono considerate muri. Qualsiasi unità vicina ad una porta,

può distruggere una porta chiusa spendendo 4 ☹. Rimpiazzatela con un segnalino porta distrutta (non può essere attivata).



## BARILE ESPLOSIVO

Inattraversabile. Non blocca la LdV.

Fate un tiro di attacco e ottenete almeno 1 per colpire:

Attaccate ogni unità adiacente ad esso con 3, poi mettete un segnalino esplora-

rato. Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se esso fosse stato colpito.



## SPAZIO ATTRAVERSABILE

Non blocca la Linea di Vista.

## ELEMENTI DELLA MAPPA



## FOSSA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando una unità si muove, viene spinta o tirata su di essa, viene distrutta. I mostri irrazionali evitano le fosse.



## MACERIE

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.



## SPAZIO CON TRAPPOLA

Attraversabile. Non blocca la LdV.

Quando un effetto *attivare le trappole* viene risolto su di una specifica tessera della mappa, ogni unità su di uno dei suoi spazi con trappola verrà attaccata con 3. Attaccate tutte le unità sugli

spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



## MURO

Inattraversabile.

Blocca la Linea di Vista.

## 1. FASE DEGLI ESPLORATORI

- ♦ All'inizio del loro turno, gli esploratori piazzano tutti i segnalini esploratore sulla plancia del giocatore (tutti gli effetti duraturi sono esauriti)
- ♦ Riportate il valore di resistenza al massimo
- ♦ Gli esploratori possono agire in qualsiasi ordine

## 2. FASE DI GENERAZIONE

- ♦ Se vi sono 4 o più mostri sulla tessera dell'esploratore, incrementate la minaccia dei mostri di 1 e saltate i passi successivi. Se non vi sono spazi generazione sulla tessera dell'esploratore che fa il tiro o che attiva l'effetto, saltate i passi successivi
- ♦ Tiro  $\geq$  del valore di generazione corrente:
- ♦ Generate un mostro sulla tessera dell'esploratore che ha eseguito il tiro
- ♦ Se non vi sono carte nel mazzo dei mostri e non siete in grado di ricrearlo, incrementate di 1 la minaccia dei mostri e saltate i passi successivi
- ♦ Se il cursore della minaccia dei mostri raggiunge l'ultima posizione, riportatelo alla posizione iniziale ed incrementate di 1 il livello dei mostri (mescolate le carte dei mostri del livello corrispondente nel mazzo dei mostri assieme alle carte dei mostri distrutti)
- ♦ Se il livello dei mostri è 5 (///), anziché incrementare il livello della minaccia dei mostri, ogni esploratore deve distruggere un oggetto equipaggiato o venire distrutto
- ♦ Riportate il cursore del valore di generazione a quanto indicato sulla carta capitolo
- ♦ Tiro  $<$  del valore di generazione corrente:
- ♦ Abbassate di 1 il cursore del valore di generazione

## 3. FASE DELL'ORRORE

- ♦ Tiro  $\geq$  del valore di orrore corrente:
- ♦ Riportate il cursore del valore di orrore a quanto indicato sulla carta capitolo
- ♦ Risolvete un effetto *invocare un evento orrore*
- ♦ Tiro  $<$  del valore di orrore corrente:
- ♦ Abbassate di 1 il cursore del valore di orrore

## (. FASE DEI MOSTRI

- ♦ Il primo mostro nella coda esegue il proprio turno, poi il prossimo, fino a che tutti i mostri non hanno agito. Se la coda dei mostri è vuota, saltate questa fase
- ♦ Giocare abilità ha una priorità maggiore rispetto al movimento. Un mostro per prima cosa cercherà sempre di giocare le abilità attive dell'evento orrore corrente, poi quelle attive nell'ordine indicato nella carta dell'unità. Se non diversamente specificato egli bersaglierà solamente gli esploratori, e i mostri bersagliano e si muovono solamente verso l'esploratore più vicino
- ♦ Un mostro preferirà sempre uno spazio con meno ostacoli lungo la linea di vista e se possibile affronterà l'esploratore in direzione ortogonale
- ♦ Se è possibile scegliere tra due o più esploratori, il bersaglio sarà:
  - ♦ Quello col valore di salute rimanente più basso
  - ♦ Determinato dai giocatori
- ♦ Terminate il turno del mostro se un'altra unità ne blocca il percorso e il mostro non può muoversi in modo da terminare il movimento più vicino al bersaglio

## ESPLORATORI (E MOSTRI) DICONO...



- ♦ Gli esploratori e i mostri irrazionali non possono distruggere le porte aperte. Solo i mostri astuti possono farlo!
- ♦ Un vestiario relativo al torso non può essere potenziato con un altro vestiario per il torso



Gli esploratori in supporto devono essere d'accordo e adiacenti allo spazio bersagliato, all'esploratore che attiva l'effetto o ad altri esploratori in supporto. Non è necessario che l'esploratore perda essenza.



- ♦ Puoi bersagliare te stesso quando miri a distanza e in corpo a corpo
- ♦ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare lo stesso bersaglio entrambe le volte



- ♦ Se un mostro è distrutto durante il turno di un esploratore, quell'esploratore recupera 1 essenza
- ♦ Non puoi recuperare essenza dai mostri esiliati
- ♦ Il limite di generazione è 4



### BANCO DA LAVORO

Gli esploratori possono attivare un banco da lavoro adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *usare un banco da lavoro*



### BAULE

Gli esploratori possono attivare un baule adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *guadagnare un oggetto* e recuperare 1 .



### LEVA

Gli esploratori possono attivare una leva adiacente spendendo 2 per risolvere un effetto *attivare le trappole*. I mostri astuti possono attivare le leve spendendo 3 .

Attivatele quando una unità vi è spinta o tirata sopra.

- ♦ Attaccate tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con **3**. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.

## SPAZI AZIONE



### SPAZIO CAPITOLO

Gli esploratori possono attivare uno spazio capitolo adiacente:

- ♦ **spento** (nessun segnalino). Perdete 3 e 3 .
- ♦ **attivo** (segnalino esplorato). Mettete un segnalino esplorato.

- ♦ **accesso** (segnalino illuminato). Perdete 1 .

Girate il segnalino illuminato dal lato esplorato.

- ♦ **distrutto** (segnalino esplorato).



### SPAZIO EVENTO

Gli esploratori possono attivare uno spazio evento adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *invocare un evento esploratore* e recuperare 1 .



### STAZIONE DI RICARICA

Gli esploratori possono attivare una stazione di ricarica adiacente spendendo 1 per risolvere un effetto *ricaricare*.

- ♦ Tirate il Dado Ricarica: recuperate 1 , recuperate o non accade nulla.



# AZIONI



# DESCRIZIONE

DISTRUGGERE PORTE CHIUSE	4	4	
USCIRE DA/ESPLORARE UNA TESSERA DELLA MAPPA	2		Se ti trovi su di un segnalino uscita, puoi spendere 2  per uscire, o esplorare se ti trovi sul bordo di una tessera che non contiene un segnalino entrata o uscita.
MUOVERE	1	1	Spendi 1  per muoverti in qualunque direzione (diagonale o ortogonale).
APRIRE/CHIUDERE PORTE	2	3	
SIGILLARE UNO SPAZIO GENERAZIONE	3	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Diminuisce il valore della minaccia dei mostri di 1 (fino a un minimo di 1)</li> <li>◆ Se una unità si trova sopra allo spazio generazione che stai sigillando, distruggila</li> <li>◆ Distruggi uno spazio generazione piazzando due segnalini esplorato su di esso</li> <li>◆ Risolvi un effetto <i>illuminare un capitolo</i></li> </ul> Uno spazio generazione distrutto è considerato un ostacolo (Inattraversabile).
SCAMBIARE CON UN ESPLORATORE	2		Spendendo 2  puoi dare e ricevere un qualsiasi numero di oggetti. Se gli oggetti erano equipaggiati, sono scambiati in uno stato non equipaggiato.
USARE L'INVENTARIO	3		Puoi scegliere di risolvere l'effetto su di un esploratore adiacente. Puoi equipaggiare/disequipaggiare, potenziare o migliorare qualsiasi numero di oggetti. Puoi dare un qualsiasi numero di oggetti agli esploratori adiacenti.
ATTIVARE:			
SPAZIO CAPITOLO (ILLUMINATO)	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Gira il segnalino illuminato dal lato esplorato</li> <li>◆ Avanza al capitolo successivo girando il capitolo corrente sulla parte superiore della plancia del capitolo se non è stato piazzato nessun segnalino uscita su nessuna delle tessere della mappa o se il capitolo corrente non è un capitolo bloccante</li> </ul>
SPAZIO CAPITOLO (SPENTO)	3	3	Piazza un segnalino esplorato su di esso.
BAULE	3		Recupera 1 . <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pesca 2 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>◆ Scegli 1 carta, distruggila o rimettila in cima al mazzo corrispondente</li> <li>◆ Tieni l'altra o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>◆ Puoi equipaggiare la carta che hai tenuto se è del tipo relativo alla tua classe</li> </ul>
SPAZIO EVENTO	3		Recupera 1 . Risolvi un effetto <i>invocare un evento esploratore</i> .
STAZIONE DI RICARICA	1		Lancia il Dado Ricarica: recupera 1 , recupera  o non accade nulla.
LEVA	2	3	Attacca tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con . Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attacca tutte le unità su tutte le tessere della mappa.. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pesca 3 carte oggetto dalla cima di uno qualsiasi dei mazzi oggetto (puoi scegliere lo stesso mazzo più volte)</li> <li>◆ Puoi scambiare qualsiasi carta pescata con gli oggetti del tuo inventario</li> <li>◆ Scegli 1 carta, tienila o dalla ad un esploratore adiacente</li> <li>◆ Distruggi un numero qualsiasi di carte rimanenti e piazza le altre in cima ai mazzi</li> <li>◆ Risolvi un effetto <i>usare l'inventario</i></li> </ul>
BANCO DA LAVORO	3		

## 1. FASE DEGLI ESPLORATORI

- ◆ All'inizio del loro turno, gli esploratori piazzano tutti i segnalini esploratore sulla plancia del giocatore (tutti gli effetti duraturi sono esauriti)
- ◆ Riportate il valore di resistenza al massimo
- ◆ Gli esploratori possono agire in qualsiasi ordine

## 2. FASE DI GENERAZIONE

- ◆ Se vi sono 4 o più mostri sulla tessera dell'esploratore, incrementate la minaccia dei mostri di 1 e saltate i passi successivi. Se non vi sono spazi generazione sulla tessera dell'esploratore che fa il tiro o che attiva l'effetto, saltate i passi successivi
- ◆ Tiro  $\geq$  del valore di generazione corrente:
- ◆ Generate un mostro sulla tessera dell'esploratore che ha eseguito il tiro
- ◆ Se non vi sono carte nel mazzo dei mostri e non siete in grado di ricrearlo, incrementate di 1 la minaccia dei mostri e saltate i passi successivi
- ◆ Se il cursore della minaccia dei mostri raggiunge l'ultima posizione, riportatelo alla posizione iniziale ed incrementate di 1 il livello dei mostri (mescolate le carte dei mostri del livello corrispondente nel mazzo dei mostri assieme alle carte dei mostri distrutti)
- ◆ Se il livello dei mostri è 5 (///), anziché incrementare il livello della minaccia dei mostri, ogni esploratore deve distruggere un oggetto equipaggiato o venire distrutto
- ◆ Riportate il cursore del valore di generazione a quanto indicato sulla carta capitolo
- ◆ Tiro  $<$  del valore di generazione corrente:
- ◆ Abbassate di 1 il cursore del valore di generazione

## 3. FASE DELL'ORRORE

- ◆ Tiro  $\geq$  del valore di orrore corrente:
- ◆ Riportate il cursore del valore di orrore a quanto indicato sulla carta capitolo
- ◆ Risolvete un effetto *invocare un evento orrore*
- ◆ Tiro  $<$  del valore di orrore corrente:
- ◆ Abbassate di 1 il cursore del valore di orrore

## (. FASE DEI MOSTRI

- ◆ Il primo mostro nella coda esegue il proprio turno, poi il prossimo, fino a che tutti i mostri non hanno agito. Se la coda dei mostri è vuota, saltate questa fase
- ◆ Giocare abilità ha una priorità maggiore rispetto al movimento. Un mostro per prima cosa cercherà sempre di giocare le abilità attive dell'evento orrore corrente, poi quelle attive nell'ordine indicato nella carta dell'unità. Se non diversamente specificato egli bersaglierà solamente gli esploratori, e i mostri bersagliano e si muovono solamente verso l'esploratore più vicino
- ◆ Un mostro preferirà sempre uno spazio con meno ostacoli lungo la linea di vista e se possibile affronterà l'esploratore in direzione ortogonale
- ◆ Se è possibile scegliere tra due o più esploratori, il bersaglio sarà:
  - ◆ Quello col valore di salute rimanente più basso
  - ◆ Determinato dai giocatori
- ◆ Terminate il turno del mostro se un'altra unità ne blocca il percorso e il mostro non può muoversi in modo da terminare il movimento più vicino al bersaglio

## ESPLORATORI (E MOSTRI) DICONO...



- ◆ Gli esploratori e i mostri irrazionali non possono distruggere le porte aperte. Solo i mostri astuti possono farlo!
- ◆ Un vestiario relativo al torso non può essere potenziato con un altro vestiario per il torso



Gli esploratori in supporto devono essere d'accordo e adiacenti allo spazio bersagliato, all'esploratore che attiva l'effetto o ad altri esploratori in supporto. Non è necessario che l'esploratore perda essenza.



- ◆ Puoi bersagliare te stesso quando miri a distanza e in corpo a corpo
- ◆ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare lo stesso bersaglio entrambe le volte
- ◆ Se un mostro è distrutto durante il turno di un esploratore, quell'esploratore recupera 1 essenza
- ◆ Non puoi recuperare essenza dai mostri esiliati
- ◆ Il limite di generazione è 4



# ELEMENTI DELLA MAPPA



## PORTA

Quando chiuse, sono considerate muri. Qualsiasi unità vicina ad una porta,

può distruggere una porta chiusa spendendo 4. Rimpiazzatela con un segnalino porta distrutta (non può essere attivata).



## BARILE ESPLOSIVO

Inattraversabile. Non blocca la LdV.

Fate un tiro di attacco e ottenete almeno 1 per colpire:

Attaccate ogni unità adiacente ad esso con 3, poi mettete un segnalino esplorato. Quando una unità viene spinta o tirata su di un barile esplosivo, trattatelo come se esso fosse stato colpito.



## SPAZIO ATTRAVERSABILE

Non blocca la Linea di Vista.



## FOSSA

Attraversabile. Non blocca la LdV. Quando una unità si muove, viene spinta o tirata su di essa, viene distrutta. I mostri irrazionali evitano le fosse.



## MACERIE

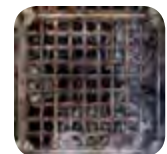
Inattraversabile. Blocca la Linea di Vista.



## SPAZIO CON TRAPPOLA

Attraversabile. Non blocca la LdV. Quando un effetto *attivare le trappole* viene risolto su di una specifica tessera della mappa, ogni unità su di uno dei suoi spazi con trappola verrà attaccata con 3. Attaccate tutte le unità sugli

spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



## MURO

Inattraversabile. Blocca la Linea di Vista.



# SPAZI AZIONE



## SPAZIO CAPITOLO

Gli esploratori possono attivare uno spazio capitolo adiacente: ♦ **spento** (nessun segnalino). Perdete 3 e 3.

Mettete un segnalino esplorato.

♦ **acceso** (segnalino illuminato). Perdete 1.

Girate il segnalino illuminato dal lato esplorato.

♦ **distrutto** (segnalino esplorato).



## BAULE

Gli esploratori possono attivare un baule adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *guadagnare un oggetto* e recuperare 1.



## SPAZIO EVENTO

Gli esploratori possono attivare uno spazio evento adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *invocare un evento esploratore* e recuperare 1.



## STAZIONE DI RICARICA

Gli esploratori possono attivare una stazione di ricarica adiacente spendendo 1 per risolvere un effetto *ricaricare*.

♦ Tirate il Dado Ricarica:

recuperate 1, recuperate o non accade nulla.



## LEVA

Gli esploratori possono attivare una leva adiacente spendendo 2 per risolvere un effetto *attivare le trappole*. I mostri astuti possono attivare le leve spendendo 3.

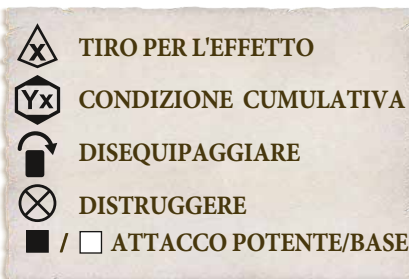
Attivatele quando una unità vi è spinta o tirata sopra.

♦ Attaccate tutte le unità sugli spazi contenenti una trappola sulla tessera della mappa dell'unità che attiva l'effetto con 3. Se non vi è una unità che attiva l'effetto, attaccate tutte le unità su tutte le tessere.



## BANCO DA LAVORO

Gli esploratori possono attivare un banco da lavoro adiacente spendendo 3 per risolvere un effetto *usare un banco da lavoro*



CLASSE	OGGETTO
Pugile	Arma
Pistolero	Vestiario
Artigiano	Qualsiasi tipo
Mistico	Artefatto



### Mirare in corpo a corpo

Unità che attiva o adiacente ad essa

### Mirare a distanza

Il bersaglio deve essere entro gittata X,

senza ostacoli in linea di vista

ignora gli ostacoli in linea di vista

♦ Puoi bersagliare te stesso mirando a distanza  
♦ Se devi specificare due bersagli, puoi indicare 2 volte lo stesso