

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME




Il Giorno

Regolamento

Indice

LISTA DEI COMPONENTI	4		
OBIETTIVI	5		
MODALITÀ DI GIOCO	6		
<i>Campagna</i>	6		
<i>Scenario Singolo</i>	6		
CONCETTI PRINCIPALI	6		
RISORSE	6		
EQUIPAGGIAMENTO	6		
CONCETTI "ADIACENTE" E "AREA"	7		
STRUTTURE	7		
<i>Difese</i>	7		
<i>Mura</i>	7		
<i>Edifici</i>	7		
IL GIORNO	8		
PREPARAZIONE	8		
<i>Preparare Gildenberg</i>	8		
<i>Preparazione Eroi</i>	10		
<i>Ingombro</i>	11		
<i>Limitazioni dello Scenario</i>	11		
FASE DEL GIORNO	11		
FASE DI MANTENIMENTO	11		
1. <i>Avanzamento della Nebbia</i>	11		
2. <i>Scoperta dell'Ondata</i>	12		
<i>Scoperta della Corrupted Harpy</i>	13		
3. <i>Produzione durante il Giorno</i>	13		
4. <i>Avanzamento di Livello degli Eroi</i>	13		
FASE PRINCIPALE	14		
<i>Costruire/Potenziare le Strutture</i>	14		
<i>Regole di Piazzamento</i>	14		
<i>Riparare Strutture</i>	15		
<i>Prendere/Lasciare Equipaggiamento</i>	15		
<i>Comprare/Vendere Equipaggiamento</i>	15		
<i>Ispezionare le Rovine</i>	15		
<i>Eseguire l'Abilità del Veggente</i>	16		
FINE DELLA FASE DEL GIORNO	16		
1. <i>Rigenerazione</i>	16		
		2. <i>Schieramento Eroe</i>	16
		3. <i>Ricarica Catapulte</i>	16
		ALTRI SCENARI	17
		LAKEBURG - GIORNO	17
		<i>Preparare Lakeburg</i>	17
		<i>Preparazione Area Giocatore</i>	18
		<i>Scoperta dell'Ondata</i>	18
		<i>Scoperta di Cetusia</i>	
		<i>Putrescent Wyrn</i>	18
		<i>Limitazioni dello Scenario</i>	18
		GLENWALD - GIORNO	18
		<i>Preparare Glenwald</i>	18
		<i>Preparazione Area Giocatore</i>	19
		<i>Scoperta dell'Ondata</i>	19
		<i>Scoperta della Putrefied Dryad</i>	19
		<i>Limitazioni dello Scenario</i>	20
		DESCRIZIONE DELLE STRUTTURE	20
		<i>Difese</i>	20
		<i>Balista</i>	20
		<i>Catapulta</i>	20
		<i>Portale di Trasporto</i>	20
		<i>Torre di Guardia</i>	20
		<i>Mura</i>	21
		<i>Mura di Legno e Pietra</i>	21
		<i>Cancelli di Legno e Pietra</i>	21
		<i>Edifici</i>	21
		<i>Rovine</i>	22
		<i>Edifici di Produzione</i>	22
		<i>Miniere d'Oro</i>	22
		<i>Campo dei Cercatori</i>	22
		<i>Casa</i>	22
		<i>Edifici da Equipaggiamento</i>	22
		<i>Negozi</i>	22
		<i>Forgiatore di Armature, Fabbro,</i>	
		<i>Costruttore di Archi e Negozi di Magia</i>	23
		<i>Veggente</i>	23



È successo.

Le Scuole di Magia del mondo conosciuto, guidate da una folle competizione per il potere - hanno finalmente premuto il grande pulsante rosso.

Non ricordiamo chi abbia fatto cosa esattamente, ma gli effetti si sono sentiti ovunque, all'istante.

Il 95% degli esseri viventi è stato completamente annientato in una meravigliosa esplosione viola di pura magia.

Le città si sgretolarono, disseminate di cadaveri grondanti di sangue.

Anche l'aria cambiò. Si saturò di una nebbia più o meno consistente, l'unica cosa rimasta dalle serie di esplosioni provocate dalla follia dei maghi.

Naturalmente, questa nebbia, anche se mostrava colori belli e vividi, causava la morte. E a volte anche peggio.

Si dice che i curiosi e gli stolti che vivevano in zone infestate dalla nebbia ne uscissero trasformati in delle mostruosità assetate di sangue.

Una volta passata la confusione, venne il momento dell'azione.

La maggior parte degli esseri sopravvissuti soccombette ad un'accogliente follia, incolpandosi e uccidendosi a vicenda. Altri decisero di combattere fino alla fine.

Si radunarono spontaneamente in luoghi in cui la nebbia era meno fitta e cercarono di mantenere in piedi alcune città.

I sopravvissuti compresero abbastanza rapidamente il ciclo infernale che era ormai la loro routine quotidiana.

I giorni erano tranquilli e sereni.

Potevano prendersi il tempo per organizzarsi, curare le ferite e perlustrare l'ambiente circostante in cerca di qualcosa di utile.

Ma le notti...

La nebbia si infittisce e, dalle sue viscere, scatena orde di mostri mutati, desiderosi di sangue e magia.

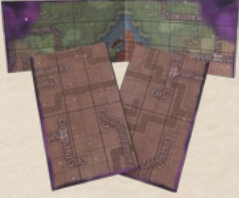
Ora devono respingerli, fino all'alba.

Resistere, ad ogni costo.

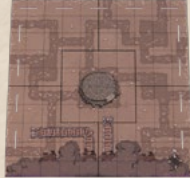
E soprattutto, impedirgli di distruggere le nostre mura, ultimi resti del loro glorioso passato. E proteggete quei maledetti maghi.

Dicono di avere un piano.

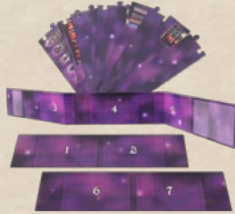
Componenti



3 PLANCE TERRENO
(FRONTE-RETRO)



1 PLANCIA CITTÀ



8 PLANCE CORNICE NEBBIA
COMPONIBILI, 3 PLANCE NEBBIA

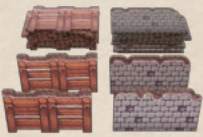


1 PLANCIA NEGOZIO



14 PEDINE EDIFICIO

1 Forgiatore di Armature, 1 Fabbro,
1 Costruttore di Archi, 1 Negozio di Magia, 1
Negozio, 4 Case, 2 Miniere d'Oro, 2 Campi dei
Cercatori, 1 Veggente



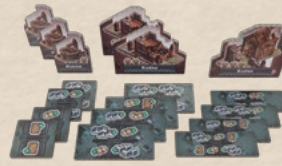
22 PEDINE SEZIONI DI MURA
11 Mura di Legno,
11 Mura di Pietra



4 PEDINE CANCELLO
2 Cancelli di Legno,
2 Cancelli di Pietra



1 PEDINA FARO
4 Pedine Mago,
1 Pedina Cerchio Magico



12 BASI ROVINE
6 PEDINE EDIFICI IN ROVINA



12 DIFESE
4 Baliste, 2 Catapulte,
4 Portali di Trasporto, 2 Torri di Guardia



2 TESSERE RIGHELLO
LINEA DI TIRO



9 OSTACOLI BASSI



4 PEDINE ALBERO



30 SEGNALINI FIAMMA
18 Fiamme Singole,
12 Fiamme Doppie



20 SEGNALINI
MONETA D'ORO



18 SEGNALINI MOVIMENTO



4 SEGNALINI LANCIO



8 SEGNALINI POZIONE



20 SEGNALINI* MATERIALI
**Segnalini in legno nella versione KS,
segnalini in cartone nella versione retail*



16 SEGNALINI* AZIONE
**Segnalini in legno nella versione KS,
segnalini in cartone nella versione retail*



4 MINIATURE EROE



65 STATUINE* MOSTRO

17 Clawers, 10 Runners, 10 Archers,
10 Armored, 7 Winged, 7 Boomers,
3 Bulky, 1 Accursed
**Miniature nella versione KS,
pedine in cartone nella versione retail*



3 BASI COLORATE PER LE
MINIATURE DEI BULKY*
**Presenti solo nella versione KS*



4 CARTE PERSONAGGIO
(FRONTE-RETRO)



42 CARTE VANTAGGIO
(6 MAZZI DA 7 CARTE)



6 CARTE CARATTERISTICA
(FRONTE-RETRO)



30 CARTE ARMATURE E SCUDI
*+ 3 carte Armatura e Scudo epiche
nell'edizione KS*



9 CARTE PERGAMENA



5 CARTE DIREZIONE
ONDATA



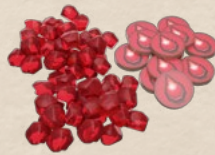
54 CARTE ARMI
*+ 3 carte Arma epica nell'edizione KS
+ 3 carte Arma vuote nell'edizione KS*



15 CARTE SCHEMA ONDATA



31 CRISTALLI* MANA BLU
**Gemme in acrilico nella versione KS, segnalini in cartone nella versione retail*



40 CRISTALLI* FERITA ROSSI
**Gemme in acrilico nella versione KS, segnalini in cartone nella versione retail*



1 MONETA FATO



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



2 DADI COLORATI (BLU E ARANCIONE)



4 SEGNALINI MEMO RILANCIO



1 STATUINA* CORRUPTED HARPY
**Miniatura nella versione KS, pedina in cartone nella versione retail*



3 STATUINE* ALERION
**Miniatura nella versione KS, pedina in cartone nella versione retail*



1 CARTA CORRUPTED HARPY



1 CARTA ALERION



1 STATUINA* TESTA DI CETUSIA
1 STATUINA* CODA DI CETUSIA
**Miniatura nella versione KS, pedina in cartone nella versione retail*



4 CARTE SCHEMA ONDATA DI CETUSIA



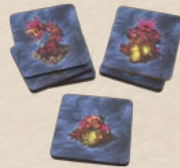
1 CARTA TESTA DI CETUSIA (FRONTE-RETRO)



1 CARTA CODA DI CETUSIA (FRONTE-RETRO)



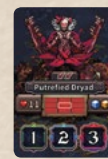
1 STATUINA* PUTREFIED DRYAD
**Miniatura nella versione KS, pedina in cartone nella versione retail*



3 TESSERE HATCHERY
3 TESSERE SEED MORTAR



5 PEDINE MONOLITO



1 CARTA PUTREFIED DRYAD



4 SCHEDE RIEPILOGO



1 TACCUINO PROGRESSO



4 SCRIGNI* EROE
**Scatole in cartone nella versione KS, buste in plastica personalizzate nella versione retail*



1 SCRIGNO* SCORTA CONDIVISA
**Scatole in cartone nella versione KS, buste in plastica personalizzate nella versione retail*



6 CARTE MISSIONE URBANA



1 MANUALE "IL GIORNO"
1 MANUALE "LA NOTTE"

Obiettivi

The Last Spell è un gioco cooperativo ambientato in un oscuro mondo fantasy governato da due Divinità, Freude e Schaden, all'interno del quale i giocatori impersonano gli Eroi che si trovano a difendere tre città da orde nemiche.

Il gioco è diviso in cicli di Giorno e Notte.

Durante il Giorno i giocatori si concentrano nel potenziare l'economia, le difese e gli Eroi, mentre di Notte difendono la città dai nemici in maniera diretta. Questo manuale copre solo la Fase del Giorno del gioco.

Modalità di Gioco

Il gioco presenta tre scenari che possono essere giocati **separatamente** o come **un'unica campagna**.

Ogni scenario consiste in tre cicli di Giorno e Notte, in cui ogni scenario presenta plance terreno uniche e regole speciali.

Il gioco offre una Modalità di Salvataggio che consigliamo di usare alla fine della seconda e della terza Notte. Alla fine della seconda Notte i giocatori dovranno aver risolto almeno uno degli obiettivi delle Divinità Gemelle Freude e Schaden (Missioni Urbane), mentre durante la terza Notte dovranno sconfiggere il boss dello scenario.

I tre scenari si susseguono in questo ordine: **Gildenberg** è il primo, **Lakeburg** è il secondo e **Glenwald** a concludere.

◆ Campagna ◆

Giocando questa modalità i giocatori iniziano con il primo scenario e, una volta completato, passano a quello successivo.

I progressi raggiunti con gli eroi vengono mantenuti alla fine della sessione di gioco tramite il Taccuino Progresso e gli Scigni. Il gioco può essere fermato e ripreso in un secondo momento con gli Eroi, gli Equipaggiamenti e le Risorse nei loro rispettivi Scigni (vedere *Salvare la Partita*, pag. 16, nel manuale della Notte).

◆ Scenario Singolo ◆

Giocando questa modalità i giocatori possono scegliere di giocare qualsiasi scenario senza il bisogno di giocare quelli precedenti. Se i giocatori decidono di giocare questa modalità, le carte Caratteristica indicheranno loro gli Equipaggiamenti iniziali degli Eroi (vedere *Caratteristiche Iniziali*, pag. 10).


Importante: Se questa è la vostra prima partita vi suggeriamo di giocare prima la modalità Campagna!

Concetti Principali


Risorse

Durante la Fase del Giorno, verranno utilizzati tre tipi di Risorse.


Oro

Le Monete d'Oro  (segnalini di cartoncino) sono usate per acquistare Armi, Armature, Pergamene, Pozioni e per costruire o potenziare Edifici e alcune Difese.


Materiali

I Materiali  (cubetti di legno) vengono usati per costruire le Mura e la gran parte delle Difese.

Lavoratori




I Lavoratori  sono elementi virtuali usati per ispezionare le Rovine al fine di ottenere Oro e Materiali.

Equipaggiamento

L'Equipaggiamento  è l'insieme di oggetti che gli Eroi possono avere ed usare durante la Fase della Notte:

	Armi da Mischia, a Distanza e Magiche
	Armature e Scudi
	Pozioni
	Pergamene



Nota: L'icona  si può trovare accanto alle icone Oro, Materiale o Equipaggiamento. Quando questo accade, si ottiene l'oggetto corrispondente e questi dovrebbe essere aggiunto alla Scorta Condivisa , nella Plancia Negozio. D'altra parte, se sull'oggetto non appare nessuna icona  la Risorsa/Equipaggiamento indicato rappresenta un costo.

Concetti di "Adiacente" e "Area"

In vari punti del manuale i giocatori troveranno due parole chiave usate di frequente: "Adiacente" e "Area". "Adiacente" si riferisce ad un oggetto posizionato accanto ad un altro, sia verticalmente che orizzontalmente. Se due oggetti si toccano solo su un punto, non vengono considerati adiacenti. Ogni oggetto sul tabellone di gioco ha la sua Area. L'area di qualsiasi oggetto è composta dall'"anello" di spazi che circonda quello occupato.



Strutture

◆ Difese ◆

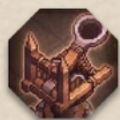
Le difese sono Strutture aggiuntive che aiutano gli Eroi ad allontanare le orde nemiche. Le Difese includono:



Torre di Guardia



Balista



Catapulta



Portale di Trasporto

◆ Mura ◆

Le Mura costituiscono alcune delle Strutture protettive della Città le quali aiutano a rallentare le orde nemiche. Le Mura includono:



Mura di Legno e Pietra

Cancelli di Legno e Pietra

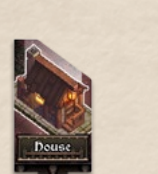
◆ Edifici ◆

Ci sono 4 tipi di Edificio:

- **Rovine:** possono essere ispezionate per ottenere Risorse o Equipaggiamenti e possono avere diverse dimensioni: Rovine con base singola, con base doppia e con base tripla.



- **Edifici di Produzione:** Miniera d'Oro, Campo dei Cercatori, Casa. Gli Edifici di Produzione garantiscono Risorse, fondamentali per l'economia della Città.



- **Edifici da Equipaggiamento:** Negozio, Negozio di Magia, Forgiatore di Armature, Fabbro, Costruttore di Archi. Gli Edifici Equipaggiamento forniscono accesso ad Equipaggiamenti più avanzati.



- Il **Veggente** è un Edificio speciale. Il Veggente è in grado di manipolare la nebbia viola e le ondate di Mostri.





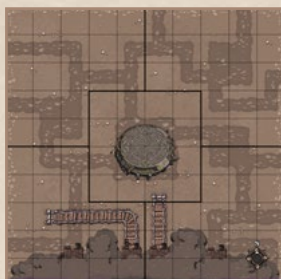
Il Giorno

Preparazione

Gildenberg è il primo scenario da giocare. Troverete le regole della preparazione per gli altri scenari (Lakeburg e Glenwald) alla fine del capitolo "Il Giorno" (vedere *Preparazione Lakeburg*, pag. 16 e *Preparazione Glenwald*, pag. 18).

◆ Preparare Gildenberg ◆

1. Posizionate la plancia Città al centro del tavolo, con il lato A a faccia in su.

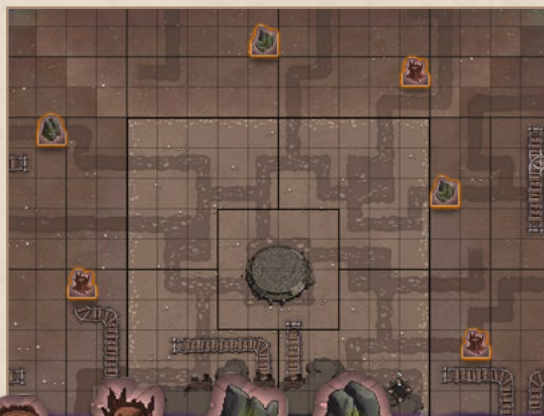


2. Prendete tutte e tre le plance Terreno e posizionatele con il lato A a faccia in su per formare **Gildenberg** e i suoi dintorni (qualsiasi spazio fuori dal tabellone quadrato




centrale), come indicato nell'immagine. Fissate la mappa assemblando le 8 plance cornice Nebbia componibili attorno ad essa.

3. Posizionate gli Ostacoli Bassi sulla mappa come indicato sulle plance Terreno.







Ostacoli Bassi

4. Posizionate la plancia Negozio accanto al tabellone di gioco. La Scorta Condivisa  è posizionata sulla parte destra della plancia Negozio; dopodiché posizionate le tre plance Nebbia sopra alle plance cornice Nebbia come mostrato in figura.



Plancia Negozio

5. Formate i mazzi Armature e Scudi , Armi da Mischia , Armi a Distanza , e Armi Magiche  di Livello I, potete riconoscerli grazie all'icona circolare verde sul retro della carta. Posizionate questi mazzi a faccia in su negli spazi corrispondenti della plancia Negozio, come indicato nell'immagine dello step 7. In aggiunta, le carte con l'icona circolare blu sono di Livello II, mentre quelle con le icone circolari rosse sono di Livello III.

6. Posizionate i segnalini Pozione sulla plancia Negozio, come indicato nell'immagine nello step 7.

7. Posizionate il mazzo di carte Pergamena a faccia in su sulla plancia Negozio.



8. Assemblate il Cerchio Magico con le 4 pedine Mago e posizionatele negli intagli appropriati, proprio al centro della Città.



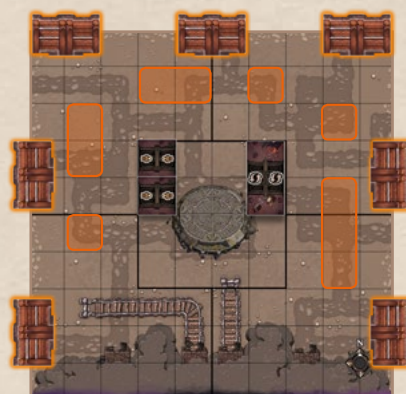
9. Posizionate 2 Case e 1 Negozio sulla plancia Città come indicato nell'immagine.



10. Scegliete casualmente 3 basi Rovina singole, 2 basi Rovina doppia e 1 base Rovina tripla. Assemblate le pedine appropriate alle basi Rovina scelte, poi posizionatele sulla plancia Città come mostrato nell'immagine.

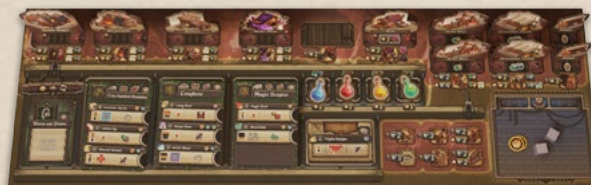


11. Inserite 7 Mura di Legno negli intagli appropriati della Città, come indicato nell'immagine.



12. Posizionate 2 Oro e 2 Materiali nella Scorta Condivisa.

13. Posizionate gli Edifici rimanenti sulla plancia Negozio, come indicato nell'immagine.



14. Riempite l'Area Panico del tabellone di gioco con i segnalini Fiamma (due segnalini per spazio).



15. Prendete la Moneta Fato e tutti i dadi Difesa e posizionatele accanto al tabellone di gioco.

16. Mischiate le carte Missione Urbana di Schaden e Freude creando due pile separate. Da ogni pila selezionate casualmente una carta. Posizionate queste due carte nei loro rispettivi spazi, vicino alla plancia Negozio. Le carte rimanenti possono essere rimesse nella scatola.



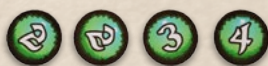
◆ Preparazione Eroi ◆

Ogni giocatore sceglie e prende una Carta Eroe insieme alla sua statua corrispondente, posizionando la carta con il Livello I a faccia in su. Le carte Eroe sono fronte/retro, mostrando il Livello I sul fronte e il Livello II potenziato sul retro. Quando il tuo Eroe avanza di livello gira semplicemente la carta sul lato del Livello II.

Queste carte mostrano le principali caratteristiche, inclusi i **punti Movimento** (MP), **punti Ferita** (♥), e i **cristalli di Mana** (MC).

Cristalli Mana e Segnalini Movimento

I giocatori prendono un numero di Cristalli Mana pari a quello indicato sulla propria carta Eroe. Allo stesso modo, i giocatori prendono i segnalini Movimento indicati nella loro carta Eroe e li posizionano lì vicino, assicurandosi che il lato col numero sia a faccia in su.



Segnalini Azione

Ogni giocatore prende un numero di segnalini Azione in base al numero di giocatori.

Numero di Giocatori	Numero di Segnalini Azione
2	7
3	4
4	3

Abilità Innate degli Eroi

La parte inferiore della carta Eroe mostra tre icone che rappresentano le azioni disponibili per gli Eroi:



Pugno (per gli attacchi di Mischia contro i mostri),



Salto Ostacolo (per saltare oltre gli Ostacoli Bassi e le Mura),



Rinforzo Armatura (per proteggersi da 1 danno subito dall'Eroe).

Il costo di queste abilità viene spiegato nel manuale "La Notte" (vedere Fase Eroe, pag. 15, nel manuale della Notte). Ogni Eroe ha poi le proprie Caratteristiche ed Equipaggiamenti. Seguite gli step della preparazione sottostanti.

Caratteristica Iniziale

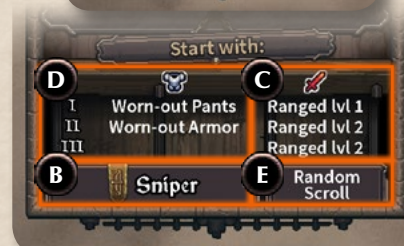
Mischiate tutte le carte Caratteristica (fronte-retro) e distribuitene casualmente una ad ogni giocatore. Ogni giocatore poi sceglie il lato con il quale giocare.

Le **carte Caratteristica** conferiscono un'abilità positiva e un limite, entrambi indicati nella sezione superiore della carta (A). A seconda dello scenario giocato le carte Caratteristica indicano anche:

- Un **Vantaggio iniziale** (B) che i giocatori acquisiscono;
- Una **Pergamena** o una **Pozione** (E);

Inoltre, in base allo scenario di partenza, ogni giocatore sceglie:

- Un'Arma (C) scelta secondo il livello e il tipo appropriati;
- **Armature** (D), una o nessuna, come indicato sulla carta.



Nota: Se state giocando la Modalità Scenario Singolo gli Eroi iniziano con un numero variabile di Vantaggi aggiuntivi, come indicato nella preparazione dello scenario (vedere Preparazione Area Giocatore, pag. 18 per Lakeburg, e pag. 19 per Glenwald).

Le **Carte Vantaggio** rappresentano bonus permanenti, descrivendo come e quando dovrebbero essere applicati. Sono divise in categorie e divise in quattro livelli, rispettivamente. Ogni Eroe ottiene il Vantaggio di Livello I indicato sulla carta Caratteristica.

Nota: tutte le abilità acquisite tramite Vantaggi e Caratteristiche sovrascrivono le regole standard, inclusa l'aggiunta o la rimozione di limitazioni.

Armí e Armature Iniziali

Ogni giocatore può ricevere una carta Armatura, una carta Arma e altre carte Equipaggiamento, in base a ciò che è indicato sulla carta Caratteristica.

I giocatori prendono queste carte dai rispettivi mazzi e le posizionano a faccia in su accanto alla propria carta Eroe.

Quando le Caratteristiche Iniziali sono state assegnate, mescolate i mazzi Armature e Scudi, Armi da Mischia, Armi a Distanza e Armi Magiche di livello I (tutti i mazzi verdi) e posizionatele a faccia in su sulla plancia Negozio.

SCAMBIO

Dopo che tutti gli Eroi hanno ricevuto le loro Armi e Armature iniziali i giocatori possono scambiarle.

Il numero di oggetti che un Eroe può avere con sé è limitato e definito dalla regola dell'Ingombro (a meno che non venga indicato diversamente). Ogni oggetto non voluto può essere messo nella Scorta Condivisa.

Ingombro

Gli eroi possono portare:

Un massimo di un'Armatura Inferiore, un'Armatura Superiore e uno Scudo.

Un massimo di una Pergamena.

Un massimo di una Pozione.

Un massimo di due armi, con la seguente limitazione:

- Un massimo di due Armi a una mano (👉).
- Un massimo di un'Arma a due mani (👊).

◆ Limitazioni dello Scenario ◆

Giocando lo scenario di Gildenberg i giocatori possono costruire qualsiasi struttura, ma possono potenziare solo le Mura.

Alla fine della preparazione i giocatori dovrebbero avere una configurazione simile a quella sottostante:



Chi ha lanciato un incantesimo per ultimo diventa il primo giocatore e prende il segnalino Primo Giocatore.

Il turno di gioco prosegue poi in senso orario.

fase del Giorno

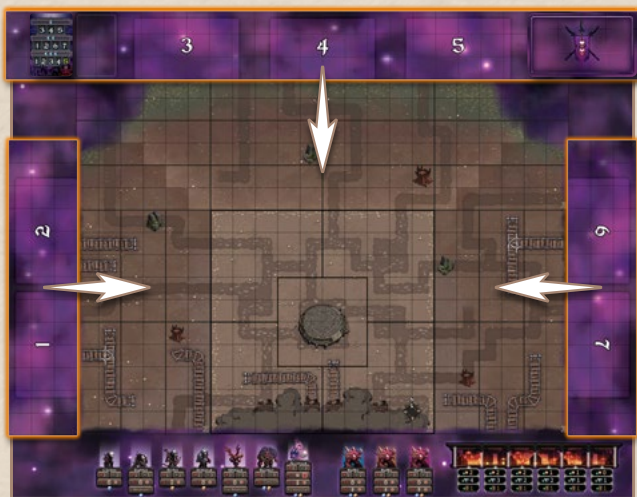
fase di Mantenimento

All'inizio della Fase del Giorno i giocatori effettuano le seguenti azioni in questo preciso ordine:

1. **Avanzamento della Nebbia;**
2. **Scoperta dell'Ondata;**
3. **Produzione durante il Giorno** (saltarla nel Giorno I);
4. **Avanzamento di Livello degli Eroi** (saltarla nel Giorno I).

◆ 1. Avanzamento della Nebbia ◆

Spostate ogni tessera Nebbia di uno spazio in avanti, partendo dalla posizione attuale.



Mazzo
Direzione
Ondata



Poi, a prescindere dal fatto che abbiate effettuato o meno la sottofase "Scoperta del Boss", prendete il mazzo Schema Ondata e piazzate **due carte Schema Ondata** su ogni spazio delle tessere Nebbia indicato sulla carta Direzione Ondata rivelata.

Esempio: in questo esempio, la carta Direzione Ondata rivelata presenta le seguenti informazioni:



Durante la prima Fase del Giorno i giocatori seguono le indicazioni del Ciclo Giorno/Notte più in alto nella carta Direzione Ondata, piazzando 2 carte Schema Ondata a faccia in giù negli spazi delle tessere Nebbia 3, 4 e 5.

◆ 2. Scoperta dell'Ondata ◆

Mescolate le carte Direzione Ondata per formare un mazzo. Prendete poi le carte Schema Ondata da 1 a 10 (rimuovendo le carte da 1b a 5b), mescolatele per formare un mazzo e riponete quelle rimanenti nella scatola.

Alla fine di questo processo dovrete avere un mazzo Schema Ondata di 10 carte che verranno usate per lo scenario.

Nota: per avere maggiore variabilità nelle partite successive alla prima, possono essere utilizzate le carte da 1b a 5b, le quali andranno sostituite alle carte base da 1 a 5.

Posizionate poi entrambi i mazzi nei loro rispettivi spazi sulla tessera Nebbia più in alto, assicurandovi che il mazzo Direzione Ondata sia a faccia in su.



Pescate la prima carta Direzione Ondata e posizionalatela nel suo spazio apposito. Le carte Direzione Ondata determinano da dove usciranno i mostri durante la Fase della Notte.



Nota: quando il Veggente ottiene l'abilità Indovina Chi, girate tutte le carte Schema Ondata a faccia in su (vedere Edificio del Veggente, pag. 23).

Scoperta del Boss

La *Scoperta del Boss* è una sottofase della fase di Scoperta dell'Ondata e deve essere eseguita solo durante il terzo Ciclo Giorno/Notte dello scenario. Ogni scenario presenta il suo Boss specifico, con regole uniche.

Fate riferimento alla sezione specifica "*Scoperta del Boss*", presente nelle istruzioni della preparazione per ogni scenario.

- Scenario I:
Gildenberg - Scoperta della Corrupted Harpy;
- Scenario II:
Lakeburg - Scoperta di Cetusia, the Putrescent Wyrm (pag. 18);
- Scenario III:
Glenwald - Scoperta della Putrefied Dryad (pag. 19).

Se state giocando il terzo Ciclo Giorno/Notte di Gildenberg procedete con la Scoperta della Corrupted Harpy come segue, altrimenti saltate questa sezione.

Scoperta della Corrupted Harpy



La **Corrupted Harpy** è il Boss del primo scenario, Gildenberg. La Corrupted Harpy porta con sé tre piccole Arpie (**Alerion**) le quali sono presenti su alcune delle carte Schema Ondata. Prestategli attenzione, in quanto questo significa che faranno parte della prossima Ondata.



Lanciate la moneta Fato per determinare dove posizionare la Harpy durante la prossima Notte, **se sul lato sinistro o destro della rupe dietro la Città**. Tenete inoltre a mente che **l'Harpy è sempre rivolta verso la Città**.



◆ 3. Produzione durante il Giorno ◆

Questa azione permette ai giocatori di ottenere Risorse dagli Edifici di Produzione che si trovano attualmente nella Città.

Produzione degli Edifici

I giocatori passano in rassegna gli Edifici di Produzione attualmente presenti in Città e raccolgono Risorse a

seconda di ciò che è indicato sulla base delle pedine.

Le risorse ottenute vengono poi piazzate nella Scorta Condivisa.

Nota: i giocatori prendono le Risorse ottenute dalla scatola.

Esempio: in questo esempio, la Produzione degli Edifici è: 2 Materiali (da un Campo di Cercatori), 4 Oro (da una Miniera d'Oro base e da una potenziata) e 4 Lavoratori (da 4 Case).



Poi, nella plancia Negozio, spostate la prima carta di ogni mazzo sul fondo.

◆ 4. Avanzamento di livello degli Eroi ◆

Se è la prima Fase del Giorno del primo scenario (Gildenberg), saltate questa parte.

Se è la prima Fase del Giorno del secondo scenario (Lakeburg), ogni giocatore gira la propria carta Eroe sul lato con il Livello II, potenziando i relativi Cristalli Mana e i segnalini Movimento.

In ogni altro caso, eseguite l'azione Ottenere un Vantaggio.

Ottenere un Vantaggio

I giocatori possono scegliere le carte Vantaggio di un determinato livello solo se possiedono già almeno due Vantaggi del livello precedente.

Gli eroi non possono avere più di un Vantaggio di livello IV.



Nota: alla fine della modalità Campagna ogni Eroe avrà un totale di 8 carte Vantaggio.

fase Principale

Durante la fase Principale i giocatori effettuano turni scegliendo di eseguire una tra le seguenti azioni:

- **Costruire/Potenziare Strutture**
- **Riparare Strutture**
- **Prendere/Lasciare Equipaggiamento**
- **Comprare/Vendere Equipaggiamento**
- **Ispezionare le Rovine**
- **Eseguire l'Abilità del Veggente**

I giocatori continuano ad effettuare turni fino a che non possono eseguire altre azioni o fino a che decidono di non eseguirne più. A quel punto, la fase Principale si conclude.

◆ Costruire/Potenziare Strutture ◆

I giocatori possono costruire o potenziare una Struttura spendendo Oro o Materiali dalla Scorta Condivisa. Ogni volta che una Struttura viene costruita o potenziata i giocatori ottengono una ricompensa immediata in base alla Struttura stessa. *Per maggiori dettagli riguardo a queste ricompense fai riferimento alla sezione Descrizione Struttura a pag. 20 o utilizza il riferimento sulla plancia Negozio.*

Il piazzamento della Struttura deve seguire le **Regole di Posizionamento**.

Regole di Posizionamento

Nota: l'Area della Struttura consiste degli spazi che circondano la struttura (vedere Concetti di "Adiacente" e "Area", pag. 7).

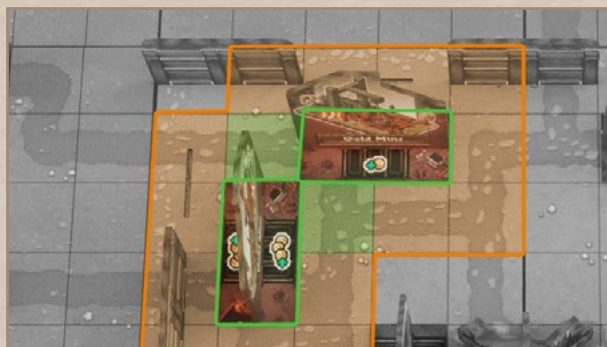
1. Le Strutture non possono essere posizionate nei Terreni circostanti la Città.

2. Gli Edifici possono essere posizionate nell'Area delle Mura e delle Difese e viceversa. Inoltre, gli Edifici possono essere piazzati nell'area del Cerchio Magico.

Nell'immagine: le Case e il Negozio sono stati costruiti nell'area del Cerchio Magico (area blu).



3. Gli Edifici di Produzione, se dello stesso tipo, possono essere posizionate nelle rispettive aree.



Nell'immagine: due Miniere d'Oro sono state costruite l'una nell'area dell'altra (area arancione).

4. Gli Edifici non di Produzione non possono essere piazzati nell'area di nessun altro Edificio.



Nell'immagine: Il costruttore di Archi non può essere posizionato nell'area delle Case (area arancione).

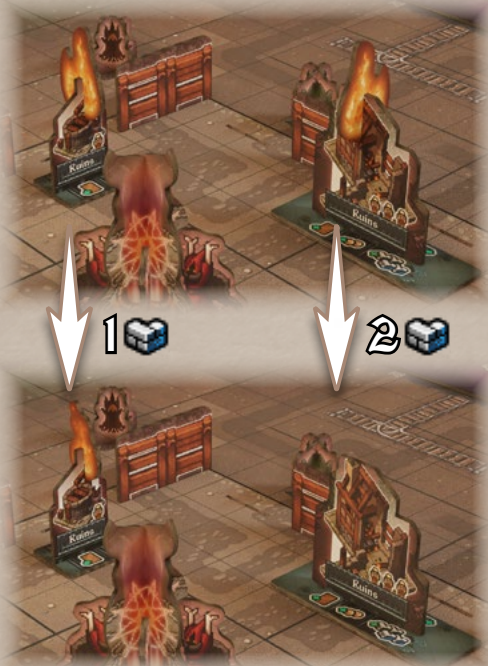
5. Le Mura possono essere posizionate solo all'interno del perimetro interno della Città, negli appositi spazi.



◆ Riparare le Strutture ◆

I giocatori possono riparare Strutture spendendo materiali. In questo modo rimuovono i segnalini Fiamma.

Esempio: I giocatori spendono 2 materiali per rimuovere 1 Fiamma doppia e spendono un materiale aggiuntivo per rimpiazzare un segnalino Fiamma doppia con uno singolo.



◆ Prendere/Lasciare Equipaggiamento ◆

I giocatori possono lasciare qualsiasi oggetto del proprio Equipaggiamento nella Scorta Condivisa o decidere di prenderne uno (sempre seguendo i limiti dell'Ingombro, vedere pag. 11)

◆ Comprare/Vendere Equipaggiamento ◆

I giocatori possono comprare oggetti di Equipaggiamento dalla plancia Negozio. Le Armi da Mischia, a Distanza e Magiche, insieme alle Armature e agli Scudi, possono essere scelti tra le carte scoperte sulla plancia Negozio. Le Pozioni e le Pergamene possono essere scelti cercandoli all'interno della plancia Negozio. I giocatori spendono l'Oro richiesto prendendolo dalla Scorta Condivisa. Inoltre, i giocatori possono vendere qualsiasi numero di oggetti di Equipaggiamento che si trovano attualmente nella Scorta Condivisa. Il prezzo di vendita verrà determinato dalla somma

dei loro costi iniziali, diviso due e arrotondato per difetto. L'Oro ottenuto andrà poi a finire nella Scorta Condivisa.

◆ Ispezionare le Rovine ◆

I giocatori possono scegliere di ispezionare qualsiasi numero di Rovine, a patto che il numero di Lavoratori attualmente disponibili nella Città sia maggiore o uguale alla somma degli spazi occupati dalle Rovine scelte. Un Lavoratore può ispezionare una Rovina con base singola.

I giocatori hanno bisogno di almeno due Lavoratori per ispezionare una Rovina con base doppia e tre Lavoratori per ispezionare una Rovina con base tripla. Non è possibile ispezionare parzialmente una Rovina. Dopo che una Rovina è stata ispezionata i giocatori la rimuovono dalla Città e ottengono le Risorse raffigurate sulla base. Le Risorse ottenute poi andranno nella Scorta Condivisa. Fino alla Fase della Notte successiva i giocatori continuano a tenere le Rovine rimosse accanto al tabellone di gioco per tenerne traccia.

Esempio: ci sono tre Case in Città, le quali forniscono tre Lavoratori. I giocatori hanno tre opzioni:

- Decidere di ispezionare 1x Rovina con base doppia E 1x Rovina con base singola, oppure
- Decidere di ispezionare 1x Rovina con base tripla, oppure
- Decidere di ispezionare 3x Rovine con base singola.



Nel primo esempio le Rovine forniscono 1 Equipaggiamento e 2 Oro.



Nel secondo esempio la Rovina fornisce 4 Oro e 4 Materiali.



Nel terzo esempio le Rovine forniscono 1 Equipaggiamento, 2 Oro, e 1 Oro e 2 Materiali.

◆ Eseguire l'Abilità del Veggente ◆

I giocatori possono scegliere l'Abilità del Veggente e spendere la Risorsa richiesta per attivarla.

L'Abilità del Veggente può essere eseguita solo se si verificano le condizioni per attivarla.

Per maggiori dettagli consultate la sezione "Veggente", pag. 23.

fine della fase del Giorno

Per completare la Fase del Giorno i giocatori eseguono gli step sottostanti:

1. **Rigenerazione;**
2. **Schieramento Eroe;**
3. **Ricarica Catapulte.**

◆ 1. Rigenerazione ◆

I giocatori ripristinano tutti i loro Cristalli Mana (MC) e rimuovono un Cristallo Ferita (WC), se ce ne sono, dalla loro carta Eroe. I giocatori ripristinano inoltre qualsiasi Armatura, Scudo e Pozioni (girandole a faccia in su, sul lato pieno).

◆ 2. Schieramento Eroe ◆

I giocatori schierano la statua del proprio Eroe su uno spazio libero della Città (incluse le Torri di Guardia e i Portali di Trasporto), o nei Dintorni. Nessun Punto Movimento viene richiesto per schierare un Eroe.

◆ 3. Ricarica Catapulte ◆

Ricaricate le Catapulte fino al loro massimo di 2 lanci.

Alla fine del Giorno,
arriva la Notte.

Altri Scenari

Per giocare il secondo scenario (Lakeburg) e il terzo (Glenwald), seguite le regole sottostanti.

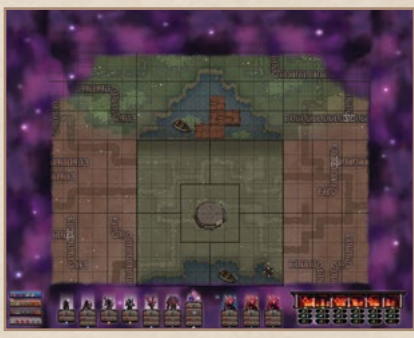
Lakeburg - Giorno

◆ Preparare Lakeburg ◆

Seguite la preparazione generale di Gildenberg (pag. 8) con le seguenti eccezioni:

1. Posizionate la plancia Città al centro del tavolo, con il lato B a faccia in su.

2. Prendete la plancia Terreno superiore e posizionatele con il lato B a faccia in su. Prendete poi le plance Terreno laterali e posizionatele ai lati della città con il lato A a faccia in su. Dopodichè fissate la mappa assemblando le 8 plance cornice Nebbia attorno ad essa.



3. Posizionate gli Ostacoli Bassi sulla mappa come indicato sulle plance Terreno.

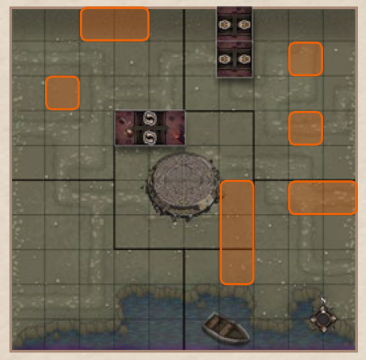


Ostacoli Bassi

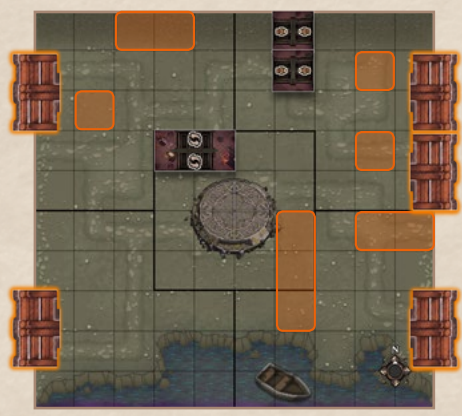
9. Posizionate 2 Case e 1 Negozio sulla plancia Città come indicato nell'immagine.



10. Scegliete casualmente 3 basi Rovina singole, 2 basi Rovina doppia e 1 base Rovina tripla. Assemblate le pedine appropriate alle basi Rovina scelte, poi posizionatele sulla plancia Città come mostrato nell'immagine.



11. Inserite 5 Mura di Legno negli intagli appropriati della Città, come indicato nell'immagine.



12. Se state giocando la **modalità Campagna** e state preparando lo scenario di Lakeburg dopo aver

completato lo scenario di Gildenberg, riprendete tutte le Risorse e gli Equipaggiamenti raccolti nello Scugno Scorta Condivisa (per maggiori dettagli fate riferimento alla sezione Rete d'Ombra, nel manuale della Notte, pag. 17). In alternativa, se state **iniziando una nuova partita da Lakeburg**, inserite 4 Oro e 4 Materiali nella Scorta Condivisa.

◆ Preparazione Area del Giocatore ◆

Se state giocando la **modalità Campagna** e state preparando lo scenario di Lakeburg dopo aver completato lo scenario di Gildenberg, tutti i giocatori mantengono i propri Eroi e solo 1 oggetto di Equipaggiamento. Rimescolate gli altri oggetti di Equipaggiamento nei mazzi appropriati. In alternativa, se state **iniziando una nuova partita da Lakeburg**, i giocatori ottengono 3 Vantaggi, incluso il Vantaggio della Caratteristica Iniziale. Per una preparazione rapida prendete i seguenti Vantaggi: 2x Livello 1 e 1x Livello 2. Altrimenti seguite le regole "Ottenere un Vantaggio", pag. 13. I giocatori poi ottengono oggetti di Equipaggiamento in base alle loro carte Caratteristiche come al solito.

Nota: dopo la Fase di Mantenimento del giorno successivo il tuo Eroe avanzerà di livello.

◆ Scoperta dell'Ondata ◆

Seguite le regole Scoperta dell' Ondata (pag. 12).

Scoperta del Boss

Se state giocando il terzo Ciclo Giorno/Notte di Lakeburg procedete con la *Scoperta di Cetusia*, altrimenti saltatela.

Scoperta di Cetusia, the Putrescent Wurm

Cetusia è il Boss del secondo scenario, Lakeburg. I giocatori mescolano le carte Schema Ondata di Cetusia e le posizionano accanto al tabellone di gioco.

Importante: Non piazzate nessuna delle carte Schema Ondata di Cetusia su nessuno spazio della Nebbia.

Cetusia



◆ Limitazioni dello Scenario ◆

Giocando lo scenario di Lakeburg i giocatori possono costruire qualsiasi Struttura, potenziare qualsiasi Edificio di Produzione e Muro.

I giocatori non possono costruire Mura sul confine più a nord della Città.



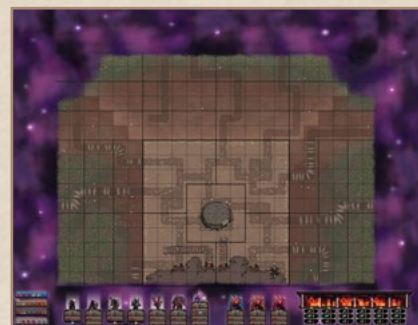
Glenwald - Giorno

◆ Preparare Glenwald ◆

Seguite la preparazione generale di Gildenberg (pag. 8) con le seguenti eccezioni:

1. Posizionate la plancia Città al centro del tavolo, con il lato A a faccia in su.
2. Prendete la plancia Terreno superiore e posizionatele con il lato A a faccia in su. Prendete poi le plance Terreno laterali e posizionatele ai lati della città con il lato B a faccia in su.

Dopodiché fissate la mappa assemblando le 8 plance cornice Nebbia attorno ad essa.



3. Posizionate gli Ostacoli Bassi e gli Alberi sulla mappa come indicato sulle plance Terreno.



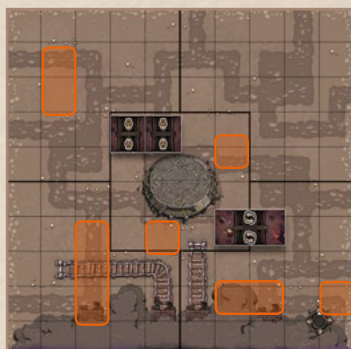
Ostacoli Bassi

Pedine Albero

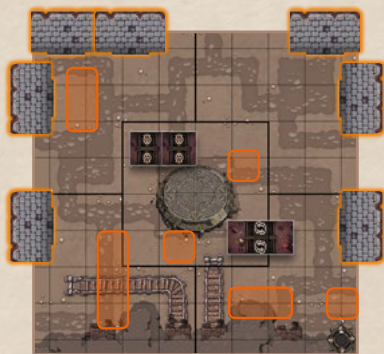
9. Posizionate 2 Case e 1 Negozio sulla plancia Città come indicato nell'immagine.



10. Scegliete casualmente 3 basi Rovina singole, 2 basi Rovina doppia e 1 base Rovina tripla. Assemblate le pedine appropriate alle basi Rovina scelte, poi posizionatele sulla plancia Città come mostrato nell'immagine.



11. Inserite 7 Mura di Pietra negli intagli appropriati della Città, come indicato nell'immagine.



12. Se state giocando la **modalità Campagna** e state preparando lo scenario di Glenwald dopo aver completato lo scenario di Lakeburg, riprendete tutte le Risorse e gli Equipaggiamenti raccolti nello Scrigno Scorta Condivisa (per

maggiori dettagli fate riferimento alla sezione Rete d'Ombra, nel manuale della Notte, pag. 17). In alternativa, se state **iniziando una nuova partita da Glenwald**, inserite 6 Oro e 6 Materiali nella Scorta Condivisa.

◆ Preparazione Area del Giocatore ◆

Se state giocando la **modalità Campagna** e state preparando lo scenario di Glenwald dopo aver completato lo scenario di Lakeburg, tutti i giocatori mantengono i propri Eroi e 2 oggetti di Equipaggiamento, con il limite di 1 solo pezzo di armatura. Rimescolate gli altri oggetti di Equipaggiamento nei mazzi appropriati. In alternativa, se state **iniziando una nuova partita da Glenwald**, i giocatori ottengono 5 Vantaggi, incluso il Vantaggio della Caratteristica Iniziale. Per una preparazione rapida prendete i seguenti Vantaggi: 2x Livello 1, 2x Livello 2 e 1x Livello 3. Altrimenti seguite le regole "Ottenere un Vantaggio", pag. 13. I giocatori ottengono poi oggetti di Equipaggiamento in base alle loro carte Caratteristiche come al solito. Dopodiché girate la vostra carta Eroe sul lato con il Livello 2 e potenziate i relativi cristalli Mana e segnalini Movimento.

Nota: dopo la Fase di Mantenimento del giorno successivo il tuo Eroe guadagnerà un Vantaggio aggiuntivo.

◆ Scoperta dell' Ondata ◆

Seguite le regole Scoperta dell' Ondata (pag. 12), con le seguenti eccezioni:

Scoperta del Boss

Se state giocando il terzo Ciclo Giorno/Notte di Glenwald procedete con la *Scoperta della Putrefied Dryad*, altrimenti saltate questa fase.

Scoperta della Putrefied Dryad

La Putrefied Dryad è il Boss del terzo scenario, Glenwald. Controllate la carta Direzione Ondata.

La Putrefied Dryad farà il suo ingresso nello spazio della tessera Nebbia indicata dalla carta Direzione Ondata.

Tenete a mente che la Dryad è sempre rivolta verso la Città.



Putrefied Dryad



◆ Limitazioni dello Scenario ◆

Giocando lo scenario di Glenwald i giocatori possono costruire qualsiasi Struttura.

Descrizione delle Strutture

I giocatori possono costruire qualsiasi Struttura eccetto per le Rovine e possono farlo seguendo le Regole di Piazzamento, indicate a pag. 14. Qualsiasi Struttura può essere danneggiata. Quando questo accade, i giocatori inseriscono una Fiamma singola per danno ricevuto sul segnalino della Struttura. Usate un segnalino Fiamma doppia per due danni. Se una Struttura viene distrutta, questa viene rimossa dal tabellone di gioco.

Importante: se il Negozio della Città viene distrutto rimuovete il suo segnalino dalla plancia Città e posizionate lo sullo spazio corrispondente della plancia Negozio, girando tutte le carte Equipaggiamento che si trovano attualmente sulla plancia Negozio a faccia in giù. I giocatori non potranno più comprare nessun tipo di Equipaggiamento fino a quando il Negozio non sarà ricostruito!

◆ Difese ◆

Le Difese sono Strutture accessorie che aiutano gli Eroi ad allontanare le orde di nemici.



Balista

Costo di Costruzione: 2 Materiali. Posizionate la Balista in un qualsiasi spazio libero della Città, seguendo le regole di Piazzamento (pag. 14).

Abilità: la Balista può colpire un bersaglio nel **Settore Attuale** o in uno **Adiacente**, solo una volta durante la Fase degli Eroi. I colpi della Balista hanno le abilità di Perforazione dell'Armatura e Visione (pag. 21, nel manuale della Notte).

Punti Ferita: Quando la Balista subisce qualsiasi danno, viene considerata distrutta.



Catapulta

Costo di Costruzione: 3 Materiali. Posizionate la Catapulta in un qualsiasi spazio libero della Città, seguendo le regole di Piazzamento (pag. 14), dopodiché posizionatevi sopra i suoi due segnalini Lancio.

Abilità: la Catapulta può attaccare in un settore **Adiacente** o **Lontano** spendendo uno dei segnalini Lancio presenti sopra di essa. I colpi della Catapulta hanno le abilità Inevitabile e Visione. L'abilità Inevitabile viene applicata solo allo Spazio d'Impatto ■.

Punti Ferita: quando la Catapulta subisce qualsiasi danno viene considerata distrutta.



Portale di Trasporto

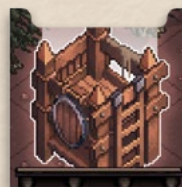
Costo di Costruzione: 1 Materiale. Posizionate il Portale di Trasporto su qualsiasi spazio libero della Città, seguendo le regole di Piazzamento (pag. 14).

I Portali di Trasporto vengono considerati spazi liberi ai fini del movimento degli Eroi.

Abilità: il Portale di Trasporto permette agli Eroi di teletrasportarsi su un altro Portale spendendo 2 **Punti Movimento** e 1 **Cristallo Mana**.

Punti Ferita: quando il Portale di Trasporto subisce qualsiasi danno viene considerato distrutto. Gli Eroi che si trovano su un Portale di Trasporto che viene distrutto non subiscono nessun danno e prendono il posto del Portale di Trasporto.

Nota: i Vantaggi degli Eroi non possono in nessun caso evitare i danni subiti da un Portale di Trasporto.



Torre di Guardia

Costo di Costruzione: 1 Materiale. Posizionate la Torre di Guardia su qualsiasi spazio libero della Città, seguendo le regole di Piazzamento (pag. 14).

Abilità: gli Eroi possono salire o scendere da una Torre di Guardia. Per poterlo fare spendono 2 Punti Movimento (♣). Non è possibile saltare oltre le Torri di Guardia. Gli eroi in cima a una Torre di Guardia acquisiscono l'abilità **Visione**: la loro Linea di Tiro non può essere bloccata da nessun elemento del gioco (vedere Linea di Tiro a pag. 7 e Abilità delle Armi a pag. 21, entrambi nel manuale della Notte).

Punti Ferita: quando la Torre di Guardia subisce qualsiasi

danno, viene considerata distrutta. Gli Eroi che si trovano su una Torre di Guardia che viene distrutto non subiscono nessun danno e prendono il posto della Torre di Guardia.

◆ Mura ◆



Mura di Legno e Pietra

Le Mura sono alcune delle Strutture protettive della Città, le quali aiutano a rallentare le orde nemiche.



I giocatori possono costruire le Mura solo nel perimetro interno della Città usando gli intagli appropriati.

Gli Eroi possono saltare oltre le Mura solo se c'è uno spazio libero dove atterrare.

MURA DI LEGNO

Costo di Costruzione: 2 Materiali. Posizionate il Muro su uno spazio disponibile, seguendo le regole di Piazzamento (p. 14).

Punti Ferita: se un Muro di Legno con 2 danni subisce un terzo danno viene considerato distrutto.

MURA DI PIETRA

Costo di Costruzione: 2 Materiali. Scegliete un Muro di Legno attualmente presente in Città, potenziatelo in Muro di Pietra rimpiazzando il primo e mantenendo qualsiasi Fiamma presente, se ce ne sono.

Punti Ferita: se un Muro di Pietra con 4 danni subisce un quinto danno viene considerato distrutto.

Nota: quando affrontate un'ondata, ricordatevi di applicare le regole della Linea di Tiro per gli Eroi che si trovano accanto alle Mura di Pietra (vedere Linea di Tiro a pag. 7, nel manuale della Notte).



Cancelli di Legno e Pietra

I Cancelli di Legno e Pietra sono simili alle loro controparti murarie.



CANCELLI DI LEGNO

Costo di Costruzione: 2 Materiali.

Posizionate il Cancelli su uno spazio disponibile, seguendo le regole di Piazzamento (pag. 14).

Punti Ferita: se un Cancelli di Legno con 1 danno ne subisce un secondo viene considerato distrutto.

CANCELLI DI PIETRA

Costo di Costruzione: 2 Materiali. Scegliete un Cancelli di Legno attualmente in Città, potenziatelo a Cancelli di Pietra rimpiazzando il primo e mantenendo qualsiasi Fiamma inserita, se ce ne sono.

Punti Ferita: se un Cancelli di Pietra con 3 danni ne subisce un quarto viene considerato distrutto.

Nota: i Cancelli vengono considerati spazi liberi ai fini del movimento degli Eroi.

◆ Edifici ◆

I giocatori possono costruire qualsiasi Edificio, escluse le Rovine. Per costruire un Edificio spendete il numero di Risorse raffigurate sulla plancia Negozio, poi eseguite le sue abilità innescate, se ce ne sono.



Qualsiasi edificio può ricevere danni, incluse le Rovine.

Quando un Edificio riceve qualsiasi danno i giocatori inseriscono un segnalino Fiamma singola sul segnalino dell'Edificio per ogni danno subito.

Usate una Fiamma doppia ogni due danni subiti.

Se un Edificio arriva ad avere un numero di Fiamme inserite pari al numero di spazi che occupa nella Città viene considerato distrutto.

Esempio: le case occupano uno spazio in Città. Quando una Casa riceve un secondo danno viene considerata distrutta.



Se un edificio viene distrutto, rimettetelo sulla plancia Negozio. Se viene ricostruito inizia come Edificio di base, perdendo qualsiasi potenziamento.

Rovine



1 base Rovina singola | 1 base Rovina doppia | 1 base Rovina tripla



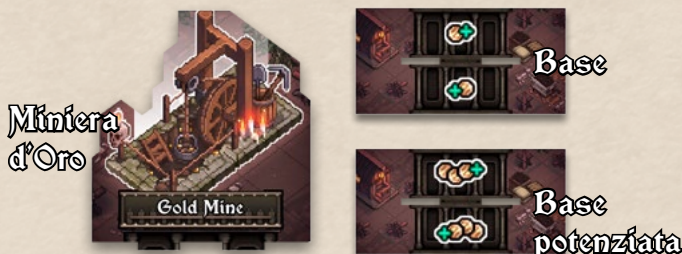
Le Rovine offrono ai giocatori l'opportunità di potenziare l'economia della Città ispezionandole (vedere *Ispezionare le Rovine*, pag. 15).

Nota: quando l'azione di ispezione di una Rovina fornisce un oggetto di Equipaggiamento, scegliete uno dei mazzi di Equipaggiamento e prendete la prima carta. Potete anche scegliere una delle Pozioni disponibili nel Negozio.



Edifici di Produzione

Miniera d'Oro



Costo di Costruzione: 2 Materiali. Ottenete poi 1 Oro.

Costo di potenziamento: 4 Materiali. Girate la base della Miniera d'Oro sul lato potenziato, ottenete poi 1 Oro.

Produzione: ogni Miniera d'Oro fornisce 1 Oro durante la Produzione del Giorno (pag. 13) o 3 Oro se potenziata.

Punti Ferita: se una Miniera d'Oro con 2 danni subisce un terzo danno viene considerata distrutta.

Campo dei Cercatori



Costo di Costruzione: 2 Oro. Ottenete poi 1 Materiale.

Costo di potenziamento: 3 Oro. Girate la base del Campo dei Cercatori sul lato potenziato, ottenete poi 1 Materiale.

Produzione: ogni Campo dei Cercatori fornisce 2 Materiali durante la Produzione del Giorno, o 4 Materiali se potenziato.

Punti Ferita: se un Campo dei Cercatori con 2 Danni subisce un terzo danno viene considerato distrutto.

Casa

Costo di Costruzione: 2 Oro.

Produzione: Le Case forniscono Lavoratori. I giocatori possono ispezionare Rovine in base al numero di Lavoratori che hanno attualmente in città (vedere *Ispezionare le Rovine*, pag. 15).

Punti Ferita: se una Casa con 1 danno subisce un secondo danno viene considerata distrutta.

Edifici da Equipaggiamento

Negozio



Il Negozio è l'unico modo per ottenere nuovi oggetti di Equipaggiamento per i vostri Eroi.

Costo di Costruzione: 2 Oro.

Punti Ferita: se un Negozio con 2 Danni subisce un terzo danno viene considerato distrutto.

Abilità dell'Edificio:

Aggiornamento — Spendete 1 Oro, dopodichè prendete la prima carta dai mazzi Armi da mischia, Armi a distanza, Armi magiche e Armatura, e mettetele sul fondo del mazzo corrispondente.



forgiatore di Armature, fabbro, Costruttore di Archi e Negozio Magico

Questi edifici hanno gli stessi costi di costruzione e potenziamento. Ognuno di questi fornisce un oggetto di Equipaggiamento senza costi quando viene costruito o potenziato, fornendo anche l'accesso a un livello più alto di oggetti Equipaggiamento.



Ogni Città può avere al massimo 1 Edificio per ogni tipo: Forgiatore di Armature, Fabbro, Costruttore di Archi e Negozio Magico.

Costo di Costruzione: 3 Oro.

Mescolate le carte di livello II corrispondenti (rispettivamente Armature, Armi da Mischia, Armi a Distanza, Armi Magiche) per formare un nuovo mazzo, sostituendo il precedente mazzo di Livello I nel Negozio (a faccia in giù se il Negozio è distrutto), dopodiché aggiungete la prima carta alla Scorta Condivisa.

Ecco un esempio con il Forgiatore di Armature costruito:



Piazzate la prima carta Armatura nella Scorta Condivisa

Costo di potenziamento: 4 Oro.

Mescolate le carte di livello III (rispettivamente Armature, Armi da Mischia, Armi a Distanza, Armi Magiche) per formare un nuovo mazzo, Sostituendo il precedente mazzo di Livello II nel Negozio (a faccia in giù se il Negozio è distrutto), aggiungete la prima carta alla Scorta Condivisa.

Ecco un esempio con il Forgiatore di Armature potenziato:



Punti Ferita: se un Forgiatore di Armature, un Fabbro, un Costruttore di Archi o un Negozio Magico con 2 danni subisce un terzo danno viene considerato distrutto.

Veggente



Costo di Costruzione: 3 Oro. Spostate poi le tre tessere Nebbia indietro di uno spazio.

Punti Ferita: se il Veggente con 2 danni subisce un terzo danno viene considerato distrutto.

Abilità dell'Edificio:

Respinta Nebbia — Spendete 2 Oro: spostate la tessera Nebbia indietro di 1 spazio (mai più di 6 spazi dalle Mura della città).

Costo di potenziamento: 2 Oro, girate poi la base del Veggente sul lato potenziato.

Abilità dell'Edificio: una volta potenziato il Veggente acquisisce due nuove abilità in aggiunta alla precedente:

Indovina Chi — durante l'azione "Scoperta dell'Ondata" (vedere Scoperta dell'Ondata, pag. 12) piazzate la carta Schema Ondata a faccia in su.

Indovina ancora — Spendete 2 Oro per spostare una carta Schema Ondata da una pila a scelta sul fondo di quella pila.

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



Crediti

**UN GIOCO DA TAVOLA BASATO SUL VIDEO GIOCO
DI ISHTAR GAMES**

Game design: Nestore Mangone, Alessandro Veracchi

Editing del manuale: Eleonora Teloni, Beatrice Pancalli,
Jasmin Movahedian, Barbara Parutto

Impaginazione manuale del Giorno: Alessio Paniccia

Impaginazione manuale della Notte: Eleonora Teloni

Traduzione italiana: Jasmin Movahedian

Revisione traduzione: Beatrice Pancalli

Illustrazioni di Ishtar Games a cura di: Jacques
Dedeken, Manon Bertin, Adrien Feugère, Éloïse Zirotti

Modelli 3D: Luca Cappellano, Michele Marchionni,
Francesca Santucci

Ringraziamenti speciali: a tutti i fantastici tester che
ci hanno supportato con infinito entusiasmo fornendo
feedback inestimabili!

 **TABUJA**
GAMES

ISHTAR
GAMES