

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



La Notte

Regolamento

Indice

LA NOTTE	3	4. Ondate	12
CONCETTI PRINCIPALI	3	5. Movimento dei Mostri	12
SETTORI E AREE	3	<i>Orientamento dei Mostri</i>	12
<i>Settori</i>	3	<i>Movimento delle Miniature dei Mostri</i>	13
<i>Aree</i>	4	PECULIARITÀ DEL MOVIMENTO DEI MOSTRI	13
<i>Spazi e Ostacoli</i>	4	6. Attacco dei Mostri	14
EROI	5	FASE DEGLI EROI	15
1. <i>Punti Ferita</i>	5	<i>Azioni</i>	15
2. <i>Cristalli Mana</i>	5	<i>Uso delle Difese</i>	15
3. <i>Abilità Innate degli Eroi</i>	5	FINE DELLA FASE DELLA NOTTE	16
4. <i>Punti Movimento</i>	5	<i>Gestione del Panico in Città</i>	16
ARMI	5	<i>Controllo delle Missioni Urbane</i>	16
<i>Tipi di Armi</i>	6	SALVARE LA PARTITA	16
<i>Armi da Mischia</i>	6	RETE D'OMBRA	17
<i>Armi a Distanza</i>	6	REGOLE SPECIALI DEGLI SCENARI	17
<i>Armi Magiche</i>	6	<i>Lakeburg</i>	17
INGOMBRO	6	<i>Acqua</i>	17
<i>Danno delle Armi</i>	6	<i>Glenwald</i>	17
<i>Tipi di Attacco</i>	6	<i>Alberi</i>	17
<i>Linea di Tiro</i>	7	REGOLE SPECIALI DEI BOSS	18
ARMATURE E SCUDI	8	<i>Cetusia the Putrescent Wyrn</i>	18
POZIONI	8	TESTA E CODA DI CETUSIA	18
PERGAMENE	8	<i>Stadi di Cetusia</i>	18
MOSTRI	8	<i>Primo Stadio</i>	18
<i>Caratteristiche dei Mostri</i>	9	<i>Secondo Stadio</i>	18
<i>Punti Ferita</i>	9	<i>Ingresso del Boss: Cetusia</i>	18
<i>Punti Movimento</i>	9	<i>The Putrefied Dryad</i>	19
<i>Attacco</i>	9	<i>Monoliti</i>	19
<i>Danno Inflitto</i>	9	<i>Hatchery</i>	19
<i>Dadi Difesa</i>	9	<i>Seed Mortar</i>	19
ABILITÀ SPECIALI DEI MOSTRI	10	<i>Schema Ondata Hatcheries & Seed Mortars</i>	19
FASE DELLA NOTTE	10	PUTREFIED DRYAD	19
FASE DEI MOSTRI	10	<i>Tracciato di Crescita</i>	20
1. <i>Diffusione del Panico</i>	10	<i>Ingresso del Boss: Putrefied Dryad</i>	20
2. <i>Lancio della Moneta Fato</i>	10	APPENDICE	21
3. <i>Ingresso del Boss</i>	10	ABILITÀ DELLE ARMI	21
CORRUPTED HARPY	11	ARMATURE E SCUDI	23
ALERION	11		
<i>Ingresso del Boss: Corrupted Harpy</i>	11		



La Notte

The Last Spell: The Board Game è strutturato attorno ai cicli del Giorno e della Notte. Questo manuale copre solo la Fase della Notte del gioco. Nel caso non l'aveste già fatto, vi suggeriamo di fare prima riferimento al manuale The Last Spell - Il Giorno.

Durante la Fase della Notte i giocatori, assumendo il ruolo di eroi valorosi, hanno il compito di proteggere la Città e il suo Cerchio Magico dalle orde di mostri che emergono dall'inquietante Nebbia. Questa fase segue la Fase del Giorno, in cui avvengono le prime azioni del gioco.

Obiettivo del gioco

Il gioco si divide in tre Scenari, ognuno dei quali comprende due atti. Vi suggeriamo di giocare il primo atto di ogni Scenario in una sessione di gioco e, in caso di vittoria, salvare le informazioni di fine gioco necessarie per proseguire successivamente con il secondo atto (a questo scopo, il gioco è fornito di un blocco fogli contenente le preparazioni). Alternativamente, è possibile giocare i due atti consecutivamente, o addirittura l'intera campagna!

Tenete a mente queste regole generali mentre giocate:

Perdere la partita

- Se anche un solo eroe muore, la partita è persa per tutti i giocatori!
- Alla conclusione della seconda notte in ogni Scenario, si conclude il primo atto, e viene effettuata una revisione delle due Missioni Urbane. Almeno una delle due Missioni Urbane dev'essere stata completata, in caso contrario, avete perso!

Vincere la partita

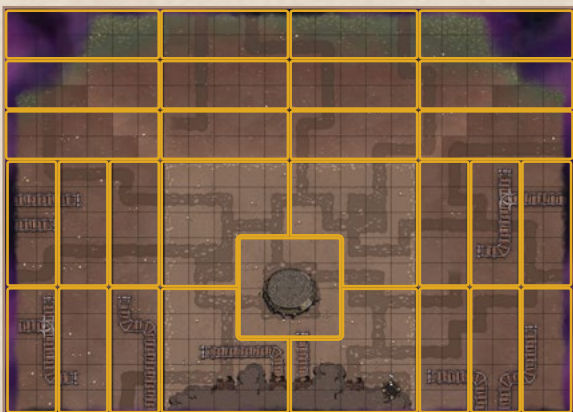
- Nella prima e seconda Notte di ogni Scenario, i giocatori vincono quando tutte le Carte Schema Ondata sono state rivelate ed il numero totale di Punti Ferita dei Mostri rimanenti è uguale o inferiore al numero di Eroi in gioco.
- Nella terza Notte di ogni Scenario, i giocatori vincono immediatamente quando il Boss dello Scenario viene sconfitto, concludendo il secondo atto dello Scenario.

Concetti Principali

Settori e Aree

◆ Settori ◆

Il tabellone di gioco è diviso in **Settori**.



I Settori possono essere **dentro** o **fuori dalla Città**.



Considerando una miniatura Eroe, un Settore è definito come:

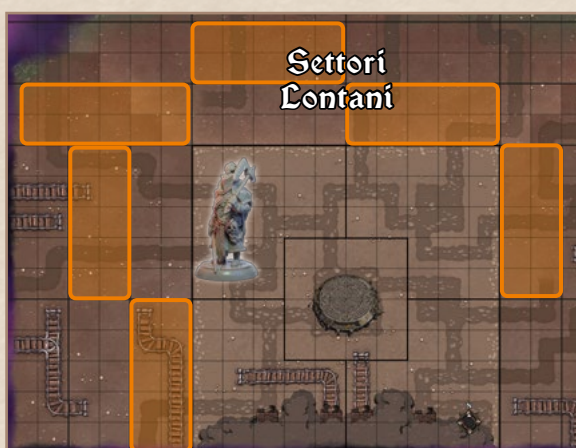
- **Attuale** se la miniatura si trova in quel Settore;



- **Adiacente** se è un Settore adiacente a quello **attuale**, contando solo i Settori ortogonali.



- **Lontano** se è un Settore adiacente ai Settori adiacenti, esclusi quello attuale e quelli adiacenti. In altre parole, a 2 Settori di distanza.



Ogni Città è divisa in 4 Settori in aggiunta a quello centrale in cui si trova il Cerchio Magico.

Il Cerchio Magico viene considerato Adiacente a qualsiasi altro Settore della Città.

◆ Aree ◆

Ogni componente di gioco ha la sua **Area**, che consiste nell' "anello" di spazi che lo circondano, ortogonalmente e diagonalmente (vedere Concetti di "Adiacente" e "Area", pag. 7, manuale del Giorno).



◆ Spazi e Ostacoli ◆

Ogni Settore è diviso in **Spazi**. Gli Spazi sono considerati **occupati** se contengono un qualsiasi elemento di gioco.

Qualsiasi elemento di gioco che occupa uno spazio è definito come **ostacolo** e **non può essere superato**, a meno che non sia indicato diversamente.

Alcuni ostacoli sono considerati **Ostacoli Bassi** e gli Eroi possono superarli attraverso la loro azione di **Salto** (vedere Azioni, pag. 15).



Ostacoli Bassi

Un'eccezione è il **Portale di Trasporto** che **non viene considerato un ostacolo**.



La **Rupe** presente nel primo e nel terzo Scenario è un Ostacolo e **nessuno può superarlo** a meno che non sia indicato diversamente.



Eroi

Durante la Fase della Notte, gli Eroi hanno un ruolo chiave; le loro caratteristiche e il loro ruolo sono descritti di seguito:

1. Punti Ferita;
2. Cristalli Mana;
3. Abilità Innate degli Eroi;
4. Punti Movimento.



◆ 1. Punti ferita ◆

I **Punti Ferita** indicano lo stato di salute dell'Eroe. Quando le **Ferite** di un Eroe eguagliano o superano i suoi Punti Ferita, questi viene considerato morto. I giocatori **rimuovono un Cristallo Ferita** dai loro Eroi durante la **Rigenerazione**, nella Fine della Fase del Giorno (vedere pag. 16, nel manuale del Giorno). **Quando un Eroe muore, il gioco termina** con la sconfitta di tutti i giocatori.

◆ 2. Cristalli Mana ◆

I **Cristalli Mana** (🔵) vengono spesi per attivare alcune **Armi** o **Pergamene** che li richiedono. Gli Eroi **rigenerano completamente i Cristalli Mana** solo durante la **Rigenerazione**, nella Fine della Fase del Giorno.

◆ 3. Abilità Innate degli Eroi ◆

I **Punti Azione** (⚡) o i **Punti Movimento** (👣) vengono spesi per attivare le **abilità**.



Pugno: Gli Eroi possono decidere di spendere **1 Punto Azione** per eseguire un **attacco da Mischia** contro un Mostro. Non c'è limite al numero di volte in cui questa abilità può essere eseguita durante ogni Fase degli Eroi.



Salto Ostacolo: Gli Eroi che si trovano accanto ad un **Ostacolo Basso** o ad un **Muro di Legno** possono **saltarlo** spendendo **3 Punti Movimento**.



Rinforzo Armatura: Gli Eroi possono decidere di spendere **1 Punto Azione** per ricevere **1 danno in meno** durante il prossimo **Attacco dei Mostri**. Questa abilità può essere usata una sola volta per Fase degli Eroi.

◆ 4. Punti Movimento ◆

Ogni segnalino **Movimento** ha un valore che varia da 2 a 4 (2, 3, 4).

Durante il loro turno, i giocatori possono girare i **segnalini Movimento** sul lato usato (🟢) per acquisire **Punti Movimento** (👣). I **Punti Movimento** vengono poi **spesi per muovere gli Eroi** del numero di spazi corrispondenti (è anche possibile muoversi di meno spazi). Il movimento degli Eroi sul tabellone può avvenire solo **ortogonalmente**. Gli Eroi non possono muoversi diagonalmente, né fermarsi o passare in uno spazio occupato.



Importante: gli Eroi non possono passare attraverso o terminare il loro movimento in uno spazio **Nebbia**.

I **Punti Movimento** vengono completamente rigenerati all'inizio di ogni Fase degli Eroi durante la Notte.

Armi

Sulle carte Arma sono raffigurati i seguenti elementi:



Nota: per sconfiggere i Boss o i Mostri formidabili, è consigliabile equipaggiare i vostri Eroi con Armi potenti con molteplici effetti secondari. Ricordatevi che potenziare le Armi aumentandone il livello, migliora notevolmente le vostre possibilità di sopravvivenza durante le Notti.

◆ Tipi di Armi ◆

Le armi appartengono a uno dei seguenti tipi:

- Da Mischia,
- A Distanza,
- Magiche.

Armi da Mischia


Le **Armi da Mischia** sono le uniche che infliggono **2 danni** se usate a due mani.

Armi a Distanza

Le **Armi a Distanza** permettono agli Eroi di colpire un bersaglio nel settore Attuale, o in uno Adiacente e/o Lontano. Esse infliggono **1 danno** quando colpiscono un Mostro.

Un'Arma a Distanza non può, per nessuna ragione, colpire un bersaglio che si trovi all'interno dell'Area dell'Eroe che la sta utilizzando.


Armi Magiche


Le **Armi Magiche** hanno un'abilità speciale: se un Mostro si trova sullo **Spazio d'Impatto**  dell'attacco ed il primo tentativo di colpire fallisce, i giocatori possono tirare nuovamente i dadi di Difesa spendendo un **Cristallo Mana aggiuntivo**. Questa abilità può essere utilizzata una sola volta per attacco.



Esempio. Con **Magic Missiles**, un giocatore può tirare i dadi due volte per colpire in uno qualsiasi dei tre spazi di questo Tipo di Attacco. Con **Fireball** un giocatore può tirare due volte i dadi per colpire nell'area dove è centrato questo Tipo di Attacco.



Ingombro

Le Armi con questa icona  vengono considerate **Armi a due mani**.

Le Armi con questa icona  vengono considerate **Armi a una mano**.




Quando scegliete le Armi fate sempre riferimento alle regole dell'Ingombro (vedere Ingombro, pag.11, nel manuale del Giorno).

◆ Danno delle Armi ◆

A eccezione di alcuni tipi di Armi che infliggono 2 danni  con i loro attacchi, tutte le altre infliggono 1 danno .

◆ Tipi di Attacco ◆

Le armi presentano diversi **Tipi di Attacco**.

Per utilizzare un'Arma i giocatori devono scegliere il **Tipo di Attacco** che intendono utilizzare e spendere i **Punti Azione** () richiesti, oltre a spendere i potenziali **Cristalli Mana** () e/o **Punti Movimento** () indicati nel costo per utilizzo.

Ogni Tipo di Attacco può essere usato un **numero limitato di volte** durante ogni Fase degli Eroi (limite di uno per turno).





Esempio del Tipo di attacco: Rush.


Nota: per tenere traccia del numero di volte in cui i giocatori effettuano lo stesso Tipo di Attacco, essi impilano i segnalini Azione spesi sullo **spazio Punti Azione** della carta.


Ogni **Tipo di Attacco** presenta tre attributi: la **Portata**, l'**Area di Attacco** e un potenziale **Effetto Secondario**.

- La **Portata** rappresenta l'area che il tipo di attacco può coprire e può essere misurata in **Spazi** o **Settori**.

 » **Spazi** - comunemente utilizzati per le **Armi da Mischia**.

 » **Settori**, che comprendono più spazi (vedere **Settori e Aree**, pag. 3) - comunemente utilizzati per le **Armi a Distanza**.

- L'**Area di Attacco** è l'insieme degli spazi effettivamente colpiti dall'attacco. Si estende dal **Punto d'Impatto**  nell'area indicata (vedere *Abilità delle Armi*, pag. 21, nell'appendice).
- Gli **Effetti Secondari** sono rappresentati da una serie di icone e indicano eventuali **effetti aggiuntivi** (vedere *Abilità delle Armi*, pag. 21, nell'appendice).

Il **Punto d'Impatto**  può essere uno spazio vuoto, uno spazio occupato da un Mostro o anche uno spazio occupato da un Eroe.


Gli attacchi degli Eroi e delle Difese possono colpire gli alleati. Infliggono lo stesso danno che farebbero ad un Mostro e possono essere mitigati con carte Armatura e Scudo.

◆ Linea di Tiro ◆

Tutti i **Tipi di Attacco delle Armi a Distanza** richiedono **Linea di Tiro** verso il bersaglio, sia esso un Mostro o un Eroe.

Solo alcuni **Tipi di Attacco delle Armi Magiche** richiedono la Linea di Tiro, nello specifico quelli con una Portata espressa in **Settori**.

I **Tipi di Attacco delle Armi da Mischia** non richiedono la Linea di Tiro.

Per definire la Linea di Tiro di un Eroe, utilizzate i **righelli**  fornite e seguite le regole qui descritte:

- La Vista degli Eroi è di **360°** intorno a loro.

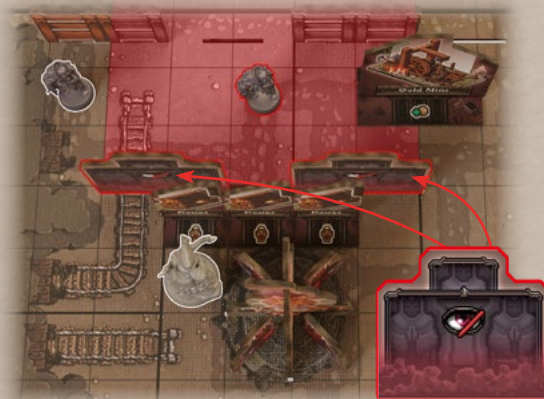
Tuttavia, la Linea di Tiro può essere parzialmente ostruita quando questi si trovano adiacenti a **Edifici**, **Muri di Pietra** e **Alberi**.

I Muri di Legno, i Cancelli di Legno, i Cancelli di Pietra, le Difese e gli Ostacoli Bassi non intralciano la Linea di Tiro degli Eroi.


Quando un Eroe è adiacente ad uno o più elementi che bloccano la sua vista, **posizionate i due righelli agli estremi** come mostrato nell'immagine di esempio.

I righelli vengono posizionati con **uno spazio all'interno dell'elemento bloccante** ed il resto ad **estendersi verso l'esterno**. Dalla prospettiva dell'Eroe che guarda verso l'elemento di blocco, gli spazi oltre i righelli **sono fuori dalla Linea di Tiro dell'Eroe**.

- **Gli Eroi non possono attaccare Mostri che sono fuori dalla loro Linea di Vista.**



In questo esempio, l'Eroe è adiacente ad una Casa, la quale è a sua volta adiacente ad altre due Case.

I righelli () indicano il limite del campo visivo dell'Eroe. Tutti i Mostri e gli Eroi oltre quella linea sono considerati fuori dalla Linea di Tiro (colore rosso), mentre gli altri sono considerati all'interno della Linea di Tiro.



In questo esempio, l'Eroe è adiacente a due Edifici, a loro volta perpendicolari tra loro.

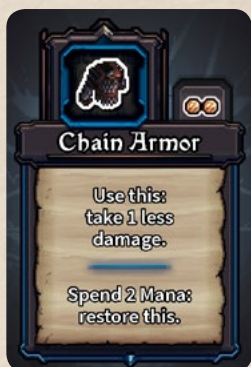
La Linea di Tiro dell'Eroe viene quindi valutata come se le due Strutture fossero contigue, nonostante siano collegate solo in un angolo.

Importante: la Linea di Tiro degli Eroi con **Visione** (vedere *Abilità Visione*, pag. 21) non è mai bloccata da alcun elemento di gioco.

Armature e Scudi

Gli Eroi che subiscono danni dall'attacco di un Mostro possono scegliere di utilizzare un'Armatura equipaggiata o Scudo per evitare il danno.

Nota: anche i Vantaggi possono essere utilizzati per evitare i danni dei Mostri.



Tutte le carte **Armatura e Scudo** presentano un'abilità "use this" (utilizza), mentre solo alcune includono anche un'abilità **aggiuntiva**. Per poter utilizzare l'abilità "use this" i giocatori **girano la carta orizzontalmente**. Per poter usare nuovamente l'abilità "use this" i giocatori dovranno **ripristinare** la carta.

Nota: alcune delle abilità aggiuntive permettono ai giocatori di ripristinare la carta. Per maggiori dettagli sul ripristino delle carte Armatura vedere Ripristino, pag. 16, nel manuale del Giorno.

Le abilità aggiuntive possono sempre essere utilizzate pagando il costo di attivazione richiesto.

Pozioni

Durante il proprio turno i giocatori possono utilizzare una Pozione come azione aggiuntiva senza costo.

Ogni Pozione ha un effetto diverso in base al colore.

- **Verde:** ripristina un segnalino Movimento utilizzato.
- **Rossa:** cura una Ferita subita dall'Eroe. I giocatori rimuovono un Cristallo Ferita quando usano questa pozione.
- **Blu:** ripristina fino a 3 Cristalli Mana di un Eroe. I giocatori non possono accumulare un numero di Cristalli Mana superiore al massimale dell'Eroe.
- **Gialla:** ripristina 2 punti Azione. I giocatori scelgono quali Punti Azione ripristinare.



Le Pozioni hanno un massimo di **due utilizzi**. Quando vengono acquistate i giocatori le posizionano vicino alla propria carta Eroe, con il **lato pieno** a faccia in su.



Dopo il primo utilizzo i giocatori girano il segnalino Pozione con il **lato mezzo vuoto** a faccia in su.

Dopo il secondo utilizzo i giocatori **scartano** immediatamente il **segnalino Pozione**.

Nota: le Pozioni utilizzate una sola volta, le quali mostrano quindi la parte mezza vuota a faccia in su, sono completamente ripristinate durante la Fase di Rigenerazione (vedere Rigenerazione, pag. 16, nel manuale del Giorno).

Pergamene

Durante il proprio turno i giocatori possono utilizzare una **Pergamena** come azione aggiuntiva gratuita. Ogni Pergamena ha il **suo specifico effetto** indicato nella carta stessa. Le Pergamene effettuano **Attacchi Magici** come fossero **Armi Magiche**.



Queste consumano **Cristalli Mana** e possono essere utilizzate più volte, a patto che gli Eroi abbiano abbastanza Cristalli Mana da poter spendere.

Mostri

Il gioco base presenta otto tipi di Mostri, divisi per gradi.

- **Grado 1:** Archer, Armored, Clawer, Runner;
- **Grado 2:** Boomer, Winged;
- **Grado 3:** Accursed, Bulky.

Le caratteristiche di ogni Mostro sono descritte sulle carte Riferimento Mostri, presenti sul tabellone di gioco.



Importante: i tre **Bulky** e **Accursed** hanno ognuno caratteristiche proprie, indicate nel dettaglio nelle rispettive carte Riferimento Mostro.

◆ Caratteristiche dei Mostri ◆

Ogni Mostro ha le seguenti caratteristiche:

♥ Punti ferita

I Mostri di Grado 1 e 2 hanno un **singolo Punto Ferita** singolo, mentre i Mostri di Grado 3 (Bulky e Accursed) hanno un **numero variabile di Punti Ferita**.

Nota: quando un Mostro con più di un Punto Ferita viene colpito (Mostri di Grado 3) i giocatori tengono traccia del numero delle Ferite che questi hanno subito, piazzando il numero relativo di Cristalli Ferita sulla rispettiva carta sul tabellone di gioco.

👣 Punti Movimento

Questo valore indica il **numero di passi** che un Mostro può fare durante il suo Movimento: 1 passo corrisponde a 1 spazio.

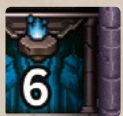
Attacco

I Mostri possono effettuare **due tipi di attacco** standard:

• Attacco in Mischia

Ogni qualvolta un Mostro conclude il suo movimento in uno spazio adiacente ad un Eroe o a un Edificio, esso **attacca immediatamente uno dei quattro spazi ortogonali**.

Importante: se un Mostro conclude il suo movimento in uno spazio adiacente sia ad un Edificio che a un Eroe, l'attacco avrà sempre l'Eroe come bersaglio. Nel caso in cui ci fossero più Eroi, il bersaglio sarà sempre l'Eroe con più ferite. In caso di parità, il bersaglio sarà l'Eroe con il valore base di Mana più alto.



• Attacco a Distanza

Durante la Fase di Attacco, i Mostri con un attacco a Distanza colpiscono **il primo Edificio o Eroe che incontrano** nella direzione del loro orientamento ed entro la loro Portata di Attacco.

Esempio: un Mostro con "Portata 4" colpirà il primo obiettivo che incontra in una portata di 4 spazi.

PRIORITÀ DI ATTACCO: EDIFICI E CERCHIO MAGICO

Il **Cerchio Magico** è sempre il **primo obiettivo** durante un attacco.

Un Mostro adiacente a due **Strutture** (escludendo il Cerchio Magico) **attacca sempre quella più debole**

(quella che verrebbe distrutta con meno attacchi). In caso di parità, esso attacca **prima le Difese**, poi le **Mura** e gli **Edifici** come ultima opzione. In caso di ulteriore parità sono i giocatori a scegliere.

🔪 Danno Inflitto

Questo valore indica il **numero di danni** che un Mostro **infligge** ai suoi bersagli durante la **Fase di Attacco**, causando un numero di **Ferite** uguale alla sua **Forza**.

Dadi Difesa

Ci sono due tipi di **Dadi Difesa**: **blu** e **arancione**.

Ogni dado indica il **tipo di Difesa del Mostro**, determinando la sua vulnerabilità a specifici **Tipi di Attacco**.

Quando un Mostro viene attaccato, il giocatore lancia il **Dado di Difesa del Mostro** come indicato sulla Carta di Riferimento del Mostro sulla plancia di gioco.

Il risultato del lancio del dado determina se il Mostro è stato colpito o meno.

Di seguito trovate la descrizione di ciascun risultato:



Il Mostro è stato **colpito**.



Il Mostro è stato **colpito**.

Se l'arma ha l'abilità **Stordimento** e il Mostro non è stato ucciso con lo stesso attacco, il Mostro è anche **stordito**.*

Importante: questo effetto non si applica ai Boss (vedi "stordimento" in Abilità delle Armi, pagina 21).



Il Mostro non è stato colpito.



Il Mostro è colpito solo se l'arma utilizzata ha l'abilità **Inevitabile**.


Se l'arma ha l'abilità **Stordimento** e il Mostro non è stato ucciso con lo stesso attacco, il Mostro è anche **stordito**.*



Il Mostro è colpito solo se l'arma utilizzata ha l'abilità **Perforazione dell'Armatura**.

Se l'arma ha l'abilità **Stordimento** e il Mostro non è stato ucciso con lo stesso attacco, il Mostro è anche **stordito**.*

**Un Mostro stordito non può muoversi o attaccare fino alla fine della prossima Fase dei Mostri. Lo stordimento si applica all'intero attacco, se non diversamente indicato.*

Per colpire un **Mostro con due Dadi di Difesa**, entrambi i **risultati dei dadi devono essere "Colpito"** , tenendo a mente le abilità del Tipo di Attacco corrente.

Se il Tipo di Attacco permette uno Stordimento, questo viene applicato **se entrambi i risultati dei dadi mostrano l'icona**

Stordimento (indipendentemente dalle icone aggiuntive Colpito, Inevitabile e Perforazione dell'Armatura).

Abilità Speciali dei Mostri

Alcuni Mostri presentano delle **abilità speciali**:

- **Risolutezza**: se un Mostro ha l'abilità Risolutezza **non si ferma davanti agli Eroi e alle Strutture** ma procede col suo movimento, sempre seguendo la regola della moneta Fato. Poi, il Mostro attacca, se possibile.

Tuttavia, il movimento del Mostro si ferma quando incontra il Cerchio Magico.

Nota: se un Mostro con l'abilità Risolutezza inizia la sua fase di movimento trovandosi nell'Area di un Edificio, una Difesa, il Cerchio Magico o un Eroe, il Mostro non si muove per niente.

- **Volare**: un Mostro con l'abilità Volare **ignora le Difese e gli Ostacoli Bassi** che incontra durante il suo movimento come se stesse volando sopra il terreno. Tuttavia **non può fermarsi su un posto già occupato**. Se il Mostro non è in grado di spostarsi su qualsiasi spazio oltre a questo, finisce il suo Movimento nello spazio precedente.

- **Esplosione**: L'abilità Esplosione del Mostro sostituisce l'attacco del Mostro e **colpisce tutti i bersagli all'interno della sua Area**, inclusi altri Mostri. In questo caso, se uno o più Mostri sono coinvolti nell'attacco, i giocatori ne **scelgono uno** e utilizzano il solito Dado di Difesa contro un attacco con Inevitabile. D'altra parte, tutti gli Eroi all'interno della sua area subiscono **4 danni**. **Questo danno non può essere evitato** usando carte Armatura e Scudo.

Dopo che l'attacco è stato risolto, la statua del **Mostro** con l'abilità Esplosione viene **rimossa dal gioco**.

- **Risucchio di Mana**: L'attacco di un mostro con Risucchio di Mana, oltre ad infliggere danni all'Eroe bersaglio, gli farà anche perdere **2 Cristalli Mana**.

fase della Notte

La **Fase della Notte** è composta da due sottofasi che si alternano: la **Fase dei Mostri** e la **Fase degli Eroi**.

La Fase della Notte termina quando il numero totale di Punti Ferita dei Mostri è uguale o inferiore al numero di Eroi sul campo.

fase dei Mostri

La Fase dei Mostri è divisa in sei sottofasi che devono essere eseguite nel seguente ordine:

1. **Diffusione del Panico**;
2. **Lancio della Moneta Fato**;
3. **Ingresso del Boss**;
4. **Ondate**;
5. **Movimento dei Mostri**;
6. **Attacco dei Mostri**.

◆ 1. Diffusione del Panico ◆

I giocatori **controllano quanti Mostri sono riusciti a entrare nella Città**, quindi **rimuovono un numero uguale di segnalini Fiamma dall'Area Panico**, partendo dal segnalino più a sinistra.

◆ 2. Lancio della Moneta Fato ◆

Un giocatore **lancia la Moneta Fato** e la posiziona in un'area comune a portata di tutti.

Il risultato del lancio determina la direzione del **Movimento dei Mostri** durante l'intera Fase dei Mostri.



◆ 3. Ingresso del Boss ◆

Durante la **terza Notte** del primo Scenario, **Gildenberg**, farà il suo ingresso la **Corrupted Harpy**.

Prima di descrivere l'Ingresso del Boss per la Corrupted Harpy, ci sono nuovi concetti da definire.

Corrupted Harpy

♥ Punti Ferita: 7

♣ Punti Movimento: 5 + **Abilità Volo**

Difesa: arancione 🟠 e blu 🔵

Attacchi:

- ♦ **Dive Bomb**: quando l'Arpia entra nel campo di battaglia per la prima volta, infligge 2 danni a tutti gli Eroi, Edifici e Mostri nella sua Area.
- ♦ **Ravaging Fury**: un attacco da Mischia normale che infligge 3 danni a un bersaglio.

Carte Mostro
Corrupted Harpy &
Alerion



Alerion

♥ Punti Ferita: 1

♣ Punti Movimento: 3 + **Abilità Volo**

Difesa: arancione 🟠 e blu 🔵

Attacco: un attacco da Mischia normale che infligge 1 danno.

Uccidere gli Alerion:

- » Quando un Alerion viene ucciso, mettetelo da parte.
- » Una volta che tutti e tre gli Alerion sono stati eliminati, **l'Arpia entra immediatamente nei dintorni della Città**. Posizionate la carta di Riferimento dell'Arpia accanto alle informazioni degli altri Mostri.
- » Posizionate l'Arpia esattamente nel punto in cui è stato ucciso l'ultimo Alerion. Se quello spazio è attualmente occupato (ad esempio, a causa dell'abilità Inseguimento di un Eroe), posizionate l'Arpia in uno spazio libero adiacente.



Ingresso del Boss: Corrupted Harpy

Eseguite i seguenti passaggi:

1. Apparizione degli Alerion:

- » Durante la fase d'Ingresso delle Ondate, uno o più Alerion possono apparire.
- » Posizionate la carta di Riferimento degli Alerion accanto alle informazioni degli altri Mostri.

2. Grido dell'Arpia (saltate questo passaggio se il terzo Alerion è stato eliminato):

- » Posizionate l'Arpia in uno qualsiasi degli spazi, **sul lato destro o sinistro della Rupe** dietro la Città, in base al risultato del lancio effettuato durante la fase del Giorno, della Moneta Fato (vedere *Scoperta dell'Ondata*, pag. 18, nel Manuale del Giorno).

La Corrupted Harpy non può essere attaccata mentre è sulla Rupe.



- » Immaginate l'intera plancia di gioco divisa verticalmente in due, il lato sinistro e il lato destro della plancia di gioco (inclusa la Città e i suoi dintorni). **Il Grido dell'Arpia colpisce tutti i personaggi attualmente posizionati sullo stesso lato della plancia dell'Arpia.**

- » Tutti i personaggi colpiti **consumano immediatamente un gettone Movimento** a scelta del giocatore.

Importante:

Fate riferimento al set di regole specifico per **l'Ingresso del Boss di ogni Scenario**:

- ◇ Scenario I: Gildenberg, Corrupted Harpy;
- ◇ Scenario II: Lakeburg, Cetusia the Putrescent Wurm;
- ◇ Scenario III: Glenwald, Putrefied Dryad.

Vedere il set di regole descritto sopra per **l'Ingresso del Boss Corrupted Harpy**.

*Gli altri set di regole relativi all'Ingresso dei Boss si trovano nelle **Regole Speciali dei Boss**, pag. 18. Lì, troverete i dettagli necessari per ogni incontro con gli altri boss.*

◆ 4. Ondate ◆

All'inizio della **prima delle due Fasi dei Mostri**, rivelate la **Carta Schema Ondata in cima ad ogni spazio delle tessere Nebbia** (queste carte sono state posizionate durante la precedente Fase del Giorno).

Dopo aver rivelato le carte, **posizionate le statuine corrispondenti ai Mostri sopra la loro icona**.


Importante:

Lo **Scenario** che state giocando determina quali **statuine** delle Carte Schema Ondata **devono essere piazzate** e quali devono essere ignorate.

I giocatori seguono il seguente schema:

- ◇ Scenario I, GILDENBERG: solo mostri su sfondo verde ;
- ◇ Scenario II, LAKEBURG: solo mostri su sfondo verde  e giallo ;
- ◇ Scenario III, GLENWALD: tutti i mostri   .

Nota: alcuni Boss possono aggiungere **nuove carte Schema Ondata con specifici Mostri**. Questi, come nel caso di Alerion, sono considerati **Mostri a tutti gli effetti**, le cui caratteristiche sono indicate sulle loro **carte Mostro di riferimento**.

L'ingresso dei Bulky segue le regole aggiuntive riportate di seguito: il **colore specifico** sulla carta Schema Ondata indica **quale tipo di Bulky** sta entrando in gioco.  :



- » Prendete la **base colorata** corrispondente e applicatela alla statua del Bulky.
- » D'ora in poi, **tenete traccia di qualsiasi danno inflitto al Bulky posizionando un cristallo Ferita sopra la sua carta Riferimento Mostro** sul tabellone di gioco.

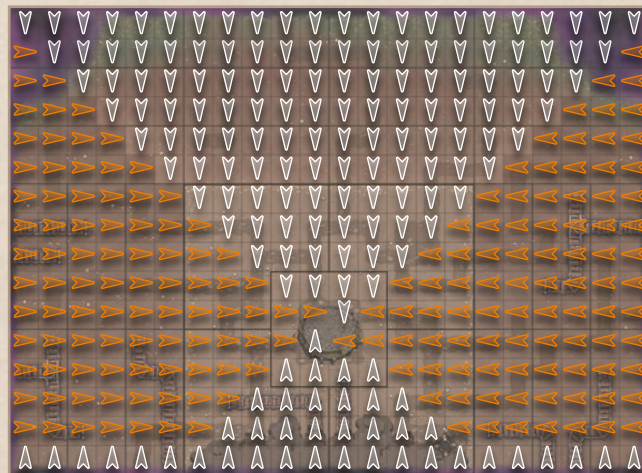


◆ 5. Movimento dei Mostri ◆

Orientamento dei Mostri

Quando i **mostri fanno il loro ingresso**, essi escono dalla **Nebbia**, sempre orientati **ortogonalmente verso la Città**.

I mostri **cambiano orientamento alla fine del loro movimento** secondo le frecce immaginarie della seguente tabella:



Movimento dei Mostri

I mostri all'interno del gioco si muovono secondo alcune regole:

- » **I mostri si muovono in linea retta** a seconda dell'**orientamento** di partenza. Essi avanzano di un numero di passi determinato dai loro punti Movimento, indicati sulla carta Mostro di Riferimento sul tabellone di gioco.
- » **L'orda di Mostri avanza** e i giocatori muovono ogni statuína **in sequenza**, iniziando con **la prima piú a sinistra (Ovest) e procedendo in senso orario**.
- » **Se piú Mostri si trovano sulla stessa linea** verso la Città, **il primo che effettua il movimento è il piú vicino alla Città**. Segue quello immediatamente dopo e così via.



Poi è il turno del Clawer giallo, che si muoverà seguendo le stesse regole.



In questo esempio, durante il movimento dei Mostri, i due Clawer (blu e giallo) devono fare un movimento di tre passi ciascuno.

*Il Clawer blu si muove per primo ed effettua il suo movimento **seguendo il suo orientamento**, o piú precisamente seguendo la direzione della freccia immaginaria sul suo punto di partenza della mappa (vedere Orientamento dei Mostri qui sopra).*



*Alla fine del suo movimento cambia il suo **orientamento**, girando nella direzione indicata dalla freccia immaginaria sul punto di arrivo della mappa.*

PECULIARITÀ DEL MOVIMENTO DEI MOSTRI

Il movimento dei Mostri segue regole specifiche a seconda che avvenga sul campo di battaglia o nella Nebbia.

A. Movimento dei Mostri nella mappa:

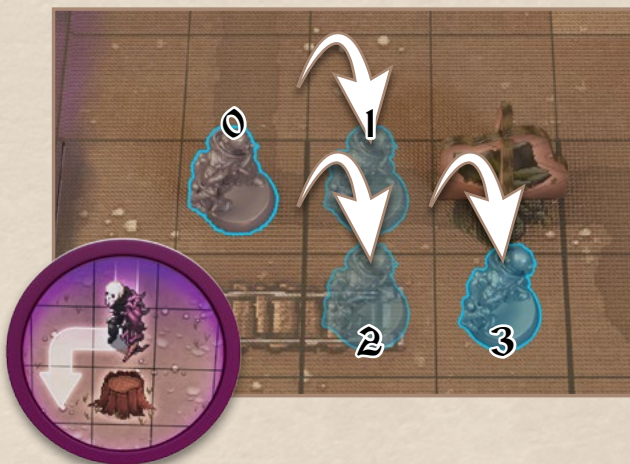
1. Quando un Mostro incontra una Struttura, un Eroe, o il Cerchio Magico durante il suo movimento, si ferma immediatamente.
2. Se un **Mostro ha abbastanza Punti Movimento**, può **passare gli altri Mostri** che incontra durante il suo movimento, altrimenti si ferma prima di raggiungerli.



3. Quando un **Mostro incontra un qualsiasi altro ostacolo** durante il suo Movimento, lo **aggira** facendo un **passo laterale, a destra o a sinistra**, a seconda della direzione indicata attualmente dalla Moneta Fato.

Importante: il movimento laterale non cambia l'**orientamento** del Mostro.

Subito dopo il passo laterale, l'ostacolo è aggirato: il **Mostro continua quindi il suo movimento** in linea retta, **mantenendo l'orientamento**.



Importante: se il Mostro non può rispettare la direzione indicata dalla Moneta Fato nel suo spostamento laterale a causa di un altro ostacolo, si muove lateralmente nella **direzione opposta**. Se il Mostro non può muoversi né a sinistra né a destra, si **ferma**.

B. Movimento del mostro nella nebbia:

1. Quando un Mostro **incontra un Eroe o un altro Mostro mentre sta cercando di uscire dalla Nebbia**, li aggira facendo **un passo laterale, a sinistra o a destra**, a seconda della direzione indicata attualmente dalla Moneta Fato. I mostri nella Nebbia non consumano Punti Movimento quando si muovono lateralmente. Seguono sempre la direzione indicata dalla Moneta Fato per determinare la loro direzione quando incontrano un ostacolo.

Importante: i Mostri si muovono sempre per uscire dalla Nebbia, di conseguenza non si fermano per attaccare gli Eroi adiacenti se si trovano ancora all'interno della Nebbia.



In questo esempio, la Moneta Fato indica la sinistra. L'Archer è il primo Mostro a muoversi e ha due Punti Movimento; tuttavia, il primo spazio di fronte a lui è occupato da un Eroe. L'Archer fa quindi un passo laterale alla sua sinistra, come indicato dalla Moneta Fato.



*Il Mostro può muoversi lateralmente attraverso la Nebbia senza consumare Punti Movimento. L'Archer muovendosi dal punto 0 al punto 1, non spende nessun Punto Movimento. Successivamente, il Mostro inizia il suo movimento. **Quando esce dalla Nebbia, incontra l'Eroe e si ferma immediatamente!***

Importante: alla fine del Movimento dei Mostri scartate la Carta Schema Ondata attualmente scoperta!

◆ 6. Attacco dei Mostri ◆

In questa sottofase, i Mostri (compresi i Boss) utilizzano i loro attacchi e le loro abilità speciali.

Quando un Mostro infligge danni ad un Eroe, il rispettivo giocatore ne tiene traccia aggiungendo Cristalli Ferita sulla Carta Eroe.

Quando un Mostro infligge danni ad una Struttura, i giocatori ne tengono traccia aggiungendo segnalini Fiamma alla Struttura.

I segnalini Fiamma assegnati alle Mura sono prese dalla scatola, mentre quelle per le altre Strutture sono prese dall'Area Panico.

Per ogni attacco che ha come bersaglio il Cerchio Magico, i giocatori devono rimuovere un numero di Maghi pari al danno subito. Se non rimangono più Maghi nel Cerchio Magico, i giocatori perdono la partita.

Alcuni Mostri hanno un'area di attacco che può colpire più elementi contemporaneamente, come Boomer, Cetusia e gli Accursed. Sia gli Eroi che le Strutture subiscono danni con lo stesso attacco. Tutti gli attacchi dei Mostri avvengono contemporaneamente.

Al termine della Fase dei Mostri, inizia la Fase degli Eroi.

fase degli Eroi

All'inizio di questa fase, i giocatori riforniscono qualsiasi Punto Azione (⚡) e Punto Movimento (👣) speso, ma non i Cristalli Mana (💧)!

◆ Azioni ◆

In ordine di turno, i giocatori possono effettuare una o più delle seguenti azioni: **Attaccare** con un'arma, **muoversi**, utilizzare i propri **Vantaggi**, utilizzare gli **oggetti equipaggiati** o utilizzare le **Abilità Innate dei propri Eroi**.

- ◆ **Attaccare con un'arma:** il giocatore sceglie il Tipo di Attacco di un'Arma e spende i Punti Azione necessari per eseguirlo. L'attacco può essere eseguito solo una volta per turno.
- ◆ **Utilizzare pozioni e pergamene:** questa azione non richiede alcun Punto Azione.
- ◆ **Utilizzare Vantaggi:** questa azione di solito non richiede Punti Azione, a meno che non sia specificato diversamente sulla carta Vantaggio stessa.
- ◆ **Utilizzare Punti Movimento:** questa azione non richiede Punti Azione (⚡), ma Punti Movimento (👣).

*Gli Eroi hanno l'abilità innata di **Salto Ostacolo**, che permette loro di saltare gli Ostacoli Bassi o i Muri di Legno presenti sul tabellone di gioco.*

Questa abilità innata richiede 3 Punti Movimento per essere eseguita e fa sì che l'Eroe atterri nello spazio che si trova dopo l'ostacolo



saltato. Se il punto di atterraggio è occupato, l'Eroe non può eseguire l'abilità Salto Ostacolo.

- ◆ **Attaccare con un Pugno:** In alternativa all'Attacco con Arma, gli Eroi possono decidere di spendere 1 Punto Azione per eseguire un attacco in Mischia contro un Mostro. Un attacco con un Pugno può essere eseguito solo una volta per turno e un numero illimitato di volte per ogni Fase Eroe.

Gli Eroi possono sempre scegliere di attaccare con un Pugno, spendendo 1 Punto Azione. Questa azione può essere eseguita una volta per turno e sostituisce qualsiasi altro possibile attacco dell'Eroe.

- ◆ **Usare Salto Ostacolo:** al costo di 3 Punti Movimento l'Eroe può saltare oltre gli Ostacoli Bassi e i Muri di Legno. Questa azione non è eseguibile se il punto di atterraggio è occupato.
- ◆ **Usare Rinforzo Armatura:** questa azione richiede 1 Punto Azione per essere attivata. Quando utilizzate questa azione, posizionate il gettone Azione speso nello spazio designato. Per la prossima Fase dei Mostri, se l'Eroe subisce danni da un Mostro, rimuove il Gettone Azione per ridurre il danno di 1.

Importante: i giocatori possono spendere i Punti Movimento (👣) e i Punti Azione (⚡) in qualsiasi ordine e quante volte possono. Tuttavia, possono effettuare un solo Attacco con Arma (o attacco con Pugno) una volta per turno, escluse le Pergamene.

Importante: i giocatori hanno la possibilità di usare le loro abilità o i Tipi di Attacchi delle Armi per rilanciare il dado Difesa durante un attacco di un Eroe. Alcune abilità permettono di aumentare il numero di rilanci possibili. È possibile effettuare **un numero massimo di quattro rilanci totali** per un singolo attacco.

Quando i giocatori non hanno alcun Punto Azione (⚡) rimasto da spendere o decidono di non spendere ulteriori Punti Azione (⚡), inizia una nuova Fase dei Mostri.

◆ Uso delle Difese ◆

I giocatori possono decidere di usare le **Difese** presenti in città in qualsiasi momento durante la Fase degli Eroi come un'azione gratuita aggiuntiva che garantisce abilità speciali.



Balista



Catapulta



Portale di Trasporto



Torre di Guardia

Balista

La **Balista** può colpire un bersaglio nel **Settore Attuale** o in uno **Adiacente**, solo una volta durante la Fase degli Eroi. Questa Difesa infligge 1 danno al bersaglio e i suoi colpi hanno l'abilità di Perforazione dell'Armatura e Visione.

Catapulta

La **Catapulta** può attaccare in un **settore Adiacente** o **Lontano** spendendo uno dei **segnalini Lancio** presenti sopra di essa. Questa Difesa ha un'area di attacco di **3x3 spazi**, e i suoi colpi infliggono **1 danno** e hanno le **abilità Visione e Inevitabile** (solo nello **Spazio d'Impatto**). Il danno viene applicato **anche agli 8 spazi circostanti**. I giocatori sono liberi di scegliere **un qualsiasi Spazio d'Impatto**, anche se questo è occupato da un altro elemento di gioco, fintanto che lo spazio si trova all'interno dell'area di attacco della Catapulta.

Portale di Trasporto

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

Importante: Usare un Portale di Trasporto non interrompe un Movimento già iniziato.

Torre di Guardia

Gli eroi in cima a una Torre di Guardia acquisiscono **l'abilità Visione**. Per salire o scendere da una Torre di Guardia gli Eroi devono spendere **2 Punti Movimento**.

fine della fase della Notte

Se state giocando la prima o la seconda Notte di qualsiasi Scenario:

La Notte termina quando il numero totale di Punti Ferita dei Mostri è uguale o inferiore al numero di Eroi sul campo.

Eseguite le seguenti azioni:

1. Gestione del Panico in Città;
2. Controllo delle Missioni Urbane (solo alla fine della seconda Notte).

◆ Gestione del Panico in Città ◆

Quando la Notte è terminata, è il momento di gestire l'Area Panico della città. Partendo dal primo slot più a sinistra ancora pieno dell'Area Panico, raccogliete la quantità indicata di Risorse e un oggetto di Equipaggiamento a vostra scelta, e metteteli nella Scorta Condivisa. Se l'Area Panico è completamente vuota, non si ottengono né Risorse né Equipaggiamento. Infine, riempite nuovamente l'Area Panico con i segnalini Fiamma, posizionando un segnalino Fiamma singola per ogni slot.

◆ Controllo delle Missioni Urbane ◆

Se è la fine della seconda Notte di uno Scenario, verificate se la condizione di almeno una delle due Missioni Urbane è stata risolta; se non è così, avete perso la partita! In caso contrario, reclamare le ricompense relative alle missioni risolte.

I giocatori rimuovono le statuine dei loro Eroi dal tabellone di gioco e una **nuova Fase del Giorno ha inizio!**

Se questa è la **terza Notte** di uno Scenario, questa termina non appena i giocatori **sconfiggono il Boss**.

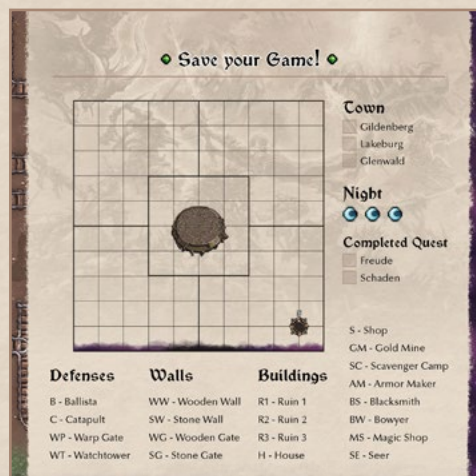
- ◆ Se state giocando in modalità Scenario singolo e siete riusciti a superare il Boss finale, congratulazioni! Avete vinto la partita!
- ◆ Se state giocando in modalità Campagna, andate alla sezione **Rete d'ombra** (pag.17) per salvare lo stato della vostra partita per lo Scenario successivo.

Salvare la Partita

Dopo aver completato un ciclo Giorno/Notte, i giocatori possono raccogliere e conservare tutti i materiali di gioco raccolti dai loro Eroi nei rispettivi Scrigni Eroe. Questo assicura che per il ciclo successivo i giocatori possano riutilizzare gli stessi Eroi, compresi i Trattati, i Vantaggi e qualsiasi altro oggetto dell'Equipaggiamento. La Scorta Condivisa ha un proprio Scrigno dove i giocatori possono conservare il loro bottino.

Per completare il processo di salvataggio della partita, i giocatori devono anche registrare la configurazione attuale della loro Città sul Taccuino Progresso fornito nella scatola, usando la legenda raffigurata su di esso.

Nota: I giocatori devono ricordarsi di controllare il Taccuino Progresso per verificare se un giocatore ha usato l'abilità unica del suo Tratto.



Rete d'Ombra

Quando si gioca in modalità Campagna, dopo aver completato uno Scenario, i giocatori salvano la partita seguendo le istruzioni della sezione precedente.

Inoltre, i giocatori raccolgono le risorse dall'Area Panico e le mettono nella Scorta Condivisa, insieme a tutte le altre risorse. Queste risorse saranno combinate con quelle garantite dalla preparazione dello Scenario successivo.

Regole Speciali degli Scenari

◆ Lakeburg ◆

Acqua

Questo Scenario introduce un nuovo elemento, l'**Acqua**, il quale è considerato un **terreno speciale**.

I mostri e gli eroi che iniziano il loro movimento da uno spazio sull'Acqua si muovono di due spazi in meno, con un minimo di uno spazio. Nel caso degli Eroi, questa penalità viene applicata per ogni gettone Movimento speso mentre si trovano su uno spazio sull'Acqua. Questo Scenario presenta due laghi: uno a Nord, nei terreni superiori, e l'altro a Sud della Città.

I mostri con l'abilità Volare non sono influenzati da questo terreno speciale.



◆ Glenwald ◆

Alberi

Questo scenario introduce un nuovo tipo di ostacolo: gli **Alberi**. All'interno dell'area di un Albero, gli spazi non possono essere selezionati come Spazi d'Impatto per nessuno dei seguenti attacchi:



Tuttavia, questi spazi possono ancora essere colpiti da abilità con effetto ad area che hanno come bersaglio zone immediatamente adiacenti all'area dell'Albero. Questa regola non influisce sugli attacchi in mischia o sugli attacchi con l'abilità Visione.

Nota: Questa è una regola aggiuntiva che viene applicata assieme alle regole base della Linea di Tiro.



Albero di Glenwald

Regole Speciali dei Boss


◆ Cetusia the Putrescent Wyrm ◆



Prima di descrivere le regole per l'Ingresso del Boss Cetusia, è necessario introdurre alcuni nuovi concetti.

Testa e Coda di Cetusia

Testa Punti Ferita: 8

Coda Punti Ferita: 6

Testa & Coda Difesa Stadio I: arancione 

Testa & Coda Difesa Stadio II: arancione  e blu 

Attacco: Cetusia attacca sempre prima d'ogni altro mostro, seguendo le sue regole speciali: **attacca sempre prima con la Testa, poi con la Coda, e sempre seguendo le regole per gli attacchi in mischia dei Mostri** (vedere *Caratteristiche dei Mostri*, pag. 9), cambiando il suo orientamento verso l'obiettivo.



Carta Mostro
Testa di Cetusia

Carta Mostro
Coda di Cetusia

Stadi di Cetusia

Sia la Testa che la Coda di questo Boss hanno **due Stadi**: il **primo Stadio** e il **secondo Stadio**.

Ogni Stadio include **due Tipi di Attacco**. Le azioni che Cetusia effettuerà durante il suo turno sono determinate dalla **carta Schema Ondata**.

Primo Stadio I

Testa



Skull Smash: Questo attacco ha origine nello spazio in cui si trova la Testa di Cetusia (indicatore blu sulla carta Schema Ondata di Cetusia) e infligge 2 danni (durante il primo

Stadio) a tutti gli Eroi, Mostri e Strutture che si trovano nell'area rossa.



Hydro Catapult: Questo attacco ha origine nello spazio in cui si trova la Testa di Cetusia (indicatore blu sulla carta Schema Ondata di Cetusia) e infligge 1 danno (durante il primo

Stadio) a tutti gli Eroi, Mostri e Strutture che si trovano nell'area rossa.

Coda



Tidal Assault: Questo attacco ha origine nello spazio in cui si trova la Coda di Cetusia (indicatore blu sulla carta Schema Ondata di Cetusia) e infligge 1 danno (durante il primo Stadio) a tutti gli Eroi, Mostri e Strutture che si trovano nell'area rossa.



Tidal Entrance: Questo attacco ha origine nello spazio in cui si trova la Coda di Cetusia (indicatore blu sulla carta Schema Ondata di Cetusia) e infligge 2 danni (durante il primo Stadio) a tutti gli Eroi, Mostri e Strutture che si trovano nell'area rossa.

Secondo Stadio II

Quando la **Testa subisce la sua ottava Ferita** o la **Coda subisce la sua sesta ferita, girate entrambe le carte**, Testa e Coda al **Secondo Stadio**. Se la **Coda riceve 6 o più danni**, viene rimossa dal gioco, mentre la Testa continua ad attaccare normalmente. Se la **Testa riceve 8 o più danni**, viene rimossa dal gioco, mentre la Coda continua ad attaccare normalmente.

Ingresso del Boss: Cetusia

Saltate questa fase se è la prima Fase dei Mostri della terza Notte. Pescate una **Carta Schema Ondata di Cetusia**.

Questa carta indica la posizione dove faranno il loro ingresso, rispettivamente, la Testa e la Coda.

Se lo spazio in cui Cetusia dovrebbe essere posizionata è occupato da un Eroe, spostatelo in direzione della Nebbia nel primo spazio libero disponibile. Inoltre, se lo spazio è occupato da un altro componente di gioco, rimuovetelo per liberare lo spazio.

Nota: il Boomer non esplose.

Quando 3 Carte Schema Ondata di Cetusia sono state rivelate, alla fine della Fase dei Mostri attuale, mescolate tutte e quattro le carte e posizionatele a faccia in giù a formare un nuovo mazzo di Carte Schema Ondata di Cetusia.



Carte Schema
Ondata di Cetusia



◆ The Putrefied Dryad ◆

Prima di descrivere le regole per l'Ingresso del Boss Putrefied Dryad, è necessario introdurre alcuni nuovi concetti.

Nota: qualsiasi attacco infligge danni alle statue solo una volta anche se queste occupano più di uno spazio.

Monoliti



I **Monoliti** sono simili alle Mura della Città, dato che difendono la Putrefied Dryad dagli attacchi in mischia su lati specifici.

Gli attacchi che hanno come bersaglio i Monoliti vanno sempre a segno. Ogni Monolito può ospitare fino a **3 segnalini Fiamma**. Quando un Monolito riceve ulteriori danni viene distrutto.

Hatchery

L'Hatchery è una **tessera fronte-retro speciale** che entra in gioco durante l'Ingresso del Boss: **Putrefied Dryad**.

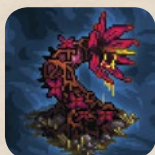
L'Hatchery non attacca. L'Hatchery utilizza un **dado arancione** e un **dado blu** come **dadi Difesa** e viene distrutto non appena subisce un danno.



Lato Prima Schiusa
e lato Seconda Schiusa

Seed Mortar

Il **Seed Mortar** si comporta come un **Archer** con **portata pari a 7 spazi**, ma **non si muove mai**. Il Seed Mortar utilizza un **dado arancione** e un **dado blu** come **dadi Difesa** e viene distrutto non appena subisce un danno.



Ingresso degli Hatchery & Seed Mortar

Gli **Hatchery** e i **Seed Mortar** fanno il loro ingresso negli spazi in cui sono presenti le loro **icone** sulle carte Schema Ondata.



Nell'immagine A indica l'Hatchery, mentre B il Seed Mortar.



Fate riferimento al **Tracciato di Crescita** della Putrefied Dryad (pag. 20) per definire il **numero di spazi necessari, in direzione della Città, prima dell'ingresso degli Hatchery e dei Seed Mortar**.

Putrefied Dryad

Punti Ferita: 11

Difesa: arancione  e blu 

Movimento: la Putrefied Dryad non si muove e viene sempre considerata come se fosse rivolta in tutte e quattro le direzioni.

Attacco: la Putrefied Dryad attacca dopo tutti gli altri Mostri e infligge 2 Danni. Quando attacca colpisce contemporaneamente tutti gli Eroi e le Strutture nel Settore attuale e in ogni altro Settore adiacente, secondo il suo stadio di Crescita (vedere *Tracciato di Crescita* alla pagina successiva).



Carta Mostro
della Putrefied Dryad

Questo Boss ha uno speciale **Tracciato di Crescita** che determina il suo comportamento durante la Fase dei Mostri. **Quando la Putrefied Dryad viene sconfitta i giocatori vincono il terzo Scenario.**



Il Settore attuale della Driade dipende dalla sua Area, non solo dalla base della statua.



Tracciato di Crescita

Il Tracciato di Crescita mostra gli **Stadi di crescita della Driade**.

Ogni **Stadio** determina il **tipo di attacco** che la Putrefied Dryad esegue.



1	Germoglio: La Putrefied Dryad non attacca e non può subire danni.
2	Crescita: La Putrefied Dryad attacca nel/i Settore/i attuale/i.
3	Maturazione: La Putrefied Dryad attacca nel/i Settore/i attuale/i e adiacente/i.

Ingresso del Boss: Putrefied Dryad

Saltate questa fase se la carta Direzione Ondata non contiene l'icona della Putrefied Dryad; altrimenti seguite questi passaggi:

1. **Controllate la carta Direzione Ondata** e identificate lo slot da cui farà il suo ingresso la **Driade**.

Rimuovete la prima carta Schema Ondata da quello slot.

2. Una volta identificato lo slot dal quale farà il suo ingresso la Driade, e tenendo in considerazione che questo Boss occupa due spazi, **posizionate la sua statua al centro esatto della carta Schema Ondata** (vedere immagine).



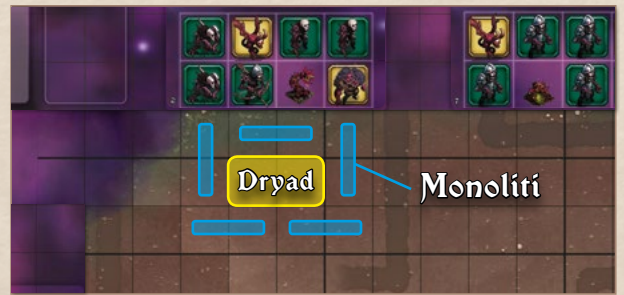
Quindi, spostate la Putrefied Dryad di **tre spazi verso la Città**.



Se l'area in cui la **Putrefied Dryad** e i suoi **Monoliti** devono essere **posizionati** è occupata da un Eroe, **spostate l'Eroe direttamente verso la Nebbia** nello spazio libero più vicino. Inoltre, se l'area di posizionamento del Boss è occupata da un qualsiasi altro elemento di gioco (comprese le Strutture), **rimuovetelo** per liberare lo spazio.

Nota: il Boomer non esplose.

3. Posizionate poi i 5 Monoliti intorno alla Putrefied Dryad, facendo riferimento all'immagine qui sotto:



4. Posizionate la **Carta di Riferimento della Putrefied Dryad** accanto alle informazioni degli altri Mostri.



Cristallo Mana

5. Posizionate un **Cristallo Mana** nello slot Germoglio del Tracciato di Crescita, sulla carta di riferimento della Putrefied Dryad.

D'ora in poi, per **ogni sottofase di Ingresso del Boss**, ripetere i seguenti passaggi:

1. Saltate questo passaggio se non è la terza fase dei Mostri (ad esempio, se ci sono ancora carte Schema Ondata in gioco).

Se il **Tracciato di Crescita** raggiunge lo **Stadio di Maturazione**, oltre ad **attaccare**, la Putrefied Dryad **infligge 1 danno al Cerchio Magico**.

Altrimenti, spostate il Cristallo Mana di uno spazio in avanti sul Tracciato di Crescita.

2. Cercate le tessere Hatchery che mostrano il lato Prima Schiusa, giratele a mostrare il lato Seconda Schiusa e posizionate una statua Armored su ognuna. Se una tessera Hatchery mostra il lato Seconda Schiusa, sostituirla con una figura Archer (scartate la tessera).

Nota: se una statua non è disponibile quando dovrebbe fare il suo ingresso, deve essere utilizzata la successiva disponibile nel seguente ordine:

Armored > Archer > Winged > Boomer > Bulky > Accursed > Clawer.

3. Sempre rispettando la **direzione indicata dalla Moneta Fato**, le carte Schema Ondata (vedere *Ingresso degli Hatchery & Seed Mortar*) **generano poi le tessere Hatchery & Seed Mortar** (in ogni caso, non ce ne saranno più di sei in gioco), come se avessero appena completato un movimento, utilizzando le stesse regole usate per muovere i Mostri.

Una volta posizionati, non si "muoveranno" più.

- » **Se lo Spazio di Ingresso è occupato da un Eroe:** **posizionate le tessere Hatchery & Seed Mortar sotto di esso**. Questo immobilizza l'Eroe, impedendogli di usare le azioni e le abilità innate (tranne il Pugno),

e infligge immediatamente un danno all'inizio di ogni sottofase di Attacco dei Mostri.

Le tessere Hatchery & Seed Mortar che si trovano sotto un Eroe **non eseguono alcuna azione**.

Un Eroe viene immediatamente liberato, rimuovendo le tessere Hatchery & Seed Mortar sotto di lui:

- A. Quando **un altro Eroe usa l'abilità Pugno su di lui**, senza infliggere alcun danno.
- B. Quando **l'Eroe intrappolato utilizza l'abilità Pugno su Hatchery & Seed Mortar**, ottenendo un colpo a segno su entrambi i dadi blu e arancione.

» **Se lo Spazio di Ingresso è occupato da qualsiasi altro componente del gioco:** rimuovetelo, quindi **posizionate le tessere Hatchery & Seed Mortar come di consueto** (questo include la rimozione delle strutture). L'eccezione è rappresentata dalla Driade stessa e dai suoi Monoliti; in questo caso l'ingresso avviene nel primo spazio ammissibile verso la Città.










4. Quando posizionate le tessere Hatchery, posizionatele con il **lato Prima Schiusa a faccia in su, quindi posizionate una statua Clawer su di esse**.
5. **Ogni Mostro** generato dagli Hatchery **si muove** subito dopo essere stato generato, come di consueto.

Appendice

◆ Abilità delle Armí ◆

Icona	Nome	Effetto
	Settore Attuale	L'Arma a Distanza può attaccare nel Settore Attuale .
	Settore Adiacente	L'Arma a Distanza può attaccare in un Settore Adiacente .
	Settore Lontano	L'Arma a Distanza può attaccare in un Settore Lontano .
	Settore Attuale & Adiacente	L'Arma a Distanza può attaccare nel Settore Attuale e/o in un Settore Adiacente .
	Settore Adiacente & Lontano	L'Arma a Distanza può attaccare in un Settore Adiacente e/o in un Settore Lontano .
	Fino a due spazi di distanza	L'Arma da Mischia può attaccare uno spazio orizzontalmente o ortogonalmente alla statua Eroe, fino a due spazi di distanza .
	Mischia	L'Arma da Mischia può attaccare uno spazio orizzontalmente o ortogonalmente alla statua Eroe.
	Sé stesso	Lo spazio in cui si trova la statua .
	Zona d'Impatto, 1 spazio	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto .
	Zona d'Impatto, X spazi	Ripeti X volte; entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto .
	Zona di Movimento, 1 spazio	Entro la portata dell'abilità, muovere l'Eroe nello spazio scelto .
	Zona d'Impatto e Stordimento, 1 spazio	Entro la portata dell'abilità, attacca e stordisce nello spazio scelto .
	Zona d'Impatto, 2 spazi	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca nello spazio successivo nella stessa direzione.

	Zona d'Impatto, 3 spazi	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca nei due spazi successivi nella stessa direzione.
	Zona d'Impatto, 3 spazi, movimento	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca nei due spazi successivi nella stessa direzione. Muovere poi l'Eroe nel quarto spazio , ammesso che non sia occupato. Se lo è, l'Eroe non può eseguire questa azione.
	Zona d'Impatto, 5 spazi a croce	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca nei quattro spazi adiacenti .
	Zona d'Impatto e Stordimento, 5 spazi a croce	Entro la portata dell'abilità, attacca e stordisce nello spazio scelto poi attacca e stordisce nei quattro spazi adiacenti .
	Zona d'Impatto, 6 spazi a rettangolo	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca negli spazi laterali adiacenti , poi, nella stessa direzione, attacca negli altri tre spazi .
	Zona d'Impatto, 9 spazi a cono	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca nei tre spazi successivi ed infine attacca negli ultimi 5 spazi .
	Zona d'Impatto, 8 spazi a quadrato	Entro la portata dell'abilità, attacca nello spazio scelto poi attacca negli altri otto spazi adiacenti ortogonalmente, verticalmente e diagonalmente .
	Zona d'Impatto e Stordimento, 8 spazi a quadrato	Entro la portata dell'abilità, attacca e stordisce nello spazio scelto poi attacca e stordisce negli altri otto spazi adiacenti ortogonalmente, verticalmente e diagonalmente .
	8 spazi a quadrato	Entro la portata dell'abilità, attacca negli otto spazi adiacenti ortogonalmente, verticalmente e diagonalmente .
	Dintorni dell'effetto	L'effetto di Stordimento è applicato a tutti gli spazi blu nell'area del bersaglio principale, ma non al bersaglio.
	Area dell'effetto	L'effetto di Stordimento è applicato a tutti gli spazi blu nell'area del bersaglio principale, ma non al bersaglio.
	Perforazione dell'Armatura	Un attacco contro un mostro che ha ottenuto questo risultato va a segno (vedere <i>Dadi Difesa</i> , pag. 9).
	Inseguimento	Quando l'Eroe uccide un Mostro, si sposta nel punto in cui questi si trovava. Se lo Spazio d'Impatto è vuoto, l'Eroe si sposta automaticamente . In ogni caso, lo Spazio d'Impatto deve essere libero.
	Isolamento	Se il mostro attaccato non ha altri mostri nella sua area, è possibile rilanciare (una volta) il Dado Difesa se il primo risultato è un fallimento.
	Visione	Le regole sulla Linea di Tiro e sulla copertura degli Alberi non si applicano . L'Eroe ha sempre Linea di Tiro.
	Manovra	Spostate l'Eroe nello spazio verde indicato , ma solo se non è occupato.
	Impeto	In questo turno, quando un attacco contro un Mostro non va a segno , si può rilanciare il Dado Difesa una volta se ci si è mossi di almeno tre punti, o due volte se ci si è mossi di almeno sei punti.

	Inevitabile	Un attacco contro un mostro che ha ottenuto questo risultato va a segno  (vedere <i>Dadi Difesa</i> , pag. 9).
	Propagazione X	Quando un mostro viene scelto come bersaglio, si può colpire anche un altro bersaglio nella sua area che non è ancora stato colpito, tirando il suo Dado Difesa. Continuate questo processo fino a X volte, chiamato Rimbalzo .
	Stordimento	Se un mostro ottiene questo risultato di Difesa, è stordito . Un Mostro stordito non può muoversi o attaccare fino alla fine della successiva Fase dei Mostri. L'effetto di Stordimento si applica all'intero attacco, se non diversamente indicato. Per stordire un Mostro che si difende con due dadi, entrambi i risultati devono avere l'icona Stordimento.
	Ripristino Punto Azione	L'Eroe bersaglio ripristina 1 Punto Azione .
	Ripristino Punto Movimento	L'Eroe bersaglio ripristina 1 Gettone Movimento .
	Maledetto	I mostri si difendono con un dado scelto dal giocatore . Se un mostro utilizza due dadi, il giocatore può cambiare il colore di un solo dado.
	Un alleato	Entro la portata dell'abilità, scegliere un altro Eroe .
	Un alleato o se stessi	Entro la portata dell'abilità, scegliere un Eroe .


Nota: Ogni volta che viene scelto uno spazio (■), questo può essere scelto anche tra quelli non occupati, se non diversamente indicato.

Suggerimento: Alcune abilità permettono di aumentare il numero di rilanci dei dadi. È possibile effettuare un numero quattro rilanci totali per un singolo attacco.

Potete utilizzare i segnalini Memo Rilancio per tenere il conto.

◆ Armature & Scudi ◆

Icona	Nome	Tipo	Livello	Costo	Effetto
	Worn-out Pants	Armatura Inferiore	Iniziale		Utilizza: subisci 1 danno in meno .
	Worn-out Armor	Armatura Superiore	Iniziale		Utilizza: subisci 1 danno in meno .
	Wooden Shield	Scudo	Iniziale		Utilizza: subisci 1 danno in meno .
	Cloth Pants	Armatura Inferiore	Negozio Base		Utilizza: subisci 2 danni in meno .
	Chain Pants	Armatura Inferiore	Negozio Base		Utilizza: subisci 2 danni in meno .
	Cloth Armor	Armatura Superiore	Negozio Base		Utilizza: subisci 2 danni in meno .
	Chain Armor	Armatura Superiore	Negozio Base		Utilizza: subisci 1 danno in meno . Spendi 2 Cristalli Mana : ripristina.
	Iron Shield	Scudo	Negozio Base		Utilizza: subisci 1 danno in meno . Spendi 1 Gettone Movimento : ripristina.
	Drop Shield	Scudo	Negozio Base		Utilizza: subisci 1 danno in meno , poi guadagna 2 Cristalli Mana .
	Runner's Greaves	Armatura Inferiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 2 danni in meno , poi ripristina 1 Gettone Movimento .
	Jump Boots	Armatura Inferiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 2 danni in meno . Puoi passare oltre gli Ostacoli Bassi .
	Turtle Armor	Armatura Inferiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 3 danni in meno .
	Healer's Armor	Armatura Superiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 2 danni in meno , poi rimuovi 1 Ferita da un altro Eroe .
	Fury Shield	Scudo	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 2 danni in meno , poi un mostro a te adiacente subisce 1 danno .
	Tower Shield	Scudo	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 3 danni in meno .
	Coat Armor	Armatura Superiore	Basic Shop		Utilizza: subisci 3 danni in meno . Non puoi utilizzare Scudi .
	Heavy Shield	Scudo	Negozio Base		Utilizza: subisci 3 danni in meno . Non puoi utilizzare Armature .

	Murder Armor	Armatura Superiore	Negozio Base		Utilizza: subisci 1 danno in meno . Quando uccidi 2 Mostri in un turno: ripristina .
	Murder Pants	Armatura Inferiore	Negozio Base		Utilizza: subisci 1 danno in meno . Quando uccidi 2 Mostri in un turno: ripristina 1 Gettone Movimento .
	Darkness Armor	Armatura Superiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 2 danni in meno , poi puoi subire 1 danno per ripristinare 4 Cristalli Mana .
	Darkness Pants	Armatura Inferiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 2 danni in meno , poi puoi subire 1 danno per ripristinare 2 Gettoni Movimento .
	Priest Armor	Armatura Superiore	Negozio Avanzato		Utilizza quando un Alleato muore: l'Alleato sopravvive ma subisce Ferite pari ai suoi Punti Ferita -1 .
	Running Boots	Armatura Inferiore	Negozio Avanzato		Utilizza: il prossimo Gettone Movimento speso garantisce +2 Punti Movimento . Spendi 1 Cristallo Mana : ripristina .
	Evasion Mantle	Armatura Superiore	Negozio Avanzato		Utilizza: subisci 6 danni in meno . Spendi 2 Gettoni Movimento : ripristina .





Modalità Solo

fase del Giorno

◆ Preparazione ◆

La modalità di gioco in solitaria può essere giocata sia in Campagna che in Scenario singolo. Seguite la preparazione standard della modalità scelta, con le seguenti note:

Preparazione degli eroi

Per la preparazione del gioco in solitaria, ripetere la preparazione standard degli eroi per 4 volte: preparate 4 eroi pronti da giocare e sceglierne uno per iniziare la partita. Gli altri eroi saranno disponibili per l'acquisto più avanti nel gioco (vedere Reclutare un Eroe, più avanti).

Ogni Eroe inizia la partita con 5 Punti Azione.
Saltare la fase di Scambio nella Preparazione degli Eroi.

Durante la partita non è possibile avere più di tre Eroi in gioco contemporaneamente.

Il livello di ogni nuovo Eroe che entra in gioco deve corrispondere a quello degli altri in gioco.

Ogni nuovo Eroe che entra in gioco guadagna un Vantaggio in meno rispetto all'Eroe con il minor numero di Vantaggi.

◆ Nuove condizioni di fine partita ◆

Quando non ci sono più Eroi in gioco, la partita è finita. Se un Eroe muore, la partita continua e il giocatore può continuare a reclutare Eroi durante la Fase del Giorno.

◆ fase Principale ◆

In una Partita in solitaria, avete un'azione opzionale aggiuntiva:

Reclutare un Eroe

Durante la fase principale potete reclutare un nuovo Eroe spendendo quanto segue:

- 2° Eroe: 3 Monete d'Oro
- 3° Eroe: 5 Monete d'Oro
- 4° Eroe: 7 Monete d'Oro

Regole dello Scenario Introduttivo

Introduzione

Questo scenario è stato progettato per familiarizzare i nuovi giocatori con le meccaniche del gioco, concentrandosi su una versione semplificata delle regole standard.

Obiettivo

Difendete la vostra città da ondate di nemici mostruosi usando pianificazione strategica e le abilità degli Eroi. Sopravvivate all'assalto fino alla fine della prima notte e sarete vittoriosi.

Fase del Giorno

In questo scenario introduttivo sono in vigore tutte le regole standard per la Fase del Giorno, con le seguenti modifiche:

La nebbia avanza

La nebbia non avanza verso la Città.

Scoperta dell'Ondata

Non rivelate alcuna carta Direzione Ondata. Posizionate la carta Direzione Ondata 01 a faccia in giù sullo slot Nebbia 1 e

la carta Direzione Ondata 03 sullo slot Nebbia 2 a faccia in giù.

Limitazioni dello Scenario

- Ignorate le carte Missioni Urbane.
- Restrizioni alle strutture: I giocatori possono costruire solo Case e Muri di Legno. Nessun altro tipo di struttura può essere costruito in questo scenario.

Fase della Notte

Sono in vigore tutte le regole standard per la Fase della Notte. Questo include le Fasi dei Mostri (Diffusione del Panico, Lancio della Moneta Fato, Ingresso del Boss, Ondate, Movimento dei Mostri e Attacco dei Mostri) e le Fasi degli Eroi, come descritto nel regolamento principale. La partita dura solo una notte.

fine della fase della Notte

Lo scenario si conclude dopo aver difeso con successo nella Fase della Notte. Se riuscite a sopravvivere fino alla fine senza perdere il vostro Cerchio Magico o tutti i vostri Eroi, avrete vinto lo scenario introduttivo.

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



Crediti

UN GIOCO DA TAVOLA BASATO SUL VIDEOGIOCO 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, Beatrice Pancalli

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