

REGOLE IN BREVE

I. FASI DI GIOCO

1. FASE MOSTRI

Tirate i dadi da 6 personalizzati e:

- Muovete
- Attaccate
- Attivate le capacità
- Interagite con gli obiettivi
- Collocate le Trappole

2. FASE ABITANTI DEL VILLAGGIO

Fate avanzare la Ruota Evento del Villaggio e pescate un Evento se necessario.

- A partire dalle zone più vicine al Cuore del Castello, gli Abitanti del Villaggio attaccano e poi muovono, sempre in questo ordine
- Vengono innescate le Trappole
- Compiono i nuovi Abitanti del Villaggio

3. FASE DI RIPRISTINO

- Rimuovete dal gioco tutti i segnalini e le carte che hanno terminato la loro funzione
- Pescate 1 nuova carta Trappola
- Passate la Moneta Primo Giocatore in senso orario

II. DADI



MISCHIA

Infligge 1 danno a un nemico nella vostra zona



DISTANZA

Infligge 1 danno a un nemico in una zona adiacente



MAGIA

Usata per incantesimi e cure



DIFESA

Blocca fino a 2 danni di un singolo attacco



VENDETTA

Infligge a un nemico che vi ha attaccato con successo, lo stesso danno che ha inflitto al vostro personaggio



ABITANTE DEL VILLAGGIO

Fa avanzare un Abitante del Villaggio fra i più lontani dal Cuore del Castello di 1 zona

- Se i dadi presentano 3 o più risultati uguali, allora i giocatori possono scegliere di tirare nuovamente quei dadi
- Si può ripetere questa operazione tutte le volte che si ottengono 3 risultati uguali fra loro
- Tutti i risultati corrispondenti devono essere tirati di nuovo

III. ABITANTI DEL VILLAGGIO

Gli Abitanti del Villaggio attaccano i bersagli in questo ordine:

1. Nemisi – Mostri dello stesso tipo
2. Cuore del Castello
3. Mostri nella loro zona
4. Mostri nelle zone adiacenti

Se in una zona ci sono tipi diversi di Abitanti del Villaggio, agiscono in questo ordine:

1. Popolani
2. Cacciatori
3. Eroi del Villaggio

IV. TRAPPOLE

Piazzare una Trappola:

- Pagate il costo indicato in alto sulla carta
- Deve essere il vostro turno
- Dovete essere nella stanza in cui va collocata la Trappola



TUTTI GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO



POPOLANO



CACCIATORE



EROE DEL VILLAGGIO



TUTTE LE STANZE



CORRIDOIO



STANZA GRANDE



STANZA PICCOLA

V. CONDIZIONI DI STATO

Condizioni di stato che influenzano i Mostri:

- **Silenzio** – Collocate un segnalino Silenzio in uno slot della Riserva
- **Spezzare** – Collocate un segnalino Spezzare su uno slot della Difesa
- **Rallentare** – Collocate un segnalino Rallentare su uno slot del Movimento.
- **Bruciare** – Collocate un segnalino Bruciare sulla plancia di un Mostro. Il Mostro subisce 1 danno ogni volta che si attiva.
- **Stordire** – Collocate un segnalino Spezzare su uno slot della Riserva e posizionate il Mostro in orizzontale. Il Mostro tira -1 dado la prossima volta che si attiva.

Condizioni di stato che influenzano le zone:

- **Sfortuna** – Lanciate la Moneta Primo Giocatore per tutti gli attacchi effettuati da Mostri e Abitanti del Villaggio in quella zona. Le Trappole non vengono influenzate:
 - Testa – L'attacco ha successo
 - Croce – L'attacco fallisce
- **Oscurità** – Non potete effettuare attacchi da o verso questa zona. Le capacità che richiedono di avere un contatto visivo non possono essere impiegate in questa zona.

TIPO DI ABITANTE DEL VILLAGGIO	AZIONI DI MOVIMENTO	AZIONI DI ATTACCO	DISTANZA	DANNO PER ATTACCO
Popolano	1	1	0	1
Cacciatore	1	1	0-1	1 a Mostri di tipo differente 2 a Mostri dello stesso tipo
Eroe del Villaggio				Indicate sul segnalino Eroe del Villaggio

Village Attacks

MANUALE DELLE REGOLE



V 1.1.

RICONOSCIMENTI

STORIA E CONCEPT ORIGINALE

Adam Smith

GAME DESIGN E SVILUPPO

Adam Smith

PRODUZIONE

Adam Smith e Mike Brown

BUSINESS DEVELOPMENT

Mike Brown

CHARACTER ART

Bjorn Hurri, Felix Bauer-Schlichtegroll,
Brian Coughlan

TRAP ART

Alex Heath

TILE ART

Henning Ludvigsen

GRAPHIC DESIGN

Aleksandra Bilic
Chris Doughman

SCULTURA

Greebo Games, Victor Hugo, Beholder Factory,
Fernando Armentano, Kieran Russell,
Alexei Popovici, Krysa Project

EDIZIONE ITALIANA

Wyrd Edizioni

DIRETTORE EDITORIALE

Massimo Cranchi

SUPERVISIONE GENERALE

Elisabetta Albini

TRADUZIONE

Roberto Pecoraro, AZ Studio

REVISIONE

Mirko Biagi

Copyright 2017 Grimlord Games, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission.
Village Attacks and Grimlord Games are trademarks of Grimlord Games Ltd.

Edizione italiana © 2018 WMS Publishing sas. Wyrd Edizioni è un TM 2018 WMS Publishing sas. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

SOMMARIO

CONTENUTI DEL GIOCO	2
INTRODUZIONE	4
PANORAMICA SUI COMPONENTI	5
LE BASI – COME GIOCARE	6
PREPARAZIONE	6
VINCERE E PERDERE	6
DADI	6
PLANCE MOSTRO	7
CAPACITÀ DEI MOSTRI	8
ABITANTI DEL VILLAGGIO	8
TIPI DI MOSTRO E ABITANTE DEL VILLAGGIO	8
ATTACCHI IN MISCHIA E A DISTANZA	9
STANZE E CORRIDOI	9
ZONE	9
CONTATTO VISIVO	9
IL CUORE DEL CASTELLO	9
PLANCIA RIASSUNTIVA DEL GIOCO	10
CARTE TRAPPOLA	11
ESAURIMENTO DEI MAZZI	11
LA MONETA PRIMO GIOCATORE	11
FASI DI GIOCO	12
FASE MOSTRI	12
Spendere i risultati dei dadi	12
Ritirare i dadi	13
Simboli di attivazione Abitante del Villaggio	13
Movimento	13
Ostacolato e Non Ostacolato	14
Attaccare con i risultati dei dadi	14
Lasciare una zona occupata da un Abitante del Villaggio	14
Difesa	14
Riserva	14
Attivare capacità	15
Fare esperienza e salire di livello	15
Limiti delle capacità	16
Interagire con gli obiettivi	16
Collocare Trappole	16
Morto e morente	16



FASE ABITANTE DEL VILLAGGIO	16
Carte Evento del Villaggio	17
Attaccare Abitanti del Villaggio e priorità dei bersagli	17
Priorità di azione degli Abitanti del Villaggio	17
Movimenti degli Abitanti del Villaggio	17
Percorsi multipli	17
Far comparire Abitanti del Villaggio	18
Comparsa dei Cacciatori e assegnazione dei tipi	18
Cacciatori Veterani	18
Categorie di comparsa	18
Eroi del Villaggio	19
FASE DI RIPRISTINO	19
REGOLE AVANZATE	20
CONDIZIONI DI STATO	20
ZONA PIENA E SPINTONARE	21
TERMINARE LE MINIATURE	21
MODALITÀ GIORNO E NOTTE	21
IL TROLL	21
EVOcare MOSTRI (ESPANSIONE ORRORI DELLE SABBIE)	22
CACCIATORI YUNFAKH (ESPANSIONE ORRORI DELLE SABBIE)	23
SERVITORI	23
MODULARE LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO	23
MISSIONI	24

CONTENUTI DEL GIOCO :



5x Miniature Mostro



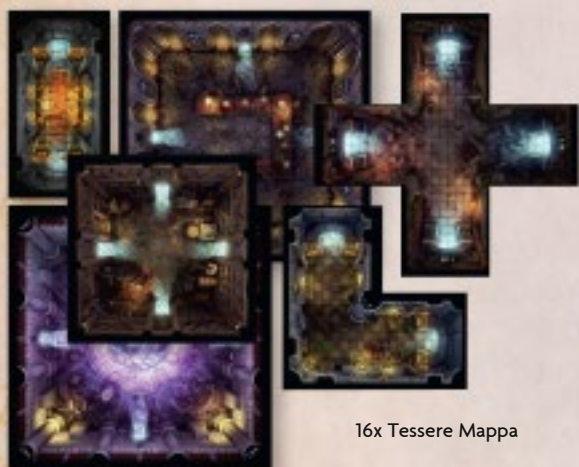
32x Miniature Popolano



24x Miniature Cacciatore



5x Miniature Eroe del Villaggio



16x Tessere Mappa



1x Plancia Riassuntiva del Gioco



8x Dadi Personalizzati



5x Plance Mostro



Segnalini "tipo"
(Demone, Mito, etc)



5x Segnalini Eroe del Villaggio



44x Carte comparsa
Abitanti del Villaggio



20x Carte Trappola



25x Carte Evento del Villaggio



1x Segnalino Giorno e Notte



9x Segnalini Oscurità



9x Segnalini Sfortuna



9x Segnalini Bruciare



5x Segnalini
Condizione Stanza



5x Segnalini Obiettivo



10x Segnalini Silenzio



10x Segnalini Spezzare



10x Segnalini Rallentare



25x Segnalini Simboli Dadi



20x Segnalini Esperienza



30x Segnalini Danno



6x Segnalini Comparsa
Abitante del Villaggio



1x Moneta Primo Giocatore



15x Segnalini Capacità



35x Clip colorate per baste



1x Sacchettino portadadi



1x Manuale delle Regole

INTRODUZIONE

Esiste un luogo che i malvagi chiamano casa. Annidato fra le colline di una regione isolata si erge un castello dove risiedono le creature della tradizione e della leggenda. Da questo castello esse lanciano i loro attacchi contro il mondo causando indicibili orrori. Troppo a lungo gli abitanti del villaggio hanno vissuto all'ombra di questo luogo, e ora hanno detto basta! La loro chiamata alle armi ha avuto risposta: eroi ed avventurieri hanno risposto alla chiamata da ogni dove! Gli abitanti del villaggio sono venuti ad annientare ciò che dà vita al male, e non gli si deve permettere di riuscirci!

Village Attacks è un gioco cooperativo di castle defence per 1-5 giocatori, in cui i giocatori assumono il ruolo delle creature più infami e temute del folklore e della leggenda! Nei recessi di una remota regione del mondo, voi e la vostra mostruosa genia vi siete stabiliti in un immenso castello, fra le colline di una terra in cui quasi tutti temono di avventurarsi. Ma i locali ne hanno avuto abbastanza del male che indugia alla loro porta e hanno deciso di mettere sotto assedio il castello, nel tentativo di scacciarvi e distruggere qualsiasi cosa vi leghi a questo mondo.

I giocatori hanno il compito di difendere il Cuore del Castello dall'assalto degli Abitanti del Villaggio. L'obiettivo dei giocatori è uccidere abbastanza Abitanti del Villaggio da fiaccare il loro morale e farli ripiegare, ma se viene permesso loro di distruggere il Cuore del Castello, allora tutto è perduto!



PANORAMICA SUI COMPONENTI

▪ Tessere Mappa

Usate per costruire il tentacolare labirinto all'interno del castello, queste tessere sono utilizzate per creare le varie missioni e i diversi scenari di *Village Attacks*.

▪ Plancia riassuntiva del gioco

Usate per tenere traccia della Salute del Cuore del Castello, del Morale del Villaggio, degli Eventi del Villaggio e delle Trappole a vostra disposizione.

▪ Plance Mostro

Ogni Mostro è dotato della sua plancia che indica le sue statistiche e capacità uniche e il suo tipo.

▪ Segnalini Capacità Mostro

I Mostri possono salire di livello e sbloccare nuove capacità, che sono indicate su appositi segnalini.

▪ Segnalini Eroe del Villaggio

Gli Eroi del Villaggio sono nemici speciali, hanno propri segnalini che indicano le statistiche, le capacità e il tipo.

▪ Carte Evento del Villaggio

Il mazzo Carte Evento del Villaggio attiva periodicamente eventi casuali come la comparsa di Abitanti del Villaggio addizionali ed effetti di stato della stanza.

▪ Carte Comparsa Abitanti del Villaggio

Gli Abitanti del Villaggio si riverseranno nel castello dai punti Comparsa designati e queste carte indicano l'ammontare e il tipo di Abitanti del Villaggio che appariranno per ogni dato rango.

▪ Carte Trappola

Le trappole possono essere acquistate e piazzate per il castello dai Mostri come aiuto per respingere l'assalto degli Abitanti del Villaggio.

▪ Segnalini Danno

Questi segnalini vengono collocati sulle Plance Mostro e sui Segnalini Eroe del Villaggio ogni volta che sono danneggiati.

▪ Segnalini Esperienza

Questi segnalini vengono guadagnati dai Mostri per l'uccisione di Abitanti del Villaggio e il completamento degli obiettivi, e possono essere spesi in nuove capacità più potenti.

▪ Segnalini Stato

Vengono usati per rappresentare le condizioni di stato che possono verificarsi durante il gioco.

▪ Segnalini Comparsa Abitante del Villaggio

Vengono usati per indicare da dove compariranno gli Abitanti del Villaggio sulla mappa.

▪ Segnalini Obiettivo

Vengono usati per rappresentare uno specifico obiettivo che i Mostri devono completare quando si gioca uno scenario.

▪ Segnalini Tipo

Vengono usati per assegnare casualmente un tipo ai Cacciatori quando compaiono sulla mappa.

▪ Segnalini Condizione Speciale Stanza

Vengono collocati sulla mappa come promemoria che in quella stanza è attiva una condizione speciale connessa allo scenario.

▪ Segnalini Simboli Dadi

Questi segnalini raffigurano le 5 facce utilizzabili dei dadi; vengono usati sulle Plance Mostro come promemoria, quando è necessario passare il dado al giocatore successivo.

▪ Segnalino Giorno e Notte

Questo segnalino indica se nel gioco è Giorno o Notte.

▪ Moneta Primo Giocatore

Viene usata per identificare il Mostro che attualmente è il primo giocatore. La moneta viene usata anche per prendere una decisione in caso ci si trovi davanti a più possibilità.

▪ Dadi Personalizzati

La valuta e il cuore di *Village Attacks*, il gioco si basa su questi dadi personalizzati.

▪ Dadi Giorno e Notte

Questi dadi presentano simboli diversi sulle facce e vengono usati quando si gioca con la modalità Giorno e Notte.



LE BASI ~ COME GIOCARE

PREPARAZIONE

1. SUDDIVIDERE I PEZZI

Suddividete tutti i mazzi di carte in base al loro tipo e mischiate ognuno separatamente. Prima di mischiare il mazzo Carte Evento del Villaggio, rimuovete le 4 carte "TROLL!" e riponetele nella scatola. Separate tutti i segnalini e gli indicatori e collocateli in pile distinte.

2. SCEGLIERE UNO SCENARIO

I giocatori scelgono uno scenario che desiderano giocare, dispongono le Tessere Mappa e collocano tutti i punti comparsa Abitante del Villaggio, i Segnalini Stanza e i Segnalini Obiettivo seguendo le linee guida dello scenario.

3. SCEGLIERE I PROPRI MOSTRI E RECLAMARE LE LORO PLANCE

Una volta deciso lo scenario, ogni giocatore deve scegliere quale Mostro giocare. Tutti i mostri hanno i loro punti di forza e le loro debolezze e appartengono sempre a uno dei 5 tipi di mostro, quindi assicuratevi di scegliere in modo variegato per evitare di cadere preda di un particolare tipo di Cacciatore ed Eroe del Villaggio. Collocate i Mostri scelti nel Cuore del Castello e nominate un primo giocatore per il round di apertura. A questa persona viene data la Moneta Primo Giocatore.

4. SELEZIONARE SEGNALINI TIPO E EROI DEL VILLAGGIO

Collocate i Segnalini Tipo corrispondenti ai Mostri che vengono usati nel vostro scenario nel Sacchettino Portadadi. Saranno usati per determinare i tipi di Cacciatore quando compariranno. Create il mazzo Carte Eroe del Villaggio prendendo i 5 Segnalini Eroe del Villaggio, mischiandoli insieme e collocandoli a faccia in giù sul tavolo. Il mazzo Carte Eroe del Villaggio dovrebbe sempre essere composto da almeno 5 Eroi del Villaggio, ma ne potete aggiungere di più usando le espansioni. Se i giocatori desiderano creare un mazzo Carte Eroe del Villaggio di più di 5 Eroi del Villaggio, i tipi dovrebbero rimanere bilanciati, per esempio 2 Eroi del Villaggio Demone, 2 Eroi del Villaggio Mito, e così via.

5. PREPARARE LA

PLANCIA RIASSUNTIVA DEL GIOCO

Ogni scenario vi indicherà come stabilire i valori iniziali della Salute del Cuore del Castello e del Morale del Villaggio. Impostate i quadranti della plancia in base a questi valori. Gli scenari vi indicano anche i punti di innesco di un Evento del Villaggio, di cui viene tenuta traccia anche qui.

6. DISTRIBUIRE LE CARTE COMPARSA

ABITANTE DEL VILLAGGIO E TRAPPOLA
Infine, pescate una carta Comparsa Abitante del Villaggio per ogni punto di Comparsa Abitante del

Villaggio e collocate le relative miniature sulla mappa. Pescate 1 carta Trappola e posizionalatela sulla Plancia Riassuntiva del Gioco, e siete pronti a iniziare!

VITTORIA E SCONFITTA

Per vincere il gioco, i giocatori devono raggiungere gli obiettivi indicati nello scenario. *Village Attacks* è un gioco cooperativo, quindi lavorate insieme per difendere il castello! Subite una sconfitta se gli Abitanti del Villaggio riescono a ridurre la Salute del Cuore del Castello a zero o se si verifica una delle condizioni di fallimento.

DADI

I dadi personalizzati sono la valuta di *Village Attacks*, poiché vi permettono di controllare il vostro Mostro, comprare Trappole e attivare oggetti. All'inizio del turno di un Mostro vengono tirati i 6 dadi personalizzati, con 6 risultati unici possibili:



MISCHIA

Infliggete 1 danno a un nemico nella vostra zona



DISTANZA

Infliggete 1 danno a un nemico in una zona adiacente



MAGIA

La usate per gli incantesimi e la guarigione



DIFESA

Bloccate fino a 2 danni di un singolo attacco



VENDETTA

Infliggete lo stesso danno a un nemico che vi ha attaccato con successo



ABITANTE DEL VILLAGGIO

Fate avanzare un Abitante del Villaggio fra i più lontani dal Cuore del Castello di 1 zona

Se ottenete tre o più risultati uguali, allora dovete tirare di nuovo i relativi dadi. Questo effetto può essere concatenato, ma tutti i dadi che mostrano lo stesso simbolo devono essere ritirati, compresi quelli posti nella Riserva di un Mostro. I simboli  sono considerati inutili, dato che i mostri non possono spendere questi risultati quando agiscono nel loro turno.

MOSTRI

In *Village Attacks* i giocatori assumono i ruoli di Mostri del folklore e della leggenda. Questi Mostri appartengono a vari tipi, ognuno con i propri punti di forza e le proprie debolezze.

PLANCIA MOSTRO

La plancia di un Mostro contiene tutte le informazioni importanti che vi serve sapere riguardo la creatura:



1. NOME
Il nome del Mostro.
2. TIPO
Ogni Mostro sarà di uno dei cinque tipi di Mostro del gioco: Arcano, Demone, Mito, Maledetto, Non Morto.
3. SALUTE
Quanti danni un mostro può subire prima di essere ucciso.
4. ESPERIENZA
Quanta esperienza è necessaria per salire di livello e guadagnare una nuova capacità o potenziarne una preesistente.
5. DIFESA
I risultati dei dadi di Difesa e Vendetta possono essere collocati in questi spazi per difendersi e contrattaccare gli attacchi in arrivo.
6. RISERVA
I risultati dei dadi possono essere conservati qui indefinitamente per poterli utilizzare nei round successivi.
7. MOVIMENTO
Tutti i dadi (eccetto i simboli Abitante del Villaggio) devono essere collocati in questi spazi per muovere il Mostro. 1 risultato di dado collocato qui muove un Mostro di una singola zona.
8. DISTANZA
La distanza della capacità del Mostro. Se non viene indicata alcuna distanza, allora la capacità ha una distanza di 0 o la distanza è irrilevante per quella capacità.
9. NOME E DESCRIZIONE DELLA CAPACITÀ
Il nome della capacità e la descrizione del suo effetto.
10. COSTO DELLA CAPACITÀ
Il costo in dadi richiesto per attivare la capacità.
11. CONTATTO VISIVO
Se sulla capacità di un Mostro è indicato questo simbolo, allora non è richiesto un contatto visivo diretto fra il Mostro e il suo bersaglio.
12. RUOLO
I Mostri possono avere 3 ruoli: Guardiano, Supporto e Decimatore.

RUOLI DEI MOSTRI

Ci sono 3 possibili ruoli che un mostro può ricoprire:



GUARDIANO

Con una vasta riserva di Salute e capacità che si focalizzano sul fermare l'avanzata degli Abitanti del Villaggio, i Guardiani sono in grado di subire attacchi ingenti mentre rallentano l'avanzata degli Abitanti del Villaggio.



SUPPORTO

Alcuni dei Mostri più versatili hanno il ruolo di Supporto, dato che la loro vasta gamma di capacità permette loro di aiutare i propri alleati con guarigioni, condizionare gli Abitanti del Villaggio e potenziare le capacità di movimento.



DECIMATORE

Potenti ma facili da uccidere, i Decimatori sono in grado di infliggere il danno più elevato alle forze nemiche, ma devono essere protetti dal conflitto diretto.

Quando scegliete i Mostri per un qualsiasi scenario, potete usare un massimo di 1 Guardiano e 1 Decimatore. Qualsiasi altro Mostro deve essere un Supporto.

CAPACITÀ DEI MOSTRI

Ogni Mostro ha tre capacità uniche a propria disposizione. La prima di queste capacità è disponibile all'inizio del gioco, mentre le altre devono essere sbloccate come progressi del gioco. Ogni capacità ha una versione base e una avanzata che devono essere sbloccate in quest'ordine. Le nuove capacità vengono acquistate con l'esperienza guadagnata uccidendo Abitanti del Villaggio e completando gli obiettivi.

CAPACITÀ BASE



CAPACITÀ AVANZATA



ABITANTI DEL VILLAGGIO

Gli Abitanti del Villaggio sono la forza antagonista che cerca di assaltare il castello e porre fine al vostro regno di terrore! Ci sono 4 generi noti di Abitanti del Villaggio:

1. POPOLANI

Deboli e stupidi ma in gran numero, i Popolani formano il grosso della forza che assalta il vostro castello. Hanno 1 a Salute, 1 azione di attacco, 0 a distanza e si muovono di una singola zona.

2. CACCIATORI

Aspiranti avventurieri a cui piace la caccia al Mostro, i Cacciatori sono un nemico molto più pericoloso. Hanno 1 a Salute, 1 azione di attacco, 1 a distanza e si muovono di una singola zona.

3. CACCIATORI YUNFAKH

(ESPANSIONE ORRORI DELLE SABBIE)

Gli Yunfakh sono una gilda combattente d'élite i cui membri trascorrono la vita addestrandosi a dare la caccia al male del mondo. Hanno le stesse statistiche dei Cacciatori normali, ma sono così agili che possono essere danneggiati solo da attacchi e capacità effettuati nella loro zona.

4. EROI DEL VILLAGGIO

La vostra presenza ha attratto gli eroi più famosi e rinomati da ogni angolo del mondo! Gli Eroi del Villaggio hanno le proprie statistiche uniche che potrete trovare indicate su loro Segnalino Eroe del Villaggio.

MINIATURE DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO

Sia i Popolani che i Cacciatori del Villaggio hanno più di una miniatura che li rappresenta. Queste varianti non hanno alcun effetto sul gioco e aggiungono semplicemente varietà. Quando selezionate Popolani e Cacciatori, non importa quale miniatura specifica scegliete.

TIPI DI MOSTRO E ABITANTE DEL VILLAGGIO

Una delle meccaniche fondamentali di *Village Attacks* è il sistema dei tipi. Ogni Mostro ha un tipo, indicato sulla sua plancia. Ogni Eroe del Villaggio ha un tipo, indicato sul proprio segnalino Eroe del Villaggio, mentre ai Cacciatori viene assegnato casualmente un tipo quando compaiono sulla mappa. Ci sono 5 tipi possibili:



ARCANO



MITO



DEMONE



MALEDETTO



NON MORTO

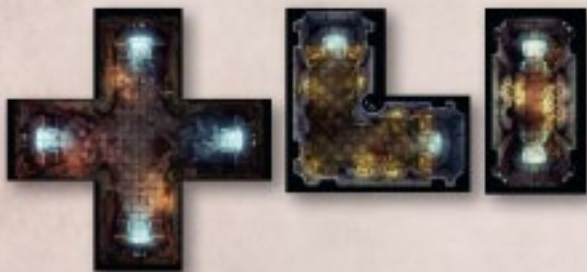
Cacciatori ed Eroi del Villaggio che corrispondono al tipo di un mostro gli infliggono +1 danno, quindi è importante evitarli quando possibile!

ATTACCHI IN MISCHIA E A DISTANZA

Un attacco in mischia viene definito come un attacco che non ha distanza e può avere come bersaglio solo la zona in cui si trova l'attaccante. Un attacco a distanza è un attacco che può avere come bersaglio una zona al di fuori di quella dell'attaccante.

STANZE E CORRIDOI

Gli scenari vengono costruiti usando Tessere Mappa di varie dimensioni. Ci sono tre tipi di Tessere Mappa: Corridoi, Stanze Piccole e Stanze Grandi. Capire le differenze tra i tipi di stanza è importante quando si collocano le Trappole, dato che la maggior parte può essere collocata solo in specifici tipi di stanze:



CORRIDOI



STANZE PICCOLE



STANZE GRANDI

ZONE

Ogni singola tessera è considerata una singola zona, indipendentemente dalle dimensioni e dalla forma.

IL CUORE DEL CASTELLO

Entro le mura del castello c'è una stanza diversa da tutte le altre. Grandi pietre, incise con simboli in una lingua da tempo dimenticata dal mondo, emanano un'antica magia che è legata alla vera essenza delle creature qui raccolte. Il Cuore del Castello deve essere protetto a ogni costo, dato che fallire nel preservarlo dall'assalto degli Abitanti del Villaggio risulterà in una totale sconfitta!



Il Cuore del Castello non solo contribuisce alla lunga vita dei Mostri, può anche dargli benefici durante il gioco. Qualsiasi Mostro che occupi il Cuore del Castello può spendere simboli  per ripristinare la propria salute e rimuovere effetti di stato. Il simbolo  rimuove 1 danno o 1 effetto di stato dalla plancia di un Mostro. I Mostri possono guarire solo se stessi in questo modo e non altri Mostri nella stessa zona.

STANZE CON CONDIZIONI

Molte stanze hanno speciali condizioni uniche che influenzano come viene giocato uno scenario. Se è attiva una Condizione Stanza, lo scenario ve lo indicherà e può essere utile collocare un Segnalino Condizione Stanza sulla tessera per ricordare ai giocatori che la stanza ha un effetto speciale in quello scenario. Se non è indicata alcuna condizione speciale, la stanza in quello scenario non presenta condizioni speciali che influenzano il gioco.



CONTATTO VISIVO

Mostri e Abitanti del Villaggio possono vedere lungo linee rette che corrono parallelamente al tavolo, indipendentemente dalla distanza.

ESEMPIO: CONTATTO VISIVO

La Banshee e i Popolani (linea blu) hanno contatto visivo tra loro e potrebbero essere bersagli di attacchi e capacità gli uni degli altri. I Cacciatori tuttavia non sono in contatto visivo con la Banshee (linea rossa) e non possono essere suoi bersagli a meno che lei non si muova nella zona che contiene i Popolani.



PLANCIA RIASSUNTIVA DEL GIOCO

La plancia riassuntiva del gioco tiene traccia delle informazioni importanti mentre si gioca:



1. CUORE DEL CASTELLO

Qui viene tenuta traccia della Salute attuale del Cuore del Castello. Il valore iniziale del quadrante viene stabilito in base allo scenario e venite sconfitti se raggiunge lo zero.

2. MORALE DEL VILLAGGIO

Qui viene tenuta traccia del livello attuale del Morale del Villaggio, che viene diminuito all'uccisione di Abitanti del Villaggio e al completamento degli obiettivi. Il valore iniziale del quadrante viene stabilito in base allo scenario.

3. SPAZI PER IL MAZZO CARTE EVENTO DEL VILLAGGIO

Durante la preparazione, il mazzo Carte Evento del Villaggio viene mischiato e collocato qui. Quando il quadrante Evento del Villaggio raggiunge certi punti indicati dallo scenario, la carta in cima al mazzo Carte Evento del Villaggio viene rivelata e i suoi effetti applicati immediatamente.

4. QUADRANTE EVENTO DEL VILLAGGIO

Questo quadrante viene fatto avanzare all'inizio della Fase degli Abitanti del Villaggio con il numero di Mostri in gioco. Gli Eventi del Villaggio vengono innescati periodicamente quando questo quadrante raggiunge un certo numero indicato nello scenario.

5. SLOT TRAPPOLA

Qui viene collocata una Carta Trappola durante la preparazione e poi di nuovo, per tutto il corso della partita, una alla fine di ogni round. Solo le Carte Trappola collocate qui sono disponibili per l'acquisto.



CARTE TRAPPOLA

Le trappole sono essenziali per frenare la marea infinita di Abitanti del Villaggio e ci sono due passi chiave da ricordare: **Collocare le Trappole** e **Innescare le Trappole**.

COLLOCARE LE TRAPPOLE

Le Trappole possono essere acquistate con i risultati dei vostri dadi durante il turno del vostro Mostro pagando il costo indicato in alto sulla Carta Trappola. Se un Mostro desidera acquistare una Trappola, deve soddisfare le condizioni seguenti:

- È il suo turno
- È in una zona in cui può essere piazzata la Trappola
- Può pagare il costo della Trappola

Gli effetti della trappola vengono spiegati al di sotto del suo nome, i simboli in fondo alla carta indicano in quali zone può essere collocata la trappola e quali Abitanti del Villaggio ne sono influenzati.



TUTTI GLI
ABITANTI
DEL
VILLAGGIO



POPOLANO



CACCIATORE



EROE
DEL
VILLAGGIO



OGNI
STANZA



CORRIDOIO



STANZA
GRANDE



STANZA
PICCOLA

INNESCARE LE TRAPPOLE

Le trappole vengono innescate durante la Fase Abitanti del Villaggio dopo il movimento degli Abitanti del Villaggio e prima che ne compaiano di nuovi. Inoltre:

- Si innescano **SOLO** se un Abitante del Villaggio è presente nella zona in questo specifico passo della Fase Abitanti del Villaggio (eccetto lo Scrigno del Tesoro, si veda pagina 16)
- **NON SONO** innescate dagli Abitanti del Villaggio che ci passano attraverso e terminano il loro movimento in un'altra zona.
- **SONO** innescate da qualsiasi tipo di Abitante del Villaggio, indipendentemente dal fatto che lo influenzino o meno.
- **NON POSSONO** essere rimosse dal gioco finché non vengono innescate.

Se vengono innescate più trappole simultaneamente i giocatori possono scegliere in quale ordine risolverle. Ogni zona può ospitare una singola Trappola per volta.

MAZZI ESAURITI

Ogni volta che i mazzi Carte Comparsa Abitante del Villaggio, Carte Evento del Villaggio e Carte Trappola vengono esauriti, le carte o i segnalini vanno immediatamente rimescolati e posti di nuovo in gioco.



ESEMPIO: INNESCO DI UNA TRAPPOLA

Il Vampiro è nella Biblioteca e decide di acquistare la Trappola Candelieri con uno dei suoi dadi con risultato . Durante la Fase Abitanti del Villaggio, i Popolani nella zona adiacente si muovono fin lì e, una volta che tutti gli Abitanti del Villaggio si sono mossi, la Trappola si innesci. La Trappola infligge 2 danni, uccidendo 2 Popolani e spingendo i Popolani sopravvissuti indietro di 1 zona.

LA MONETA PRIMO GIOCATORE

Se mai si dovesse verificare un momento del gioco in cui deve essere presa una decisione tra varie possibilità al di fuori del vostro controllo, come il bersaglio degli attacchi degli Abitanti del Villaggio quando ci sono più bersagli entro la distanza, allora si deve usare la Moneta Primo Giocatore per stabilirne l'esito. I giocatori insieme restringono le scelte a 2 possibili risultati, assegnando a uno testa e all'altro croce e il primo giocatore attuale lancia la moneta.



FASI DI GIOCO

Ogni round è composto da 3 fasi, che avvengono nell'ordine seguente:



1. FASE MOSTRI

Il Mostro con la Moneta Primo Giocatore tira i suoi dadi e quindi li spende per effettuare azioni come muoversi, attaccare o attivare capacità. Una volta che ha finito è il turno del Mostro successivo e così via, in senso orario finché tutti i Mostri non hanno effettuato il proprio turno. Poi inizia la Fase Abitanti del Villaggio.

2. FASE ABITANTI DEL VILLAGGIO

A seguire si svolge la Fase Abitanti del Villaggio. Per prima cosa, la ruota Evento del Villaggio viene avanzata di un ammontare pari ai mostri in gioco nello scenario. Gli eventi si verificano quando questo numero raggiunge un certo punto, specificato in ciascuno scenario. Successivamente, tutti gli Abitanti del Villaggio in gioco attaccano qualsiasi bersaglio entro la distanza e si muovono verso il Cuore del Castello, sempre in questo ordine. Le Trappole piazzate che possono essere innescate lo fanno e infine compaiono nuovi Abitanti del Villaggio. I giocatori, a turno, controlleranno i movimenti e gli attacchi degli Abitanti del Villaggio o possono selezionare una persona che se ne occupi per l'intera sessione.

3. FASE DI RIPRISTINO

Infine si svolge la Fase di Ripristino. Qualsiasi segnalino o carta che abbia terminato la propria funzione viene rimosso dal gioco, una nuova Carta Trappola viene posta sulla Plancia Riassuntiva del Gioco (se possibile) e passate la Moneta Primo Giocatore in senso orario così che un nuovo Mostro agisca per primo durante il prossimo round.

FASE MOSTRI

La Fase Mostri inizia con il giocatore che al momento detiene la Moneta Primo Giocatore. Vengono tirati i dadi personalizzati e i risultati possono essere spesi per muovere, attaccare, difendere, attivare una capacità o acquistare Trappole, oppure messi in riserva per un utilizzo successivo.

SPENDERE I RISULTATI DEI DADI

All'inizio di ogni turno di un Mostro, i 6 dadi personalizzati vengono tirati e collocati sul ritratto del Mostro. I risultati ottenuti formano la riserva di risorse a cui il Mostro può attingere per questo round. I risultati dei dadi possono essere spesi in qualsiasi ordine desideri il giocatore. Quando un risultato viene speso, andrebbe rimosso dal ritratto del Mostro e collocato nell'apposito spazio sulla plancia, o da un lato della plancia se è stato speso in un modo che non è contemplato dalla stessa, come usare i simboli  e  per effettuare attacchi diretti.



RITIRARE I DADI

Se in un tiro escono 3 o più risultati uguali, allora un giocatore può scegliere di ritirare quei dadi. Questo effetto può essere ripetuto tutte le volte in cui si ottengono 3 risultati identici. Se un giocatore desidera ritirare i simboli ottenuti, allora tutti i simboli uguali vanno ritirati, inclusi quelli nella Riserva. Nessun dado può essere speso o  risolto finché un giocatore non ha finito di ritirare i risultati.





ESEMPIO: RITIRARE DADI

Il Dullahan ha tirato i suoi dadi e ottenuto 1 [skull], 2 [eye] e 3 [heart]. I 3 [heart] possono essere ritirati, quindi decide di farlo e ottiene 1 [skull], 1 [eye] e 1 [heart]. Anche i 3 [eye] potrebbero essere ritirati, ma il Dullahan è soddisfatto del risultato e decide di giocare il suo turno.

SIMBOLI DI ATTIVAZIONE ABITANTE DEL VILLAGGIO

Quando vengono tirati i simboli di Attivazione Abitante del Villaggio, un singolo Abitante del Villaggio della zona più lontana dal Cuore del Castello si muove di 1 zona verso il Cuore del Castello. Se ci sono più zone equidistanti dal Cuore del Castello, allora si attiva sempre prima quella con i nemici inferiori (Popolani < Cacciatori < Eroi del Villaggio). Se ci sono più zone equidistanti dal Cuore del Castello che contengono gli stessi nemici inferiori, come 2 zone che contengono Popolani equidistanti dal Cuore del Castello, allora i giocatori nominano 2 zone, assegnano testa a una e croce all'altra e lanciano la Moneta Primo Giocatore.

Se un Mostro tira e ottiene più risultati [skull], allora si dovrebbe tentare di risolvere tutti quelli nella stessa zona, anziché tirare la moneta per ogni risultato.

Le Attivazioni Abitante del Villaggio non fanno mai attaccare gli Abitanti del Villaggio, li muovono soltanto, tranne per il raro caso in cui tutti gli Abitanti del Villaggio in gioco siano nel Cuore del Castello. In questo caso un'Attivazione Abitante del Villaggio fa sì che l'Abitante del Villaggio attacchi.

MOVIMENTO

Un Mostro può spendere un simbolo di dado utile per muoversi per il castello (i [skull] sono considerati simboli inutili). Muoversi di 1 zona costa 1 dado. I mostri possono muoversi solo in una zona che sia adiacente e abbia una via di accesso allineata. Ogni Mostro ha un numero limitato di azioni movimento e non può mai spendere più dadi per muoversi di quanto consentito dalla sua plancia.



ESEMPIO: MOVIMENTO

La Banshee vuole tornare al Cuore del Castello per riguadagnare un po' di Salute. Ha 3 slot movimento sulla sua plancia, il che significa che può raggiungere la sua destinazione in questo turno. Decide di spendere il suo [skull] per uccidere un Popolano nella zona adiacente e poi spende 2 [skull] e 1 [eye] per raggiungere il Cuore del Castello. Ha ancora 2 [skull] rimanenti, quindi li usa per rimuovere 2 danni.

LASCIARE UNA ZONA OCCUPATA DA UN ABITANTE DEL VILLAGGIO

OSTACOLATO E NON OSTACOLATO

Per lasciare una zona contenente Abitanti del Villaggio, la Salute residua di un Mostro deve essere maggiore del numero di Abitanti del Villaggio nella zona (il tipo di Abitante del Villaggio è irrilevante). La Salute residua di un Mostro è la sua 'Salute' (angolo a destra della plancia) meno il numero di segnalini danno presenti sulla plancia. Non essere in grado di lasciare la zona viene indicato come Ostacolato, e i Mostri non possono andarsene finché la loro Salute non è di nuovo maggiore del numero di Abitanti del Villaggio che occupano la zona. Se una capacità di un Mostro gli consente di muoversi Ostacolato, allora è in grado di lasciare senza restrizioni le zone occupate da Abitanti del Villaggio, come se non ce ne fossero.



POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE MAPPA

Quando disponete le tessere mappa per giocare, le vie di passaggio devono essere allineate per essere utilizzabili. Che le tessere si tocchino non è sufficiente.

ATTACCARE CON I RISULTATI DEI DADI

Ci sono 2 simboli che possono essere usati per causare danno immediato, i simboli  e . Il simbolo  infligge 1 danno a un nemico nella vostra zona attuale, mentre il simbolo  infligge 1 danno a un nemico in una zona adiacente alla vostra posizione. Uccidere un Popolano o un Cacciatore riduce il Morale del Villaggio di 1, mentre uccidere un Eroe del Villaggio lo riduce di 2.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Se vari tipi di Abitante del Villaggio occupano la zona che state attaccando, allora il danno deve essere inflitto nell'ordine seguente:

1. Popolani 2. Cacciatori 3. Eroi del Villaggio

Quest'ordine si applica a tutte le azioni contro gli Abitanti del Villaggio (Trappole, capacità dei Mostri e così via). Certe capacità dei Mostri vi consentono di avere come bersaglio Abitanti del Villaggio nell'ordine che preferite e sono distinguibili dalle altre capacità perché iniziano sempre con la parola **scegli**. Nelle situazioni in cui ci sono varianti dello stesso tipo di Abitante del Villaggio nella medesima zona, come più Eroi del Villaggio o Cacciatori di vari tipi, allora i giocatori decidono quale Abitante del Villaggio sarà il loro bersaglio.

DIFESA

I simboli  e  possono essere collocati negli slot Difesa della Plancia Mostro per prepararsi a un attacco imminente. I simboli  bloccano 2 danni di un singolo attacco, ma più  non possono essere combinati per bloccare attacchi potenti. Inoltre, possono essere usati per bloccare i danni di un attacco ma non gli effetti o le condizioni aggiuntive dello stesso. I simboli  non fermano i danni imminenti, ma infliggono un pari ammontare di danno all'attaccante. Un pari ammontare di danno viene inflitto all'attaccante anche se è più di quanto serva a uccidere il Mostro che difende. I nemici uccisi dal  fanno guadagnare esperienza al Mostro bersaglio. Se il Mostro è bersaglio di più attacchi, allora i giocatori scelgono per quali attacchi desiderano utilizzare Difesa e per quali Vendetta.

NOTE SULLA VENDETTA

In alcuni rari casi, una Vendetta può uccidere un Eroe del Villaggio prima che venga inflitto il danno del suo attacco. Se questo avviene, infliggete il danno dell'attacco dell'Eroe del Villaggio prima di rimuoverlo dalla mappa.

RISERVA

I risultati dei dadi possono essere riposti qui e conservati indefinitamente finché non desidererete usarli nei round successivi. Il costo di tutto questo è che si tira 1 dado in meno all'inizio del turno del mostro per ogni simbolo conservato nella Riserva. Se un giocatore ha simboli nella Riserva all'inizio del suo turno, può scegliere invece di scartarne e tirare uno o più dadi. Questo va fatto prima che venga tirato qualsiasi dado.



ESEMPIO: DIFESA

È la Fase Abitanti del Villaggio e ci sono 2 Popolani e un Cacciatore Mito che si apprestano ad attaccare, ma il Dullahan ha collocato 2 [simbolo] e 1 [simbolo] nella sua difesa nel suo turno, quindi è pronto a fronteggiarli. I Popolani attaccano per primi, così il Mostro decide di bloccare uno degli attacchi con [simbolo] e avere vendetta contro l'altro con il suo [simbolo]. Subisce 1 danno dal Popolano, ma gli infligge anche 1 danno, uccidendolo. Il Cacciatore è il prossimo ad attaccare ed è dello stesso tipo del Dullahan! Fortunatamente 1 [simbolo] blocca fino a 2 danni di un singolo attacco, così il Mostro usa il suo ultimo [simbolo] per prevenire il danno del Cacciatore Mito. Tutti i simboli collocati negli slot Difesa vengono scartati una volta usati.



ESEMPIO: RISERVA

Nell'esempio, il Lich ha tirato 2 [simbolo], 2 [simbolo], 1 [simbolo] e 1 [simbolo]. Il Lich ha una vasta Riserva e quindi è in una buona posizione per pianificare i suoi round futuri. 1 [simbolo] e 1 [simbolo] gli servono per attivare Freccia Spirituale, ma il Lich ne ha tirati due per simbolo, quindi è in grado di conservarli nella sua Riserva e attivare la sua capacità istantaneamente in futuro.

ATTIVARE CAPACITÀ

Per attivare una sua capacità, un Mostro deve pagare il costo indicato vicino alla capacità. Se non è indicato alcun costo, allora la capacità è passiva e si attiva automaticamente quando innescata o è sempre in funzione. Ogni capacità può essere usata una volta per round e perdura solo per la durata del round. Se un Mostro viene ucciso, qualsiasi effetto dato dalle sue capacità che persisterebbe fino alla fine del round termina con la sua morte, tranne per le capacità che collocano effetti di stato sulla zona/sugli Abitanti del Villaggio, come Pettine Maledetto della Banshee. Queste capacità persistono finché non scade il termine.

DANNEGGIARE UNA ZONA

Se la capacità di un mostro indica di danneggiare una zona, significa che si fa il danno nella zona e lo si distribuisce secondo l'ordine di priorità di chi si attacca, i Popolani per primi, poi i Cacciatori, e infine gli Eroi del Villaggio.

FARE ESPERIENZA E SALIRE DI LIVELLO

L'esperienza viene ottenuta uccidendo Abitanti del Villaggio e raggiungendo obiettivi. Quando si ottiene esperienza per un Mostro, si guadagnano dei segnalini esperienza che vengono messi sulla Plancia Mostro. Una volta che un Mostro ha segnalini esperienza pari al valore della sua esperienza, sale immediatamente di livello e può:

Scegliere una nuova capacità

O

Potenziare una capacità preesistente

Quando il giocatore ha deciso quale capacità desidera guadagnare, i segnalini esperienza spesi vengono rimossi dalla plancia del Mostro, su quella stessa plancia viene collocato il segnalino della nuova capacità e il mostro può usarla immediatamente. Se una capacità è stata potenziata rispetto alla sua versione inferiore, allora può essere usata ancora in quel round, fintanto che il mostro può permettersi l'attivazione.

Se è stata attivata una capacità i cui effetti persistono fino alla fine del round, capacità che poi sale di livello, come Morte Annunciata della Banshee e Vasca di Sangue del Dullahan, allora il costo della capacità deve essere speso di nuovo per riattivarla.

Per l'uccisione di Abitanti del Villaggio si ottengono valori di esperienza diversi, a seconda dell'Abitante del Villaggio ucciso:

TIPO DI ABITANTE DEL VILLAGGIO	ESPERIENZA GUADAGNATA
Popolano	1
Cacciatore	1
Eroe del Villaggio	2 (3 se dello stesso tipo)



ESEMPIO: SALIRE DI LIVELLO

Il Dullahan ha già guadagnato abbastanza esperienza per salire di livello e decide di sbloccare il primo livello della sua capacità Frustata. Le capacità appena sbloccate possono essere usate immediatamente, quindi spende 1 [simbolo] per attivare Frustata e uccide un Cacciatore nella sua zona, ma questa capacità fa sì che il [simbolo] del Dullahan danneggi un secondo nemico dello stesso tipo, quindi anche l'altro Cacciatore viene ucciso.

SOSTITUZIONE DELLE CAPACITÀ

Se un Mostro dovesse mai raggiungere un punto in cui ha comprato tutte le capacità disponibili, allora salire di livello avrebbe un effetto diverso. Anziché guadagnare nuove capacità, può invece rimuovere 1 danno o 1 condizione di stato sulla sua Plancia Mostro, simile a spendere simboli  nel Cuore del Castello.

INTERAGIRE CON GLI OBIETTIVI

Si può interagire con gli obiettivi in varie maniere e saranno sempre spiegate nello scenario, ma di solito richiedono la spesa di simboli di dado. Questo viene fatto esattamente nello stesso modo in cui si spende qualsiasi altro dado nel gioco.

COLLOCARE TRAPPOLE

Le Trappole sono disponibili per l'acquisto dalla Plancia Riassuntiva del Gioco. Se un Mostro desidera acquistare una Trappola, deve soddisfare le condizioni seguenti:

- È il suo turno
- Si trova in una zona in cui può essere piazzata la Trappola
- Può pagare il costo della Trappola

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, allora il Mostro può acquistare la Trappola. Le Trappole vengono collocate immediatamente e non possono essere conservate. Vengono attivate in un momento specifico della Fase Abitanti del Villaggio, dopo che tutti gli Abitanti del Villaggio si sono mossi e prima della comparsa di nuovi Abitanti del Villaggio. Le trappole vengono innescate da qualsiasi Abitante del Villaggio e non solo da quelli che ne sono influenzati. Questo rende importante la collocazione delle Trappole, dato che potenzialmente possono essere attivate dal tipo sbagliato di Abitante del Villaggio che ci passa attraverso rendendole inutili! Il danno delle trappole è soggetto alle stesse priorità di bersaglio del danno inflitto dai Mostri. Gli Abitanti del Villaggio uccisi dalle Trappole non fanno ottenere esperienza, ma diminuiscono comunque il Morale del Villaggio.

NOTE SULLO SCRIGNO DEL TESORO

Tutte le Trappole vengono innescate in uno specifico punto della Fase Abitante del Villaggio, ad eccezione dello Scrigno del Tesoro. Questa Trappola è unica e il suo effetto si innesca non appena un Abitante del Villaggio idoneo entra nella sua zona e vi rimane per la durata del round.

MORTO E MORENTE

Se un Mostro riceve segnalini danno pari alla sua Salute, allora viene ucciso. Tutti i segnalini danno, esperienza, stato e simboli di dado vengono rimossi dalla sua plancia (le abilità sbloccate vengono mantenute) e la miniatra viene rimossa dalla mappa e posta sulla plancia del Mostro. Quando il Mostro verrebbe attivato, viene di nuovo collocato sul tavolo nel Cuore del Castello, che subisce 2 danni. Se nello scenario ci sono più tessere Cuore del Castello, i Mostri iniziano sempre lo scenario in CC-1 e, se un mostro viene ucciso, il giocatore può scegliere in quale farlo rivivere. Il Mostro è ora di nuovo in gioco e può effettuare immediatamente il suo turno come di norma. I Mostri devono rivivere se possibile, a meno che farlo non riduca la Salute del Cuore del Castello a 0, nel qual caso non possono.

MORENTE NONOSTANTE L'AUMENTO DI LIVELLO

Se un Mostro viene ucciso da un attacco che gli fa anche guadagnare esperienza e lo fa salire di livello, allora il Mostro ottiene l'esperienza, sale di livello e sceglie una nuova capacità prima di essere ucciso.

FASE ABITANTI DEL VILLAGGIO

La fase Abitanti del Villaggio si compone di 4 azioni distinte, che devono sempre essere svolte nell'ordine indicato. I giocatori scelgono uno di loro per risolvere la Fase Abitante del Villaggio per l'intera sessione o fanno a turno:

1. AVANZARE IL QUADRANTE EVENTO DEL VILLAGGIO

Il quadrante Evento del Villaggio tiene traccia degli Eventi del Villaggio che vengono innescati. All'inizio della Fase Abitanti del Villaggio, il quadrante avanza di 1 per ogni Mostro presente nello scenario. Ogni scenario indica quando gli Eventi del Villaggio vengono innescati e, quando questo numero viene raggiunto o passato, si rivela la carta in cima al mazzo Carte Evento del Villaggio e i suoi effetti si attivano immediatamente.

ATTIVARE PIÙ EVENTI

Se la ruota Evento del Villaggio avanza passando più punti di innesco in un singolo round, allora vengono attivati più Eventi del Villaggio e si attivano nell'ordine.

TIPO DI ABITANTE DEL VILLAGGIO	AZIONI DI MOVIMENTO	AZIONI DI ATTACCO	DISTANZA	DANNI PER ATTACCO
Popolano	1	1	0	1
Cacciatore	1	1	0-1	1 a Mostri di un tipo diverso 2 a Mostri dello stesso tipo
Eroe del Villaggio	Indicato sul segnalino Eroe del Villaggio			

2. ATTACCARE NEMICI E MUOVERSI

Tutti gli Abitanti del Villaggio ora attaccano e poi si muovono, sempre in questo ordine. I giocatori attivano ogni Abitante del Villaggio uno alla volta, partendo da quelli nella/e zona/e più vicina/e al Cuore del Castello e procedendo da lì verso l'esterno. In ogni zona, vengono attivati per primi i Popolani, poi i Cacciatori e infine gli Eroi del Villaggio. Gli Abitanti del Villaggio che possono attaccare a distanza possono scegliere come bersaglio zone in qualsiasi direzione, che siano di fronte, dietro o adiacenti a loro. Se un Mostro è entro distanza, lo attaccano e si muovono del loro massimo ammontare di movimento verso il Cuore del Castello. Se nessun Mostro è entro distanza, gli Abitanti del Villaggio si spostano semplicemente verso il Cuore del Castello. Gli attacchi degli Abitanti del Villaggio hanno sempre successo, a meno che non influisca un modificatore come una capacità o una Trappola.

3. INNESCARE TRAPPOLE

A questo punto, qualsiasi Trappola che può essere innescata si innesca e si verificano i suoi effetti. Le trappole devono essere innescate, se possibile. Gli Abitanti del Villaggio uccisi dalle trappole non fanno ottenere esperienza, ma diminuiscono comunque il Morale del Villaggio.

4. FAR COMPARIRE ABITANTI DEL VILLAGGIO

Nuovi Abitanti del Villaggio vengono fatti comparire sulla mappa pescando dal mazzo Carte Comparsa Abitante del Villaggio.

CARTE EVENTO DEL VILLAGGIO

Il mazzo Carte Evento del Villaggio viene mischiato e posto a faccia in giù sulla Plancia Riassuntiva del Gioco all'inizio della sessione e si pescano le sue carte quando la ruota Evento del Villaggio raggiunge un certo valore, come indicato nello scenario. Quando viene messa in gioco una carta Evento del Villaggio, i suoi effetti si risolvono immediatamente e la carta viene collocata a faccia in su vicino al mazzo Carte Evento del Villaggio.



Ci sono 2 tipi di Carte Evento del Villaggio: effetti singoli ed effetti persistenti. Quando viene giocata una carta con effetto singolo, essa si risolve immediatamente e solo una volta. Quando viene giocata una carta con effetto persistente, i suoi effetti continuano finché non viene pescata la successiva Carta Evento del Villaggio. Le carte con effetti persistenti sono indicate dal simbolo .

ATTACCO DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO E PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Il danno inflitto dagli Abitanti del Villaggio è automatico e non richiede il tiro di alcun dado. Gli Abitanti del Villaggio non feriscono altri Abitanti del Villaggio quando attaccano. Gli Abitanti del Villaggio hanno anche una priorità dei bersagli che indica chi sceglieranno come bersaglio se hanno a disposizione più opzioni:

1. **Nemesi** – Cacciatori ed Eroi del Villaggio attaccheranno sempre un Mostro che condivide il loro tipo, prima di tutti gli altri.
2. **Cuore del Castello** – Il successivo bersaglio più importante per gli Abitanti del Villaggio è il Cuore del Castello.
3. **Mostri nella propria zona** – Gli Abitanti del Villaggio sceglieranno sempre come bersagli i Mostri nella loro zona attuale prima di quelli in una zona adiacente.
4. **Mostri in una zona adiacente** – Infine, gli Abitanti del Villaggio attaccheranno i Mostri in zone adiacenti. Gli Abitanti del Villaggio non danno priorità ai Mostri più vicini a loro, se la loro distanza è maggiore rispetto alle zone adiacenti.

BERSAGLI MULTIPLI

Se c'è più di 1 possibile bersaglio per gli attacchi degli Abitanti del Villaggio con lo stesso livello di priorità, allora i giocatori riducono la scelta a 2 esiti possibili, assegnandogli testa o croce e lanciando la Moneta Primo Giocatore. Questo viene fatto per ogni attacco dubbio.

PRIORITÀ DI AZIONE DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO

Se ci sono più tipi di Abitante del Villaggio nella stessa zona, agiscono nell'ordine seguente:

1. **Popolani** 2. **Cacciatori** 3. **Eroi del Villaggio**

In situazioni in cui ci sono varianti dello stesso tipo di Abitante del Villaggio nella stessa zona, come più tipi di Eroe del Villaggio o Cacciatori di vario tipo, allora i giocatori decidono in quale ordine agiscono.

MOVIMENTO DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO

La vera meta degli Abitanti del Villaggio è il Cuore del Castello nulla gli impedirà di raggiungerlo! Dopo che un Abitante del Villaggio ha attaccato, si muove del suo massimo ammontare di movimento verso il Cuore del Castello.

PERCORSI MULTIPLI

Se c'è un momento in cui è disponibile più di un percorso, assegnate alle 2 possibili zone testa e croce, e lanciate la Moneta Primo Giocatore per decidere quale percorso intraprendere. Se ci sono più di 2 percorsi possibili, i giocatori scelgono due zone e lanciano la moneta. Questo viene fatto per ogni tipo di Abitante del Villaggio e i tipi di Abitante del Villaggio si muovono come un gruppo (1 lancio di moneta = 1 tipo di Abitante del Villaggio).



ESEMPIO: PERCORSI MULTIPLI

Gli Abitanti del Villaggio sono arrivati in un corridoio dove il percorso si divide, quindi occorre tirare la Moneta Primo Giocatore per vedere dove vanno. Le 2 zone possibili sono assegnate a testa e croce e si lancia la moneta. Il primo risultato è testa, quindi i Popolani vengono mossi nell'Armeria. I Cacciatori sono un tipo diverso di Abitante del Villaggio, quindi la moneta deve essere tirata di nuovo per vedere in quale direzione si dirigono. Questa volta il risultato è croce, quindi i Cacciatori vengono condotti nel Cortile.

COMPARSA ABITANTI DEL VILLAGGIO

L'ultimo passo della Fase Abitanti del Villaggio è la comparsa di nuovi Abitanti del Villaggio. Ogni scenario indica dove, sulla mappa, compariranno gli Abitanti del Villaggio collocando segnalini Comparsa Abitante del Villaggio. I giocatori nominano un segnalino Comparsa Abitante del Villaggio e pescano una Carta Abitante del Villaggio. La carta dirà esattamente quanti nemici compariranno e di che tipo. Ripetete questa operazione per ogni segnalino Comparsa Abitante del Villaggio in gioco.



COMPARSA DI CACCIATORI E ASSEGNAZIONE DEI TIPI

Ogni volta che sulla mappa compaiono Cacciatori, dovete assegnargli un tipo. Innanzitutto, pescate a caso un segnalino tipo dal sacchettino portadadi: quello è il tipo del Cacciatore che appare. Quindi riponete il segnalino nel sacchettino e poi collocate nella zona il numero di Cacciatori

indicato nella carta Comparsa Abitante del Villaggio con le relative clip colorate sulle basette. I tipi di Cacciatore sono assegnati in gruppo alle carte comparse, non alle singole miniature. Gli Abitanti del Villaggio e i Mostri dello stesso tipo vengono chiamati Nemesi.

CACCIATORI VETERANI

Solo 5 Cacciatori regolari per ogni tipo e 3 Cacciatori Yunfakh per ogni tipo possono essere in gioco in un dato momento e dovrebbero essere fatti comparire solo Cacciatori del tipo dei Mostri in gioco. Se capita che i giocatori non riescano a far comparire Cacciatori che corrispondono ai tipi dei Mostri in gioco, allora dovrebbero essere fatti comparire Cacciatori senza clip colorate sulla basetta, Cacciatori che vengono definiti Cacciatori Veterani. I Cacciatori Veterani sono incredibilmente pericolosi e vengono considerati di tutti i tipi: infliggono danni addizionali a tutti i Mostri, e dunque devono essere sistemati rapidamente!

CATEGORIE DI COMPARSA

Ci sono 3 diverse categorie di comparsa degli Abitanti del Villaggio: Rango 1, Rango 2 e Rango 3. Nei punti chiave degli scenari il rango di comparsa aumenterà e inizierà a comparire un numero maggiore di Abitanti del Villaggio. Il simbolo significa che la carta non fa comparire Abitanti del Villaggio in quel particolare rango e si deve pescare immediatamente un'altra carta.

EROI DEL VILLAGGIO

Gli Eroi del Villaggio sono il tipo più pericoloso di Abitanti del Villaggio che affronterete. Sono più rapidi e forti di qualsiasi altro nemico che affronterete e come tali hanno il proprio segnalino Eroe del Villaggio che mostra le sue statistiche uniche:



1. NOME

Il nome dell'Eroe del Villaggio

2. CAPACITÀ SPECIALE

Ogni Eroe del Villaggio ha la propria capacità speciale che conferisce un bonus unico a se stesso e potenzialmente ad altri attorno a lui

3. TIPO

Il tipo dell'Eroe del Villaggio

4. SALUTE

L'ammontare di danni richiesto per uccidere l'Eroe del Villaggio

5. VELOCITÀ

Il numero di zone che l'Eroe del Villaggio percorre ogni round

6. DANNO

L'ammontare di danni che l'Eroe del Villaggio infligge ogni volta che attacca

7. DISTANZA

La distanza degli attacchi dell'Eroe del Villaggio

Quando preparate uno scenario, i 5 Segnalini Eroe del Villaggio vengono mischiati e collocati in una pila a faccia in giù, creando il mazzo Carte Eroe del Villaggio. Quando una Carta Comparsa Abitante del Villaggio indica che dovrebbe comparire un eroe, rivelate il segnalino Eroe del Villaggio che è in cima al mazzo e mettete in gioco quell'Eroe del Villaggio. Qualsiasi danno o effetto di stato inflitto all'Eroe del Villaggio viene collocato sul suo segnalino Eroe del Villaggio. Una volta che un Eroe del Villaggio è stato ucciso, il suo segnalino viene collocato in fondo al mazzo Carte Eroe del Villaggio, pronto per comparire di nuovo se necessario. Lo stesso Eroe del Villaggio può comparire più volte nello stesso scenario.

ESPANDERE IL MAZZO EROI DEL VILLAGGIO

Se i giocatori vogliono usare gli Eroi del Villaggio che si trovano nelle espansioni di *Village Attacks*, possono farlo in qualsiasi scenario desiderano, ma un mazzo Carte Eroe del Villaggio deve sempre contenere un Eroe del Villaggio di ciascun tipo. Se i giocatori possiedono più di un tipo di Eroe del Villaggio, si raccomanda di ordinare gli Eroi del Villaggio per tipo e scegliere a caso 1 segnalino per ogni tipo per costruire il mazzo Carte Eroe del Villaggio. Il mazzo Carte Eroe del Villaggio non è limitato a 5 segnalini, a patto che siano rappresentati nel mazzo altrettanti tipi.

FASE DI RIPRISTINO

L'ultima fase è la fase di Ripristino. Qualsiasi trappola o segnalino che ha terminato la propria funzione viene rimosso dal gioco. Tutti i risultati dei dadi che non sono nella Riserva di un mostro vengono rimossi dalle loro plance.

REGOLE AVANZATE

CONDIZIONI DI STATO

Ci sono 3 diversi tipi di condizioni di stato:

- Condizioni di stato che influenzano i Mostri
- Condizioni di stato che influenzano gli Abitanti del Villaggio
- Condizioni di stato che influenzano le zone

CONDIZIONI DI STATO CHE INFLUENZANO I MOSTRI

Le condizioni di stato dei Mostri vengono rappresentate da segnalini che sono collocati sulla plancia del Mostro. Questi effetti sono persistenti e non terminano alla fine del round, e possono essere rimossi solo spendendo 1 simbolo  mentre si è nel Cuore del Castello. Viene rimossa 1 condizione di stato per ogni simbolo  speso in questo modo.



SPEZZARE

Se un Mostro diventa Spezzato, collocate un segnalino Spezzare in uno dei suoi slot Difesa. I simboli di Difesa non possono essere collocati nello spazio spezzato finché il segnalino Spezzare non viene rimosso.



SILENZIO

Silenzio ostacola la capacità di un Mostro di conservare i risultati dei dadi. Quando un Mostro viene influenzato da Silenzio, collocate un segnalino Silenzio in uno degli slot della sua Riserva. I risultati dei dadi non possono essere collocati in uno slot silenziato finché il segnalino Silenzio non viene rimosso.



RALLENTARE

Se un Mostro viene influenzato da Rallentare, un segnalino Rallentare viene collocato in uno dei suoi slot Movimento. Il Movimento può essere ridotto fino a un minimo di 1 slot, ma un Mostro deve sempre avere almeno 1 slot Movimento disponibile.

NOTE SU SPEZZARE, SILENZIO E RALLENTARE

Se state tentando di collocare un segnalino Spezzare, Silenzio o Rallentare ma gli slot del Mostro attualmente sono tutti pieni, il segnalino sostituisce automaticamente uno dei dadi in queglii slot. Il giocatore può scegliere quale dado scartare.



BRUCIARE

Quando viene inflitto Bruciare a un Mostro, sulla plancia del Mostro viene collocato un segnalino Bruciare. Il Mostro ora subisce 1 danno all'inizio della propria attivazione finché Bruciare non viene rimosso. I Mostri possono soffrire solo di un singolo Bruciare per volta e il danno di Bruciare non può essere bloccato usando i simboli dei dadi.

STORDIRE

Quando un Mostro è stordito, viene posto un segnalino Spezzare in uno dei suoi slot Difesa e la sua miniatura viene distesa su un fianco. Quando il Mostro viene successivamente attivato, la miniatura si riporta in verticale e il Mostro subisce penalità -1 dado tirato per quel turno. Se un Mostro è stordito durante il suo turno, il suo turno termina automaticamente, la sua miniatura viene sdraiata su un lato e subisce penalità -1 dado alla sua prossima attivazione. I Mostri storditi vengono scelti come bersaglio degli attacchi degli Abitanti del Villaggio come di norma.

CONDIZIONI DI STATO CHE INFLUENZANO GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO

STORDIRE

Quando un Abitante del Villaggio diventa stordito, la sua miniatura viene stesa di lato e si verificano le condizioni seguenti:

- **L'Abitante del Villaggio salta la sua attivazione successiva**
- **Non viene più considerato nell'ordine di priorità di attacco dei Mostri, ma lo è in quello di risoluzione delle Trappole**
- **Non si aggiunge al conteggio totale degli Abitanti del Villaggio quando si decide se un Mostro è Ostacolato**

Gli Abitanti del Villaggio storditi tornano in posizione verticale una volta saltata la propria attivazione. Stordito dovrebbe essere considerato come un attacco ai fini dell'ordine di priorità dei bersagli, a meno che una capacità o un effetto non indichino diversamente. Gli Abitanti del Villaggio storditi possono essere bersaglio degli attacchi e delle capacità dei Mostri.

BRUCIARE

Proprio come per i Mostri, gli Abitanti del Villaggio bruciati subiscono 1 danno all'inizio della propria attivazione e ad ogni futura attivazione.

Gli Abitanti del Villaggio uccisi da Bruciare non fanno ottenere esperienza, ma diminuiscono comunque il Morale del Villaggio.

CONDIZIONI DI STATO CHE INFLUENZANO LE ZONE

L'ultimo tipo di condizioni di stato non influenzano miniature specifiche ma l'intera zona, e chiunque è soggetto ai loro effetti. Queste condizioni di stato terminano alla fine del round, a meno che un Evento del Villaggio non provochi la loro persistenza.



SFORTUNATO

Se una zona viene influenzata da Sfortuna, tutti gli attacchi effettuati in essa sia dai Mostri che dagli Abitanti del Villaggio hanno una probabilità di fallimento. Ogni

volta che viene tentato un attacco da una zona sfortunata, lanciate la Moneta Primo Giocatore:

Testa - L'attacco ha successo.

Croce - L'attacco fallisce e non infligge danni.

Sfortuna influenza solo gli attacchi effettuati all'interno della zona sfortunata, quindi gli attacchi a distanza effettuati in una zona diversa non vengono influenzati. Anche il danno inflitto da Trappole o Bruciare non viene influenzato da Sfortuna. Sfortuna non influenza le capacità dei Mostri che non infliggono danni, come Rigenerazione del Vampiro, Pettine Maledetto della Banshee o Inesorabile del Dullahan.



OSCURITÀ

Se una zona viene influenzata da Oscurità, non può essere effettuato alcun attacco a distanza dentro o fuori dalla zona. Le capacità che richiedono contatto visivo non possono essere usate in una zona con Oscurità e Oscurità interrompe anche il contatto visivo, il che significa che attacchi e capacità potrebbero non poter essere usati attraverso zone influenzate da Oscurità. Le capacità che non richiedono contatto visivo non vengono influenzate.

ZONA PIENA E SPINTONARE

Una miniatura è considerata legalmente nella zona se più del 50% della sua basetta è all'interno della tessera mappa. I segnalini non dovrebbero essere considerati quando si decide la pienezza di una zona e si assume che non occupino spazio fisico. Se una zona diventa talmente piena che nessun'altra miniatura può fisicamente occupare la tessera, allora gli Abitanti del Villaggio che tentano di entrare nella zona bersaglio provocano uno Spintone. Uno Spintone si ha quando un Abitante del Villaggio dello stesso tipo viene spinto in 1 zona verso il Cuore del Castello attraverso il percorso più corto possibile.



ESEMPIO: SPINTONE

I Cacciatori stanno tentando di muoversi nella zona successiva, ma è già piena così il loro movimento fa sì che 3 Popolani vengano spinti immediatamente nella zona successiva. I Cacciatori poi si sposteranno nella zona da cui hanno scacciato i Popolani.

La miniatura che causa lo Spintone si muove immediatamente nella zona in cui tentava di entrare. Se non è disponibile alcun Abitante del Villaggio dello stesso tipo, viene Spintonato l'Abitante del Villaggio successivo in ordine di priorità come bersaglio. Uno Spintone funziona in entrambi i sensi, quindi se dei nemici sono costretti ad allontanarsi dal Cuore del Castello, allora si applica la stessa regola al contrario. Anche i mostri possono causare uno Spintone entrando in una zona piena, costringendo immediatamente il nemico di forza inferiore in 1 zona più vicina al Cuore del Castello.

TERMINARE LE MINIATURE

Se in un qualsiasi momento vi serve far comparire una miniatura ma non potete, allora una miniatura dello stesso tipo di nemico che state cercando di far comparire e che è in gioco ottiene un'attivazione addizionale. Questo si risolve esattamente nello stesso modo del simbolo .

MODALITÀ GIORNO E NOTTE



Per quelli che cercano una sfida ancor maggiore, ogni scenario di *Village Attacks* può essere giocato in modalità Giorno e Notte, una modalità di gioco opzionale che mette alla prova anche i Mostri più tosti!

DADI GIORNO E NOTTE

Quando si gioca in modalità Giorno e Notte, i giocatori scambiano uno dei loro dadi normali per il dado corrispondente al giorno o alla notte. I mostri sono più potenti di notte e più deboli durante il giorno, e i simboli sui loro dadi riflettono questo fatto.



DADO NOTTE

Il dado Notte consente ai Mostri di essere più aggressivi. Le sue facce hanno 3  e 3 .



DADO GIORNO

Sul dado Giorno 2 facce sono bianche e 4 hanno il simbolo . Le facce bianche rappresentano risultati inutili che vengono scartati immediatamente.

Ci sono anche alcune regole speciali relative a questi dadi:

- Il dado Giorno e il dado Notte non possono essere ritirati e non contano ai fini dell'inesco del ritiro.
- I risultati del dado Giorno e del dado Notte non possono essere conservati nella Riserva e devono essere spesi in quel turno o vengono scartati.
- Il dado Giorno e il dado Notte dovrebbero essere tirati sempre. Se il giocatore è soggetto a una penalità, come -1 dado tirato, allora si elimina sempre uno dei dadi normali. Il dado Giorno e il dado Notte vanno sempre tirati.

IL CICLO GIORNO/NOTTE E I SUOI EFFETTI

All'inizio di uno scenario in modalità Giorno e Notte, i giocatori prendono il Segnalino Giorno e Notte e lo lanciano per determinare la fase in cui inizia il gioco. Dopodiché, si applicano le regole seguenti:

GIORNO

- Ogni Mostro tira 5 dadi normali e il dado Giorno all'inizio del proprio turno.
- All'inizio di un round di Giorno, ogni Mostro rimuove 2 segnalini esperienza dalla propria plancia. Se non è in grado di rimuovere i segnalini esperienza, subisce 1 danno per ogni segnalino esperienza non rimosso. Questo non viene fatto nel primo round se lo scenario comporta il Giorno.
- I Mostri non ottengono esperienza per gli Abitanti del Villaggio uccisi di Giorno. Si continua a ottenere l'esperienza guadagnata dagli obiettivi e il Morale del Villaggio viene lo stesso diminuito come di norma.

NOTTE

- Ogni Mostro tira 5 dadi normali e il dado Notte all'inizio del proprio turno.
- I Mostri ottengono +1 a esperienza per ogni Abitante del Villaggio che uccidono durante la notte.

Alla fine di ogni round, l'ultima cosa da fare è girare il Segnalino Giorno e Notte in modo che il round successivo inizi nella fase opposta. Questo viene fatto alla fine di ogni round, così che Giorno e Notte si alternino equamente.

IL TROLL

Il Troll è un Evento del Villaggio che aggiunge una forza massiccia di distruzione casuale a qualsiasi partita! Per predisporre il Troll:

- Prendete 4 Carte Evento del Villaggio Troll! e rimuovetene 1 a caso.
- Mischiate le altre 3 nel mazzo Carte Evento del Villaggio e collocatele a faccia in giù sulla Plancia Riassuntiva del Gioco.
- Pescate le 2 carte in cima al Mazzo Carte Evento del Villaggio e mischiatele senza guardarle alla rimanente Carta Troll. Collocate queste 3 carte coperte in cima al Mazzo Evento del Villaggio.

ATTIVARE IL TROLL

Il Troll non è amico né dei Mostri né degli Abitanti del Villaggio, quindi può causare un caos indicibile da entrambe le parti. Il Troll si attiva nella Fase Abitanti del Villaggio, immediatamente dopo che tutti gli Abitanti del Villaggio hanno finito di attaccare e muoversi. A causa della natura imprevedibile del Troll, tirate un dado all'inizio della sua attivazione per vedere come si comporta:



MISCHIA E DISTANZA

3 danni a ogni Mostro nella zona e il Troll si muove di 1 zona verso il Cuore del Castello



MAGIA E ABITANTE DEL VILLAGGIO

3 danni agli Abitanti del Villaggio nella zona e il Troll si muove di 1 zona verso la zona più vicina che contiene un punto Comparsa Abitante del Villaggio.



DIFESA E VENDETTA

Tutti i Mostri e fino a 5 Abitanti del Villaggio nella zona sono storciti e lanciano la Moneta Primo Giocatore.

- **Testa** – Si muove di 1 zona verso il Cuore del Castello
- **Croce** – Si muove di 1 zona verso la zona più vicina che contiene un punto Comparsa Abitante del Villaggio.

Se il Troll si trova in una zona contenente un segnalino Comparsa Abitante del Villaggio e se gli viene ordinato di muoversi verso la più vicina zona contenente un segnalino Comparsa Abitante del Villaggio, allora esce dal Castello e viene rimosso dal gioco. Se il Troll si trova nel Cuore del Castello, allora quest'ultimo subisce 1 danno e il Troll rimane sul posto. Gli Abitanti del Villaggio uccisi dal Troll non diminuiscono il Morale del Villaggio.

ATTACCARE IL TROLL

Il Troll non può essere ucciso o ferito, ma i Mostri possono comunque scegliere di attaccarlo nella speranza di condurre la bestia titanica sul percorso degli Abitanti del Villaggio o scacciarlo dal Castello! I Mostri possono attaccare il Troll solo usando risultati di dado  e , e possono sceglierlo come bersaglio anche se ci sono Abitanti del Villaggio nella zona del Troll. Anziché infliggere qualsiasi danno al Troll, attaccarlo lo attiva automaticamente e viene tirato subito un dado personalizzato per vedere come si comporta. Gli Abitanti del Villaggio non attaccano il Troll perché ne hanno troppa paura! Il Troll non viene influenzato in alcun modo delle capacità dei Mostri e dagli Effetti di Stato.

ENTRARE IN UNA ZONA PIENA

Il Troll non può essere bloccato e Spintona qualsiasi Abitante del Villaggio per toglierlo dal suo percorso se la stanza non è sufficiente per contenerlo.

TROLL E TRAPPOLE

Il Troll non viene influenzato dalle Trappole e innesca automaticamente quelle di qualsiasi zona in cui entra.

EVOCARE MOSTRI (ESPANSIONE ORRORI DELLE SABBIE)

L'espansione *Orrori delle Sabbie* introduce una meccanica del tutto nuova in *Village Attacks*: Evocare Mostri. Le versioni inferiori dei Mostri che non possono essere giocate in uno scenario possono essere evocate per aiutare i Mostri con i loro obiettivi. Per distinguere chiaramente i due, d'ora in avanti ci riferiremo ai Mostri che i giocatori hanno scelto per giocare come ai **Mostri Giocanti** e ai Mostri messi in gioco attraverso il mazzo delle Carte Evoca Mostro come ai **Mostri Evocati**.

COSTRUIRE IL MAZZO CARTE EVOCA MOSTRO

Il mazzo Carte Evoca Mostro viene costruito nello stesso modo del mazzo Carte Eroe del Villaggio: viene selezionata a caso 1 carta Evoca Mostro per ogni tipo (Demone, Non Morto e così via). Queste 5 carte vengono mescolate insieme e collocate a faccia in giù. I Mostri Giocanti non possono essere usati nel mazzo Carte Evoca Mostro. Si dovrebbe usare solo 1 Mostro di ogni tipo per costruire il mazzo.

EVOCARE I MOSTRI IN GIOCO

I Mostri Evocati vengono messi in gioco dalle tessere Stanza di Evocazione. Sulla tessera Stanza di Evocazione sono indicati 5 risultati di dado utili per evocare un Mostro:

- **Ogni Mostro Giocante nello scenario deve pagare uno di questi costi in dadi. Il Mostro giocante deve essere nella Stanza di Evocazione per pagare il costo e ogni costo in dadi può essere pagato una sola volta.**
- **Quando un Mostro paga uno di questi costi, collocate il corrispondente segnalino Simbolo Dado su di esso per mostrare di aver pagato e collocate un segnalino Danno sulla basetta del suo Mostro Giocante. Questo segnalino Danno rimane sulla basetta del Mostro Giocante finché il Mostro Evocato non è stato evocato, e mentre è lì il Mostro Giocante tira -1 dado.**
- **Una volta che ogni Mostro Giocante ha pagato uno dei costi, viene rivelata la carta in cima al mazzo Carte Evoca Mostro e il Mostro Evocato viene collocato nella Stanza di Evocazione. Tuttavia, portare in questo mondo il Mostro Evocato richiede un sacrificio e 2 Mostri Giocanti devono continuare a tirare -1 dado per l'intero periodo in cui il Mostro Evocato è in gioco. I giocatori possono scegliere tra loro quale Mostro rimuove il segnalino Danno dalla propria basetta.**



ESEMPIO: STANZA DI EVOCAZIONE

Il Vampiro è nella Stanza di Evocazione e decide di pagare uno dei costi per evocare un Mostro. Il corrispondente segnalino Simbolo Dado viene posto sul cost che ha pagato, che è il simbolo , e sulla basetta della miniatura del Vampiro viene collocato un segnalino Danno come promemoria che il Vampiro tira -1 dado finché non viene evocato un Mostro. Questo è un gioco per 3 giocatori, quindi gli altri 2 Mostri Giocanti dovranno visitare la Stanza di Evocazione per pagare uno dei costi rimanenti per completare l'evocazione.

CONTROLLARE I MOSTRI EVOCATI

I Mostri Evocati agiscono al termine della Fase Mostri una volta che tutti i Mostri Giocanti hanno agito e sono controllati congiuntamente. Potete scegliere un giocatore per controllare i Mostri Evocati per l'intero gioco o fare a turno. Un Mostro Evocato può agire nel round in cui è stato evocato e le sue statistiche sono indicate nello stesso modo degli Eroi del Villaggio (pag. 18-19).

I Mostri Evocati sono comunque influenzati dagli Effetti di Stato (Sfortuna, Oscurità e così via) e così anche gli Abitanti del Villaggio uccisi da loro diminuiscono il Morale del Villaggio, ma un Mostro Evocato non può interagire con gli obiettivi. Infine, i Mostri Evocati non sono in grado di collocare trappole.



Il danno dei Mostri Evocati si considera come quello delle capacità dei Mostri e non è quello dei risultati dei dadi. Questo è importante quando si attaccano alcuni Eroi del Villaggio.

BANDIRE UN MOSTRO EVOCATO

Se il Mostro Evocato subisce danni pari a valore della sua Salute, allora viene ucciso. Il Mostro Evocato viene immediatamente rimosso dal gioco e la sua Carta Evoca Mostro viene messa da parte. A differenza del mazzo Carte Eroe del Villaggio, le Carte Evoca Mostro non vengono reinserite nel mazzo Carte Evoca Mostro e una volta che un Mostro Evocato è stato ucciso non può più essere evocato in quello scenario.

CACCIATORI YUNFAKH (ESPANSIONE ORRORI DELLE SABBIE)

I Cacciatori Yunfakh sono una mortale gilda di assassini d'élite i cui membri si sono addestrati per tutta la vita a cacciare il male come quello che alberga all'interno del castello. Ancora più agili e letali rispetto al Cacciatore standard, disfarne rapidamente dovrebbe essere la massima priorità.

Comparsa degli Yunfakh – Ogni volta che si ha a che fare con i Cacciatori Yunfakh, la metà (arrotondata per eccesso) di tutti i Cacciatori comparsi dovrebbero essere Cacciatori Yunfakh.

Attaccare e bersagliare – I Cacciatori Yunfakh non possono essere danneggiati dai simboli  o da qualsiasi attacco effettuato dall'esterno della loro zona. Possono comunque essere influenzati da capacità che non gli infliggerebbero danni, come le capacità basate sul movimento quali Zombificare del Lich. Né gli Yunfakh né i Cacciatori standard hanno priorità come bersagli, sono considerati entrambi Cacciatori e i giocatori possono decidere quale scegliere come bersaglio se entrambi i tipi si trovano nella stessa zona, ma i Cacciatori Yunfakh sono comunque considerati un diverso tipo di Abitante del Villaggio.

SERVITORI

Le creature inferiori sotto il controllo dei Mostri sono note come Servitori. Wose della Caccia Selvaggia ha la capacità di evocare e controllare i Segugi, che sono classificati come Servitori e hanno le regole seguenti:

- **Mettere in gioco un servitore viene detto Evocare un Servitore.**
- **Il Mostro che ha evocato il Servitore è colui che lo controlla.**
- **I Servitori si attivano in qualsiasi momento durante il turno del Mostro che li controlla.**
- **I Servitori condividono lo stesso tipo del Mostro che li controlla.**
- **I Servitori sono considerati come Mostri nella priorità dei bersagli degli Abitanti del Villaggio.**
- **Se un Mostro ha Servitori sotto il suo controllo nella propria zona e viene attaccato, può scegliere che siano invece loro a subire l'attacco. Se l'attacco infligge danni superiori a quanto necessario per uccidere uno o più servitori allora il Mostro controllore subisce il danno rimanente.**

MODULARE LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

Tutti gli scenari di *Village Attacks* sono stati ideati per essere giocati con 3 Mostri. Giocarli con più o meno mostri comporta le seguenti modifiche:

- **2 Mostri: -1 alla comparsa di Abitanti del Villaggio di Rango 1 e -2 1 alla comparsa di Abitanti del Villaggio di Rango 2 e 3**
- **3 Mostri: Non applicabile**
- **4 Mostri: +1 alla comparsa degli Abitanti del Villaggio**
- **5 Mostri: +2 alla comparsa degli Abitanti del Villaggio e +1 danno al Cuore del Castello quando tornate in vita.**

GLI SCENARI DA 1 A 5 SONO STATI IDEATI PER ESSERE GIOCATI COME UNA CAMPAGNA E VI INSEGNANO GRADUALMENTE COME GIOCARE A *VILLAGE ATTACKS* MAN MANO CHE LA CAMPAGNA PROGREDISCE. QUESTI SCENARI POSSONO ESSERE GIOCATI ANCHE COME ESPERIENZE SINGOLE.

~1~ LEZIONI DEL PASSATO

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 15 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, G-1, CY-1, EH-1, BH-1, A-1

CUORE DEL CASTELLO: 5

RANGO 2: Sempre

OBIETTIVO

Far salire un livello ogni mostro e uccidere tutti gli Abitanti del Villaggio.

Molto tempo fa in una terra lontana c'era un castello come nessun altro, perché all'interno delle sue mura dimorava la più grande adunanza malefica che il mondo avesse mai conosciuto. Gli abitanti del villaggio vivevano nella paura di questo luogo e, sebbene le mostruosità al suo interno colmassero le loro vite di terrore e disperazione, non osavano ribellarsi per la paura di atrocità ancora più grandi. Ma dalle profondità più oscure dell'angoscia nacque il frutto della disperazione, così un gruppo di abitanti del villaggio pianificò di assalire il castello e scacciare qualsiasi cosa si annidasse in quel bastione della dannazione...

CONDIZIONI SPECIALI

- Il Morale del Villaggio in questo scenario è infinito: gli Abitanti del Villaggio continuano a comparire finché l'obiettivo non viene raggiunto.
- Gli Abitanti del Villaggio compaiono sempre di Rango 2.
- Gli Abitanti del Villaggio smettono di comparire una volta che ogni mostro è salito di un livello. Tutti gli Abitanti del Villaggio rimasti nel Castello devono essere uccisi per vincere lo scenario.
- La Ruota Evento del Villaggio non viene fatta avanzare in questo scenario e gli Eventi del Villaggio non vengono innescati.
- Gli Eroi del Villaggio in questo scenario non compaiono. Una carta Eroe del Villaggio pescata viene ignorata sostituendola immediatamente con un'altra.
- Le Trappole in questo scenario non compaiono.
- Durante questo scenario si può salire di livello una sola volta. Ogni esperienza aggiuntiva viene ignorata.



- Se un Abitante del Villaggio dovesse entrare nel Cuore del Castello, la missione si considera fallita.

CONDIZIONI STANZE

- Cortile (CY-1) – I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.
- Cimitero (G-1) – I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.
- Armeria (A-1) – Tutti gli Abitanti del Villaggio infliggono +1 danno quando attaccano da questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Gli abitanti del villaggio, in numero ridotto e impreparati per il compito, non avevano molte possibilità contro gli esseri immondi annidati al suo interno. Ma qualcosa si era acceso nel cuore degli uomini: il fuoco della ribellione. E una tale fiamma non si estingue facilmente con un solo fallimento.

~2~ DESTINI INTRECCIATI

DIFFICOLTÀ: Media **⌚ DURATA:** 40 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, BH-1, EH-1, A-1, CY-1, ST-1,
LC-2, LC-2, SC-1, SC-2

CUORE DEL CASTELLO: 15

MORALE DEL VILLAGGIO: 40

RANGO 2: 30 **⌚ RANGO 3:** 20

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
5, 10, 15, 19

OBIETTIVO

Ridurre il Morale del Villaggio a 0.



Gli abitanti del villaggio cercarono di scacciare il male con rinnovata determinazione. Possedevano poche nozioni su come sconfiggere la malvagità alla loro porta, ma questo non affievolì la loro risolutezza. Era stata fatta una scelta: le generazioni future non avrebbero ereditato la cupa esistenza che tanti dei loro antenati avevano subito e quindi la via da seguire era chiara...

NUOVA MECCANICA

Eventi del Villaggio (p17)

CONDIZIONI SPECIALI

- I Mostri iniziano il gioco come se fossero saliti di livello una volta. Se state giocando questa missione come continuazione di *Lezioni del Passato*, iniziate con la prima capacità guadagnata dall'aumento di livello nello scenario precedente.
- Gli Eroi del Villaggio in questo scenario non compaiono. Una carta Eroe del Villaggio pescata viene ignorata sostituendola immediatamente con un'altra.
- Le Trappole in questo scenario non vengono usate.
- Ogni Mostro durante questo scenario può salire di livello una sola volta. Ogni esperienza aggiuntiva viene ignorata.
- L'Evento del Villaggio "Meccanismi Difettosi" va ignorato e va pescata una nuova carta.

CONDIZIONI STANZE

- Magazzino (ST-1) – I Cacciatori non possono essere danneggiati da attacchi o capacità dei Mostri mentre si trovano in questa zona.
- Armeria (A-1) - Tutti gli Abitanti del Villaggio infliggono +1 danno quando attaccano da questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Per la gente di questa terra divenne chiaro perché il male persisteva da così tanto tempo. Quelle creature parevano infinite e, anche quando una di loro veniva abbattuta e apparentemente distrutta, non passava molto tempo prima che riapparisse, ancora una volta libera di portare il male nel mondo degli uomini.

~3~ UN NEMICO PIÙ FORTE

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 50 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, EH-1, L-1, BH-1, C-1, CY-1, K-1,
A-1, ST-1, LC-1, SC-1, SC-2

CUORE DEL CASTELLO: 20

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO: 6, 12, 18

OBIETTIVO

Uccidere tutti e 5 gli Eroi del Villaggio.

La notizia della difficile situazione degli abitanti del villaggio si era diffusa in tutto il mondo e in poco tempo guerrieri di grande forza e potere cominciarono ad arrivare nel paese. Alcuni vennero per la fama e la gloria di estirpare un antico male, altri perché sentivano il dovere di proteggere gli innocenti. Qualunque fosse il loro intento, l'arrivo di veri eroi incoraggiò i popolani ad attaccare ancora una volta quel luogo che il male chiamava casa...

NUOVA MECCANICA

Eroi del Villaggio (p18)

CONDIZIONI SPECIALI

- I Mostri iniziano il gioco come se fossero saliti di livello due volte. Se state giocando questa missione come continuazione di *Destini Intrecciati*, iniziate con le prime due capacità dall'aumento di livello nello scenario precedente.
- Le Trappole in questo scenario non compaiono.
- Il Morale del Villaggio in questo scenario è infinito: gli Abitanti del Villaggio continuano a comparire finché l'obiettivo non viene raggiunto.
- Gli Abitanti del Villaggio compaiono sempre al Rango 1.
- Tutte le carte Eroe del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.
- Per vincere questo scenario tutti e 5 gli Eroi del Villaggio devono essere uccisi. Una volta che un Eroe del Villaggio è stato ucciso, ponete il suo segnalino Eroe del Villaggio a faccia in su sotto la Plancia Riassuntiva del Gioco. Questo Eroe del Villaggio non può ricomparire.
- Se viene pescata una Carta Comparsa Eroe del Villaggio e non ci sono più Eroi del Villaggio da far comparire, ignoratela e pescatene immediatamente un'altra.
- Quando compaiono Abitanti del Villaggio durante



la preparazione, compare un Eroe del Villaggio nel punto comparsa in EH-1.

- Ogni Mostro durante questo scenario può salire di livello una sola volta. Ogni esperienza aggiuntiva viene ignorata.

CONDIZIONI STANZE

- Cappella (C-1) – I Mostri subiscono Silenzio se entrano in questa zona.
- Cucina (K-1) – Rimuovere 2 danni dagli Eroi del Villaggio che entrano in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Combatterono duramente e, anche se gli umani furono nuovamente respinti, gli immondi del castello sembrarono indebolirsi. Forse le incursioni stavano cominciando a esigere il loro prezzo da quelle creature leggendarie. O magari era tutta una finta, per dare speranza dove prima non ce n'era alcuna e divertirsi con i folli mortali che avrebbero osato varcare la soglia di quel luogo sacrilego.

~ 4 ~ UN CUMULO DI TRAPPOLE

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 70 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, CH-2, G-1, EH-1, C-2, K-2,
CY-2, LC-1, LC-2, MC-1, SC-1

CUORE DEL CASTELLO: 20

MORALE DEL VILLAGGIO: 20

RANGO 2: 14 **⚔ RANGO 3:** 7

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
5, 10, 15, 19

OBIETTIVO

Ridurre il Morale del Villaggio a 0.

Gli immondi dei tempi antichi non erano l'unico pericolo all'interno delle mura del castello. A prima vista sembrava che i suoi indomiti abitanti fossero il pericolo principale al suo interno, ma nefande trappole erano nascoste appena sotto la superficie del suo aspetto ordinario, in attesa di un solo passo falso per scatenare malvagità e inganno...

NUOVA MECCANICA

Trappole (p11)

CONDIZIONI SPECIALI

- I Mostri iniziano il gioco come se fossero saliti di livello tre volte. Se state giocando questa missione come continuazione di *Un Nemico Più Forte*, iniziate con le prime tre capacità **dall'aumento** di livello nello scenario precedente.
- Solo gli Abitanti del Villaggio uccisi dalle Trappole riducono il Morale del Villaggio.
- Durante questo scenario si può salire di livello una sola volta. Ogni esperienza aggiuntiva viene ignorata.

CONDIZIONI STANZE

- Cimitero (G-1) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.
- Cortile (CY-2) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Una volta oltrepassata la soglia della fortezza dannata, niente era più sicuro. Ogni leva, portone e lastra del pavimento potevano nascondere una morte orribile e alla fine fu troppo da sostenere per gli abitanti del villaggio. Per ora, le mostruosità avevano rivendicato la loro dimora e impartito una lezione che non sarebbe stata dimenticata tanto presto.



~5~ IL SACRIFICIO

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 60 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, CH-2, G-1, L-1, EH-1, A-2, C-2,
ST-2, LC-1, LC-2, MC-2, SC-2

CUORE DEL CASTELLO: 1

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:

4, 8, 12, 12, 16, 19

OBIETTIVO

Riportare la Salute del Cuore del Castello a 20 e uccidere gli Abitanti del Villaggio rimanenti.

Attraverso i vari assalti al castello, un'idea aveva iniziato a mettere radici nelle menti degli abitanti del villaggio. Strane pietre, iscritte di antichi segni che emanavano una particolare luminescenza, erano state viste nei recessi più profondi della fortezza, e l'idea che quelle pietre e i mostri che le proteggevano fossero correlati diede origine a una teoria: e se fossero state proprio loro la chiave dell'immortalità del male?

CONDIZIONI SPECIALI

- I Mostri iniziano il gioco come se fossero saliti di livello quattro volte. Se state giocando questa missione come continuazione di *Un Cumulo di Trappole*, iniziate con le prime quattro capacità dall'aumento di livello nello scenario precedente.
- Il Morale del Villaggio in questo scenario è infinito: gli Abitanti del Villaggio continuano a comparire finché l'obiettivo non viene raggiunto.
- Gli Abitanti del Villaggio compaiono sempre al Rango 2.
- Tutte le carte comparsa Eroi del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.
- Il Cuore del Castello inizia lo scenario con Salute 1 e può essere risanato solo uccidendo Abitanti del Villaggio nel Cuore del Castello. Se un Abitante del Villaggio viene ucciso nel Cuore del Castello il suo valore in esperienza non è accumulato dal Mostro ma è invece aggiunto alla Salute del Cuore del Castello, guarendo il Cuore del Castello.
- Una volta che il Cuore del Castello ha raggiunto Salute 20, le carte Comparsa Abitante del Villaggio non vengono più pescate. Il vostro obiettivo è uccidere tutti gli Abitanti del Villaggio che rimangono nel Castello.

CONDIZIONI STANZE

- Armeria (A-2) - Tutti gli Abitanti del Villaggio infliggono +1 danno quando attaccano da questa zona.
- Biblioteca (L-1) - I Cacciatori e gli Eroi che attaccano da questa zona sono considerati di tutti i tipi.



MISSIONE COMPLETATA

La verità era stata svelata: quelle pietre nel cuore del castello che brillavano di una luce tanto empia erano legate alla forza vitale dei suoi occupanti. Gli abitanti del villaggio avevano combattuto valorosamente e tentato di distruggere la magia che legava i mostri a questo mondo, ma alla fine non era bastato. Nessuna anima mortale lasciò il castello quel giorno, ma si cominciarono a sussurrare storie sul fatto che quelle creature del folklore e della leggenda avessero una debolezza e forse un giorno potevano essere sconfitte per sempre.

~6~ LA CENA È SERVITA

DIFFICOLTÀ: Difficile **†** **DURATA:** 80 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, EH-1, BH-1, L-1, A-1, ST-1,
CY-1, K-1, C-1, SC-2, MC-2

CUORE DEL CASTELLO: 17

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
5, 10, 15, 19

OBIETTIVO

Trascinare 4 Popolani in Cucina.

Sebbene il cuore del castello legasse al mondo i mostri che vivevano al suo interno, altre forme di sostentamento erano spesso richieste e l'umanità era di frequente preda di queste creature. L'assalto al castello iniziò come molti dei precedenti, ma gli abitanti del villaggio non avevano idea che era il momento del pasto e si stavano avvicinando alle fauci del male...

CONDIZIONI SPECIALI

- Il Morale del Villaggio in questo scenario è infinito: gli Abitanti del Villaggio continuano a comparire finché l'obiettivo non viene raggiunto.
- Gli Abitanti del Villaggio compaiono sempre al Rango 1.
- Tutte le carte comparsa Eroe del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.
- Lo scenario finisce quando 4 Popolani vengono portati in Cucina.
- Mettere fuori combattimento un Popolano costa 1 . Può essere trasportato solo 1 Popolano per volta.
- Quando trasportate un Popolano, collocate un segnalino **Rallentare** su un singolo slot movimento della vostra plancia.

- Il Popolano viene considerato consegnato appena entra in Cucina. La sua miniatura viene immediatamente rimossa dal gioco e vi viene tolta qualsiasi restrizione al movimento. Consegnando 1 Popolano si ottiene 1 segnalino esperienza. Mettete queste miniature su un lato per tenerne traccia.
- Durante la fase Abitanti del Villaggio, non compaiono Abitanti del Villaggio dal punto comparsa blu. Tuttavia, ogni volta che un Popolano viene consegnato in Cucina, un Eroe del Villaggio compare immediatamente nel punto comparsa blu.
- Potete uccidere il Popolano che state trasportando in qualsiasi momento e rimuovere il segnalino **Rallentare** spendendo 1 . Se un Mostro è ucciso mentre trasporta un Popolano, il Popolano è posizionato nella zona del Mostro e si attiva immediatamente.

CONDIZIONI STANZE

- Armeria (A-1) - Tutti gli Abitanti del Villaggio infliggono +1 danno quando attaccano da questa zona.
- Cortile (CY-1) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Non c'era nulla da seppellire delle povere anime che si aggirarono per il castello quel giorno, poiché furono divorate e cancellate dal mondo. Mentre alcuni dei suoi macabri abitanti si accontentavano di banchettare con la carne di coloro che erano appena deceduti, altri si nutrivano delle loro paure, dei loro ricordi e persino delle loro stesse anime. Questi appetiti ultraterreni erano stati appagati, sarebbero passati molti mesi prima che un altro gruppo di incursori osasse assalire quel luogo maledetto.



~7~ UN RECUPERO PIUTTOSTO MACABRO

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 60 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, BH-1, EH-1, L-1, SC-1, SC-2,
LC-1, MC-1, A-1, ST-1, K-1, CY-1

CUORE DEL CASTELLO: 16

MORALE DEL VILLAGGIO: 45

RANGO 2: 34 **⚔ RANGO 3:** 17

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO: 7, 14, 19

OBIETTIVO

Impedire agli Abitanti del Villaggio di rapire un Mostro.

Come si debella qualcosa che non può morire? Nonostante le innumerevoli uccisioni delle mostruosità del castello, i loro spiriti persistevano e rinascivano ancora e ancora. Così gli abitanti del villaggio decisero che dovevano apprendere di più sul loro nemico e, dove la magia e il misticismo avevano fallito, la scienza forse sarebbe stata la chiave. Tutto ciò che serviva ora era catturare una delle creature e portarla al villaggio, così da poterla studiare per trovarne le debolezze...

CONDIZIONI SPECIALI

- Far comparire 2 Eroi del Villaggio durante la preparazione invece di pescare dal mazzo Comparsa Abitante del Villaggio.
- Tutte le carte comparsa Eroe del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.
- Se un eroe del Villaggio entra nella zona di un Mostro, quest'ultimo è considerato catturato e l'Eroe del Villaggio si muove immediatamente di 1 zona verso l'obiettivo con il mostro al seguito. Se un Eroe del Villaggio riesce a lasciare la mappa con un Mostro al seguito, lo scenario è fallito. Lasciare la mappa richiede 1 punto di movimento. La Cattura può interrompere il turno di un Mostro.
- Gli Eroi del Villaggio che hanno catturato un Mostro continuano ad attaccare nel loro turno se possibile, ma non feriscono il Mostro catturato.
- Può essere catturato solo 1 Mostro per volta.
- Quando catturato, qualsiasi esperienza, effetto di stato e dado nella Riserva viene rimosso dalla plancia del Mostro. Mentre è catturato, un Mostro tira solo 3 dadi nel suo turno. Può spendere questi dadi per attaccare e attivare le sue capacità, ma non può conservare in Riserva nessun risultato. Un mostro non può attaccare o ferire l'Eroe del Villaggio che l'ha catturato.
- Gli Abitanti del Villaggio non attaccano né feriscono un mostro che è stato catturato.



- Gli Eroi del Villaggio cercano sempre di catturare prima i Mostri del loro stesso tipo se possibile.
- Stordire un Eroe del Villaggio che ha catturato un Mostro libera quest'ultimo dalla sua presa.

CONDIZIONI STANZE

- Cortile (CY-1) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Nemmeno quanto di meglio il mondo degli umani aveva da offrire poteva prelevare con la forza quegli orrori dalla loro dimora. Forse la scienza era davvero la chiave per la distruzione del male, ma non era questa una cosa che si sarebbe scoperta quel giorno e gli abitanti del villaggio si ritirarono per organizzare il loro prossimo attacco contro la fortezza dei dannati.

~8~ ESCALATION

DIFFICOLTÀ: Difficile **† DURATA:** 80 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, G-1, EH-1, ST-1, C-1, K-1,
SC-1, SC-2, LC-1, LC-2

CUORE DEL CASTELLO: 12

MORALE DEL VILLAGGIO: 70

RANGO 2 E 2° PUNTO DI COMPARSA: 55 **†**
RANGO 1 E 3° E ° PUNTO DI COMPARSA : 35

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
2, 6, 10, 14, 18

OBIETTIVO

Uccidere tutti gli Abitanti del Villaggio.

Combattenti abili e prestanti giungevano da ogni dove e si radunavano in numeri che non si vedevano da molto tempo. Se l'abilità e la prodezza non vincevano contro il male, allora forse il numero ci sarebbe riuscito. Mentre l'esercito dell'umanità marciava verso il castello, sembrava che il terreno tremasse lungo la sua scia. Forse quello era il giorno della resa dei conti per i mostri di quel luogo sacrilego...

CONDIZIONI SPECIALI

- Lo scenario inizia con i soli punti comparsa Abitante del Villaggio gialli e con la comparsa di Rango 3. Quando inizia il Rango 2, diventano attivi i punti comparsa Abitante del Villaggio blu. Quando inizia il Rango 1, diventano attivi entrambi i punti comparsa Abitante del Villaggio rossi.
- Tutte le carte comparsa Eroe del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.
- Ogni volta che viene pescata una carta comparsa Eroe del Villaggio durante il Rango 3, pescate una carta comparsa aggiuntiva e nello stesso punto fare comparire sia l'Eroe del Villaggio che l'Abitante del Villaggio aggiuntiva (massimo 1 carta aggiuntiva per comparsa).

CONDIZIONI STANZE

- Cappella (C-1) – I Mostri subiscono **Silenzio** se entrano in questa zona.
- Cimitero (G-1) I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

La battaglia fu lunga e violenta e, anche se il male quel giorno vinse, la vittoria fu ottenuta sul filo del rasoio. Gli umani avevano perso, ma avevano anche dimostrato che quella guerra non era proprio il massacro impari che a lungo avevano creduto che fosse. Per quanto improbabile sembrasse, quel giorno dalla sconfitta era nata la speranza e il fuoco della ribellione avrebbe bruciato in tutto il suo splendore.



~9~ SBARRARE LA STRADA

DIFFICOLTÀ: Media **⚔** **DURATA:** 90 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, L-1, BH-1, EH-1, ST-1, C-1,
CY-1, LC-1, LC-2, MC-1, MC-2

CUORE DEL CASTELLO: 20

MORALE DEL VILLAGGIO: N/A

RANGO 2: Quando 2 punti Comparsa Abitante del Villaggio sono stati chiusi.

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:

5, 10, 15 E 19

OBIETTIVO

Riparare le brecce nel Castello.

Gli abitanti del bastione infestato che incombeva sulle terre circostanti potevano avere origini ultraterrene, ma il castello stesso era parte di questo mondo e persino luoghi di tale potere possono cadere in rovina e deteriorarsi. Le cicatrici sul vasto paesaggio della fortezza raccontavano storie di innumerevoli battaglie combattute e ogni muro sbriciolato e finestra rotta forniva agli abitanti del villaggio un ulteriore punto di accesso da cui colpire il cuore del male...

CONDIZIONI SPECIALI

- Il Morale del Villaggio in questo scenario è infinito: gli Abitanti del Villaggio continuano a comparire finché l'obiettivo non viene raggiunto.
- Durante la preparazione, collocate 2 segnalini  su ciascun segnalino punto Comparsa Abitante del Villaggio.
- Gli obiettivi nel Magazzino rappresentano i reagenti magici necessari a lanciare gli incantamenti per chiudere i punti Comparsa Abitante del Villaggio (racchiudere un obiettivo è automatico e non richiede azioni).
- Mentre trasportano obiettivi, i Mostri subiscono **Rallentare**. Rimuovete il segnalino **Rallentare** appena un obiettivo è stato consegnato o scartato.
- Per chiudere un punto Comparsa Abitante del Villaggio, si deve consegnare un obiettivo in una zona con un punto Comparsa Abitante del Villaggio attivo. Appena un Mostro che trasporta un obiettivo raggiunge una zona con un punto Comparsa Abitante del Villaggio attivo, l'obiettivo viene immediatamente rimosso dalla sua plancia e collocato nella zona. Qualsiasi Mostro adesso può spendere qualunque risultato  per rimuovere i segnalini  dal punto Comparsa Abitante del Villaggio. 1 risultato  rimuove 1 segnalino .
- Si può iniziare a rimuovere segnalini  solo quando nella zona è stato collocato un obiettivo.
- Una volta che un obiettivo è stato collocato in una stanza contenente un punto Comparsa Abitante del Villaggio, vi permane finché il punto comparsa non è stato chiuso.
- Una volta che entrambi i segnalini sono stati rimossi dal punto Comparsa Abitante del Villaggio, quest'ultimo si considera chiuso e viene rimosso dalla zona.



LC-2	CH-1	ST-1
MC-2	L-1	LC-1
C-1		CY-1
BH-1	MC-1	EH-1

- Un Mostro deve trovarsi nella zona per rimuovere segnalini  dal punto Comparsa Abitante del Villaggio.
- Se il Mostro che trasporta un obiettivo viene ucciso, quest'ultimo ritorna immediatamente nel Magazzino. Gli obiettivi non possono essere passati da un Mostro all'altro, ma possono essere scartati in qualsiasi momento senza alcun costo. Gli obiettivi scartati vengono rimessi nel Magazzino.
- Per finire lo scenario, tutti i punti Comparsa Abitante del Villaggio devono essere chiusi e qualsiasi Abitante del Villaggio rimasto all'interno del castello deve essere ucciso. Consegnare un obiettivo fa guadagnare 1 segnalino esperienza.
- Rimuovere un segnalino  da un punto Comparsa Abitante del Villaggio fa guadagnare 1 segnalino esperienza.

CONDIZIONI STANZE

- Cappella (C-1) – I Mostri subiscono **Silenzio** se entrano in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Porte e pareti in frantumi si ricomposero davanti agli occhi degli assalitori, come se il castello stesso si destasse per respingere i suoi invasori. Quando le oscure macchinazioni finirono, il castello appariva come nuovo, e i racconti di vite sacrificate che quelle sale una volta narravano vennero cancellati per sempre.

~10~ CONOSCENZA PROIBITA

DIFFICOLTÀ: Difficile **♣ DURATA:** 60 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, L-1, BH-1, G-1, EH-1, ST-1, CY-2,
K-1, MC-1, LC-1, LC-2, SC-1

CUORE DEL CASTELLO: 15

MORALE DEL VILLAGGIO: 60

RANGO 2: 45 **♣ RANGO 3:** 25

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
5, 10, 15, 19

OBIETTIVO

Impedire agli Abitanti del Villaggio di rubare i segreti dalla Biblioteca.

Si mormorava che la vasta biblioteca del castello contenesse antiche conoscenze e che certi tomi esistessero ancor prima che la razza umana mettesse radici in questo mondo. I dotti mortali avevano studiato frammenti di quei testi, scoperti in remoti angoli della terra nel corso dei millenni, ma non era mai stato ritrovato un libro intatto.



Chissà quali segreti quelle pagine attendevano di svelare, se solo qualcuno avesse avuto il coraggio di prenderle...

CONDIZIONI SPECIALI

- Quando compaiono Abitanti del Villaggio durante la preparazione, non pescate dal mazzo Carte Comparsa Abitante del Villaggio. Compaiono invece 2 Cacciatori in ogni punto comparsa Abitante del Villaggio.
- I 2 segnalini obiettivo rossi nella Biblioteca rappresentano i tomi arcani che i Cacciatori stanno cercando di rubare.
- Il segnalino obiettivo blu nella Sala di Ingresso rappresenta l'uscita da dove un Cacciatore fuggerà con l'obiettivo. Una volta che un Cacciatore ha reclamato un obiettivo, cerca di lasciare la mappa attraverso la Sala di Ingresso per il percorso più breve possibile. Se un Cacciatore entra nella Sala di Ingresso, lascia immediatamente la mappa con il suo obiettivo e viene rimosso dal gioco.
- Se un cacciatore entra nella Biblioteca, collocate un segnalino obiettivo sulla sua base e muovetelo immediatamente di 1 zona verso la Sala di Ingresso.
- Se il Cacciatore che trasporta un obiettivo viene ucciso e ce n'è un altro in un qualsiasi punto della stessa zona, collocate il segnalino obiettivo sulla sua basetta e muovetelo immediatamente di 1 zona verso la Sala di Ingresso.
- Se un cacciatore viene ucciso mentre sta trasportando il libro, l'obiettivo viene fatto cadere nella stanza in cui è stato ucciso. I mostri non possono muovere gli obiettivi.
- Ogni volta che un Cacciatore non è in possesso di un obiettivo, si dirigerà verso zone contenenti obiettivi come se fossero il Cuore del Castello. I Cacciatori danno priorità a questo anziché al Cuore del Castello.
- I Cacciatori possono trasportare 1 solo obiettivo per volta.
- Un Cacciatore che trasporta un obiettivo non può subire alcun effetto di stato né essere mosso e/o influenzato dalle capacità di un Mostro. Può comunque essere danneggiato dalle capacità di un Mostro.

CONDIZIONI STANZE

- Cortile (CY-2) – I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.
- Cimitero (G-1) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Forse l'uomo non era pronto per le informazioni contenute in quei volumi primordiali. Alla fine, non gli fu lasciata scelta. I mostri, guardiani di quei libri sin dai tempi antichi, si assicurarono che nessun occhio umano avesse mai la possibilità di carpire il contenuto di quelle pagine, tanto erano stati brutali nella difesa della loro dimora.

~11~ L'ORDINE DEGLI YUNFAKH

DIFFICOLTÀ: Media **⚔** **DURATA:** 60 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, CH-2, SR-1, T-1, SA-1,
A-1, MC-1, MC-2, LC-1, LC-2

CUORE DEL CASTELLO: 20

MORALE DEL VILLAGGIO: 20

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO: 6, 12, 18

OBIETTIVO

Uccidere 20 Cacciatori Yunfakh

Gli eroi di tutto il mondo avevano sempre trovato la strada per i villaggi e i paesi nei dintorni del castello, in cerca della gloria e delle fortune che derivano dall'uccidere i mostri, ma più di recente le storie di quella maledetta fortezza avevano attirato gente del Lontano Est. Un gruppo noto come l'Ordine degli Yunfakh cercava di spazzare via il male dalla terra ovunque lo trovasse e la presenza dei suoi membri ispirò negli abitanti del villaggio una speranza che non erano stati in grado di accogliere da molto tempo...

CONDIZIONI SPECIALI

- Gli Abitanti del Villaggio compaiono sempre al Rango 1.
- Tutte le carte comparsa Eroe del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.
- Il Morale del Villaggio diminuisce solo quando viene ucciso un Cacciatore Yunfakh.

CONDIZIONI STANZE

- Stanza di Evocazione (SR-1) – I Mostri possono essere evocati da qui.

MISSIONE COMPLETATA

I cacciatori Yunfakh si erano dimostrati una forza da non sottovalutare! Sebbene non fossero stati in grado di assicurare un successo definitivo contro il male quel giorno, la speranza che avevano ispirato negli abitanti del villaggio era già una vittoria. Dopotutto, la speranza era una cosa così fragile in quei tempi incerti e vederne anche solo un germoglio emergere in quei territori contaminati poteva essere sufficiente a ispirare un'intera nuova generazione di eroi.



CH-1	A-1	LC-2	SA-1
MC-1	SR-1	MC-2	
LC-1	T-1	CH-2	

~12~ ARRIVANO DALLE OMBRE

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 90 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, G-1, SR-1, EH-1, SA-1, T-1, A-2, C-1,
CY-1, CY-2, LC-1, LC-2, SC-1

CUORE DEL CASTELLO: 10

MORALE DEL VILLAGGIO: 30

RANGO 2: 20 **⚔ RANGO 3:** 10

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO: 6, 12, 18

OBIETTIVO

Evocare almeno 1 Mostro
e uccidere tutti gli Abitanti del Villaggio.



Più gli abitanti del villaggio esploravano in profondità i recessi del castello, più il luogo diventava estraneo. Lontano dalle sale dei banchetti e dalle cucine che davano alla fortezza una parvenza di normalità, c'erano stanze e passaggi adorni di bizzarrie provenienti da terre lontane e antiche iscrizioni incise nella pietra stessa. Un'area in particolare brillava di una luce insondabile e la sua architettura sembrava indicare che la stanza avesse un potere ultraterreno.

CONDIZIONI SPECIALI

- Durante la preparazione, collocate cinque segnalini simboli dado nella zona contrassegnata. Per evocare il primo Mostro, i simboli dado pari al numero dei Mostri che giocano lo scenario devono essere raccolti e portati nella Stanza di Evocazione. I risultati dado normali non possono essere usati per evocare il primo Mostro.
- Per raccogliere un segnalino simbolo dado, un Mostro deve essere nella zona e spendere 1 risultato di dado uguale al simbolo. Questo simbolo viene quindi collocato sulla plancia nell'immagine del Mostro. Una volta che un Mostro ha raggiunto la Stanza di Evocazione con un segnalino simbolo dado, lo rimuove immediatamente dalla sua plancia; il segnalino viene collocato sul posto corrispondente e il Mostro ottiene 1 segnalino esperienza. Non si subisce alcuna penalità evocando il primo Mostro usando i segnalini obiettivi.
- Una volta che è stato evocato il primo mostro, si applicano le regole di Evocazione.
- Il Morale del Villaggio inizia a diminuire solo una volta che è stato evocato il primo Mostro.
- I Cacciatori Yunfakh compaiono in questo scenario, ma solo dopo che viene evocato il primo Mostro.

CONDIZIONI STANZE

- Stanza di Evocazione (SR-1) – I Mostri possono essere evocati da qui.
- Cimitero (G-1) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.
- Cappella (C-1) – I Mostri subiscono **Silenzio** se entrano in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Gli Abitanti del Villaggio avevano scoperto qualcosa di veramente diabolico: un portale attraverso il quale innumerevoli bestie potevano essere fatte giungere in questo mondo. A un'arma come quella non poteva essere permesso di rimanere in questo mondo, così gli abitanti del villaggio si ritirarono per escogitare un modo per eliminare quel portale dei dannati dalla faccia della terra.

~13~ SEPELLIRE IL MALE

DIFFICOLTÀ: Media **⚔ DURATA:** 60 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, EH-1 BH-1, G-1, G-2, SR-1, SA-1, T-1,
C-2, ST-2, SC-1, LC-1, LC-2, MC-1, MC-2

CUORE DEL CASTELLO: 10

MORALE DEL VILLAGGIO: 60

RANGO 2: 45 **⚔ RANGO 3:** 20

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
4, 8, 12, 16

OBIETTIVO

Ridurre il Morale del Villaggio a 0

La scoperta di antichi cerchi di evocazione nel cuore del castello divenne per molto tempo la discussione più accesa tra i cittadini. Non si poteva permettere a tali luoghi di esistere, così gli abitanti del villaggio decisero di seppellire le stanze di evocazione nelle profondità del castello in modo che il male non potesse più scaturirne!

CONDIZIONI SPECIALI

- Le 4 zone corridoio che circondano la Stanza di Evocazione e contengono gli obiettivi sono le 4 zone che gli Abitanti del Villaggio cercano di far crollare.
- Quando i Cacciatori raggiungono una zona che contiene un obiettivo, non avanzeranno ulteriormente. Se in qualsiasi momento ci sono 4 o più Cacciatori o 10 Abitanti del Villaggio di qualsiasi genere in una zona che contiene un obiettivo, allora quest'ultima crolla. Se un Eroe del Villaggio entra in una zona contenente un obiettivo lanciate la Moneta del primo Giocatore:

Testa – Non accade nulla

Croce – La zona crolla

Gli Abitanti del Villaggio Storditi vengono conteggiati ai fini di questo totale.

- Quando un corridoio crolla, fate avanzare tutti gli Abitanti del Villaggio nella zona e rimuovete la tessera dal tavolo. Qualsiasi Mostro viene mosso in una zona adiacente a vostra scelta e tutte le trappole collocate nella zona vengono rimosse.
- Se i punti Comparsa Abitante del Villaggio sono completamente tagliati fuori dalla possibilità di raggiungere il Cuore del Castello, allora non vengono più considerati attivi e non vi compaiono più Abitanti del Villaggio. I Mostri nelle aree tagliate fuori dal Castello vengono uccisi e gli Abitanti del villaggio rimossi dal gioco, ma senza diminuire il Morale del Villaggio.
- Lo scenario è fallito se crollano tutti e 4 i corridoi o il Cuore del Castello raggiunge lo 0.

CONDIZIONI STANZE

- Stanza di Evocazione – I Mostri possono essere evocati da qui.

- Cimitero (G-1, G-2) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Anche se l'incursione ebbe successo, gli abitanti del villaggio non riuscirono a sigillare ogni entrata che conduceva a quell'antico sito di empietà. Con la missione rimasta incompiuta, sulla gente rimase sospeso lo spettro degli innominabili immondi che avrebbero potuto essere in agguato dall'altra parte...



ST-2	G-1	LC-1
C-2	MC-2	CH-1
LC-2	SR-1	MC-1
SA-1	SC-1	T-1
EH-1	BH-1	G-2

~14~ PER RACCONTARE LA STORIA

DIFFICOLTÀ: Difficile **⚔ DURATA:** 40 min

TESSERE RICHIESTE

CH-1, EH-1, G-1, SR-1, SA-1, T-1, A-1, ST-1,
SC-1, LC-1, LC-2, MC-1

CUORE DEL CASTELLO: 15

MORALE DEL VILLAGGIO: 0

INNESCO EVENTO DEL VILLAGGIO:
5, 10, 15, 19

OBIETTIVO

Scacciare 10 Abitanti del Villaggio dal Castello.

La paura e' un'arma terribile quando viene brandita da coloro che ne conoscono il vero potere. Pochi di quelli che si avventuravano nel castello sopravvivevano per raccontare la loro storia, eppure, in rare

occasioni, alcuni ritornavano portando con loro storie sulla magia e gli assassinii piu' ripugnanti. Era come se quelle forze malvagie che occupavano quell'orribile bastione permettessero ad alcuni di scappare per diffondere la voce degli orrori in agguato e la paura tramite i racconti di quei pochi fortunati...

CONDIZIONI SPECIALI

- Il Morale del Villaggio inizia a 0 ed è usato per tenere traccia di quanti Abitanti del Villaggio sono scappati dal Castello. Una volta che raggiunge 10 lo scenario è vinto.
- Per costringere un Abitante del Villaggio a fuggire dal Castello, un Popolano o un Cacciatore deve prima raggiungere il Cuore del Castello. Una volta lì, un Mostro deve attaccarlo con o . Questo non uccide l'Abitante del Villaggio, invece viene collocato un segnalino esperienza sulla sua basetta. Da allora in poi, quando l'Abitante del Villaggio verrà attivato si muoverà verso il punto di Comparsa Abitante del Villaggio blu e tenterà di lasciare il Castello.
- Gli Abitanti del Villaggio che tentano di fuggire non attaccano più e non vengono considerati nell'ordine di priorità dei bersagli, ma possono comunque essere uccisi o influenzati da trappole e capacità.
- Gli Abitanti del Villaggio che tentano di fuggire dal Castello non possono essere mossi dalle capacità di un Mostro.
- Una volta raggiunta una zona contenente un segnalino Comparsa Abitante del Villaggio, lasciano la mappa. Mettete le relative miniature da parte per tenerne traccia.
- Gli Eroi del Villaggio non possono essere costretti a fuggire e devono essere uccisi.
- Tutte le carte comparsa Eroe del Villaggio fanno comparire un Eroe del Villaggio.

CONDIZIONI STANZE

- Stanza di Evocazione (SR-1) – I Mostri possono essere evocati da qui.
- Cimitero (G-1) - I Mostri subiscono **Bruciare** e 1 danno se terminano il turno in questa zona.
- Armeria (A-1) - Tutti gli Abitanti del Villaggio infliggono +1 danno quando attaccano da questa zona.

MISSIONE COMPLETATA

Quelli che erano stati tanto fortunati da sfuggire alle fauci del male non avrebbero piu' messo piede sulle strade che portavano a quel castello, mai piu'. Anche se era vero che erano sopravvissuti alla loro folle avventura, che vita avrebbero condotto realmente queste anime tormentate? Tutti quelli che erano tornati non sarebbero mai piu' stati gli stessi, adatti a null'altro che a fungere da triste monito sulle conseguenze del coraggio...

