

GLOOMHAVEN

— BUTTONS & BUGS —

Regolamento
completo



Questo regolamento di *Gloomhaven: Buttons & Bugs* è concepito per essere consultato e stampato con facilità, e verrà aggiornato costantemente nel caso si renda necessario.

Versione Inglese: v2025.01.07c

Ultimo aggiornamento: 07/01/2025

Versione Italiana: v2025.04.10

Per altri materiali e informazioni relative alla linea, visitate cephalofair.com/bnb

© 2024 Cephalofair Games, LLC.
Tutti i diritti riservati.

Proseguendo dalla Guida al Gioco

Utilizzando ciò che hai imparato con la Guida al Gioco, dovresti essere in grado di giocare tutto lo scenario 1. Dopo aver terminato lo scenario, puoi rivedere ciò che hai imparato leggendo le regole complete.

Ci sono alcuni concetti non inclusi nella Guida al Gioco a cui dovresti prestare particolare attenzione:

- Oggetti [17](#), [24](#)
- Recupero [15](#)
- Effetti dello Scenario ... [5](#), [6](#)
- Terreno [7](#)
- Capacità Migliorate .. [24](#)
- Mostri Elite [20](#), [21](#)

Buona fortuna, avventuriero!



Sommario

Introduzione	4
Scegliere un Personaggio.....	4
Imparare le Regole.....	4

Fase dello Scenario 4

Iniziare uno Scenario 5

Carte dello Scenario 6

Terreno.....	7
Ostacoli.....	7
Terreno Difficile.....	7
Pericoli.....	7
Piastre a Pressione.....	7
Obiettivi sulla Mappa.....	7

Giocare uno Scenario 7

Effetti di Inizio del Round	7
Selezione delle Carte.....	7
Ordine di Iniziativa.....	8
Risolvere le Parità.....	8
Ordine dei Mostri.....	8
Turni del Personaggio e dei Mostri.....	8
Panoramica delle Azioni e delle Capacità ..	8
Azioni	8
Capacità	8
Concetti Importanti sulle Capacità	9
Bersagli.....	9
Alleati, Nemici e Se Stessi.....	9
Gittata.....	9
Area di Effetto	9
Effetti Aggiunti	9
Elementi.....	10
Capacità	10
Movimento.....	10
Salto.....	11
Volante	11
Attacco	11
Ordine di Modifica dell'Attacco.....	11
Tabelle dei Modificatori di Attacco.....	11
Effetti di Attacco	12
Vantaggio e Svantaggio	12
Perforare	12
Condizioni	13
Condizioni Positive	13
Condizioni Negative	13
Cura	13
Bonus Attivi.....	14
Scudo.....	14
Ritorsione	14
Movimento Obbligato	15
Controllare	15
Subire Danni	15
Recupero.....	15
Turni del Personaggio.....	16
Carte Capacità	16

Oggetti	17
Limite degli Oggetti.....	17
Uso degli Oggetti	17
Inneschi Obbligatori.....	18
Riposo	18
Azioni Perse.....	19
Danni al Personaggio	19
Sfinimento.....	19
Turni dei Mostri	20
Carte Mostro	20
Ordine di Attivazione dei Mostri.....	20
Focus	21
Priorità di Percorso.....	21
Nessun Focus.....	21
Movimento dei Mostri.....	21
Attacchi dei Mostri	22
Altre Capacità dei Mostri	22
Mostri ed Elementi	22
Generare Mostri.....	22
Danni e Morte dei Mostri.....	23
Fine del Round	23
Contare i Round	23

Fine di uno Scenario 23

Scenario Perso	23
Scenario Completato.....	23

Inizia l'Avventura 24

Riserva degli Oggetti.....	24
Progressi del Personaggio.....	24
Carte Capacità Migliorate.....	24

Appendici 25

Appendice A: Elenco del Contenuto	25
Appendice B: Guida al Turno dei Mostri ..	25
Appendice C: Promemoria Importanti.....	25
Appendice D: Indice degli Oggetti.....	27

Riconoscimenti..... 29

Consultazione Rapida..... 30



Introduzione

Oh, no! Sei stato rimpicciolito dalla magia! Per tornare alle tue dimensioni originali, dovrai esplorare questo nuovo e strano mondo giocando una serie di scenari che ti guideranno nell'universo in miniatura in cui ti ritrovi ora. Potresti trovare qualche amico lungo la strada, ma incontrerai soprattutto diversi nemici che dovrai sconfiggere in combattimento. Per fortuna, sei un mercenario in gamba con molte capacità, che sono rappresentate dalle carte. Dovrai giocare le carte giuste nel momento giusto per superare le molte minacce che ti aspettano durante il viaggio.

Ci sono sei classi di personaggio fra cui scegliere, ognuna con le proprie capacità e stili di gioco unici. Potrai anche personalizzare il tuo personaggio mentre avanzi, con oggetti e carte capacità avanzate.

Questo documento ti fornirà dettagli su come giocare, ma se hai già giocato a uno dei giochi di Gloomhaven, molte di queste regole ti saranno familiari. Ti consigliamo di leggerle comunque tutte per avere una piena comprensione di come funziona il gioco.

Le parti di testo evidenziate in questo modo sono informazioni uniche del sistema di Buttons & Bugs e sono diverse da Gloomhaven e Frosthaven.

Scegliere un Personaggio

Creare un personaggio e iniziare il viaggio in Buttons & Bugs è un processo semplice: basta scegliere una classe di personaggio e iniziare a giocare.

Dovrai prendere i seguenti componenti per il personaggio con cui sceglierai di giocare:

- **Carta Personaggio:** Questa carta fornisce una rappresentazione visiva del tuo personaggio, insieme ai tuoi valori di punti ferita ai vari livelli e a un posto dove riporre i segnalini condizione. Sul retro, puoi trovare una breve descrizione del personaggio e una lista delle sue carte capacità e rispettivi miglioramenti.
- **Miniatura Personaggio:** È un piccolo pezzo di plastica che rappresenta il tuo personaggio.

- **Carte Capacità:** Ci sono quattro carte di livello 1 a due lati e quattro carte di livello 2 a due lati. Le carte appropriate sono elencate sulla tua carta personaggio.
- **Plancia Modificatori di Attacco (con il cubo bianco):** Viene usata per tenere traccia del tuo modificatore di attacco. Al livello 1 userai la tabella predefinita stampata sulla plancia.
- **Carte dei Modificatori di Attacco Avanzate:** Due carte a due lati per potenziare la tua tabella dei modificatori di attacco nei livelli successivi.
- **Contatore Punti Ferita del Personaggio:** Serve a tenere il conto dei tuoi punti ferita durante uno scenario.

Imparare le Regole

Ora che hai scelto un personaggio, è il momento di imparare le regole.

La gran parte delle regole di questo gioco si concentra su come giocare uno scenario. Dal momento che *Gloomhaven Buttons & Bugs* è concepito per essere un gioco a campagna, in cui vengono giocati diversi scenari in ordine, ci saranno alcune spiegazioni su come farlo dopo le regole base.

Fase dello Scenario

Gli scenari sono missioni autonome ideate per essere giocate nel corso di una singola sessione. Il mazzo degli scenari contiene 20 scenari, ma non li giocherai tutti in un'unica campagna. A differenza degli altri giochi Gloomhaven, la storia di Buttons & Bugs è per lo più lineare. Ogni Fase dello Scenario è composta da tre passi diversi:

- **Iniziare uno Scenario:** In questo passo, preparerai tutto quello che serve per lo scenario, incluso il tuo personaggio, i mostri contro cui combatterai e la mappa su cui si svolgerà lo scontro.
- **Giocare uno Scenario:** Lo scenario viene giocato in una serie di round. Durante ogni round, tutte le miniature sulla mappa, sia quella del tuo personaggio sia quelle dei mostri, svolgeranno un turno. Giocherai un round dopo l'altro, finché non perderai o non completerai lo scenario.

- **Terminare uno Scenario:** In questo passo, risolverai gli effetti del completamento o della sconfitta dello scenario.

Iniziare uno Scenario

Ogni volta che giocherai uno scenario, lo preparerai svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

1. Seleziona uno scenario da giocare e trova la carta scenario corrispondente. **Nota:** Puoi giocare un qualsiasi scenario, ma per una migliore esperienza narrativa ti suggeriamo di seguire il testo conclusivo di ogni scenario.
2. Leggi l'introduzione dello scenario, le regole speciali e l'obiettivo dello scenario, e controlla il livello dello scenario.
3. Recupera la carta mostro per ogni tipo di mostro presente nello scenario.
4. Risolvi eventuali effetti dello scenario o annotati in modo da risolverli più avanti. Gira la carta dello scenario sul lato della mappa.
5. Colloca ogni carta mostro nella propria plancia dei mostri. Per ogni plancia, colloca un cubo bianco sullo slot . Per ogni mostro presente sulla mappa dello scenario, recupera un contatore punti ferita del mostro del colore corrispondente. Per ogni mostro elite, colloca un cubo bianco aggiuntivo sullo slot  della plancia.
6. Per rappresentare ogni mostro dello scenario sulla mappa, colloca dei cubi il cui colore corrisponda a quello mostrato sulla mappa dello scenario. Colloca la miniatura del tuo personaggio sulla casella di partenza indicata.
7. Recupera entrambe le plance modificatore di attacco. Se lo scenario è di livello 2 o superiore, recupera la carta modificatore di livello appropriata del tuo personaggio e collocala nella plancia modificatore del personaggio. Puoi selezionare una difficoltà mostro, oltre a "standard", collocando la carta modificatore difficoltà mostro scelta nella plancia modificatore mostro.
8. Tieni a portata di mano tutti i segnalini condizione, il dado e la carta consultazione icone.
9. Decidi quali oggetti equipaggiare dalla riserva degli oggetti disponibili (vedi [Oggetti](#)).
10. Recupera le carte capacità di livello 1 del tuo personaggio e seleziona un numero di carte da migliorare pari al livello dello scenario meno uno. Sostituisci le carte capacità di livello 1 con le rispettive carte capacità di livello 2 (elencate sul retro della tua carta personaggio). Inizierai con le carte che hai selezionato nella tua mano.
11. Imposta il contatore punti ferita del personaggio sul valore massimo di punti ferita del tuo personaggio mostrato sotto il livello dello scenario nella tabella in fondo alla tua carta personaggio. Imposta ogni contatore punti ferita del colore corrispondente a ogni mostro sui rispettivi valori massimi di punti ferita.
12. Applica eventuali effetti rimanenti dello scenario.



Carte dello Scenario

Ogni carta contiene uno scenario con tutto ciò che ti serve sapere per giocarlo. La maggior parte degli scenari contiene queste informazioni:

- Il numero, il nome e il livello dello scenario.
- Il personaggio richiesto per giocare lo scenario, se previsto.
- L'introduzione narrativa allo scenario.
- La lista di mostri che compaiono nello scenario.
- L'obiettivo dello scenario. Quando questo obiettivo viene conseguito, lo scenario è completato. Alla fine del round attuale, leggere la conclusione dello scenario.
- Le eventuali regole speciali dello scenario.
- La conclusione narrativa dello scenario.
- Lo scenario o gli scenari da giocare successivamente nella campagna.



Il lato con la mappa di ogni carta scenario mostra anche i dettagli della mappa per lo scenario. Ciò include le informazioni seguenti:

- Esagono di Partenza:** Colloca la tua miniatura in questo esagono all'inizio dello scenario.
- Terreno:** Questi sono esagoni che indicano ulteriori caratteristiche della mappa (vedi [Terreno](#)).
- Collocazione dei Mostri:** Questi esagoni mostrano la collocazione dei mostri. Colloca il cubo di ogni mostro nell'esagono che mostra il colore del cubo corrispondente.
- Esagoni Rilevanti:** Questi esagoni, contrassegnati da lettere, sono spiegati nelle regole speciali dello scenario.



Terreno

Ogni mappa dello scenario contiene vari tipi di terreno. Il tipo di terreno è definito dal colore del bordo dell'esagono, come raffigurato sulla mappa dello scenario, e non necessariamente dall'illustrazione dell'esagono. Un esagono senza il bordo indicante il terreno è considerato **senza tratti**. Un esagono senza miniature è considerato **non occupato**. Un esagono sia senza tratti sia non occupato è considerato **vuoto**.

Ostacoli



Le miniature non possono entrare in un esagono con un ostacolo, tranne quando volano o saltano (a meno che il movimento del salto non termini sull'ostacolo). La gittata può essere conteggiata attraverso gli ostacoli e gli ostacoli non bloccano gli attacchi a distanza.

Terreno Difficile



Una miniatura deve usare 2 punti movimento per entrare in un esagono di terreno difficile, tranne quando vola o salta (a meno che il movimento del salto non termini sul terreno difficile).

Pericoli



Se una miniatura entra in un esagono con pericolo, a meno che non stia volando o saltando, a quella miniatura vengono applicati alcuni effetti. Gli effetti di pericolo sono vari e sono specificati da ogni singolo pericolo sulla mappa dello scenario. Le miniature non subiscono effetti aggiuntivi quando iniziano un turno su un esagono con pericolo o escono da esso, ma gli effetti vengono applicati se il movimento del salto termina su un esagono con pericolo. Se una miniatura occupa un esagono con pericolo **immobilizzare**  (vedi [Condizioni](#)), considerarla come un ostacolo quando viene determinato il movimento di altre miniature.

Piastre a Pressione



L'innescò e tutti gli effetti di una piastra a pressione sono definiti dalle regole speciali dello scenario. Le piastre a pressione sono considerate esagoni vuoti.

Obiettivi sulla Mappa



Gli obiettivi sulla mappa sono collegati agli obiettivi di alcuni scenari e solitamente devono essere attaccati o protetti. Gli obiettivi sulla mappa possono essere

bersagliati dagli attacchi, ma sono immuni a tutte le condizioni e al movimento obbligato. Si considera che gli obiettivi abbiano iniziativa 99 ai fini del focus, a meno che le regole speciali dello scenario non specifichino diversamente, ma non svolgono turni. Gli obiettivi sulla mappa sono considerati miniature e gli esagoni in cui si trovano sono considerati occupati. Gli obiettivi sulla mappa non sono considerati ostacoli. Le regole speciali dello scenario descriveranno in che modo l'obiettivo sulla mappa è correlato all'obiettivo dello scenario.

Giocare uno Scenario

Una volta preparato lo scenario, tutto è pronto per giocare! Ogni scenario è suddiviso in una serie di round, e ogni round è composto dai passi seguenti:

1. Effetti di Inizio del Round
2. Selezione delle Carte
3. Ordine di Iniziativa
4. Turni del Personaggio e dei Mostri
5. Fine del Round

Questi round continuano finché non viene raggiunto l'obiettivo dello scenario.

Effetti di Inizio del Round

Applica gli eventuali effetti di inizio del round previsti dalle regole dello scenario, per esempio la generazione di mostri. Questi effetti possono essere applicati in qualsiasi ordine, ma tutte le generazioni dovrebbero verificarsi contemporaneamente (vedi [Mostri ed Elementi](#)).

Selezione delle Carte

Dopo avere applicato gli effetti di inizio del round, seleziona 2 carte capacità dalla tua mano da giocare in questo round. Una delle due carte deve essere selezionata come carta iniziativa. Il valore di iniziativa al centro di quella carta determinerà la tua posizione nell'ordine di iniziativa (vedi [Ordine di Iniziativa](#)).

In alternativa, se possiedi almeno due carte nella tua mano e/o pila degli scarti, puoi invece dichiarare un riposo lungo in questo momento (vedi [Riposo](#)). Effettuerai il tuo riposo lungo a iniziativa 99 come tuo intero turno per quel round e non selezionerai o giocherai nessuna carta.

Ordine di Iniziativa

Dopo aver selezionato 2 carte capacità o dichiarato un riposo lungo, determina le iniziative e le azioni dei mostri per il round.

Per ogni tipo di mostro che ha almeno un mostro sul tabellone, tira il dado e muovi il cubo bianco fino all'azione indicata dal risultato del dado.

Determina l'ordine di iniziativa confrontando i valori di iniziativa sulla tua carta iniziativa e quelli di tutte le azioni dei mostri determinate dal risultato del dado (sono visibili in cima alla rispettiva colonna). Questo stabilisce l'ordine di turno per questo round, dal valore di iniziativa più basso al più alto. Se stai effettuando un riposo lungo hai iniziativa 99.

Mostri Elite

I mostri elite hanno un rango diverso rispetto ai normali mostri e vanno considerati come se avessero ottenuto gli altri due risultati al tiro del dado. Invece di collocare un unico cubo bianco sul risultato ottenuto al tiro, colloca due cubi bianchi, uno su ognuno degli altri due risultati. Il mostro elite svolgerà un turno a ognuno dei valori di iniziativa contrassegnati, effettuando le capacità della prima azione contrassegnata nel suo primo turno e le capacità della seconda azione contrassegnata nel suo secondo turno.

Risolvere le Parità

Se si verifica una parità di iniziativa fra te e un mostro, tu agisci per primo.

Ordine dei Mostri

Ogni mostro svolge il proprio turno in base all'ordine di iniziativa. Tutti i mostri dello stesso tipo e rango svolgono i loro turni alla stessa iniziativa in ordine numerico crescente (vedi [Ordine di Attivazione dei Mostri](#)).



Turni del Personaggio e dei Mostri

Ogni miniatura sulla mappa, sia la tua sia quelle dei mostri, ha diritto a un turno in ogni round. Il turno di una miniatura inizia quando la miniatura precedente termina il suo turno e si conclude quando la miniatura successiva inizia il suo. Durante il proprio turno, una miniatura effettua le azioni e capacità sulle proprie carte.

Prima di esaminare approfonditamente le specifiche dei turni del personaggio e dei mostri, è necessario considerare come funzionano le azioni e le capacità.

Panoramica delle Azioni e delle Capacità

Azioni

Un'azione è una serie di una o più capacità ed è descritta su una metà di una carta capacità. Normalmente, effettuerai 2 azioni nel tuo turno: l'azione superiore di una delle carte capacità che hai giocato e l'azione inferiore dell'altra. L'intera metà di una carta capacità è considerata una singola azione.

I mostri effettuano 1 azione nel loro turno. L'intera colonna di capacità è una singola azione.

Ci si può riferire a un'azione tramite una qualsiasi delle sue capacità. Per esempio, se un'azione contiene una capacità "🐭 2" e una capacità "🔪 2", può essere definita sia come un'azione di movimento che come un'azione di attacco.

Capacità

Una capacità è un qualsiasi raggruppamento di testo e/o icone (spesso presente su una carta capacità o azione dei mostri) che una miniatura può effettuare per interagire con la mappa, se stessa o altre miniature.

Se un'azione consiste di più capacità, tali capacità saranno separate l'una dall'altra da una linea di separazione.

Le capacità in un'azione vengono sempre effettuate nell'ordine in cui sono scritte. Le miniature non possono effettuare nuove capacità mentre risolvono una capacità diversa, a eccezione delle capacità dei modificatori di attacco.

Le capacità dei personaggi possono essere saltate, a meno che non siano obbligatorie (vedi [Inneschi Obbligatorie](#)).

Concetti Importanti sulle Capacità

Bersagli

☉ La maggior parte delle capacità bersaglia una o più miniature. L'icona Bersagli specifica quale tipo di miniatura o quante miniature una capacità influenza. I requisiti per il bersaglio a volte sono scritti per esteso, ma spesso sono solo un numero. “**Bersagli X**” consente alla miniatura che agisce di bersagliare fino a X miniature diverse entro la gittata della capacità. Le restrizioni sui bersagli e di gittata, nonché gli effetti aggiuntivi della capacità, si applicano a tutti i bersagli. Non è possibile bersagliare la stessa miniatura più volte con la stessa capacità, se non specificato diversamente.

Se per una capacità bersagliante non viene specificato nessun bersaglio, il valore di bersagli è 1, il che significa che la capacità bersaglia solo una singola miniatura.

Capacità Bersaglianti

[Attacco](#), [condizioni](#), [cura](#), [movimento obbligato](#) e [controllare](#) sono le uniche capacità bersaglianti. Le capacità bersaglianti non possono essere effettuate se non c'è nessun bersaglio valido.

Alleati, Nemici e Se Stessi

I mostri sono alleati degli altri mostri e tu e i mostri siete nemici gli uni degli altri.

Le miniature non sono alleate di loro stesse.

In generale, le capacità negative possono bersagliare solo i nemici e le capacità positive possono bersagliare solo gli alleati o la miniatura che agisce. Tuttavia, alcune capacità prevedono informazioni specifiche sul determinare i bersagli che contraddicono questa regola.

Se una capacità specifica che il suo bersaglio è “se stesso”, l'effetto può essere applicato solo alla miniatura che agisce.

Gittata

➡ La maggior parte delle capacità bersaglia una miniatura. La gittata indica a che distanza può trovarsi quella miniatura. “**Gittata X**” significa che la miniatura che agisce può bersagliare qualsiasi miniatura entro X esagoni, inclusa la miniatura che agisce. La gittata può essere conteggiata attraverso gli ostacoli e le miniature.

Una capacità con un valore di gittata specificato nella sezione evidenziata alla sua destra è considerata una capacità a distanza.

Le miniature considerano l'esagono che occupano come adiacente al fine di determinare i bersagli.

Area di Effetto

Le capacità con un'area di effetto consentono alla miniatura che agisce di bersagliare più esagoni contemporaneamente. È consentito ruotare e capovolgere l'area di effetto raffigurata.

⬛ Il grigio indica l'esagono occupato dalla miniatura che agisce. Un qualsiasi attacco con un'area di effetto che include un esagono grigio è sempre considerato un attacco in mischia (vedi [Attacco](#)).

⬜ Il rosso indica gli esagoni in cui le miniature possono essere bersagliate. Solo un esagono rosso deve trovarsi entro la gittata della capacità. Questo esagono iniziale può non contenere una miniatura.

Se una capacità con un'area di effetto ottiene “+1 ☉”, è possibile bersagliare una miniatura aggiuntiva entro la gittata della capacità, ma al di fuori dell'area di effetto. Tuttavia, questo non significa che l'intera area di effetto può essere applicata di nuovo; può essere bersagliato solo un esagono aggiuntivo.

Effetti Aggiunti

Gli effetti aggiunti sono assegnati a una capacità e la modificano in qualche modo. Gli effetti aggiunti più comuni, come “ X”, “ X”, o le condizioni, sono solitamente elencati in una sezione evidenziata a destra della capacità. Tutti gli effetti condizionali, come quelli dipendenti dal consumo di un elemento (vedi [Elementi](#)) o dal pagamento di qualche altro costo, sono elencati sotto la capacità, in una sezione evidenziata con un bordo a linea tratteggiata.

Gli effetti aggiunti possono essere saltati, ma devi scegliere di farlo prima di tirare un modificatore di attacco. Anche gli effetti condizionali possono essere saltati; non sei obbligato a pagarne il costo e, anche se lo fai, puoi comunque scegliere di non applicare l'effetto.

Nel caso di un effetto saltabile assegnato a una capacità di attacco multi-bersaglio, puoi saltare l'effetto decidendo per ogni attacco, ma in ogni caso devi scegliere prima di tirare il dado per

un modificatore di attacco, se non specificato diversamente.

Altri effetti aggiunti più complessi possono essere scritti sotto la capacità, ma non tutto il testo situato sotto una capacità è un effetto aggiunto. Qualsiasi testo che definisca le regole per effettuare una capacità (per esempio una restrizione sulla determinazione dei bersagli) è una parte intrinseca della capacità, non un effetto aggiunto, e non può essere saltato.

Elementi

Ad alcune azioni è associata un'affinità elementale (fuoco, ghiaccio, aria, terra, luce o oscurità). Le infusioni elementali sulle tue carte capacità giocate, carte capacità nella tua mano e area attiva, così come le infusioni elementali sulle azioni dei mostri indicate dal tiro del dado, sono tutte disponibili al consumo una volta per ogni round. Più infusioni dello stesso elemento possono essere disponibili al consumo nello stesso round.

					
Fuoco	Ghiaccio	Aria	Terra	Luce	Oscurità

Un elemento infuso è disponibile fintanto che è visibile e non è stato ancora consumato nel round attuale (obbligatorio). Un elemento infuso su una carta capacità non è più disponibile una volta che quella carta viene scartata, persa o girata sull'altro lato. Quando una carta capacità viene girata sul lato B o viene recuperata nella tua mano, l'elemento infuso sul lato visibile di quella carta diventa disponibile. Solo un'istanza di un elemento infuso su un'azione dei mostri indicata dal tiro del dado è disponibile, anche se più nemici di quel tipo sono sul tabellone. Un elemento infuso su un'azione dei mostri indicata dal tiro del dado non è più disponibile una volta che tutti i mostri di quel tipo sono stati uccisi.

Gli elementi infusi possono essere consumati per aggiungere effetti ad alcune capacità o, in certi casi, per effettuare nuove capacità.

Questo è rappresentato da un'icona elemento contrassegnata con una  e seguita dall'effetto aggiunto.

Se quell'elemento è disponibile, può essere consumato. Ogni volta che un elemento infuso viene consumato, ricorda che non può più essere consumato fino al prossimo round. (Ti consigliamo di contrassegnarlo con un cubo di riserva, un segnalino condizione o altri piccoli oggetti che ti aiutino a ricordarlo.)

Se una capacità raffigura più consumi elementali separati, la miniatura che agisce sceglie quali attivare. Se un singolo consumo elementale raffigura più elementi, tutti quegli elementi devono essere consumati per attivarlo. Più istanze di ogni elemento possono essere infuse contemporaneamente, ma ogni istanza di un elemento infuso non può essere consumata più di una volta per round.

 L'icona jolly rappresenta uno qualsiasi dei sei elementi (ma non tutti insieme). Un effetto aggiunto che richiede il consumo di un elemento jolly può essere pagato consumando un singolo elemento infuso qualsiasi. Un'infusione elementale jolly può essere consumata come se fosse uno qualsiasi dei sei elementi.

 Un'icona elemento misto, che raffigura due elementi all'interno dello stesso bordo, rappresenta uno di quei due elementi (ma non tutti e due). Un effetto aggiunto che richiede il consumo di un elemento misto può essere pagato consumando un singolo elemento infuso della coppia di elementi indicata. Un'infusione elementale mista può essere consumata come se fosse uno dei due elementi.

Capacità

Movimento

 "Movimento X" è una capacità che fornisce X punti movimento a una miniatura. Quella miniatura può quindi spendere quei punti movimento per muoversi di un esagono per ogni punto movimento. Le miniature possono muoversi attraverso gli alleati, ma non possono muoversi attraverso i nemici, gli ostacoli o gli obiettivi dello scenario.

Una miniatura deve sempre terminare il suo movimento in un esagono non occupato.



Una miniatura deve entrare almeno in un esagono per essere considerata come se avesse effettuato una capacità di movimento.

Tutti i punti movimento non spesi vanno persi alla fine della capacità di movimento.

Salto

🏹 **“Salto”** è un effetto aggiunto di una capacità di movimento. Saltare consente a una miniatura di ignorare tutti i nemici, gli ostacoli, gli obiettivi dello scenario e i pericoli, tranne che per l'ultimo esagono.

Il terreno difficile viene ignorato completamente quando si salta.

Volante

🦋 **“Volante”** è un bonus attivo (vedi [Bonus Attivi](#)). Consente a una miniatura di ignorare completamente tutti i nemici, gli ostacoli, gli obiettivi dello scenario e i pericoli, anche nell'ultimo esagono. Tuttavia, una miniatura volante non può comunque terminare il suo movimento in un esagono occupato da un'altra miniatura (e viceversa).

Attacco

🌟 **“Attacco X”** è una capacità bersagliante negativa che consente a una miniatura di infliggere un ammontare base di X danni a un nemico entro la gittata specificata.

Un attacco senza un valore di gittata specificato (🏹) è considerato un **attacco in mischia** a gittata 1, in grado di bersagliare solo i nemici adiacenti, se non specificato diversamente. Un attacco con un qualsiasi valore di gittata specificato (🏹) è considerato un **attacco a distanza**, a prescindere dalla distanza del bersaglio.

Un **attacco** è un singolo attacco effettuato contro un bersaglio, una **capacità di attacco** è una capacità che consiste in uno o più attacchi separati e un'**azione di attacco** è una qualsiasi azione che contiene almeno una capacità di attacco.

Ordine di Modifica dell'Attacco

Quando si effettua un attacco, il valore base di attacco scritto sulla carta può essere modificato in tre modi diversi nell'ordine seguente:

1. Si applicano tutti i bonus e le penalità di attacco applicabili, come gli effetti “**±X** 🌟” incluso veleno (vedi [Condizioni](#)).
2. Si tira il dado e si applica il modificatore di attacco ottenuto.
3. Si applica il bonus di scudo del bersaglio (vedi [Scudo](#)).

Una volta che tutte le modifiche sono state applicate, il bersaglio subisce l'ammontare risultante di danni. Se il bersaglio possiede capacità o effetti che possono negare una fonte di danni, tra cui la possibilità di scartare o perdere carte per negare danni (vedi [Danni al Personaggio](#)), può applicarli ora.

Questi passi vengono ripetuti per ogni bersaglio individuale della capacità di attacco, il che significa che è possibile che bersagli diversi subiscano quantità di danni diverse dalla stessa capacità di attacco.

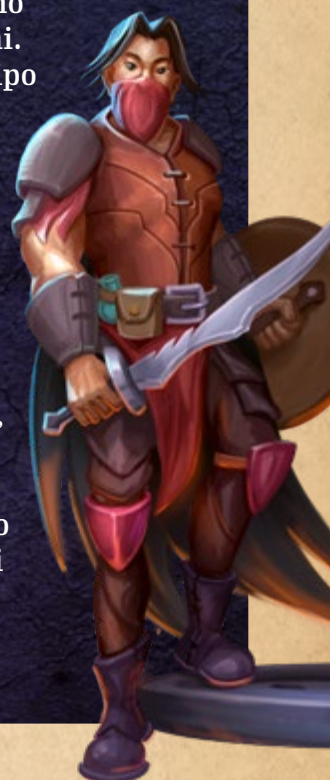
Tabelle dei Modificatori di Attacco

Ogni volta che viene effettuata una capacità di attacco, **effettuare un tiro per determinare un modificatore di attacco separato per ogni singolo bersaglio della capacità di attacco** tirando il dado e consultando la tabella dei modificatori di attacco. Il modificatore da applicare si ottiene incrociando la colonna del risultato del dado (—, ○, +) con la riga attuale. Il modificatore ottenuto si applica poi all'attacco e ha la possibilità di ridurre o aumentare il suo valore. Una volta che gli effetti di un modificatore di attacco sono stati applicati, sposta il cubo in basso di una riga. (Se hai difficoltà a ricordare di spostare il cubo dopo l'attacco, puoi provare a spostarlo prima e a usare il modificatore indicato nella riga in cui è stato spostato il cubo. Se preferisci questo sistema, il cubo dovrebbe iniziare lo scenario nell'ultimo slot invece del primo.)

I modificatori di attacco vengono determinati solo per gli attacchi. Non si usano per nessun altro tipo di effetto che infligge danni.

Ogni personaggio ha la sua tabella dei modificatori di attacco, mentre tutti i mostri condividono un'unica tabella.

Ogni classe di personaggio e tutti i mostri iniziano con una tabella standard di sei +0, quattro +1, quattro -1, uno +2, uno -2, uno 2x e uno 0, ma ogni tabella di classe di personaggio migliora man mano che la campagna prosegue (vedi [Inizia l'Avventura](#)), includendo altri effetti.



Un modificatore di attacco può ottenere gli elementi seguenti:

- A. Valore del Modificatore:** Questo valore modifica il valore di attacco. Il modificatore  riduce il valore di attacco finale a zero. Il modificatore  raddoppia il valore di attacco attuale.
- B. Effetti Aggiunti:** Alcuni modificatori includono condizioni (vedi [Condizioni](#)) o altri effetti aggiunti. Quando si attivano, questi effetti aggiunti funzionano esattamente come se fossero scritti sulla capacità di attacco.

Effetti di Attacco

Un effetto di attacco è un effetto assegnato a un attacco. Questi effetti vengono applicati durante la risoluzione dei danni o dopo che l'attacco è stato risolto. Se applicato dopo la risoluzione dell'attacco, l'effetto di attacco viene comunque applicato, anche se l'attacco non infligge danni (anche a causa di un modificatore .

L'attaccante deve scegliere se applicare gli eventuali effetti di attacco prima di tirare il dado per il modificatore di attacco. Tutti gli effetti di attacco tranne “**aggiungi** ” si applicano prima di eventuali bonus di ritorsione (vedi [Scudo](#)). L'effetto “**aggiungi** ” consente all'attaccante di effettuare attacchi aggiuntivi e ogni attacco deve essere risolto completamente prima di poterne effettuare un altro.

Alcuni attacchi possiedono delle capacità (per esempio capacità di cura) che non sono effetti di attacco, ma sono comunque assegnate all'attacco. Queste capacità vengono effettuate dopo che l'attacco è stato completamente risolto (dopo anche gli eventuali bonus di ritorsione).



Alcuni modificatori hanno effetti aggiunti, oltre a modificare il valore di attacco, e **un personaggio attaccante può sempre scegliere** se applicare quegli effetti dopo che il modificatore è stato ottenuto con il tiro del dado.

Vantaggio e Svantaggio

Alcuni effetti possono fare in modo che un attacco ottenga vantaggio o svantaggio. Un attaccante con **vantaggio** tira il dado due volte ottenendo due modificatori da righe consecutive e ne usa uno. Un mostro usa sempre il migliore, ma tu puoi scegliere quale usare. Un attaccante con **svantaggio** tira il dado due volte ottenendo due modificatori da righe consecutive e usa sempre il peggiore.

Quando non è chiaro quale modificatore sia il migliore o il peggiore, l'attaccante deve usare quello ottenuto per primo.

L'ambiguità si verifica solo quando due modificatori hanno lo stesso valore numerico ma effetti aggiunti differenti (per esempio, condizioni negative, capacità aggiuntive, ecc.). Un effetto non numerico positivo per l'attaccante (come applicare una condizione negativa al bersaglio) è considerato dotato di un valore positivo ma indeterminato. Un effetto non numerico negativo per l'attaccante (come applicare una condizione negativa a se stessi) è considerato dotato di un valore negativo ma indeterminato.

Un attacco non può ottenere più istanze di vantaggio o svantaggio. Se un attacco possiede sia vantaggio che svantaggio, è considerato privo di entrambi.

Qualsiasi attacco a distanza a un nemico adiacente ottiene automaticamente svantaggio.

Dopo che viene effettuato un attacco con vantaggio o svantaggio, il cubo su quella plancia modificatore di attacco viene spostato in basso di due righe invece di una.

Perforare

 “**Perforare X**” è un effetto aggiunto che riduce il bonus di scudo del bersaglio (vedi [Scudo](#)) di X. Più effetti “ **X**” possono sommarsi tra loro. Per esempio, se un attacco con “ **2**” ottiene “ **3**,” l'effetto ridurrà il bonus di scudo del bersaglio di 5 per quell'attacco.

Condizioni

Una capacità di condizione è una capacità bersagliante che può essere positiva o negativa, in base alla condizione specificata, e che fa in modo che il suo bersaglio ottenga quella condizione.

Quando ottieni una condizione, colloca il segnalino corrispondente sulla tua carta personaggio. Quando un mostro ottiene una condizione, colloca il segnalino corrispondente vicino al rispettivo contatore punti ferita.

Una volta ottenuta, una condizione rimane finché i requisiti per la sua rimozione non vengono soddisfatti. Né le condizioni positive né quelle negative possono essere rimosse volontariamente. Una miniatura non può avere più istanze della stessa condizione; tuttavia, se una miniatura ottiene una condizione che già possiede, la durata dell'effetto si azzerà e riparte.

Se durante il suo turno una miniatura ottiene una condizione che viene rimossa "alla fine del turno successivo della miniatura", la condizione ha effetto immediatamente e si applica fino alla fine del turno successivo della miniatura. Le condizioni che vengono rimosse alla fine del turno di una miniatura vengono rimosse solo dopo che tutti gli altri effetti di fine turno sono stati risolti.

Un effetto di condizione può anche essere aggiunto ad altre capacità come effetto aggiunto, nel qual caso tutti i bersagli di quella capacità ottengono quella condizione dopo che il suo effetto principale è stato risolto. Se la capacità è un attacco, il bersaglio ottiene la condizione anche se l'attacco non ha inflitto danni, ma non ottiene la condizione se l'attacco lo uccide o lo rende sfinito, o se è immune.

Condizioni Positive

Invisibile: La miniatura non può essere bersagliata da alcun nemico, sebbene le capacità non bersaglianti non vengano influenzate. La miniatura invisibile e i suoi alleati possono comunque interagire tra loro. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.

Rinforzo: La miniatura ottiene vantaggio a tutti i suoi attacchi. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.

Condizioni Negative

Ferita: La miniatura subisce 1 danno all'inizio di ogni suo turno. Questa condizione viene rimossa quando la miniatura viene curata, e la miniatura viene curata dalla capacità come di consueto. (Puoi collocare il segnalino sopra il testo della capacità di un mostro per ricordartelo.)

Veleno: Tutti gli attacchi che bersagliano la miniatura ottengono "+1 .

Questa condizione viene rimossa quando la miniatura viene curata, ma, a differenza di ferita, veleno impedisce alla cura di aumentare il valore attuale di punti ferita della miniatura. (Puoi collocare il segnalino vicino ai punti ferita tuoi o del mostro per ricordartelo.)

Immobilizzare: La miniatura non può effettuare nessuna capacità di movimento. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.

Disarmare: La miniatura non può effettuare nessun attacco. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.

Confondere: La miniatura ottiene svantaggio a tutti i suoi attacchi. Questa condizione viene rimossa alla fine del turno successivo della miniatura.

Cura

"Cura X" è una capacità bersagliante positiva che consente al bersaglio di curare un ammontare X di danni, incrementando il suo valore attuale di punti ferita. Quando vengono curati danni, aggiornare il contatore punti ferita del bersaglio in modo che rifletta il nuovo totale di punti ferita. Il valore attuale di punti ferita di una miniatura non può mai superare il suo valore massimo di punti ferita, anche se è comunque permesso bersagliare con una capacità di cura una miniatura che si trova già al suo valore massimo di punti ferita; ciò può essere fatto per rimuovere veleno o ferita.

Gli effetti di cura dai modificatori di attacco funzionano esattamente come le capacità di cura.

Una singola cura può rimuovere qualsiasi combinazione di ferita e veleno da una miniatura. Tuttavia, se veleno è presente, l'incremento di punti ferita viene prevenuto.



Bonus Attivi

Una capacità di bonus attivo è una qualsiasi capacità che fornisce un bonus attivo a una miniatura o ai suoi alleati. Quando un personaggio effettua una capacità di bonus attivo, colloca quella carta nella sua area attiva per tenere traccia del bonus.

Le capacità di bonus attivo hanno delle icone che indicano la durata dei bonus che forniscono. Quando un bonus termina, anche se l'azione possiede altre capacità di bonus attivo, la carta viene rimossa dall'area attiva del personaggio; una carta lato A viene girata sul suo lato B e rimessa nella tua mano, una carta lato B viene collocata nella tua pila degli scarti, o nella tua pila delle carte perse qualora l'azione possieda un'icona persa (vedi [Azioni Perse](#)).

 **Bonus di Round:** Questi bonus si attivano quando la capacità viene effettuata e terminano alla fine del round.

 **Bonus Persistenti:** Questi bonus si attivano quando la capacità viene effettuata e

non terminano finché non scegli di terminarli volontariamente o quando la durata o evento specificati sono passati. Per esempio, una tipica capacità  o  non ha una durata definita e termina solo quando scegli di terminarla volontariamente, ma un bonus che influenza "il tuo prossimo attacco" termina dopo il prossimo attacco che effettui.

Un personaggio può volontariamente rimuovere una carta con un bonus di round o un bonus persistente dalla sua area attiva prima che il bonus termini, ma così facendo rimuove il bonus. Questo può essere fatto in qualsiasi momento, tranne che durante un'altra capacità. Poiché le carte nella tua area attiva possono essere rimosse volontariamente, puoi considerarle come se fossero nella zona in cui verranno mosse una volta che sono state terminate volontariamente; vale a dire la mano per le carte lato A, la pila degli scarti per le carte lato B o la pila delle carte perse per qualsiasi carta con un'icona persa. Perciò, le carte nella tua area attiva possono rientrare nei conti per le due carte nella tua mano e/o pila degli scarti necessarie per riposare. Allo stesso modo, possono essere rimosse volontariamente dall'area attiva e poi scartate

o perse per negare danni. Quando recuperi carte scartate (riposando, per esempio) o carte perse (tramite azioni speciali), hai la possibilità di recuperare carte nella tua area attiva o di lasciarle nell'area attiva.

Le azioni con le capacità di bonus attivo potrebbero anche includere altre capacità, ma queste altre capacità saranno effettuate solo quando la carta viene giocata. C'è un'ampia varietà di capacità di bonus attivo. Mentre queste capacità vengono di solito definite dal testo, ce ne sono due comuni con regole aggiuntive.

Scudo

 **"Scudo X"** è una capacità positiva che fornisce alla miniatura che agisce un bonus di scudo pari a X. Questo riduce di X il valore di attacco di un attacco in arrivo. Il bonus di scudo viene applicato solo dopo che tutti i bonus o le penalità e i modificatori dell'attacco sono stati applicati. Più bonus di scudo sono cumulativi tra loro e formano una singola riduzione del valore di attacco. Un bonus di scudo non si applica alle fonti di danni che non sono attacchi e non nega effetti aggiunti.

Una capacità di scudo si applica alla miniatura che agisce, se non specificato diversamente.

Ritorsione

 **"Ritorsione X"** è una capacità positiva che fornisce alla miniatura che agisce un bonus di ritorsione pari a X. Questo infligge X danni a qualsiasi miniatura che la attacchi, se si trova entro la gittata specificata dopo che tutti gli effetti dell'attacco sono stati risolti (inclusi spingere o tirare). Se non è specificata nessuna gittata, il bonus si applica solo agli attaccanti adiacenti. Questo bonus è innescato da ogni attacco e si verifica dopo che l'attacco è stato risolto.

Alcune capacità di ritorsione includono effetti aggiunti, come spingere o condizioni. Questi effetti vengono applicati dopo che i danni di ritorsione vengono applicati.

Un bonus di ritorsione non è un attacco o un effetto bersagliante, quindi i danni non possono essere ridotti da un bonus di scudo. Se una miniatura con ritorsione viene uccisa o diventa sfinita da un attacco, il bonus di ritorsione non si verifica. Più bonus di ritorsione si sommano

tra loro per formare una singola fonte di danni, ma ogni bonus di ritorsione viene applicato solo entro la sua gittata specificata.

Una capacità di ritorsione si applica alla miniatura che agisce, se non specificato diversamente.

Movimento Obbligato

Il movimento obbligato è una qualsiasi capacità bersagliante negativa che consente a una miniatura di controllare il movimento di un'altra miniatura. Il movimento obbligato deve seguire tutte le normali regole di movimento previste per il bersaglio. Per esempio, se una miniatura volante è obbligata a muoversi, volante si applica comunque.

Esistono due principali capacità di movimento obbligato:

◆ **“Spingere X”** obbliga il bersaglio a muoversi fino a X esagoni allontanandosi dalla miniatura che agisce. Ogni esagono individuale in cui il bersaglio entra deve trovarsi a una gittata maggiore rispetto alla miniatura che agisce.

◆ **“Tirare X”** obbliga il bersaglio a muoversi fino a X esagoni avvicinandosi alla miniatura che agisce. Ogni esagono individuale in cui il bersaglio entra deve trovarsi a una gittata minore rispetto alla miniatura che agisce.

Quando effettui spingere o tirare, sei tu a decidere la direzione e la distanza di cui il bersaglio si muove. Quando spingi o tiri il bersaglio in un esagono con pericolo, il bersaglio subisce gli effetti di quell'esagono con pericolo a meno che non sia volante.

Quando un mostro effettua spingere o tirare, sei tu a decidere la direzione, ma il bersaglio deve muoversi il più possibile rispetto al valore indicato. Spingere e tirare non sono influenzati dal terreno difficile, ma tutte le altre normali regole di movimento si applicano comunque (incluse le regole relative alle miniature volanti).

Le miniature immobilizzate possono comunque essere influenzate da spingere e tirare.

Spingere e tirare possono anche essere aggiunti alle altre capacità come effetto aggiunto, consentendo il movimento obbligato di uno o più bersagli di quella capacità dopo che il suo effetto principale è stato risolto. Se la capacità è un attacco, il bersaglio può essere obbligato a muoversi anche se l'attacco non ha inflitto danni, ma non può essere obbligato a muoversi se l'attacco lo ha ucciso o lo ha sfinito.

Più effetti di spingere o tirare si sommano.

Per esempio, se una capacità con “◆ 1” ottiene “◆ 2,” il risultato è una capacità “◆ 3”.

Controllare

Controllare ti permette di obbligare un mostro a effettuare una o più capacità. Sei tu a decidere come la capacità viene effettuata. Durante questa capacità, la miniatura controllata considera i tuoi nemici come suoi nemici.

Quando una capacità di movimento controllata viene effettuata, è considerata un movimento obbligato. Una capacità di movimento non può essere controllata se la miniatura controllata non ha un percorso valido o è immobilizzata.

Quando una capacità di attacco controllata viene effettuata, la miniatura controllata usa la sua tabella dei modificatori di attacco. Una capacità di attacco non può essere controllata se la miniatura controllata non ha bersagli validi o è disarmata.

Una miniatura può essere controllata per effettuare una capacità “★ X” o “☞ X”, anche se non possiede una capacità di attacco o di movimento nella sua azione determinata dal tiro del dado per il round. Una miniatura controllata conserva tutti i suoi bonus persistenti e tratti speciali. Una capacità controllata non è considerata un turno separato.

Subire Danni

Alcune capacità fanno in modo che le miniature subiscano danni senza effettuare un attacco. Questi danni non vengono modificati da nulla. Subire danni non è una capacità bersagliante.

Recupero

☑ **Recupero** è una capacità positiva non bersagliante che ti consente di recuperare carte capacità scartate, girate o perse (vedi [Azioni Perse](#)). Guardi la tua mano, pila degli scarti o pila delle carte perse, selezioni carte fino al numero specificato dalla capacità e rimetti quelle carte nella tua mano sul loro lato A.



Turni del Personaggio

Nel tuo turno, tranne nel caso in cui effettui un riposo lungo, effettuerai l'azione superiore di una delle tue carte capacità giocate e l'azione inferiore dell'altra. Non puoi effettuare due azioni superiori o due azioni inferiori. Puoi effettuare una qualsiasi delle due azioni per prima; quale carta sia stata selezionata per la tua iniziativa non ha più importanza.

Una volta che l'azione è stata effettuata, le carte capacità lato A vengono girate sul loro lato B e rimesse nella tua mano invece di essere scartate, ma le carte lato B vengono scartate.

Le carte capacità vengono collocate attorno alla carta personaggio: le carte capacità scartate vanno a sinistra, le carte capacità perse a destra e le carte capacità attive sopra la carta personaggio. Le carte nella tua mano devono essere tenute separate.

Carte Capacità

Le carte capacità, che sono tutte uniche, determinano quali azioni puoi effettuare.

Una carta capacità include:

- Indicatore del Lato:** Indica se stai guardando il lato A o il lato B della carta.
- Nome della Carta:** Il nome della carta.
- Livello:** Il livello della carta, ovvero un livello base 1 o un livello migliorato 2 (vedi [Progressi del Personaggio](#)).
- Valore di Iniziativa:** Questo valore determina quando agisci durante il round (vedi [Ordine di Iniziativa](#)).
- Azioni:** Ogni carta ha un'azione superiore e un'azione inferiore. Le capacità di un'azione si effettuano dall'alto al basso e ogni capacità è separata da una linea di separazione.
 - Un'azione può includere un'icona di capacità attiva (vedi [Bonus Attivi](#)), nel qual caso la carta viene collocata nella tua area attiva.
 - Un'azione può includere un'icona persa (vedi [Azioni Perse](#)), nel qual caso la carta viene collocata nella pila delle carte perse dopo che la sua azione è stata effettuata.
- Icone Azione Base:** Una carta capacità può sempre essere usata come azione base superiore "✠ 2" o come azione base inferiore "✠ 2".

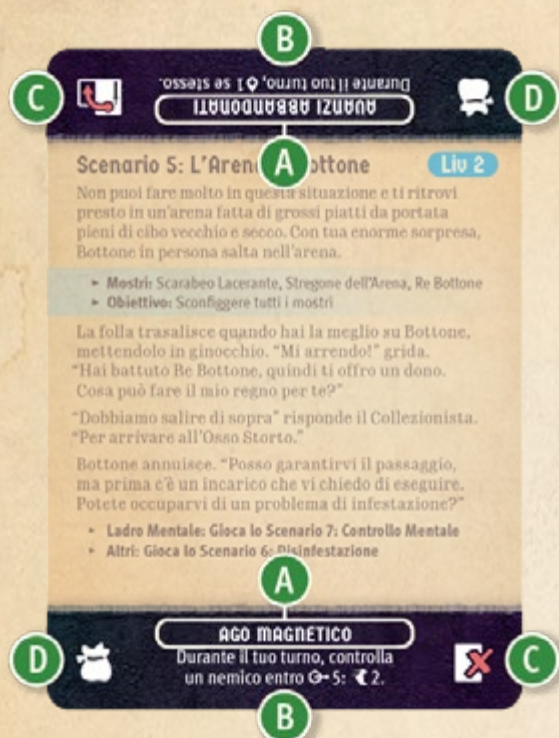
Se una carta viene usata in questo modo, la carta viene girata e rimessa nella tua mano (se era sul lato A) o scartata (se era sul lato B) come se non avesse altre icone.



Oggetti

Ogni carta scenario include due oggetti, riportati prima e dopo il testo dello scenario.

Gli oggetti offrono una vasta gamma di bonus e di capacità extra che possono essere usati in aggiunta alle tue due azioni normali per round.



La parte in merito all'oggetto include:

- A. Nome dell'Oggetto:** Il nome dell'oggetto.
- B. Effetto dell'Oggetto:** Quando l'oggetto può essere usato e quale bonus o capacità ottieni.
- C. Uso dell'Oggetto:** Cosa succede all'oggetto dopo che è stato usato (vedi [Uso degli Oggetti](#)). Alcuni oggetti vengono semplicemente spesi, mentre altri vengono persi. Alcuni oggetti possono perfino essere usati più volte.
- D. Tipo di Oggetto:** Ogni oggetto appartiene a uno di questi tre tipi: ,  o . Questi tipi determinano quali oggetti puoi portare in uno scenario.

Limite degli Oggetti

Tutti gli oggetti che porti in uno scenario vengono collocati sotto la tua carta personaggio e possono essere usati come specificato dagli oggetti stessi.

Puoi usare un qualsiasi oggetto fintanto che è disponibile (vedi [Riserva degli Oggetti](#)), ma puoi portare solo un numero limitato di oggetti in uno scenario. Puoi portare fino a due oggetti  o un oggetto  e un numero di oggetti  fino alla metà del livello dello scenario (arrotondando per eccesso).

Uso degli Oggetti

Icona Speso: L'icona speso significa che l'oggetto viene speso dopo l'uso. Questo viene indicato ruotando la carta su un fianco.

Gli oggetti spesi possono essere recuperati la prossima volta che effettui un riposo lungo (vedi [Riposo](#)).

Icona Perso: L'icona perso significa che l'oggetto viene perso dopo l'uso. Questo viene indicato rimettendo la carta nella pila degli oggetti inutilizzati. Gli oggetti persi non possono essere più usati per il resto dello scenario.

Alcuni oggetti non hanno nessuna di queste icone. Questo significa che l'oggetto applica un effetto passivo. Non ci sono limiti a quante volte può essere usato un oggetto con effetto passivo.



Inneschi Obbligatori

Gli inneschi obbligatori sono effetti e capacità che non possono essere saltati se si effettua una qualsiasi parte di un'azione. In questi casi, la capacità o l'effetto in questione viene evidenziato in un riquadro preceduto da un "!". Possono essere:

- **Capacità Negativa:** La capacità indicata crea un effetto negativo per te.
- **Icona Persa:** La carta deve essere persa.
- **Icona Attiva:** La carta deve essere collocata nella tua area attiva.



Riposo

Riposare è il modo principale per rientrare in possesso di carte dalla tua pila degli scarti. Hai due opzioni: effettuare un riposo breve o un riposo lungo.

In entrambi i casi, è possibile riposare solo se possiedi almeno due carte nella tua mano e/o pila degli scarti. (Questo include carte con bonus persistenti nella tua area attiva (vedi [Cura](#)) purché non siano stati usati per un'azione con l'icona persa.)

Riposare comporta sempre perdere una carta. Durante il passo Fine del Round (vedi [Fine del Round](#)), puoi effettuare un riposo breve.

Quando effettui un riposo breve, rimetti nella tua mano tutte le carte dalla tua pila degli scarti e gira tutte le carte lato B nella tua mano sul loro lato A, poi perdi una carta casuale dalla tua mano.

Se desideri tenere la carta che hai perso, puoi subire 1 danno per perdere invece una carta casuale diversa, ma puoi farlo solo una volta per riposo breve.

Durante il passo Selezione delle Carte (vedi [Selezione delle Carte](#)), invece di selezionare due carte dalla tua mano, puoi dichiarare un riposo lungo. Questo costituisce il tuo intero turno per quel round (invece di giocare due carte) e viene effettuato a iniziativa 99. Quando effettui un riposo lungo, svolgi i passi seguenti:

1. Rimetti nella tua mano tutte le carte dalla tua pila degli scarti e gira tutte le carte lato B nella tua mano sul loro lato A, poi perdi una carta a tua scelta dalla tua mano (obbligatorio).
2. Effettua "**Cura 2, se stesso**" (facoltativo).
3. Recupera tutti i tuoi oggetti spesi (facoltativo). È possibile usare gli oggetti nello stesso turno in cui sono stati recuperati.

Per riposare, devi sempre perdere una carta. Se non hai carte in mano da perdere, devi invece perdere una delle carte nell'area attiva che non ha l'icona persa. Se nemmeno nell'area attiva ci sono carte che possono essere perse, risolvi gli altri passi del riposo e controlla i passi dello sfinimento all'inizio del prossimo round come di consueto.

Azioni Perse

X Le azioni perse possono essere effettuate solo una volta. Se un'azione possiede l'icona persa, dopo che l'azione viene effettuata (per intero o in parte), la carta deve essere collocata nella tua pila delle carte perse, dove rimarrà fino alla fine dello scenario (a meno che non venga recuperata).

Se l'azione persa era stata usata per effettuare una capacità di bonus attivo, la carta è comunque considerata persa e deve essere spostata dall'area attiva alla pila delle carte perse una volta che il bonus attivo non è più in effetto.

Alcune azioni perse possiedono l'icona . Se effettui un'azione persa con questa icona, la carta non potrà essere recuperata in alcun modo fino alla fine dello scenario. Colloca la carta nella pila delle carte perse, ma ruotala di 180 gradi in modo che sia capovolta come promemoria.

Danni al Personaggio

Quando stai per subire un qualsiasi ammontare di danni, devi ridurre il tuo contatore dei punti ferita di quell'ammontare o negare i danni.

È possibile negare i danni in due modi:

- **Capacità o Effetto:** Puoi usare una capacità attiva o un effetto che neghi i danni.

- **Perdita di Carte:** Puoi negare i danni scartando o perdendo carte in uno di questi tre modi:
 - ◊ **Scartare** una carta lato A a tua scelta dalla tua **mano**.
 - ◊ **Scartare** due carte lato B a tua scelta dalla tua **mano**.
 - ◊ **Perdere** una carta a tua scelta dalla tua **mano o pila degli scarti**.

Se non hai ancora svolto il tuo turno, le carte che hai selezionato durante il passo Selezione delle Carte non si trovano nella tua mano né nella tua pila degli scarti e non possono quindi essere scartate o perse per negare i danni. Anche se i danni vengono negati, effetti o condizioni provocati dalla fonte dei danni si applicano comunque.

Sfinimento

Puoi diventare sfinito in due modi:

- **Non Hai Più Punti Ferita:** Se scendi a zero con il tuo contatore dei punti ferita.
- **Non Hai Più Carte:** Se non hai almeno due carte nella tua mano (per giocare) o almeno due carte nella tua mano e/o pila degli scarti (per riposare) all'inizio di un round.

Se diventi sfinito, lo scenario è perso.



Turni dei Mostri

Nel proprio turno, un mostro effettua una o più capacità in base all'azione determinata dal tiro del dado per il suo tipo di mostro. Le capacità dei mostri sono automatizzate e seguono alcune linee guida specifiche, quindi sono poche le decisioni che devi prendere a proposito del comportamento dei mostri.

Carte Mostro

Ogni tipo di mostro compare su un lato di una carta mostro a due facce, che determina le sue statistiche e capacità.

Una carta mostro include:

- A. Nome del Mostro:** Il nome del tipo di mostro.
- B. Valore di Punti Ferita:** Questo è l'ammontare totale di danni che un mostro di questo tipo può subire prima di morire.
- C. Effetti di Attacco:** Questi effetti si applicano a tutte le capacità di attacco effettuate da un mostro di questo tipo.
- D. Bonus Persistenti:** Questi sono i bonus attivi che tutti i mostri di questo tipo possiedono per l'intero scenario.
- E. Immunità alle Condizioni:** Queste sono le condizioni che un mostro di questo tipo non può ottenere grazie alle sue immunità.

F. Colonne Azione: Ogni tipo di mostro possiede un set di tre colonne azione. Dopo che hai selezionato le tue carte capacità per il round, viene determinata dal tiro del dado un'azione per ogni tipo di mostro di cui sia attualmente presente almeno una miniatura sulla mappa. Questa azione stabilisce quando e come i mostri di quel tipo agiranno durante il round. Le capacità di un'azione vengono effettuate dall'alto al basso, con ogni capacità separata da una linea di separazione. Ogni colonna azione include:

- G. a. Valore di Iniziativa:** Questo valore determina quando agiscono i mostri di questo tipo nel corso del round.
- b. Lista delle Capacità:** Questa lista indica quali capacità i mostri di questo tipo effettuano nei loro turni, se possibile, e in che ordine.

Ogni mostro effettua solo le capacità elencate sull'azione determinata dal tiro del dado per il suo tipo di mostro per il round attuale.

Per esempio, se l'azione ottenuta al tiro non elenca una capacità di movimento, non si muovono. Se l'azione ottenuta al tiro non elenca una capacità di attacco, non attaccano.

Ordine di Attivazione dei Mostri

Tutti i mostri di ciascun tipo agiscono in base al valore di iniziativa ottenuto al tiro per il loro tipo per il round attuale.



Quando si arriva alla loro posizione nell'ordine di iniziativa, tutti i mostri di un tipo agiscono in ordine numerico crescente.

Ogni mostro completa il suo turno prima che il mostro successivo agisca.

Mostri Elite

Un mostro elite svolge due turni in ogni round, uno per ognuno dei due valori di iniziativa ottenuti (in questo caso, per esclusione) al tiro del dado. Effettua le capacità della prima azione nel suo primo turno e le capacità della seconda azione nel suo secondo turno.

Focus

Poiché Buttons & Bugs è un gioco per giocatore singolo, tu sei l'unico focus dei mostri. Ti bersaglieranno con tutti gli attacchi e le capacità bersaglianti negative.

Il mostro identifica l'esagono non occupato più vicino da cui può effettuare le sue capacità di attacco; questo viene chiamato "esagono di attacco". Se il mostro non può attaccare durante il suo turno, perché non possiede una capacità di attacco o perché è disarmato, si muove come se un attacco in mischia che bersagli un singolo nemico fosse possibile. Il mostro segue il percorso più breve fino al suo esagono di attacco. Se non può raggiungere l'esagono di attacco in questo turno, prenderà il percorso più breve che lo porterà il più vicino possibile all'esagono di attacco. Se non può arrivare più vicino all'esagono di attacco in questo turno, non si muoverà.

"Più vicino" e "più breve" significa usare meno punti movimento possibili per aggirare gli ostacoli e i pericoli (se possibile) e/o attraverso terreno difficile usando le normali regole di movimento salto e volante.

Priorità di Percorso

I mostri danno sempre priorità al percorso che innesca meno pericoli, anche se questo significa non massimizzare i bersagli. I mostri innescano i pericoli solo quando non c'è nessun altro percorso disponibile per attaccare un nemico. Per esempio, se un mostro può attaccare muovendosi di due esagoni attraverso un esagono con pericolo oppure muovendosi di dieci esagoni ed evitare il pericolo, seguirà il percorso di dieci esagoni. Non ha importanza se il mostro possa effettivamente raggiungere la fine del suo percorso o meno nel suo turno attuale.

Nessun Focus

Se sei invisibile o se il mostro non riesce a raggiungere un esagono valido da cui effettuare il suo attacco, neppure avendo movimento infinito, il mostro non si muove e non attacca, ma effettua comunque le eventuali altre capacità elencate sulla sua azione determinata dal tiro del dado.

Movimento dei Mostri

Una volta che un mostro ha identificato il suo percorso fino a un esagono di attacco, effettua le capacità nella sua azione nell'ordine in cui sono elencate. La prima solitamente è di movimento. Un mostro si muove nel suo turno solo se nella sua azione è elencato "X".

Un mostro usa sempre il minor numero di punti movimento necessari per massimizzare i suoi attacchi nel suo turno attuale. Se un mostro non può attaccare nel suo turno attuale, si



muove solo se può accorciare il percorso fino al suo esagono di attacco. Se un mostro adiacente sta effettuando un attacco a distanza, prima si muoverà per allontanarsi affinché l'attacco non ottenga svantaggio, se possibile.

Avere delle capacità diverse da ✨ nella sua azione non influenza il movimento di un mostro in nessun modo. Si muoverà semplicemente in base alle regole soprastanti e poi effettuerà le sue altre capacità nel modo più completo possibile.

Attacchi dei Mostri

Un mostro attacca nel suo turno solo se nella sua azione è elencato "✨ X". La gittata dell'attacco è specificata sulla capacità. Se non è specificata nessuna gittata, si tratta di un attacco in mischia.

Altre Capacità dei Mostri

- **Bonus Attivi:** I bonus persistenti sulla carta mostro sono attivi tutto il tempo. I bonus di round dell'azione ottenuta al tiro sono attivi solo una volta che il mostro ha svolto il suo turno, ma rimangono attivi fino alla fine del round. Più bonus attivi si sommano tra loro a formare un singolo effetto.
- **Capacità di Cura:** Il mostro cura se stesso o un alleato entro la gittata specificata. Bersaglia sempre il mostro entro gittata che ha la differenza maggiore tra il suo valore attuale e il suo valore massimo di punti ferita.

- **Capacità Bersaglianti Negative:** Per queste viene determinato il bersaglio nello stesso modo delle capacità di attacco, ma non influenzeranno il modo in cui il mostro si muove.
- **Condizioni Positive:** Il mostro applica la condizione a se stesso o a un alleato entro la gittata specificata. Bersaglia sempre il mostro entro gittata più vicino che non possieda già quella condizione. In caso di parità per chi si trova più vicino entro gittata, bersaglia il mostro che agisce prima nell'ordine di iniziativa.

Mostri ed Elementi

I mostri possono infondere e consumare elementi. Un'infusione si verifica immediatamente quando l'azione viene determinata dal tiro del dado.

Un mostro consuma un elemento solo quando effettua una capacità che beneficia del consumo dell'elemento.

Quando il primo mostro di un tipo consuma un elemento, quel consumo va a beneficio di ogni mostro di quel tipo.

Se un mostro consuma un elemento jolly o misto, sei tu a decidere quale infusione viene consumata.

Generare Mostri

Se le regole dello scenario indicano che alcuni mostri vengono generati in luoghi specifici in momenti specifici, aggiungili alla mappa quando specificato. Se un luogo specificato non è vuoto, colloca invece il mostro nell'esagono vuoto più vicino.

I mostri che sono stati generati agiscono durante lo stesso round in cui sono stati aggiunti alla mappa. Se per un tipo di mostro appena aggiunto non è stato tirato il dado per determinare l'azione nel round attuale, tiralo ora.

Controlla il valore di iniziativa di ogni mostro aggiunto. Se il loro valore di iniziativa viene dopo il valore di iniziativa della miniatura che sta agendo, i mostri agiranno nell'ordine di iniziativa normale. Se il loro valore di iniziativa viene prima del valore di iniziativa della miniatura che sta agendo, i mostri saranno i prossimi ad agire. Quando più tipi di nuovi mostri dovrebbero essere i prossimi ad agire, agiranno in base ai valori di iniziativa.



Danni e Morte dei Mostri

I punti ferita di ogni mostro vengono conteggiati usando il contatore di punti ferita che corrisponde al colore del cubo che rappresenta il mostro sulla mappa.

Quando un mostro subisce danni, riduci di quell'ammontare i suoi punti ferita sul contatore. Non appena raggiunge zero punti ferita, il mostro muore.

Quando un mostro muore, rimuovi il suo cubo dalla mappa e rimuovi tutte le condizioni dalla sua plancia mostro.

Nessun effetto di attacco può essere applicato a un mostro dopo la sua morte. Se un mostro muore mentre sta effettuando una delle sue capacità, non può effettuare nessun'altra capacità.

Fine del Round

Dopo che tutte le miniature sulla mappa hanno svolto un turno, ha inizio il passo Fine del Round. Svolgi le operazioni seguenti in quest'ordine:

1. Innesca gli eventuali effetti di fine del round delle regole dello scenario, degli oggetti o delle carte capacità.
2. Per le carte capacità nell'area attiva con bonus di round:
 - Carta lato A: girala sul suo lato B e rimettila nella tua mano
 - Carta lato B: collocala nella tua pila degli scarti
 - Se la carta ha un'icona persa, collocala nella tua pila delle carte perse
3. Se hai almeno due carte nella tua mano e/o pila degli scarti, puoi effettuare un riposo breve (vedi [Riposo](#)).

Contare i Round

Se uno scenario prevede degli effetti che si verificano in momenti specifici, è possibile tenere il conto dei round usando un contatore di punti ferita dei mostri non utilizzato. Fai avanzare il contatore di uno alla fine di ogni round.

Fine di uno Scenario

Quando uno scenario termina, può essere perso o completato, a seconda del fatto che l'obiettivo dello scenario venga raggiunto o meno. Lo scenario è perso se diventi sconfitto o se si verificano altre condizioni di sconfitta

elencate nelle regole dello scenario. Lo scenario è completato se l'obiettivo specifico elencato nelle regole dello scenario è raggiunto.

Una volta che la fine dello scenario viene innescata, la partita continua finché il round attuale non finisce, poi lo scenario termina. Se lo scenario è sia perso sia completato nello stesso round, è considerato perso.

Recupera tutte le carte capacità scartate e perse, recupera tutti gli oggetti spesi e persi, e riporta il tuo contatore punti ferita al valore massimo di punti ferita. Tutte le condizioni vengono rimosse.

Scenario Perso

Se lo scenario è stato perso, devi giocarlo di nuovo.

Scenario Completato

Se lo scenario è stato completato, leggi la conclusione che si trova sulla carta dello scenario. La conclusione indicherà quale scenario giocare successivamente nella campagna.



Inizia l'Avventura

A questo punto, dovresti essere pronto per iniziare la tua avventura. Gira la carta copertina del mazzo degli scenari, leggi la storia sul retro e poi inizia il viaggio con lo Scenario 1. Le regole seguenti ti saranno utili alla fine dello Scenario 1 e dello Scenario 2, quando verranno introdotti, rispettivamente, gli oggetti e l'avanzamento di livello.

Riserva degli Oggetti

Ci sono due oggetti stampati sopra e sotto il testo di ogni carta nel mazzo degli scenari. Una volta che lo scenario 1 è stato completato, all'inizio di ogni scenario gli oggetti su ogni carta che è stata risolta o saltata (tutti gli scenari precedenti, la carta copertina e la carta del Collezionista) sono pronti per essere equipaggiati. Può essere equipaggiato solo un oggetto alla volta su ogni carta, ma possono essere equipaggiati oggetti differenti all'inizio di ogni scenario.

Progressi del Personaggio

A destra del titolo dello scenario, c'è un indicatore del livello dello scenario che determina il livello del tuo personaggio nello scenario. Il tuo livello determina quattro cose:

- Quante carte capacità di livello 1 puoi migliorare (vedi qui sotto)
- Quale tabella dei modificatori dovresti usare (usa il lato di una carta che corrisponde al livello dello scenario)
- Il tuo valore massimo di punti ferita (un numero rosso stampato sotto il tuo livello indicato sulla tua carta personaggio)
- Quanti oggetti  puoi equipaggiare (metà del tuo livello, arrotondando per eccesso)

Carte Capacità Migliorate

Ogni carta di livello 1 che possiedi può essere migliorata per una carta di livello 2 specifica all'inizio di uno scenario. Per ogni livello di scenario aggiuntivo dopo il livello 1, una carta viene migliorata al livello 2. Sei tu a decidere quali carte migliorare per ogni scenario separatamente.

Puoi trovare una lista delle carte capacità e dei loro rispettivi miglioramenti sul retro di ogni carta personaggio.



Appendice A:

Elenco del Contenuto

- 1 Guida al Gioco
- 6 carte personaggio
- 48 carte capacità
- 14 carte modificatore
- 10 carte mostro
- 22 carte scenario
- 1 carta consultazione icone
- 2 plance modificatore
- 4 plance mostro
- 5 contatori punti ferita
- 24 segnalini condizione
- 6 miniature di plastica dei personaggi
- 10 cubi di plastica
- 1 dado personalizzato

Mancano delle parti? Se scopri che mancano degli elementi di gioco, puoi richiedere dei ricambi a servizioclienti@asmodee.com.

Appendice B:

Guida al Turno dei Mostri

1. Controllo Iniziale

1. Controlla le Condizioni e la Capacità di Attacco
 - Ogni mostro con  o senza una capacità di attacco si muove come se un attacco in mischia che bersagli un singolo nemico fosse possibile, ma non effettua un attacco.
 - Ogni mostro con  ignora tutte le capacità di movimento, ma effettua qualsiasi altra capacità valida.
2. Controllare i Percorsi di Movimento
 - Controlla i percorsi di movimento fino agli esagoni di attacco (vale a dire gli esagoni da cui è possibile effettuare un attacco). Se non esiste nessun percorso (a causa di ostacoli o altre miniature), il mostro non si muove e non attacca.

2. Determinare il Percorso

Il mostro trova un percorso fino a un esagono di attacco applicando la seguente lista delle priorità:

1. Il percorso con meno pericoli.
2. Il percorso che richiede meno punti movimento.

3. Effettuare le Capacità dei Mostri

Ogni mostro effettua tutte le sue capacità dall'alto in basso (movimento, attacco e altre capacità), risolvendo interamente ogni capacità prima di iniziare la successiva. Per le capacità di movimento si applicano le regole seguenti:

- Il mostro deve terminare il suo movimento ritrovandosi con un percorso più breve fino al suo esagono di attacco rispetto a quello che aveva prima, altrimenti non si muove.
- Il mostro sceglie un percorso di movimento che inneschi meno esagoni negativi possibili.
- Il mostro si muove fino a un esagono di attacco da cui può attaccare.
- Se il mostro può muoversi fino a più esagoni che massimizzano le priorità precedenti, si muove fino all'esagono che richiede meno punti movimento.
- Nei casi in cui il movimento del mostro è ancora ambiguo, sei tu a decidere.

Appendice C:

Promemoria Importanti

Attacchi e Danni

- Un modificatore di attacco separato viene ottenuto al tiro del dado per ogni bersaglio di una capacità di attacco.
- Il cubo sulla plancia modificatore di attacco deve essere mosso dopo ogni attacco, incluso dopo ogni singolo tiro del dado quando si attaccano più bersagli.
- Un bonus di scudo riduce solo i danni degli attacchi, non quelli delle altre fonti, ma il bonus si applica a tutti gli attacchi in arrivo mentre è attivo.
- Anche se un attacco non infligge danni (per esempio, quando si ottiene al tiro del dado un modificatore ) , tutti gli effetti aggiunti dell'attacco si applicano comunque.

- Puoi negare tutti i danni da una fonte scartando o perdendo carte in uno di questi tre modi:
 - **Scarta** una carta lato A a tua scelta dalla tua **mano**.
 - **Scarta** due carte lato B a tua scelta dalla tua **mano**.
 - **Perdi** una carta a tua scelta dalla tua **mano o pila degli scarti**.

Mostri

- In ogni round, un'azione viene determinata dal tiro del dado per ogni tipo di mostro sulla mappa. Tutti i mostri di un singolo tipo useranno la stessa azione determinata dal tiro del dado.
- Un mostro elite svolge due turni in ogni round, effettuando separatamente in base alle loro posizioni nell'ordine di iniziativa le capacità delle sue due azioni determinate (in questo caso, per esclusione) dal tiro del dado.
- Un mostro effettua solo le capacità elencate nella sua azione determinata dal tiro del dado per il round.
- Un mostro non applica nessun bonus attivo dalla sua azione determinata dal tiro del dado fino al suo turno.
- Se un mostro non può determinare un esagono di attacco, non si muove.
- Se un mostro non effettuerà un attacco nel suo turno, oppure se è disarmato, si muove come se dovesse effettuare un attacco in mischia a bersaglio singolo.

Personaggio

- All'inizio userai la tabella modificatore base sulla plancia modificatore. Le tabelle modificatore di attacco avanzate vengono usate durante scenari di livello più alto.
- Non puoi effettuare due azioni superiori o due azioni inferiori.
- Nel caso delle azioni base, “ 2” è sempre un'azione superiore e “ 2” è sempre un'azione inferiore.

Elementi

- Gli elementi vengono infusi non appena la loro icona è visibile su una carta capacità giocata, una carta capacità nella tua mano o area attiva oppure sull'azione di un mostro determinata dal tiro del dado.
- Un elemento infuso è immediatamente non disponibile se la carta capacità su cui è visibile viene girata, scartata o persa. Un elemento infuso visibile sull'azione di un mostro determinata dal tiro del dado non è più disponibile non appena tutti i mostri di quel tipo vengono uccisi.
- Più istanze di ogni elemento possono essere infuse contemporaneamente, ma ogni istanza di un elemento infuso non può essere consumata più di una volta per round.
- Quando un tipo di mostro consuma un elemento, tutti i mostri di quel tipo ottengono i benefici del consumo.

Dettagli degli Scenari

- Il livello dello scenario è indicato nello scenario e determina il numero di carte capacità di livello 2 e di oggetti che puoi selezionare.
- Puoi migliorare una carta capacità per ogni livello oltre il primo.
- Puoi equipaggiare un numero di oggetti  pari alla metà del livello dello scenario (arrotondando per eccesso).
- La fine di uno scenario può verificarsi solo alla fine di un round, anche se l'obiettivo viene raggiunto a metà del round.



Appendice D: Indice degli Oggetti

Oggetto	Tipo	Scenario	Uso	Effetto
Zanna Velenosa		1		Durante il tuo attacco in mischia, aggiungi
Coltello Spina di Rosa		1		Durante il tuo attacco, per aggiungere 1.
Scudo Bottone		3		Durante l'attacco di un nemico, ottieni 1.
Molla Martello		3		Durante il tuo attacco in mischia, aggiungi 2.
Frusta Viticcio		4		Durante il tuo attacco, per aggiungere 1.
Chiodo di Ferro		4		Durante il tuo turno, aggiungi 2 a tutti i tuoi attacchi in mischia.
Scudo Riccio di Castagna		8		Durante l'attacco di un nemico, ottieni 1, 1.
Amo e Filo da Pesca		8		Durante il tuo attacco a distanza, aggiungi 2, 2.
Aghi da Cucito		11		Durante il tuo attacco, aggiungi 1.
Scudo Moneta		12		Durante l'attacco di un nemico, ottieni 2.
Matita Appuntita		12		Durante il tuo attacco in mischia a bersaglio singolo, aggiungi:
Spadone Rimpicciolito		13		Durante il tuo attacco in mischia, aggiungi +1 .
Arco Lungo Rimpicciolito		13		Durante il tuo attacco a distanza, aggiungi +1 , 1.
Scudo Carta da Gioco		15		Durante l'attacco di un nemico, ottieni 4.
Frammento di Vetro		15		Durante il tuo attacco in mischia, aggiungi .
Coltello Tascabile		19		Durante il tuo attacco in mischia, aggiungi +1 , 2, .
Scudo Conchiglia Iridescente		19		Durante il tuo turno, ottieni 1 per il round. Crea .
Elmo Teschio di Passero		1		Durante il tuo attacco, ottieni vantaggio.
Elmo Tappo di Bottiglia		1		Durante l'attacco di un nemico, considera il suo modificatore di attacco come un modificatore di attacco .
Vecchia Molla		1		Durante il tuo turno, aggiungi a tutti i tuoi movimenti.
Stivali Consumati Rimpiccioliti		1		Durante il tuo movimento, aggiungi +1 .
Goccia di Acqua Pulita		2		Durante il tuo turno, per rimuovere una condizione negativa.

Oggetto	Tipo	Scenario	Uso	Effetto
Goccia di Pozione del Potere		2		Durante il tuo turno, aggiungi +1 a tutti i tuoi attacchi.
Avanzi Abbandonati		5		Durante il tuo turno, 1 se stesso.
Ago Magnetico		5		Durante il tuo turno, controlla un nemico entro 5: 2.
Polline di Belladonna		6		Dopo l'attacco di un nemico, per quel nemico.
Frecce Piumate di Pettiroso		6		Durante il tuo attacco a distanza a bersaglio singolo, per aggiungere +1 , 1.
Polvere Esplosiva		7		Durante il tuo attacco a distanza a bersaglio singolo, aggiungi:
Goccia di Pozione di Guarigione		7		Durante il tuo turno, 3 se stesso.
Olio Lubrificante		9		Durante il tuo movimento, aggiungi +2 .
Ingranaggio di Ottone		9		Dopo aver determinato l'ordine di iniziativa, aumenta o diminuisci il tuo valore di 10.
Goccia di Pozione del Vigore		10		Durante il tuo turno, sul suo lato A una carta di livello 1 dalla tua mano o pila degli scarti.
Goccia di Pozione degli Elementi		10		Durante il tuo turno, crea .
Pizzico di Polvere della Rovina		11		Durante il tuo attacco, aggiungi , .
Biglia Fortunata		14		Durante il tuo attacco, tratta il tuo modificatore di attacco come un modificatore di attacco .
Brace Ortica		14		Dopo l'attacco di un nemico, per quel nemico.
Goccia di Elisir del Vigore		16		Durante il tuo turno, sul suo lato A una carta dalla tua mano o pila degli scarti.
Goccia di Elisir della Velocità		16		Dopo aver effettuato l'azione superiore di una carta capacità, effettua anche l'azione inferiore.
Goccia di Pozione della Forza		17		Durante il tuo turno, se stesso.
Gemma Prismatica		17		Durante il tuo attacco, per aggiungere +1 .
Gemma del Miraggio Luminoso		18		Dopo il tuo attacco, per controllare il bersaglio dell'attacco: 1.
Gemma Velo del Crepuscolo		18		Durante l'attacco di un nemico, per ottenere 1 e quel nemico.

Riconoscimenti

Ispirato da *Gloomholdin*

Design e Sviluppo

Design del Gioco

Joe Klipfel e Nikki Valens

Responsabile dello Sviluppo

Nikki Valens

Design dello Scenario 20

Misty Burgess

Illustrazioni

Illustrazioni di Copertina, Personaggi e Mostri

Mofei Wang

Illustrazioni della Mappa

Yannis Cardin

Direzione Artistica

BJ Hensley e Arch Anderson

Modelli 3d

Scultura delle Miniature

Chris Lewis

Progetto Grafico

Supervisione del Progetto Grafico

Arch Anderson

Progetto Grafico

Jason D. Kingsley

Impaginazione Guida al Gioco

Jason D. Kingsley

Testi

Testi Narrativi

Isaac Childres

Testi Tecnici

Nikki Valens, Isaac Childres, Jason D. Kingsley

Revisione

Jaym Gates

Produzione

Produzione Esecutiva e Supervisione Produzione

Price Johnson

Playtesting

Coordinamento del Playtesting

Nikki Valens

Playtester della Campagna

Amr Ammourazz, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, David Gregg, Duncan Henry, Fiona van den Heiligenberg, Hong Di-Anne, Joseph Bozarth, Kyle Kemp, Larry, Braden e Maks Marburger, Misty Burgess, Rachel Woodfint, Z Svela

Playtester Aggiuntivi

Alexander Norback, Alisandra Livingston, Andrew Brown, Ben Donovan, Brook Laing, Carl Skelton, Clay Kramer, Conrad Gregory Oakes, Corbin Neuhauser, Dan Sawade, Daniel J Burras, David Hodd, David Ross Pascoe, John Morgan, Joshua Ryan Jones, Joshua Trotta, Julian Naydichev, Julie Lauzon, Kelly Nulty, Mike Clemson, Mike Clinton, Nathan Moteberg, Nicole Koprince, Peter Koprince, Ragnar Sigurður Ragnarsson, Ryan Huntley, Samuel Muriello, Sean Lim

Crowdfunding

Supervisione Marketing e Crowdfunding

Ross Thompson

Produzione Twitch

Ruel Gaviola

BackerKit

Ringraziamenti Speciali

“Ringrazio mia moglie, Krista, che ha sostenuto incessantemente le mie bravate da game designer.”
– Joe Klipfel

Consultazione Rapida

Iniziare uno Scenario (5)

1. Selezionare uno scenario.
2. Leggere la carta dello scenario.
3. Recuperare tutti i mostri dello scenario.
4. Risolvere gli effetti dello scenario e girare la carta sul lato della mappa.
5. Collocare le carte mostro nelle rispettive plance.
6. Collocare i cubi dei mostri e la miniatura del personaggio.
7. Regolare il livello del personaggio e la difficoltà dei mostri.
8. Collocare i segnalini condizione a portata di mano.
9. Selezionare quali oggetti portare.
10. Selezionare le carte capacità migliorate.
11. Regolare tutti i valori punti ferita al massimo.
12. Applicare gli eventuali effetti dello scenario rimanenti.

Fase dello Scenario (4)

1. Effetti di Inizio del Round
2. Selezione delle Carte
3. Ordine di Iniziativa
4. Turni del Personaggio e dei Mostri
5. Fine del Round

Capacità Bersaglianti (9)

- Attacco
- Condizioni
- Cura
- Movimento Obbligato
- Controllare Mostri

Ordine di Modifica dell'Attacco (11)

1. Applicare tutti i bonus e le penalità di attacco.
2. Tirare il dado e applicare un modificatore di attacco.
3. Applicare il bonus di scudo del bersaglio.

Fine del Round (23)

1. Innescare gli eventuali effetti di fine del round.
2. Rimuovere tutti i bonus di round dall'area attiva.
3. Effettuare un riposo breve, se si desidera farlo.

Fine di uno Scenario (23)

Che lo Scenario Sia Stato Perso o Completato:

- Recuperare tutte le carte capacità e gli oggetti scartati e persi.
- Riportare il contatore punti ferita del personaggio al massimo.
- Rimuovere tutte le condizioni.

Se lo Scenario È Stato Perso:

- Rigiocare lo scenario.

Se lo Scenario È Stato Completato:

- Leggere la conclusione dello scenario.
- Lo scenario indica quale scenario giocare successivamente.

Tempistiche degli Effetti di Attacco

- +X Attacco (11) – durante la risoluzione dei danni
- Perforare (12) – durante la risoluzione dei danni
- +X Bersagli (9) – dopo che l'attacco è stato risolto
- Condizioni (13) – dopo che l'attacco è stato risolto
- Movimento Obbligato (15) – dopo che l'attacco è stato risolto
- Altri Effetti Aggiunti (12) – dopo che l'attacco è stato risolto

Livello dello Scenario

Livello dello Scenario	1	2	3	4	5
Carte Capacità Migliorate	0	1	2	3	4
Livello Personaggio	1	2	3	4	5
Oggetti 	1	1	2	2	3

- Il modificatore di difficoltà dei mostri rimane al livello "standard" per l'intera campagna, ma questa difficoltà può essere aumentata o diminuita come si preferisce per influenzare la difficoltà dei mostri.

