

# Village of Legends

THE REAPER'S HAND



# Village of Legends THE REAPER'S HAND

## CONTENUTO:

### 3 schede degli Eroi

Elfo oscuro, Mago rosso, Negromante



### 69 carte Standard

- 20 carte iniziali
- 6 carte *Nuggets* (Pepite)
- 10 carte Mostro
- 9 carte Arma
- 5 carte Difesa
- 2 carte Magia
- 4 carte Pozione
- 3 carte Pergamena
- 3 carte Sheath (fodero)
- 7 carte speciali



### 56 carte Avventura

(da #0 a #55)



### 169 mini carte

#### Oggetti

N° DI CARTE	NOME
2	<i>Backpack</i>
1	<i>Bone key</i>
6	<i>Dream</i>
1	<i>Fire key</i>
13	<i>Food</i>
1	<i>King's Dagger</i>
1	<i>Letter</i>
4	<i>Magic Fragment</i>
3	<i>Mandrake</i>
1	<i>Map</i>
6	<i>Punch</i>
1	<i>Set of keys</i>

#### Mostri

N° DI CARTE	NOME
2	<i>Abyss Lord</i>
1	<i>Ancient Gazer</i>
12	<i>Bat</i>
12	<i>Brigand</i>
2	<i>Cyclops</i>
2	<i>Evil Teant</i>
3	<i>Eviscerator</i>
6	<i>Fighting Frog</i>
3	<i>Ghost</i>
10	<i>Goblin</i>
6	<i>Guard</i>
2	<i>Inquisitor</i>
6	<i>Lizardman</i>
1	<i>Mimic</i>
6	<i>Orc</i>
6	<i>Rat</i>
10	<i>Skeleton</i>
8	<i>Slime</i>
3	<i>Troll</i>
6	<i>Undead Wolf</i>
3	<i>Watcher</i>
12	<i>Zombies</i>

#### Alleati

N° DI CARTE	NOME
1	<i>Agril Twilighthand</i>
1	<i>Billy the orphan</i>
1	<i>Dwarf King</i>
1	<i>Honoli Goblinsquasher</i>
1	<i>Izaldor</i>
1	<i>Tenebre</i>
1	<i>Wicce</i>

### 2 dadi



### 6 segnalini Punti Vita



### 6 segnalini neri



### 3 segnalini XP

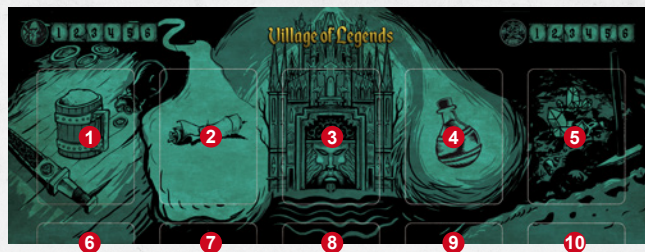
### 4 segnalini Veleno

### 1 segnalino First Player

### 1 segnalino Party

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Di seguito sono riportate le istruzioni su come impostare una partita nella modalità cooperativa (di seguito abbreviata in co-op). Se stai per giocare alla classica modalità Sfida (abbreviata in PvP), segui le istruzioni di preparazione riportate sul regolamento base e includi tutti i nuovi Eroi e le carte standard, mescolandole nei rispettivi mazzetti.



- Posiziona il tabellone del Mercato sul tavolo.
- Distribuisci 2 carte *Staff* e 8 carte *Moneta* ad ogni giocatore e rimuovi dal gioco le carte *Staff* e *Moneta* rimanenti. Ogni giocatore mescola queste 10 carte e le posiziona in un mazzetto coperto davanti a sé. Questa pila di carte sarà chiamata "mazzetto del giocatore".
- Dividi le rimanenti carte come segue:
  - Prendi tutte le carte *Birra* (con la cornice bianca), e dopo averle mischiate posizionale nella casella **1** del Mercato. Questo è il mazzetto delle Birre.
  - Prendi tutte le carte *Pergamena* (con la cornice viola), e dopo averle mischiate posizionale nella casella **2** del Mercato. Questo è il mazzetto delle Pergamene.
  - Prendi tutte le carte *Magia* (le carte senza cornice), e dopo averle mischiate posizionale nella casella **3** del Mercato. Questo è il mazzetto delle Magie.
  - Prendi tutte le carte *Pozione* (con la cornice blu), e dopo averle mischiate posizionale nella casella **4** del Mercato. Questo è il mazzetto delle Pozioni.
  - Prendi tutte le carte *Nuggets* e posizionale nella casella **5** del Mercato. Questo è il mazzetto delle carte *Nuggets* (Pepite).
- La prima carta di ogni mazzetto deve rimanere coperta.
- Rimuovi dal mazzo principale tutte le carte *Mostro* (con la cornice rossa) e tutte le carte speciali (le carte con le scaglie di drago sul retro).
- Mescola tutte le carte rimanenti e posiziona il mazzo vicino al tabellone del mercato. Questa pila di carte è il mazzo principale.

## BREVE INTRODUZIONE

Benvenuto nella prima campagna di Village of Legends

E' necessario conoscere le regole del gioco base di Village of Legends per poter giocare con questa espansione.

In questa nuova modalità cooperativa i giocatori devono collaborare creando un gruppo di avventurieri e muovendosi insieme alla ricerca di avventura, fama e fortuna.

In *The Reaper's Hand* - La mano dell'annientatore, il tuo Eroe, guidato dal Libro delle Avventure è destinato a scoprire le origini di un'antica maledizione. Sebbene esplorare da soli i sotterranei oscuri non sia raccomandato, questo gioco può essere giocato sia in solitario che con un massimo di 6 giocatori.

## IL LIBRO DELLE AVVENTURE

Il Libro delle Avventure stampato è un accessorio non compreso nella scatola di questa espansione, ma è disponibile online nella sua versione interattiva gratuita all'indirizzo: [www.pelotology.com/trb](http://www.pelotology.com/trb)

I giocatori iniziano la loro missione dal primo capitolo.

I giocatori verranno "rimbalzati" da un capitolo all'altro in base alle scelte che faranno, al tiro dei dadi o dal volere del fato. Quando il tuo gruppo si trova davanti a una scelta, generalmente alla fine di ogni capitolo, gli Eroi dovrebbero decidere insieme quale sia la strada migliore da percorrere. Ogni scelta contiene un riferimento al numero del capitolo che deve essere letto dopo (senza sbirciare altri capitoli!), se quella scelta viene presa. Ecco un esempio.

...quale direzione volete prendere?



Quando troverai questo simbolo nel libro questo simbolo, è tempo di fare una scelta. Appariranno diverse opzioni come di seguito (tre in questo caso):

*Prendere il sentiero in direzione della scogliera. Vai al cap. 12*

*Proseguire sul sentiero che inizia tra due case. Vai al cap. 24*



(Se hai la carta "X")

*La vecchia mappa conduce a un passaggio segreto nei sotterranei. Vai al cap. 36*

L'icona di un lucchetto indica una particolare carta (o condizione) necessaria per continuare su questo percorso.

## COSTRUIRE UN AVVENTURA



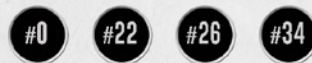
Quando inizi una nuova Avventura il Libro delle Avventure ti chiede di costruire il mazzo di quella Avventura.

Tutte le carte Avventura sono numerate in alto a sinistra da #1 a #55.

Mescola le carte richieste (in questo caso #22 #26 e #34) e crea un mazzetto coperto.

Se è presente la carta #0 Final Boss, viene sempre posizionata in fondo al mazzo se non diversamente indicato nelle regole speciali.

Leggi tutte le regole speciali associate a quell'avventura.



Una volta che il mazzo Avventura è stato costruito, ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo.

Se i giocatori hanno carte Difesa (non Magie) possono giocarle dalla loro mano prima di pescare la prima carta Avventura.

Dopo aver pescato la propria mano, i giocatori devono decidere chi prenderà il segnalino *First Player* e pescherà la prima carta Avventura. Dopo il turno del Primo Giocatore, il gioco prosegue in senso orario.



## CARTE AVVENTURA "MONSTERS!"

Il grafico seguente mostra come leggere una carta Avventura "Monsters!".

### Numero della carta

Tutte le carte Avventura sono numerate da #1 a #55. Ogni missione intrapresa dagli Eroi sarà composta da una diversa combinazione di carte Avventura.

### Pescare i Mostri

Per prima cosa determina quanti e quale tipo di carte Mostro attaccheranno i giocatori. Posiziona tutte le carte Mostro una ad una davanti agli Eroi partendo dal Primo giocatore e proseguendo in senso orario.

Se non ci sono abbastanza mini carte del tipo di Mostro richiesto, pesca la carta standard di quel Mostro.

Se non ci sono abbastanza carte standard del tipo Mostro richiesto, non pescare alcuna carta.

### Posizionare i Mostri

Il numero di Mostri da pescare dipende dal numero di giocatori nel gruppo (*Party Size*). In base al numero di giocatori nel tuo gruppo (👤) pesca il numero indicato di carte Mostro dello stesso tipo, arrotonda sempre per eccesso. Fai riferimento alla tabella qui a lato come esempio.

Seguendo l'ordine dal primo tipo di Mostro al successivo, posiziona una ad una tutte le carte Mostro pescate davanti agli Eroi, partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario.

Se non è indicata l'icona *Party Size* (👤), pesca e posiziona solo 1 carta Mostro del tipo indicato.



### Effetto secondario

Qualsiasi altro effetto secondario viene applicato all'inizio del turno di ogni giocatore fino alla fine dell'incontro.

Ecco qualche esempio:

**Carta Avventura #3** "All Monsters get 🗡️": I danni inflitti da tutti i Mostri sono considerati come danni da Arma Pesante fino alla fine di questo incontro. Nella sezione *Attacco dei Mostri* vengono spiegate alcune situazioni particolari.

**Carta Avventura #7** "The Imp attacks the most intelligent Hero": Dopo aver posizionato le carte Mostro, posiziona la carta Mostro *Imp* (in questo caso *Imp* si trova come carta standard del gioco base) davanti all'Eroe che ha il valore di intelligenza iniziale più alto. Tira un dado in caso di parità.

**Carta Avventura #10** "Remove a card from your hand": All'inizio del turno di ogni giocatore, quel giocatore rimuove una carta dalla sua mano.

**Carta Avventura #46 (Library)**: Il giocatore corrente può provare a pescare una carta *Magia*, tirando un dado all'inizio di ogni suo turno.

### Punti XP dell'incontro


Quando l'ultimo Mostro è stato sconfitto, l'incontro termina e ogni giocatore ottiene il numero indicato di punti esperienza (XP).

Esempio carta #18:

Party size (n° di giocatori)	Mostri da pescare
1	1 Lizardman, 1 Fighting Frog, 1 Slime
2	1 Lizardman, 2 Fighting Frogs, 1 Slime
3	2 Lizardmen, 3 Fighting Frogs, 2 Slimes
4	2 Lizardmen, 4 Fighting Frogs, 2 Slimes
5	3 Lizardmen, 5 Fighting Frogs, 3 Slimes
6	3 Lizardmen, 6 Fighting Frogs, 3 Slimes


## COMBAT

### Attacco dei mostri

Dopo aver posizionato tutte le carte Mostro davanti agli Eroi come indicato dalla carta Avventura, ogni giocatore svolge il proprio turno, partendo dal giocatore che possiede il segnalino *First Player* e muovendosi in senso orario, come al solito. I Mostri piazzati davanti al Primo Giocatore attaccano non appena entrano in gioco. Tira un dado per ogni Mostro nella tua zona. In caso di più Mostri attaccanti, segui l'ordine di attacco a partire dall'attacco con il valore più alto di  a quello più basso. Prima di tirare i dadi, applica le abilità dei Mostri.




### Carte Difesa

Quando un Mostro attacca un giocatore che ha davanti carte Difesa il danno viene inflitto a partire dalla carta Difesa con il più basso valore di  al più alto. Il giocatore sceglie in caso di parità.


Quando la somma di uno o più attacchi effettuati in un singolo turno è uguale o superiore al valore di difesa di quella carta, scarta la carta difesa.

Eventuali danni rimanenti dopo aver scartato tutte le carte Difesa non vengono inflitti all'Eroe attaccato, eccetto i danni inflitti da Mostri con Attacco Pesante.

**Spiked Shield (Scudo puntuto):** Se attaccato da un'arma non a Distanza, questo scudo infligge 1  al giocatore o Mostro attaccante. I Mostri attaccanti che si trovano in un'altra area (di solito il Mostro Finale o alcune creature magiche...) non subiscono alcun danno dallo *Scudo Puntuto*. Questo danno può essere ridotto da qualsiasi carta Difesa o bonus di armatura del giocatore o Mostro attaccante.



### Mostri con Attacco Pesante

Il danno in eccesso inflitto dai Mostri con Attacco Pesante  viene inflitto al giocatore attaccato dopo aver sconfitto tutte le carte Difesa, nell'ordine:

- 1: Carte difesa del giocatore attaccato
- 2: Bonus di armatura del giocatore attaccato
- 3: Punti Vita del giocatore attaccato

### Eroe sconfitto

Quando un Eroe viene sconfitto i Mostri che aveva davanti si spostano alla fine del turno davanti al giocatore di sinistra. Solo in questa nuova modalità cooperativa quando un Eroe viene sconfitto quel giocatore mette in gioco tutte le sue carte in mano e tutti gli oggetti nel suo inventario. Durante il proprio turno e fino alla fine dell'incontro, qualsiasi altro giocatore ancora in vita, se non ha Mostri davanti

a sé, può acquistare queste carte e/o raccogliere mini carte aggiungendo gli oggetti al proprio inventario. Se invece non ci sono Eroi sopravvissuti, leggi sul Libro delle avventure la sezione DEAD dell'avventura appena conclusa. Il numero dei giocatori del gruppo (*Party Size*) rimane lo stesso fino alla fine dell'avventura, anche dopo che uno o più Eroi vengono sconfitti.

### Attaccare i Mostri

Come nel gioco base, puoi attaccare i Mostri in gioco giocando carte Arma dalla tua mano. Puoi attaccare un Mostro nella zona di un altro giocatore solo se davanti al tuo Eroe non ci sono carte Mostro.

Le regole sono le stesse del gioco base: durante il tuo turno puoi giocare un numero qualsiasi di carte Arma, tuttavia in questa modalità Co-op, il giocatore è sempre costretto ad attaccare un Mostro in gioco, se può farlo.

Se ci sono più Mostri in una singola area, il giocatore attaccante deve scegliere l'ordine in cui infliggere il danno prima di tirare il dado. Se un Mostro viene ucciso, il danno rimanente viene trasferito al Mostro successivo nella stessa area.


Qualsiasi danno rimanente dopo aver sconfitto tutti i Mostri in una singola area è perso (eccetto il danno inflitto da Armi Pesanti e Magie, che può essere inflitto ai Mostri presenti in una seconda area, ma non in una terza).

### Mini carta Punch (Pugno):

In questa nuova modalità cooperativa, chiunque si unirà alla battaglia sarà equipaggiato con una nuova arma... Il proprio pugno! Posiziona la mini card *Punch* sempre accanto alla scheda del tuo Eroe. Una volta per turno puoi scegliere di usare *Punch*, ma non puoi usare *Punch* nello stesso turno in cui giochi altre Armi o Magie.

### Effetti secondari delle carte

#### Il tuo avversario scarta una carta

L'arma con questo effetto quando viene giocata contro un Mostro ha un effetto secondario diverso. Per ogni carta che sarebbe stata scartata da un avversario nel classico gioco PvP, il valore di armatura  del Mostro in difesa viene ridotto di 1. Questo effetto viene ignorato se il Mostro in difesa non ha bonus di armatura.

#### Rimuovi una carta dal Mercato

Solo in questa nuova modalità cooperativa, questo effetto permette di sostituire una carta Loot in gioco con una nuova carta. Pesca una nuova carta dallo stesso mazzo e posizionala nella stessa zona della carta rimossa. Metti la carta rimossa in fondo al mazzo.




## Giocare carte Magia

Il danno inflitto dalle Magie di attacco funziona come se si usasse un'Arma Pesante: il danno può essere inflitto ai Mostri presenti in una seconda area, ma non in una terza. Il giocatore attaccante deve scegliere l'ordine in cui infliggere il danno prima di tirare il dado. Qualsiasi attacco rimanente dopo aver sconfitto tutti i Mostri in due diverse aree viene perso. Come nel gioco base, le Magie di cura possono essere usate solo sull'Eroe che gioca la magia, se non diversamente indicato.

### Resistenza a un elemento

Le Magie sono divise in cinque elementi: Fuoco, Terra, Acqua, Aria e Mente.

Ci sono alcune carte o abilità che forniscono resistenza a un elemento specifico.




Una resistenza elementale riduce il danno inflitto da un attacco elementale del valore indicato dalla carta, accanto all'icona .

### Immunità a un elemento

Se un giocatore o un Mostro è immune a uno specifico elementale, tutto il danno inflitto a quel giocatore o Mostro proveniente da una Magia di quell'elemento viene ridotto a 0. Ecco un elenco che include tutte le Magie scoperte fino ad ora, e i loro elementi.

Fire	Earth	Water	Air	Mind
ALCHEMY GOLD FIREBALL METEOR SHOWER	EARTHQUAKE GAEA'S GIFT STONE WALL POISONING	HANDS OF LIFE HEALING CURE	BALL LIGHTNING LIGHTNING SLEEP	MIND CONTROL



**Staff of Fire e Thunderstaff:** Queste carte possono essere giocate come un normale bastone ( -2 ) , tuttavia il loro potere è nella loro abilità magica: usando la loro  , gli Eroi sono in grado di attaccare con questa carta come se usassero una Magia. Gli attacchi di questi bastoni magici sono considerati attacco di fuoco (Bastone del fuoco) e attacco aereo (Bastone del tuono) e seguono le stesse regole di attacco delle Magie.



## LOOT


Quando sconfitti, i Mostri possono lasciare oggetti interessanti o altri effetti elencati sul retro della mini carta di quel Mostro. D'ora in poi chiameremo queste carte "Loot".

Pesca le carte indicate sul retro della mini carta Mostro che hai appena sconfitto girale a faccia in su, nell'area in cui il Mostro è stato ucciso. Un giocatore può anche decidere di non saccheggiare i cadaveri nemici non girando una o più mini carte Mostro e quindi non pescando alcuna carta Loot. Qualsiasi carta Loot lasciata da un Mostro sconfitto deve essere pescata dal suo mazzo, nel seguente modo:

- 1x BEER:** pesca e posiziona la prima carta del mazzetto delle Birre.
- 1x SCROLL:** pesca e posiziona la prima carta del mazzetto delle Pergamene.
- 1x SPELL:** pesca e posiziona la prima carta del mazzetto delle Magie. Se è indicato un elemento (ad esempio *Fire Spell*) pesca carte dal mazzetto delle Magie fino a quando non peschi una carta Magia corrispondente a quell'elemento. Poi metti tutte le altre carte pescate in questo modo in fondo al mazzetto.
- 1x POTION:** pesca e posiziona la prima carta del mazzetto delle Pozioni.
- 1x NUGGETS:** pesca e posiziona la prima carta del mazzetto delle carte *Nuggets*.
- 1x CARD:** pesca e posiziona la prima carta del mazzo principale.
- 1x WEAPON:** pesca carte dal mazzo principale finché non peschi una carta Arma. Posizionala e poi rimuovi le altre carte pescate in questo modo.
- 1x DEFENCE:** pesca carte dal mazzo principale finché non peschi una carta Difesa. Posizionala e poi rimuovi le altre carte pescate in questo modo.

**1x FOOD:** pesca una mini carta Food a caso tra quelle disponibili.

Quando ti viene chiesto di pescare una carta che non è nell'elenco sopra, pesca e posiziona la carta con il nome esatto richiesto. Se non ci sono più carte con il nome richiesto da pescare, non pescare alcuna carta.

Quando l'icona  è presente sul retro di una mini carta Mostro, tira un dado per determinare le carte Loot.



Quando viene richiesto di pescare "Draw 1 card", pesca il numero indicato di carte in base al numero dei giocatori, arrotondando sempre per eccesso.

### Esperienza (XP)

Quando un Eroe sconfigge un Mostro, ottiene anche i punti esperienza (XP) specificati nell'angolo inferiore destro del retro della mini carta del Mostro sconfitto, se presente.

Quando un mostro rappresentato da una carta standard viene ucciso, l'Eroe che lo sconfigge ottiene i punti esperienza indicati su quella carta esatta.

Nessuna carta Loot verrà pescata dopo aver ucciso un Mostro standard, a meno che non sia diversamente indicato dalle regole speciali dell'avventura.



### Sheath (Fodero)

Questo oggetto può aiutare qualsiasi Eroe a evitare mani sfortunate. È un oggetto utile per chiunque usi armi pesanti e non viene scartato alla fine del turno. Posiziona la carta *Sheath* davanti al tuo Eroe. In qualsiasi momento del tuo turno, se non ci sono Armi in cima a questa carta, puoi rinfoderare fino a una carta Arma dalla tua mano per usarla in qualsiasi turno successivo. Posiziona quell'arma sopra la carta Fodero (*Sheath*). Quando vuoi giocare quell'arma, scarta anche la carta *Sheath*. Scarta qualsiasi carta Arma nel fodero alla fine di ogni avventura.



## COMPRARE

Le carte Loot rimangono in gioco fino alla fine dell'incontro e vengono scartate prima di pescare una nuova carta Avventura, ma fino ad allora i giocatori possono comprare carte Loot, come nel gioco base.

Se hai una carta Mostro davanti al tuo Eroe, non puoi acquistare carte Loot. Puoi acquistare carte Loot presenti nell'area di altri giocatori se non ci sono carte Mostro nell'area di quel giocatore.

## VENDERE

In questa modalità di gioco non è possibile vendere carte dalla propria mano.

## IL PRIMO GIOCATORE



Quando tutti i Mostri di un singolo incontro sono stati sconfitti, il giocatore che uccide l'ultimo Mostro prende immediatamente il segnalino *First Player* diventando il Primo Giocatore.

Da questo momento in poi, partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore ha fino a 1 turno per comprare qualsiasi carta Loot in gioco, curare le ferite e prepararsi per il prossimo incontro.

Durante questi turni i giocatori possono acquistare carte Loot e giocare qualsiasi carta eccetto carte Arma e Magie di attacco.

Se ogni altro giocatore ha giocato il proprio turno in questa fase, il Primo Giocatore ha a disposizione un secondo turno per acquistare carte Loot già in gioco o giocare altre carte prima di pescare la carta Avventura successiva.

Pescare una nuova carta Avventura significa scartare tutte le carte Loot (non acquistate) ancora in gioco.

Se necessario, un giocatore può scartare tutte le carte inutilizzate dalla propria mano e terminare il proprio turno consentendo ai compagni di squadra seguenti di acquistare carte ancora in gioco.

Tuttavia, durante il proprio turno chiunque voglia diventare il Primo Giocatore può prendere il segnalino *First Player*, posizionarlo di fronte al proprio Eroe e poi pescare la carta successiva dal mazzo Avventura, costringendo tutti gli altri membri del gruppo a sostenere il passo. Prima di pescare una nuova carta Avventura, segui questi passaggi:

- Ottieni i punti esperienza (XP) dell'incontro appena terminato (se presenti).
- Rimuovi dal gioco le carte dei Mostri sconfitti
- Rimuovi tutte le carte Loot ancora in gioco. Quando rimuovi una carta mettila in fondo al mazzo delle carte di quel tipo.
- Rimuovi tutti i Mostri evocati e scarta tutte le Difese magiche (es. *Stone Wall*).

## PASSARE IL TURNO

Quando hai giocato tutte le carte desideri, metti nella tua pila degli scarti le carte rimanenti nella tua mano e tutte le carte giocate in questo turno (tranne i Mostri e le carte Difesa in gioco).

Poi pesca 5 nuove carte dal tuo mazzetto.

Se non ci sono abbastanza carte da pescare nel tuo mazzetto, mescola la tua pila degli scarti e riponi le queste carte in un nuovo mazzetto coperto, da cui pescare fino ad avere 5 carte in mano. Poi passa il turno al giocatore alla tua sinistra.

## INVENTARIO


Durante l'avventura il tuo Eroe raccoglierà artefatti, cibo e altri oggetti rappresentati da mini carte. L'inventario è uno zaino facilmente accessibile che contiene tutti gli oggetti raccolti. Ogni Eroe può avere fino a un massimo di 5 mini carte nel proprio inventario. In qualsiasi momento durante il turno, anche dopo un attacco letale, puoi giocare una o più mini carte dal tuo inventario. Gli oggetti rappresentati da mini carte non devono essere acquistati per essere aggiunti al tuo inventario, tuttavia non puoi raccogliere una o più carte se è presente un mostro in quella zona. Puoi scambiare queste mini carte con un altro giocatore in qualsiasi momento del tuo turno, a condizione che nessuno dei due Eroi abbia Mostri davanti a sé. Alla fine della sessione di gioco puoi annotare sul tuo Foglio dell'Eroe (*Hero Sheet*) le carte che hai accumulato.

### Oggetti leggeri (Light items)

Alcuni oggetti non occupano spazio nell'inventario a causa della loro dimensione ridotta. Puoi annotare questi oggetti nella sezione "Light Items" del Foglio dell'Eroe quando la sessione di gioco è terminata.

### Carte cibo (Food cards)

Le carte cibo sono oggetti consumabili che forniscono diversi tipi di bonus. Quando vuoi giocare una di queste carte, rimuovila dall'inventario dopo l'utilizzo e applica tutti gli effetti descritti sul retro di quella carta.

Quando un'icona  è presente sul retro della carta, un tiro determinerà l'effetto della carta.

### Cibo - Pollo (Food - Chicken)

Questa carta particolare è un mostro difensivo e può essere mangiata una volta ucciso. Quando hai fame, gioca questa carta davanti al tuo Eroe come mostro difensivo. Quando un giocatore o un mostro uccide il pollo gira la carta e mettila nel tuo inventario, pronta per essere mangiata nel modo descritto sul retro.

### Risorse (Resources)

Risorse cumulative come Legna (*Log*), Pelle (*Leather*), Pelle di lucertola (*Lizard skin*), Pelle di demone (*Demon skin*) e Scaglie di drago (*Dragon scales*) non sono rappresentate da carte. Le risorse non devono essere acquistate per essere aggiunte all'inventario di un giocatore.

Puoi annotare le risorse accumulate sul Foglio del tuo Eroe.




## ALLEATI

Durante il viaggio, il tuo Eroe potrà persino incontrare persone amichevoli che lo aiuteranno lungo la strada, unendosi alla causa. Gli alleati, rappresentati da mini carte, normalmente danno una sorta di bonus all'intero gruppo, tuttavia ogni alleato deve essere affidato a un singolo Eroe e quella carta va posizionata vicino alla sua scheda. Quell'Eroe diventerà il suo "padrone". Se un Alleato viene ferito, il suo *padrone* può giocare carte Pozione per curarlo durante il proprio turno mentre chiunque può giocare Magie di cura su un Alleato (se permesso dalla magia). Non c'è limite al numero di carte Alleato affidate a un singolo Eroe. Se un Alleato viene ridotto a 0 Punti Vita, viene sconfitto e la carta viene scartata. Se un giocatore muore, i suoi alleati si spostano accanto a un altro Eroe del gruppo. Se viene richiesto di pescare una carta Alleato che è già in gioco, non pescare alcuna carta.

**A Agril Twilighthand:** Quando peschi una carta Avventura *Trap!* o *Door* (carte #38, #39, #41 o #50 di questa espansione), se *Agril Twilighthand* è nel gruppo tira un dado: se ottieni 5 o 6 scarta quella carta Avventura e pesca quella successiva.

**B Billy the orphan:** questo fedele scudiero serve il suo padrone tenendo in mano la sua arma, pronta per essere sfoderata. In qualsiasi momento del tuo turno, se *Billy* non ha già in mano un'Arma, puoi rinfoderare (*Sheath*) fino a una carta Arma dalla tua mano. Posiziona quell'arma sotto *Billy*. Quando giochi quell'arma, a differenza di una carta Fodero (*Sheath*), *Billy* non viene scartato. L'arma tenuta da *Billy* può essere portata da un'avventura all'altra. Se muore, scarta l'Arma che era sotto *Billy* nella pila degli scarti del suo *padrone*.

**K Dwarf King:** Metti questa carta alla sinistra di qualsiasi giocatore. Questo alleato farà il suo turno dopo quel giocatore. Senza aumentare la dimensione del gruppo () quando posizioni i mostri, mettili anche davanti a *Dwarf King*. Il suo padrone (anche se i re non hanno padrone) lancia il dado per attaccare i Mostri presenti nell'area di *Dwarf King*, che è separata dall'area del suo *padrone*.





**I Izaldor:** Una volta per avventura puoi guardare la prima carta del mazzo Avventura e scegliere se mescolare o meno il mazzo dell'avventura corrente.

**H Honoli Goblinsquasher:** Prima di pescare una carta Avventura puoi posizionare questa carta alla sinistra del suo *padrone*. Se lo fai, *Honoli* farà il suo turno dopo il turno di quel giocatore. Senza aumentare la dimensione del gruppo (🗝️), quando posizioni i mostri, mettili anche davanti a *Honoli*. Dopo che i Mostri hanno attaccato, il suo *padrone* tira il dado per attaccare tutti i Mostri presenti nell'area di *Honoli*, che è separata dall'area del suo *padrone*. Qualsiasi danno rimanente fatto da *Honoli* dopo aver sconfitto tutti i mostri nella sua area viene perso.

**T Tenebre:** Grazie alla sua estrema agilità, questa tenace bestia non può essere attaccata. Una volta per avventura, durante il turno del suo *padrone* e dopo l'attacco dei Mostri, *Tenebre* può effettuare un attacco pesante (🔱) in una singola area a tua scelta. I danni inflitti da *Tenebre* dopo aver sconfitto tutti i Mostri in quella zona passano in una seconda area a scelta del giocatore ma non in una terza.

**W Wicce:** Questa donna rugosa possiede poteri magici e può aiutare gli Eroi a uscire da brutte situazioni. Una volta per avventura, durante il turno del suo *padrone* e dopo l'attacco dei Mostri, i giocatori possono invocare il suo aiuto. Se lo fanno, *Wicce* attaccherà come descritto sul retro della carta. L'incantesimo lanciato da *Wicce* è considerato un attacco di fuoco (*Earthquake*) o una magia di cura di acqua (*Hands of Life*).



## ALTRE CARTE AVVENTURA

Quando non ci sono Mostri, applica l'effetto o l'abilità indicata dalla carta Avventura. Quando non ci sono Mostri ed è richiesto un tiro di dado, il Primo Giocatore tira e applica l'effetto o l'abilità indicata dalla carta Avventura. Quando ti viene chiesto di pescare carte (🗝️), pesca il numero di carte corrispondente alla dimensione del tuo gruppo (*Party Size*), arrotondare sempre per eccesso. Quando gli effetti sono stati applicati, scarta quella carta e pesca la carta Avventura successiva dal mazzo.

**Carta Avventura #14 "Hand size is reduced by one":** Ogni giocatore ha una mano di carte (*Hand size*), che normalmente è di cinque carte. Questa capacità riduce di uno il numero di carte pescate alla fine del turno dei giocatori. Nessuna carta viene scartata dalla mano nel momento stesso in cui viene pescata questa carta.

## IL BOSS FINALE

Quando è presente la carta Avventura #0, posizionala sempre in fondo al mazzo Avventura a meno che non sia diversamente indicato nelle regole speciali. Il boss finale è solitamente l'ultimo incontro di una missione ed è unico per ogni avventura. Le sue caratteristiche sono scritte nel Libro delle Avventure dopo le *Regole speciali*. Leggi le regole relative al Boss Finale solo quando la carta Avventura #0 è stata pescata. Gioca il Boss finale in un'area separata dall'area di qualsiasi altro giocatore, salvo se diversamente specificato. Se il giocatore attaccante ha un mostro davanti a sé, il danno rimanente non viene trasferito al mostro boss finale (tranne il danno fatto da Armi Pesanti e carte Magia). Quando sconfiggi il Boss Finale ottieni immediatamente il segnalino *First Player* che diventa il Primo Giocatore. Partendo dal Primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore ha a disposizione fino a un turno per acquistare una qualsiasi carta Loot ancora in gioco e curare le ferite. Se ogni altro giocatore ha giocato il proprio turno in questa fase, il Primo Giocatore ha a disposizione un secondo turno per acquistare carte Loot già in gioco o giocare altre carte prima della conclusione dell'avventura in corso.



## FINE DI UN'AVVENTURA

Quando tutte le carte Avventura sono state pescate (incluso il "Boss Finale" #0 se presente), gli Eroi hanno completato l'avventura. Seguendo le istruzioni del libro di avventura, gli Eroi ottengono ricompense o oggetti utili.

### DEAD

Se tutti gli Eroi vengono sconfitti, il gruppo ha perso e i giocatori verranno rimbalzati in un capitolo indicato dalla missione corrente. Il libro delle avventure ti mostrerà come gestire le carte e i progressi. Se almeno un Eroe rimane in vita e sopravvive all'avventura, fai riferimento alla sezione "ALIVE".

### ALIVE

Se almeno un eroe rimane vivo e sopravvive all'avventura, il gruppo ha completato la missione. Mescola il mazzo principale e ogni mazzetto sul Mercato, ogni giocatore scarta la propria mano e mescola la pila degli scarti con il loro mazzetto. Ogni Eroe sconfitto che non è stato riportato in vita in tempo viene rimosso dal gioco con tutte le sue carte rimanenti e quel giocatore deve resettare la propria Foglio dell'Eroe. Quel giocatore sceglie un nuovo Eroe (preferibilmente uno diverso) e si unisce al gruppo prima di continuare a leggere il capitolo successivo, dopo i bonus raccolti dall'eventuale Boss Finale. Ogni nuovo Eroe inizia con un mazzo di 10 carte: 8 carte moneta e 2 carte *staff*.

## FINIRE UNA SESSIONE DI GIOCO

L'avventura che è stata pensata per il tuo Eroe richiederà molto tempo, per questo motivo non sarà possibile terminarla in una sola sessione. I giocatori possono mettere in pausa il gioco in qualsiasi momento, tuttavia il modo più semplice per terminare una sessione di gioco è farlo subito dopo la fase Zaini in spalla! (*Pack your Bag*). Ogni giocatore può annotare le carte, gli oggetti e le abilità che ha raccolto durante il viaggio e i progressi compiuti sul Foglio Eroe fornito, in modo che sia facile riprendere il gioco.

## PACK YOUR BAG

Alla fine di ogni avventura, se sopravvivono, gli Eroi potrebbero essere appesantiti dagli oggetti e armi che hanno raccolto durante il loro viaggio e spesso i giocatori saranno chiamati a selezionare alcune carte dal loro mazzo da portare con sé nelle prossime avventure. Quando vedi la casella *Pack Your Bag* (Zaini in spalla!) ogni giocatore deve rimuovere le carte in eccesso fino ad avere 10 carte nel proprio mazzo, seguendo le seguenti regole:

- 8 di queste carte devono essere carte Moneta e / o *Nuggets*. Se un giocatore non ha abbastanza carte, quel giocatore pesca carte Moneta fino ad avere 8 carte Moneta e / o *Nuggets*.
- Metti le carte rimosse in fondo al mazzo di quel tipo di carta.
- In questa fase i giocatori hanno la possibilità di scambiare un qualsiasi numero di carte Arma (entro il limite specificato di carte)
- Alcune abilità permanenti base consentono di conservare più di dieci carte. Il giocatore può tenere una carta aggiuntiva del tipo specificato (ad esempio +1 carta Arma) per ciascuna delle abilità acquisite. Dopo questa fase, ogni giocatore rimescola il proprio mazzetto.

Esempio: un giocatore termina un'avventura con un mazzo composto da 18 carte. 3 carte tra queste sono *Nuggets* 5 sono carte Moneta. Può selezionare solo 2 carte tra le 10 rimanenti, ma grazie alla sua abilità "+1 carta Pozione" potrà portare una carta aggiuntiva pescata dal proprio mazzo, purché sia una carta Pozione. Poi rimuove le altre 7 carte in eccesso.









## PUNTI ESPERIENZA (XP) E ABILITÀ PERMANENTI (SKILL)

Come nel gioco base, quando sconfiggi un Mostro, il tuo Eroe ottiene un totale di punti XP indicati in basso a destra della carta (mostro standard) o sul retro della mini carta. I punti esperienza si ottengono anche al termine di un incontro, come accennato in precedenza. In questa nuova modalità cooperativa ogni Eroe progredisce acquisendo diverse abilità permanenti. Se il tuo Eroe raggiunge il livello 3, puoi resettare i punti XP (perdendo abilità e bonus legati al livello 2 e al livello 3) per ottenere un'abilità permanente Base a tua scelta, in qualsiasi momento durante l'avventura. Quando lo fai, seleziona la casella accanto al nome dell'abilità permanente e muovi il segnalino XP del tuo Eroe su 0. Le abilità sono elencate sul "Foglio dell'Eroe (*Hero Sheet*)" e consentono al tuo Eroe di acquisire nuove abilità, bonus di attacco e carte aggiuntive da tenere durante la fase *Pack Your Bag*. Se il giocatore non vuole scegliere un'abilità di base, può invece scegliere di salire di un grado di apprendimento per ottenere un'abilità avanzata. I punti esperienza vengono trasferiti da un'avventura all'altra e devono essere annotati sul foglio degli Eroi al termine della sessione di gioco.

## Abilità permanenti base

### +1 with (tipo di attacco)

Questa abilità fornisce un bonus di attacco ogni volta che giochi una carta Arma o Magia del tipo indicato. Non puoi acquisire la stessa abilità più di una volta.

- +1  w/ Swords
- +1  w/ Axes
- +1  w/ Maces & Hammers
- +1  w/ Ranged Weapons
- +1  w/ Knives
- +1  w/ Staffs
- +1  w/ Fire Spells
- +1  w/ Air Spells

### +1 (tipo di carta) card


Questa abilità ti permette di conservare una carta in più tra quelle che hai nel tuo mazzetto durante la fase *Pack your Bag* (generalmente alla fine di un'avventura), purchè quella carta sia del tipo indicato.

Non puoi acquisire la stessa abilità più di una volta.

- +1 Weapon card \_\_\_\_\_
- +1 Ranged Weapon card \_\_\_\_\_
- +1 Spell card \_\_\_\_\_
- +1 Staff card \_\_\_\_\_
- +1 Potion card \_\_\_\_\_
- +1 Scroll card \_\_\_\_\_
- +1 Beer card \_\_\_\_\_
- +1 Defence card \_\_\_\_\_
- +1 Treasure card \_\_\_\_\_

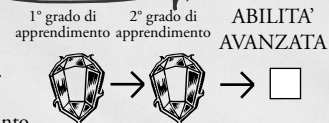
Quando la sessione di gioco è finita, annota qualsiasi carta aggiuntiva nello spazio corrispondente sulla scheda Hero Sheet

## Abilità permanenti avanzate

Quando il tuo Eroe raggiunge il Livello 3, puoi azzerrare i tuoi punti XP e ottenere un grado di apprendimento . Ci vogliono tre gradi di apprendimento per acquisire un'abilità avanzata.

Puoi segnare sul Foglio del tuo Eroe i gradi di apprendimento che stai accumulando prima di ottenere una abilità avanzata colorando una casella *Grado di apprendimento*. Dopo che hai raggiunto due gradi di apprendimento, il terzo sarà un'abilità avanzata. Quando la ottieni, cancella e azzerra i gradi di apprendimento. Se nella lista sottostante sono presenti più di un'icona , puoi acquisire più copie della stessa abilità, in relazione al numero di  presenti. L'effetto di questa abilità può variare a seconda del numero di  della stessa abilità che hai ottenuto.


- Arcane Knowledge:** Ogni volta che giochi una magia ottieni + 2  fino alla fine del turno.
- Precision:** Quando giochi una carta Arma a distanza (consulta la tabella delle armi) puoi attaccare i Mostri presenti in qualsiasi area anche se ci sono carte Mostro davanti al tuo Eroe.
- Blacksmith:** Forgia oggetti combinando Risorse e carte *Nuggets*. Quando sei vicino a un'incudine, nel libro delle avventure apparirà la *Tabella del fabbro*.
- Bowyer:** Una volta, in qualsiasi momento durante il tuo turno, se non ci sono Mostri in gioco scarta una carta Knife dalla tua mano per creare un arco o una balestra combinando Risorse (consulta la *Tabella dell'arco*).
- Broad shoulders:** Puoi avere 2 mini carte extra nel tuo inventario. Questo bonus è cumulabile con altri bonus dello stesso tipo.
- Burglar:** Tira un dado quando una carta avventura *Trap!* o una carta avventura *Door* viene pescata (carte #38, #39, #41 o #50 di questa espansione). Se ottieni 4, 5 o 6 scarta quella carta e pesca la successiva dal mazzo di questa Avventura.
- Erudition:** il valore di intelligenza iniziale del tuo Eroe è incrementato di + 2  e il tuo Eroe può giocare carte Pergamena. Solo per Eroi con 1 o 2  iniziale.
- Healer:** ogni volta che giochi una Magia di cura, tutti gli altri giocatori ottengono + 2  () oppure +3  ( ).
- Hiding:** Puoi decidere di nasconderti dai mostri durante il tuo turno dopo il loro attacco. Alla fine del tuo turno tutti i Mostri presenti nella tua zona si muovono davanti al giocatore alla tua sinistra. Finché rimani nascosto, per qualsiasi durata di turni, non sei costretto ad attaccare, ma quando lo fai, diventerai di nuovo visibile. Solo un eroe per incontro può usare questa abilità.
- Immunity to poison:** Immune ad ogni tipo di veleno.
- Meditation:** Durante il tuo turno puoi scartare 3 carte dalla tua mano per ottenere un bonus di +4  nel prossimo turno. Se prima del tuo prossimo turno ricevi perdi almeno 1  l'effetto è annullato.
- Provocation:** Una volta per turno, dopo che i Mostri hanno attaccato, puoi scartare due carte e tirare un dado per provare a convincere un Mostro in gioco ad attaccare un altro Mostro nella stessa area. Il risultato del dado -2 deve essere maggiore della quantità dei Punti Vita del Mostro che vuoi provocare. Qualsiasi danno in eccesso dopo aver sconfitto il Mostro attaccato viene perso (ad eccezione del danno inflitto da Mostri con attacco Pesante , che può essere inflitto a un altro Mostro nella stessa area). Mostri non-morti (Undead) e il mostro finale non possono essere provocati.
- Resurrection:** Scarta 5 carte durante il tuo turno per riportare in vita un Eroe che è stato sconfitto durante l'avventura in corso. Quell'Eroe torna in gioco con 15 Punti Vita, ma perde 1 abilità permanente. Solo 1 () o 2 ( ) o 3 (  ) volte per Avventura.
- Stealth:** Puoi comprare carte Loot in zone dove sono presenti Mostri.
- Stewmaker:** Alla fine di ogni avventura, tutti i  ottenuti dopo aver giocato carte *Food* sono raddoppiati.
- Tailor:** Una volta, in qualsiasi momento durante il tuo turno, se non ci sono Mostri in gioco, crea un numero qualsiasi di oggetti combinando le carte Risorse (consulta la *Tabella del sarto*).
- Toughness:** I Punti Vita massimi del tuo Eroe sono aumentati di 4.




## ABILITA' DEGLI EROI


Questa lista contiene le abilità degli Eroi del gioco base e delle espansioni *Ancient Guild*, *The Horde* e *The Reaper's Hand*.



**+1 card** : Il numero di carte pescate alla fine del turno è aumentato di 1.

**+ (X)  each turn** : Recupera X Punti Vita all'inizio del tuo turno, dopo l'attacco dei Mostri.

**(X) ** : Il valore di ogni attacco che ti viene inflitto è ridotto di 1. Questo bonus di armatura si applica dopo l'effetto di eventuali altre carte Difesa davanti al tuo Eroe.


**Berserk** : Alcuni Eroi attivano questa abilità dopo aver bevuto il numero indicato di Birre in un singolo turno. Tira un dado e usa la tabellina nella parte superiore del tabellone del Mercato per tenere traccia del numero dei turni in cui questa abilità ha effetto, muovendo un segnalino alla fine di ogni turno dell'Eroe, incluso il turno in cui è stata attivata l'abilità Berserk. Per tutti i turni in cui questa abilità è attiva, aggiungi il bonus di attacco indicato sulla scheda Eroe a tutte le armi giocate dall'Eroe. Durante questi turni, quel giocatore non può comprare carte dal Mercato o effettuare alcuna interazione con esso. Se viene bevuta un'altra Birra quando un Eroe è già nella modalità Berserk, applica solo l'effetto primario in basso a sinistra della nuova carta Birra senza prolungare la durata dell'abilità Berserk.

**Devotion** : Tutti i tuoi Mostri (giocati dalla mano o evocati) hanno +1  ad ogni attacco e sono considerati non-morti (Undead).


**Lifelink** : Puoi scegliere di usare questa abilità una volta per turno prima di giocare una carta Arma non a distanza (non-Ranged Weapon). Puoi spendere 1  per ogni Punto Vita sottratto a un giocatore o un Mostro con quest'arma (escludendo il danno ridotto da carte difesa e bonus armatura). Per ogni Punto Intelligenza speso in questo modo recuperi 1 .

**Sabotage** : In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi rimuovere fino a 1 carta presente sul Mercato. L'accesso al mercato è necessario per utilizzare questa abilità.

**Sneaking** : Tira un dado per ogni Mostro nella tua zona per provare a schivarli e raggiungere il mercato. Se ottieni un 4, 5 o un 6 per ogni Mostro, puoi accedere al Mercato. Nella modalità cooperativa se ottieni 4, 5 o 6 puoi acquistare carte Loot nelle aree in cui si trovano i Mostri oppure puoi attaccare i Mostri in altre zone, tirando 4, 5 o 6 per ogni Mostro presente nella tua zona.

**Summon** : Puoi utilizzare questa abilità una volta per turno, dopo l'attacco dei Mostri spendendo i tuoi punti  per mettere in gioco i mostri indicati, rappresentati da mini carte. Altre carte con questa abilità possono essere giocate durante questo turno. Puoi evocare Mostri solo se è disponibile almeno una delle carte Mostro richieste. Posiziona i Mostri evocati di fronte a un qualsiasi avversario. Quando sconfiggi un Mostro Evocato, guadagni i punti XP riportati sul retro della mini carta, in basso a destra.


Se sul retro della carta vengono elencate anche eventuali carte Loot (es. 1 Weapon, 1 card ) pesca dal mazzo principale le carte indicate e posizionale davanti all'Eroe dove era presente la carta del Mostro sconfitto. Puoi acquistare queste carte in questa zona solo se non sono presenti carte Mostro. Questa zona è considerata parte del Mercato. *Nella modalità cooperativa* i Mostri evocati ottengono l'abilità Defensive ma vengono scartati prima di pescare una nuova carta Avventura.


**Swordmaster** : Questa abilità rimuove la restrizione sull'uso di una sola arma pesante ogni turno, e ti permette di giocare un qualsiasi numero di carte Arma e Arma Pesante  nello stesso turno.



**Taming (X)** : Quando provi ad addomesticare (Taming) alcuni Mostri selvaggi, il tiro del dado per farlo aumenta di X.

**Vision** : Guarda la prima carta coperta del mazzetto delle Magie. Puoi mettere questa carta in fondo al mazzetto delle Magie, se lo desideri. Questa abilità può essere utilizzata una volta in qualsiasi momento durante il tuo turno.

**(X)  against (tipo di Mostro)** : Questa abilità aumenta di X il totale di ogni singolo attacco verso un Mostro del tipo indicato. Il bonus si applica solo quando il primo Mostro attaccato è un Mostro del tipo indicato.

**(X)  with (tipo di attacco)** : Questa abilità aumenta di X il valore il totale di ogni singolo attacco effettuato giocando una carta Arma o una carta Magia del tipo indicato.

## TABELLA DELLE ARMI


Questa lista contiene le carte Arma del gioco base e delle espansioni *Ancient Guild*, *The Horde* e *The Reaper's Hand*.





Swords	Axes	Maces and Hammers	Range Weapons	Knives	Staffs
BROADSWORD	AXE	FLAIL	BOW, SHORTBOW	DARK ELVEN BLADE	CURSED STAFF
ELVEN BLADE	BARDICHE	MORNING STAR	CROSSBOW	ELVEN KNIFE	FIRE STAFF
FLAME BLADE	BONE AXE	THUNDER HAMMER	DWARVEN CROSSBOW	KNIFE	MAGIC STAFF
SACRED SWORD	DOUBLE AXE	WARHAMMER	ELVEN BOW	KRYSS	STAFF
SILVER SWORD	GIANT AXE		ELVEN SHORTBOW	ORCHISH BLADE	THUNDERSTAFF
SWORD			SPEAR	SICKLE	
			ELVEN SPEAR		

## ABILITÀ DEI MOSTRI

Questa lista contiene le abilità dei Mostri del gioco base e delle espansioni *Ancient Guild*, *The Horde* e *The Reaper's Hand*.

+ (X) : Il Mostro con questa abilità si cura di X Life Points all'inizio di ogni turno, prima di attaccare il giocatore.

(X) : Ogni volta che viene inflitto danno a un Mostro con questa abilità, viene ridotto di X.

**Charge**: Alla fine del turno del giocatore attaccato da questo Mostro, il Mostro con questa abilità carica il giocatore con il maggior numero di Life Point, spostandosi nella zona di quel giocatore e attaccandolo all'inizio del suo turno. Ogni volta che questo Mostro carica un nuovo giocatore ottiene un bonus di +2  ad ogni attacco.

**Defensive**: I Mostri con questa abilità proteggono il loro padrone dagli attacchi degli avversari.

Questo Mostro viene giocato nell'area del proprietario (o nell'area di un altro giocatore) e agisce come una carta Difesa finché non viene ucciso.

I Mostri difensivi non bloccano l'accesso di quel giocatore al mercato e non impediscono ai giocatori di acquistare o raccogliere carte Loot nella loro area.

Il danno e l'esperienza funzionano come gli altri Mostri: le ferite sono accumulate da turno in turno e i giocatori guadagnano esperienza quando lo sconfiggono.

Se un Mostro viene ridotto a 0 Punti Vita viene sconfitto e la sua carta viene messa nella pila degli scarti del suo proprietario.

Il danno rimanente viene trasferito al Mostro difensivo successivo. Qualsiasi danno rimanente dopo aver sconfitto tutti i Mostri con questa abilità è perso (eccetto il danno fatto dalle armi pesanti).



*Solo nella modalità co-op*: I Mostri Difensivi non evocati seguono il loro padrone e non vengono scartati prima di pescare una nuova carta Avventura.

Non possono attaccare durante il turno in cui vengono giocati, ma attaccano all'inizio del tuo prossimo turno, dopo che i mostri hanno attaccato. I mostri difensivi possono attaccare gli altri Mostri nemici nelle aree di altri giocatori solo se non ci sono mostri rimasti nella area in cui si trovano. I giocatori non possono attaccare queste carte Mostro per guadagnare XP.

**Frenzy**: Quando attacca questo Mostro folle prende di mira ogni giocatore. Tira un unico dado per tutti i giocatori.

**Hopping**: Alla fine del turno del giocatore attaccato da questo Mostro, il Mostro con questa abilità si posiziona davanti al giocatore seguente (il giocatore alla sua sinistra). Questa capacità permette ai Mostri di muoversi e raggrupparsi per proliferare, anche più volte, e di posizionarsi alla fine di ogni turno davanti giocatore successivo, proliferando nuovamente se necessario.

**Immune to (tipo di attacco)**: Il Mostro con la sua abilità è immune a un tipo di attacco specifico (tutto il danno inflitto da tutti gli attacchi del tipo indicato è ridotto a 0).

**Mount**: I Mostri con questa abilità si trovano su mini carte stampate orizzontalmente e aiutano altri Mostri ad avere un bonus di attacco. Posiziona il prossimo Mostro che devi posizionare in questa area sopra la carta orizzontale del Mostro con questa abilità. Il nuovo Mostro ottiene +2  ad ogni attacco finché è posizionato sulla carta del Mostro con Mount. Quando il Mostro con Mount viene sconfitto il Mostro che cavalca riceve 2 . Qualsiasi bonus di armatura del Mostro può ridurre questo danno.

**Overwhelm**: Draghi e altre enormi creature potrebbero irrompere nel gioco cambiandone equilibrio e sorti. Quando un Mostro



con questa abilità viene pescato, posizionale nella casella 10 del mercato (lo spazio sulla destra). Se questo spazio è occupato da una carta, sposta quella carta nello spazio disponibile sul Mercato. Il Mostro con questa abilità attacca ogni giocatore all'inizio del suo turno.

Alla fine del turno di ogni giocatore e finché il Mostro non è stato sconfitto, o tutte le sue carte Speciali sono entrate in gioco, posiziona una nuova carta Speciale di quel tipo di Mostro nello spazio 10 sul tabellone del mercato, e muovi tutte le altre carte Speciali di quel Mostro presente sul Mercato di una casella verso sinistra. Il Mostro si muove dalla casella 10 alla 9, poi alla 8

e così via fino a posizionare tutte le carte speciali di quel Mostro sul tabellone Mercato. L'ordine in cui si aggiungono

le nuove carte speciali deve corrispondere al disegno rappresentato sulle carte. I giocatori non possono acquistare o vendere carte o interagire con il Mercato (comprese tutte le carte Loot) finché il Mostro con questa

abilità non viene sconfitto. All'inizio del turno di ogni giocatore il Mostro attacca quel giocatore utilizzando tutte le abilità e gli effetti di tutte le sue carte già presenti sul Mercato, partendo dalla

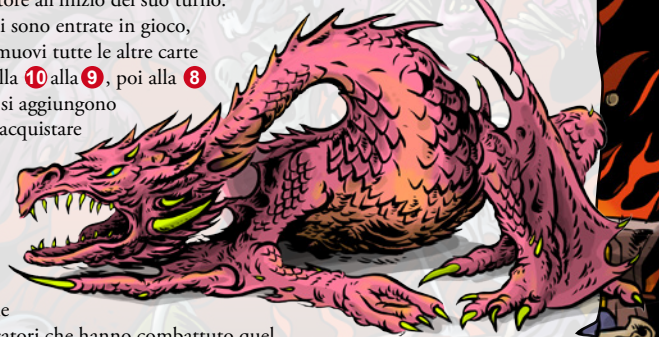
prima a sinistra muovendosi verso destra. Se un Eroe viene sconfitto eventuali danni rimanenti non vengono trasferiti ad un altro giocatore. Quando il Mostro è stato sconfitto, ogni giocatore che ha

inflitto almeno 1 ferita a questo Mostro, ottiene il totale di Punti Esperienza (XP) indicato in basso a destra sull'ultima carta Mostro speciale (anche se non giocata). Gli oggetti inghiottiti dalla creatura (le

carte su cui sono state posizionate le carte Speciali di questo Mostro) possono essere condivisi tra i giocatori che hanno combattuto quel Mostro, a partire dal giocatore che gli ha inflitto l'ultimo colpo e proseguendo in senso antiorario. Ogni giocatore sceglie una di quelle carte e la mette nella propria pila degli

scarti, senza comprarla, finché non ci sono più carte da distribuire o se nessun altro vuole prenderle.

Metti le carte rimanenti in fondo al mazzo principale. *Nella modalità PvP* quando un Mostro con questa abilità entra in gioco, i giocatori possono combattersi tra loro sfruttando questo diversivo.



**Picketpocketing (X)** : Prima di attaccare, il Mostro con questa abilità pesca il numero indicato di carte (X) a caso dalla mano del giocatore in difesa.

Posiziona le carte rubate sotto la carta Mostro. Quando questo Mostro viene sconfitto e se non ci sono altri Mostri davanti a lui, i proprietari possono mettere tutte le carte rubate nella loro pila degli scarti.

**Poison** : Creature velenose come ragni giganti, serpenti e scorpioni hanno la capacità di lasciare un effetto duraturo sulle loro vittime. Se l'attacco di questo Mostro infligge almeno 1 danno al tuo Eroe, prendi il numero di segnalini veleno (Poison token) indicati dall'abilità Poison. All'inizio del tuo turno e prima dell'attacco di un altro Mostro, il tuo Eroe perde un Punto Vita per ogni segnalino veleno presente sulla tua scheda Eroe. Il veleno può essere curato solo mediante l'uso di carte specifiche o può essere prevenuto dall'abilità Immune al veleno. *Nella modalità cooperativa*, tutti i segnalini veleno vengono scartati alla fine di ogni avventura.

**Proliferate (X)** : Questa abilità ha effetto all'inizio del turno del giocatore e prima dell'attacco dei Mostri. Se il numero di Mostri dello stesso tipo con questa abilità presenti nella stessa zona raggiunge il valore indicato (X) metti in gioco un nuovo Mostro dello stesso tipo in quella zona, per ogni gruppo di Mostri dello stesso tipo.

**Sneak Attack** : Quando viene pescato dal mazzo principale, il Mostro con questa abilità attacca immediatamente il giocatore che pesca questa carta e blocca l'accesso al Mercato. Se un giocatore ha già un Mostro con questa abilità davanti a sé e ne viene pescato un altro, posiziona la seconda carta Mostro davanti al giocatore alla sua sinistra (a meno che questo giocatore non abbia già un Mostro con questa abilità, in quel caso il Mostro continuerà a muoversi a sinistra finché non trova uno spazio vuoto). Alla fine di ogni turno, se questo Mostro non viene sconfitto, si muove attaccando il giocatore a sinistra.

Quando lo sconfiggi ottieni i Punti Esperienza indicati in basso a destra e la carta Mostro viene rimossa dal gioco.

Qualsiasi carta Mostro con questa abilità che viene pescata al primo turno di ogni giocatore deve essere rimossa dal gioco (pesca un'altra carta).

**Spectral** : Il mostro con questa abilità non blocca l'accesso al Mercato. *Nella modalità cooperativa* il mostro con questa abilità non impedisce di raccogliere o comprare carte Loot presenti nella zona dove è posizionato.

**Summon**: I Mostri con questa capacità sono in grado di evocare altre creature prima di attaccare. I Mostri Evocati (Summoned monsters) vengono posizionati nella stessa area e proteggono il loro padrone dagli attacchi: vengono attaccati prima del Mostro evocatore. Il danno rimanente inflitto dai giocatori dopo aver sconfitto tutti i Mostri evocati viene trasferito al Mostro che li ha evocati. I mostri evocati possono attaccare lo stesso turno in cui entrano in gioco.

**Taming (X)** : Il Mostro con questa abilità può essere acquistato dal mercato solo se il giocatore che intende farlo tira un dado e ottiene un risultato pari o superiore al valore indicato con X. Se il giocatore non è in grado di raggiungere questo valore dopo il tiro del dado, la creatura attacca questo giocatore e rimane nel Mercato. Se un giocatore ha successo, può acquistare questo Mostro dal Mercato. *Solo nella modalità cooperativa*: Dopo il suo attacco, puoi tentare di addomesticare questo Mostro e metterlo nella tua pila degli scarti. Quando giochi questo Mostro dalla tua mano ottiene l'abilità Defensive. Quando questo Mostro viene sconfitto, mettilo nella pila degli scarti del proprietario a meno che non sia una mini carta, in questo caso viene rimosso dal gioco.



Il totale dei Punti Vita di questo Mostro varia in base al numero dei giocatori (Party Size). Il Mostro con questa icona su una sua carta ha un ammontare di Punti Vita pari al numero di giocatori moltiplicato per X.



## TIPOLOGIE DI MOSTRO

Questa lista contiene i Mostri del gioco base e delle espansioni *Ancient Guild*, *The Horde* e *The Reaper's Hand*.

Nella modalità Sfida le carte Mostro vengono mescolate nel mazzo principale e puoi acquistarli giocando carte Tesoro come descritto nelle regole del gioco base. In questa nuova modalità cooperativa i Mostri vengono rimossi dal mazzo principale e conservati insieme alle mini carte Mostro, pronti per entrare nel gioco quando richiesto. I Mostri sono differenti e probabilmente altre specie devono ancora essere scoperte. Tuttavia è bene sapere che ogni mostro conosciuto ad oggi appartiene a una famiglia.

### ABOMINI

Ancient Gazer  
Evil Eye  
Watcher

### BESTIE

Bar  
Bear  
Giant Scorpion  
Giant Spider  
Giant Turtle  
Rat  
Snake  
Spider  
Wyvern  
Wolf

### DEMONI

Abyss Lord  
Eviscerator  
Imp  
Inquisitor

### DRAGHI

Fire Dragon  
Bone Dragon

### ELEMENTALI

Air Elemental  
Fire Elemental

### GIGANTI

Troll  
Ogre  
Cyclops  
Guard  
Brigand (well... not all)

### UMANI

### UMANOIDI

Orc  
Goblin  
Fomorian  
Kobold

### MOSTRUOSITA'

Feathered Serpent  
Harpy  
Hydra  
Manticore  
Mimic  
Minotaur

### PIANTE

Dryad  
Evil Treant

### ABITANTI DELLA PALUDE

Fighting Frog  
Frog the King  
Lizardman  
Magic Frog

### NON-MORTI

Ghost  
Mummy  
Undead Wolf  
Skeleton  
Zombie





## COSTRUIRE OGGETTI

Utilizzando determinate abilità permanenti, i giocatori possono combinare oggetti e risorse rimuovendole dal suo inventario o dal mazzetto carte o risorse, secondo le tabelle seguenti. Quando rimuovi una carta mettila in fondo al mazzetto di carte dello stesso tipo. Quando rimuovi una risorsa cancellala dal tuo Foglio Eroe. Quando crei un oggetto, cerca la carta indicata nel mazzo principale e posiziona quella carta nella tua pila degli scarti. Poi rimescola il mazzo principale.

## TABELLA DEL SARTO

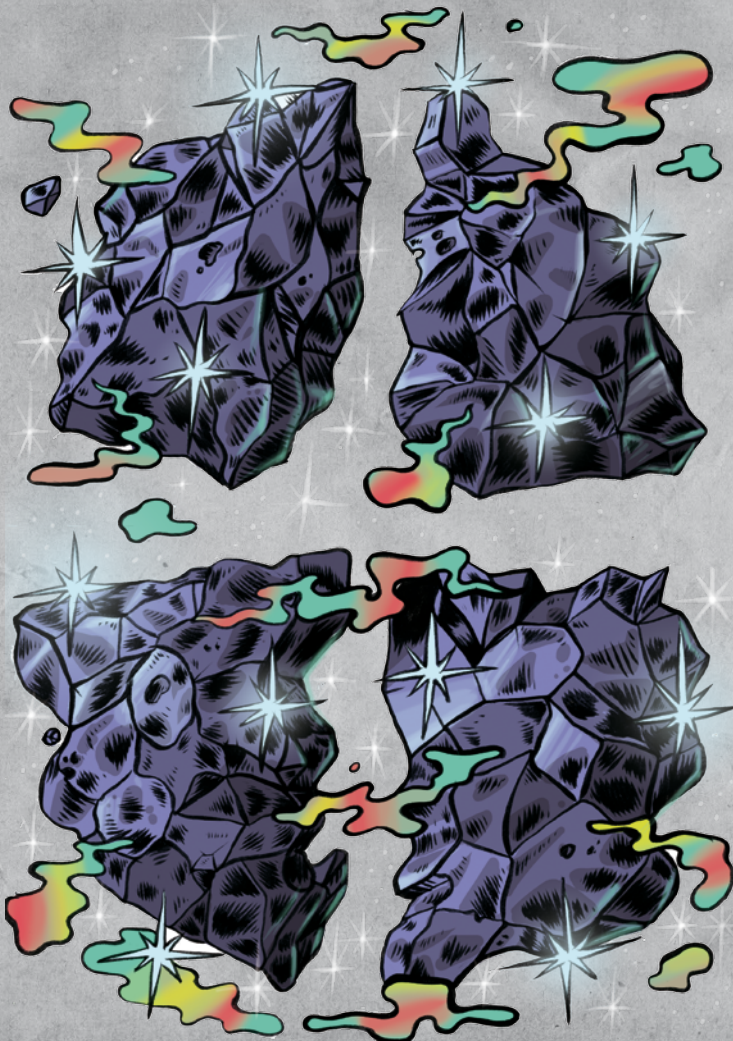
Una volta, in qualsiasi momento durante il tuo turno, se non ci sono Mostri in gioco, puoi creare un numero qualsiasi di oggetti combinando Risorse, secondo la tabella seguente.

Required Resources	Item
1x Leather	Sheath
2x Leather	Leather Armour
1x Leather + 2x Demon's Skin	Magic Cloak
3x Reptile Scale	Lizard Armour

## TABELLA DELL'ARCOLAIO

Una volta, in qualsiasi momento durante il tuo turno, se non ci sono Mostri in gioco, scarta una carta Kinfe dalla tua mano per creare un arco o una balestra combinando carte *Log* e *Nuggets*.

Required Resources	Item
2x Log	Shortbow
4x Log	Bow
4x Log + 1x Nuggets	Crossbow



# Village of Legends

Hero name \_\_\_\_\_

Character \_\_\_\_\_

DECK 

Coins # 

Nuggets # 

Other cards \_\_\_\_\_









XP points \_\_\_\_\_

Life Points \_\_\_\_\_

Chapter \_\_\_\_\_

Party name \_\_\_\_\_

## BASIC SKILLS

<input type="checkbox"/> +1 Weapon _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Swords
<input type="checkbox"/> +1 Ranged weapon _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Axes
<input type="checkbox"/> +1 Spell _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Hammers
<input type="checkbox"/> +1 Staff _____	<input type="checkbox"/> & Maces
<input type="checkbox"/> +1 Potion _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Ranged weapons
<input type="checkbox"/> +1 Scroll _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Knives
<input type="checkbox"/> +1 Beer _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Staffs
<input type="checkbox"/> +1 Defence _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Fire spells
<input type="checkbox"/> +1 Treasure _____	<input type="checkbox"/> +1  w/ Air spells

## INVENTORY (five items max)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Extra items (Backpack)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Extra items (Broad shoulders)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Other light items:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Stored items

at the city of \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## RESOURCES

Reptile scale: \_\_\_\_\_

Logs: \_\_\_\_\_









Leather: \_\_\_\_\_

Demon's skin: \_\_\_\_\_

Dragon scale: \_\_\_\_\_



## ADVANCED SKILLS

- Arcane Knowledge:** + 2  untill the end of turn after playing a Spell.
- Precision:** Using a Ranged Weapon you can attack Monsters present in any area even if there are Monsters in front of you.
- Blacksmith:** Forge items by combining Resources and *Nuggets*.
- Boyyer:** Once during your turn, if there are no Monsters in play, discard a Knife card from your hand to craft one bow or crossbow by combining *Log* cards.
- Broad shoulders:** carry 2 extra items in the inventory.
- Burglar:** Roll a die when a *Trap!* or *Door!* Adventure card is drawn. If you roll 4, 5 or 6 discard that card and draw the next one from the Adventure deck.
- Erudition:** Your starting intelligence is increased by + 2  and you learn how to read Scrolls. Only for Heroes with 1 or 2  starting value.
- Healer:** Any time you play a Healing Spell, all other Heroes get + 2  (  ) or +3  (   ).
- Hiding:** Please see page 11 of the expansion rule book.
- Immunity to poison:** Immune to any kind of poison.
- Meditation:** Discard 3 cards from your hand during your turn to get +4  in the following turn. If the Hero before that turn loses at least 1  the effect will be cancelled.
- Provocation:** Please see page 11 of the expansion rule book.
- Resurrection:** Discard 5 cards during your turn to bring a Hero back to life. Returning players come back with 15 Life Points however they lose 1 skill. Only 1 (  ) or 2 (   ) or 3 (    ) times per adventure.
- Stealth:** Buy Loot cards in areas where there are monsters.
- Stewmaker:** At the end of the adventure, all  gained by every player when playing food cards is doubled.
- Tailor:** Craft any number of items by combining Resources.
- Tough:** Increase your maximum lifepoints by 4.

# Village of Legends

DECK



Coins #



Nuggets #



Other cards


INVENTORY (five items max)


Extra items (Backpack)


Extra items (Broad shoulders)


Other light items:


Stored items

at the city of \_\_\_\_\_


at the city of \_\_\_\_\_


Hero name

XP points

Life Points

Chapter

Character

Party name

## BASIC SKILLS

<input type="checkbox"/>	+1 Weapon	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Swords
<input type="checkbox"/>	+1 Ranged weapon	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Axes
<input type="checkbox"/>	+1 Spell	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Hammers
<input type="checkbox"/>	+1 Staff		& Maces
<input type="checkbox"/>	+1 Potion	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Ranged weapons
<input type="checkbox"/>	+1 Scroll	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Knives
<input type="checkbox"/>	+1 Beer	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Staffs
<input type="checkbox"/>	+1 Defence	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Fire spells
<input type="checkbox"/>	+1 Treasure	<input type="checkbox"/>	+1 w/ Air spells

## RESOURCES

Reptile scale: \_\_\_\_\_

Logs: \_\_\_\_\_

Demon's skin: \_\_\_\_\_

Leather: \_\_\_\_\_

Dragon scale: \_\_\_\_\_

1st stage of learning



2nd stage of learning



ADVANCED SKILL



## ADVANCED SKILLS

- Arcane Knowledge:** + 2 until the end of turn after playing a Spell.
- Precision:** Using a Ranged Weapon you can attack Monsters present in any area even if there are Monsters in front of you.
- Blacksmith:** Forge items by combining Resources and *Nuggets*.
- Boyyer:** Once during your turn, if there are no Monsters in play, discard a Knife card from your hand to craft one bow or crossbow by combining *Log* cards.
- Broad shoulders:** carry 2 extra items in the inventory.
- Burglar:** Roll a die when a *Trap* or *Door* Adventure card is drawn. If you roll 4, 5 or 6 discard that card and draw the next one from the Adventure deck.
- Erudition:** Your starting intelligence is increased by + 2 and you learn how to read Scrolls. Only for Heroes with 1 or 2 starting value.
- Healer:** Any time you play a Healing Spell, all other Heroes get + 2 (  or + 3 (   ).
- Hiding:** Please see page 11 of the expansion rule book.
- Immunity to poison:** Immune to any kind of poison.
- Meditation:** Discard 3 cards from your hand during your turn to get +4 in the following turn. If the Hero before that turn loses at least 1 the effect will be cancelled.
- Provocation:** Please see page 11 of the expansion rule book.
- Resurrection:** Discard 5 cards during your turn to bring a Hero back to life. Returning players come back with 15 Life Points however they lose 1 skill. Only 1 (  ) or 2 (   ) or 3 (    ) times per adventure.
- Stealth:** Buy Loot cards in areas where there are monsters.
- Stewmaker:** At the end of the adventure, all gained by every player when playing food cards is doubled.
- Tailor:** Craft any number of items by combining Resources.
- Tough:** Increase your maximum life points by 4.



# Village of Legends

Un gioco ideato e illustrato da Lorenzo Lupi.

Regolamento: Lorenzo Lupi, Deane Harkin, Mikkel Øberg.

Nel caso di dubbi, visita at [www.VillageofLegends.com](http://www.VillageofLegends.com) .

Copyright © Village of Legends 2019 tutti i diritti riservati.

Testato da Stefano, Adriano Rodeschini, Alain Maringoni, Alberto Iannotta, Alessio Cacciatore, Andrea Poddighe, Andrea Taio, Lorenzo Gaspari, Nadir Ubiali, Roberta Vita.

Un grazie particolare a Stefano, Roberta Vita, Andrea Branko, Andy "DazDingo" L., Barney 'Binny' Kelly, Benjamin Guinane, Brian W McDowell, Charles-Nicholas Kealoha Martinez, Cylellinth, Czinic, Davide Passaro, George A. Bayersdorfer, Ghyslain Abel, Gray Board Gamer, Henrik Widfors, Jason Never Say Die McConville, Jérémy Béliez, Jesse Rose, Johan Adamsson, Jordi Cordoba, Jorge Laborda, Justin B., Kagaelus, Ken Machacek, Laurent "Boardgamer69", Gitton, Liticia Avery, Lorenzo Andraghetti, Luis Fernando López Gallardo, Marcelo Souza, Marco Santoro, Melvin The Taco Slayer, Michael Chavez, Michele Bruzzese, Miguel Valdivia (Silvannus), Mikkel Øberg, Miles &, Oscar, Mitch Rockidge, Morten Vaggen, Nicolas DA, Peter W. Chan, Pulp, Ravnos Phantom, Roger Pettijohn, Sarah & Chris Sealey, Sauro, Sean M. Smith, Thomas Biache, Tretiakov Dmitrii, Tristan Albert, Yann Kerignard, Zerbique e tutti quelli che hanno supportato la campagna su Kickstarter!