

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration. It features a large, dark, textured creature on the left, possibly a Hunter or a boss, with a large, gnarled, and somewhat skeletal hand reaching towards the center. On the right, there is a large, dark, layered structure that resembles a giant's foot or a massive, jagged rock formation. The overall color palette is dark, with shades of black, grey, and brown, accented with some lighter, misty or smoky areas. The entire scene is framed by a decorative, ornate border.

Bloodborne™

IL GIOCO DA TAVOLO

REGOLAMENTO 

PANORAMICA

*Bloodborne: Il Gioco da Tavolo è un gioco collaborativo in cui da 1 a 4 giocatori interpretano il ruolo di Cacciatori: guerrieri letali che si avventurano nella città di Yharnam per combattere mostri orrendi, scoprire misteri nascosti e dissotterrare segreti a lungo conservati. **Bloodborne** viene giocato come una campagna: una serie di 3 partite indipendenti ma interconnesse, chiamate capitoli. Ci sono 4 Campagne in questa scatola. Nel corso di ogni campagna, i Cacciatori aumenteranno le proprie abilità e la propria potenza, mentre i giocatori scopriranno una storia unica... se riusciranno a sopravvivere abbastanza a lungo!*

SOMMARIO

PANORAMICA.....	2	INIZIARE UN NUOVO ROUND.....	18
CONTENUTO.....	4	COMBATTIMENTO.....	18
CAMPAGNE.....	7	Plancia Arma Trasformabile	18
PREPARAZIONE.....	7	Risolvere il Combattimento	19
1. Preparazione della Campagna.....	7	<i>Incremento delle Statistiche ed Effetti</i>	19
2. Preparazione del Cacciatore.....	8	<i>Mescolare il Mazzo Azione Nemico</i>	20
Scegliere un Cacciatore.....	8	<i>Velocità Simultanea ed Effetti</i>	20
Preparare il Mazzo Cacciatore.....	8	<i>Echi del Sangue</i>	21
Preparare la Plancia Cacciatore.....	8	Effetti Collegati agli Attacchi	21
3. Preparazione del Tabellone della Caccia.....	9	Specifiche di Combattimento	21
4. Preparazione del Capitolo.....	10	Piu Veloce di Veloce, Più Lento di Lento.....	21
PROCEDERE NELLA CACCIA.....	12	Nessun Attacco e Velocità di Attacco.....	21
VINCERE E PERDERE LA CACCIA.....	13	Uccisioni Simultanee.....	21
SVOLGIMENTO DEL GIOCO.....	14	Slot Attacco Occupati.....	21
Il Round di Gioco	14	Morte Prima del Proprio Turno del Cacciatore..	21
Sequenza del Turno.....	14	Nemico con Più Capacità.....	21
1. Turno del Cacciatore.....	14	Nemici Boss	23
Movimento.....	14	Nemici PNG	23
Nemici all'Inseguimento.....	14	IL SOGNO DEL CACCIATORE.....	23
Rivelare e Popolare le Tessere.....	14	FAR AVANZARE L'INDICATORE DELLA	
Uscite Bloccate.....	15	CACCIA E RESETTARE LA MAPPA.....	24
Generazione dei Nemici e Miniature.....	15	REGOLE AGGIUNTIVE.....	24
Luoghi Noti.....	15	Intelligente e Crudele	24
Interazione.....	16	Reset della Casella Finale	24
Nemici e Interazione.....	16	Cancelli di Nebbia	24
Trasformazione delle Armi Trasformabili.....	16	PROGREDIRE NELLA CAMPAGNA.....	25
Ingresso nel Sogno del Cacciatore.....	16	SALVARE I PROGRESSI.....	25
Attacco.....	16	GLOSSARIO.....	26
2. Attivazione del Nemico.....	16	ICONOGRAFIA.....	27
Nemici a Sorpresa!.....	17	RICONOSCIMENTI.....	28
Morte Improvvisa.....	17		
Oggetti di Consumo, Ricompense			
e Armi da Fuoco	17		
Oggetti di Consumo.....	17		
Carte Ricompensa.....	17		
Armi da Fuoco.....	17		

CONTENUTO



CACCIATORE
CON MANNAIA
DENTATA



CACCIATORE
CON BASTONE
FILETTATO



CACCIATORE CON LAMA
SACRA DI LUDWIG



CACCIATORE
CON ASCIA DA
CACCIATORE



4 BASI COLORATE

NEMICI



4 GIGANTE
DELLA CHIESA



4 SERVO DEL CACCIATORE



4 PAZIENTE BELVA
MASCHIO



4 PAZIENTE BELVA
FEMMINA



4 BELVA DELLA PIAGA



4 SERVITORE
DELLA CHIESA



4 FANATICI
DELLA CACCIA

BOSS



PADRE GASCOIGNE



PADRE GASCOIGNE
TRASFORMATO



BELVA ASSETATA DI SANGUE



VICARIO AMELIA



CHIERICO BELVA



1 TABELLONE DELLA CACCIA



20 TESSERE MAPPA



4 PLANCE ARMA
TRASFORMABILE
A DUE FACCE



4 PLANCE
CACCIATORE



11 CARTE ARMA DA FUOCO



48 CARTE STATISTICA BASE



60 CARTE POTENZIAMENTO



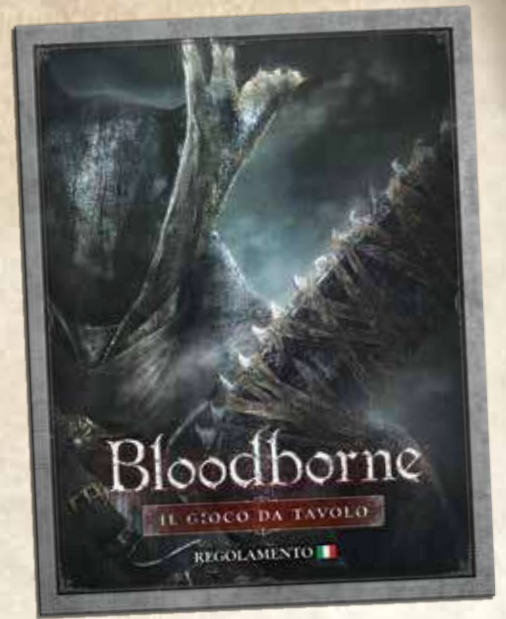
36 CARTE OGGETTO DI CONSUMO



25 CARTE RICOMPENSA



14 CARTE NEMICO



1 REGOLAMENTO



6 CARTE AZIONE NEMICO



50 CARTE AZIONE BOSS



5 CARTE PV BOSS



250 CARTE CAMPAGNA



4 CARTE CONSULTAZIONE
GIOCATORE



2 SEGNALINI
LANTERNA ROTTA



8 SEGNALINI
OGGETTO DI
CONSUMO



15 SEGNALINI
INTUIZIONE



5 SEGNALINI
CADAVERE



5 SEGNALINI
SOPRAVVISSUTO



7 SEGNALINI PNG



12 SEGNALINI
ECO DEL SANGUE



6 SEGNALINI
CANCELLO
DI NEBBIA



4 SEGNALINI
FRENESIA



4 SEGNALINI
VELENO



40 SEGNALINI PV
(DI 4 TIPI)



1 SEGNALINO
INDICATORE
DELLA CACCIA

CAMPAGNE

Ci sono 4 Campagne tra le quali scegliere in **Bloodborne: Il Gioco da Tavolo**. Ogni campagna presenta una storia unica, rivelata nel corso dei suoi 3 capitoli. Ogni capitolo ha proprie missioni, propri nemici e molte sorprese da svelare.

Prima di effettuare la preparazione della partita, i giocatori devono selezionare la campagna che desiderano giocare:

- ♦ **LA LUNGA CACCIA:** Un'infestazione di Belve della Piaga è calata su Yharnam Centrale. I Cacciatori devono scoprire da dove hanno origine queste belve e porre fine a questa minaccia.
- ♦ **PAZZIA CRESCENTE:** Un'insana frenesia ha iniziato a diffondersi per la città. E cosa ancora peggiore, sembra che i Cacciatori non siano immuni a questa pazzia.
- ♦ **I SEGRETI DELLA CHIESA:** Cathedral Ward ha chiuso fuori dai propri cancelli il resto di Yharnam. Dall'interno si possono udire degli ululati di belve, mentre le campane della Grande Cattedrale risuonano per tutta la città.
- ♦ **LA CADUTA DI OLD YHARNAM:** La Pestilenza Ashen minaccia di colpire tutta Old Yharnam. I Cacciatori devono agire rapidamente per evitare che si diffonda.

Le campagne non sono state pensate per essere giocate in un particolare ordine, ma è consigliabile iniziare con La Lunga Caccia.

I giocatori non devono completare tutti i capitoli di una campagna in una sola sessione di gioco: è possibile tenere traccia di tutte le informazioni per le partite future, quindi i giocatori possono fermarsi dopo un qualsiasi capitolo per poi riprendere da dove avevano interrotto (vedere pagina 25, *Salvare i Progressi*).

PREPARAZIONE

1. PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

Una volta che i giocatori hanno scelto una campagna, devono prendere il mazzo di quella campagna. Ogni mazzo Campagna è composto dalle carte seguenti, in ordine:



1 carta **Introduzione**, da leggere all'inizio della campagna.



3 carte **Capitolo**, che spiegano le regole e la preparazione per i tre capitoli della campagna.



Carte **Missione** che formano il mazzo **Missione**. Non mescolate e non leggete queste carte prima del tempo! Rivelatele solo quando vi viene detto di farlo.



2. PREPARAZIONE DEL CACCIATORE

SCEGLIERE UN CACCIATORE

Ogni giocatore sceglie un Cacciatore e prende la **plancia Arma Trasformabile**, la **carta Arma da Fuoco** e la **miniatura** di quel Cacciatore. Ogni giocatore inoltre prende 1 **plancia Cacciatore** e la corrispondente **base colorata** in cui inserire la miniatura del Cacciatore. Infine, ogni giocatore prende 6 PV (Punti Vita) e 1 carta Consultazione Giocatore.

Ogni Cacciatore possiede un set unico di armi e capacità. Un giocatore controllerà lo stesso Cacciatore per tutta la durata della campagna, quindi scegliete saggiamente!

PREPARARE IL MAZZO CACCIATORE



Ogni Cacciatore possiede un **mazzo Cacciatore** che contiene 12 **carte Statistica**. Queste carte rappresentano le capacità e le abilità di un Cacciatore. Ogni Cacciatore inizia la campagna con lo stesso mazzo Cacciatore ma questo mazzo cambierà e si evolverà tramite diversi potenziamenti acquisiti durante la campagna, diventando unico per ogni Cacciatore!

Formate 1 **mazzo Cacciatore di partenza** per ogni Cacciatore e collocatelo a faccia in giù accanto alla sua plancia Cacciatore. Un mazzo Cacciatore di partenza è composto dalle seguenti carte:

- ♦ 3 carte Resistenza Base
- ♦ 3 carte Forza Base
- ♦ 3 carte Abilità Base
- ♦ 3 carte Vitalità Base





PREPARARE LA PLANCIA CACCIATORE



Ogni plancia Cacciatore deve essere preparata come indicato sotto. *NOTA: I giocatori possono scegliere liberamente con quale lato della propria plancia Arma Trasformabile iniziare.*



3. PREPARAZIONE DEL TABELLONE DELLA CACCIA

- 1 Collocate il tabellone della Caccia a portata di tutti i giocatori.
- 2 Prendete solo la carta **Capitolo** corrispondente al capitolo che state giocando e collocatela sullo slot carta Capitolo sul tabellone della Caccia. Collocate il **mazzo Missione** a faccia in giù accanto a essa. Poi, collocate la **carta Introduzione** a faccia in su a portata di mano di tutti i giocatori. *NOTA: Il mazzo Missione rivela la storia e gli eventi della partita! Non leggete o rivelate alcuna carta fino a che non vi viene detto di farlo.*
- 3 Mescolate il **mazzo Potenziamento** e pescate 4 carte, collocandole a faccia in su nei 4 slot carte Potenziamento sul tabellone della Caccia. Collocate il mazzo a faccia in giù accanto alla plancia. *NOTA: Assicuratevi che qualsiasi carta Statistica Base non usata non venga mescolata nel mazzo Potenziamento! Le carte Statistica Base possono essere rapidamente distinte dalle carte Potenziamento dal  in fondo a ogni carta, così come dalla scritta "Base" in alto.*
- 4 Mescolate il **mazzo Oggetti di Consumo** e collocatelo a faccia in giù accanto al tabellone della Caccia, a portata di mano di tutti i giocatori.
- 5 Collocate il **mazzo Ricompensa** accanto al tabellone della Caccia, con il testo a faccia in giù.
- 6 Collocate tutti i **segnalini** accanto al tabellone della Caccia, a portata di mano di tutti i giocatori.
- 7 Prendete il segnalino  e collocatelo sulla prima casella dell'indicatore della Caccia.



4. PREPARAZIONE DEL CAPITOLO



I Cacciatori iniziano ogni capitolo sulla **tessera Lanterna Centrale**. Collocate questa tessera al centro della vostra area di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori. Collocate tutte le miniature Cacciatore su di essa, in una casella qualsiasi scelta dal proprio giocatore.

Prendete la **carta Capitolo** specifica del capitolo che state giocando e leggetene il lato Preparazione.



Come prima cosa, controllate se la carta Capitolo elenca qualsiasi carta Regole Speciali da usare. Queste carte si trovano nel rispettivo mazzo Missione per la campagna. Prendete tutte le carte elencate e giratele a faccia in su, collocandole vicino al mazzo Missione. Queste carte potrebbero contenere delle regole che modificano la preparazione del capitolo, oppure potrebbero contenere regole aggiuntive da applicare al capitolo.

La carta Capitolo elenca anche 3 Nemici che appariranno durante il capitolo. Prendete le **carte Nemico** corrispondenti. Notare che le carte Nemico hanno tutte 2 facce, ognuna con attacchi e capacità diversi.



Selezionate casualmente quale faccia usare per ogni carta, mescolatele insieme e collocate 1 carta Nemico in ogni slot carta Nemico sul tabellone della Caccia, in ordine casuale.

Prendete tutte le **miniature** corrispondenti ai Nemici elencati e mettetele da parte accanto all'area di gioco. Mescolate il mazzo **Azione Nemico** e collocatele a faccia in giù accanto al tabellone della Caccia.

Infine, la carta Capitolo elenca un numero di **tessere** che saranno usate in questo capitolo, in aggiunta alla tessera Lanterna Centrale. Questo elenco include tessere con dei Luoghi Noti, così come un numero di tessere casuali in base al numero dei Cacciatori presenti. *Vedere pagina 15, Luoghi Noti.*

Alcune carte indicano un numero variabile rappresentato da . Questo simbolo sta per il numero di Cacciatori presenti nella partita.

Prendete le tessere elencate, incluse quelle casuali (qualsiasi tessera non utilizzata, sia normale che Luogo Noto). Mescolatele tra loro, impilatele e collocatele a faccia in giù accanto al tabellone della Caccia. Questa è la **pila delle tessere**.

La pila delle tessere viene usata per costruire la mappa di gioco che sarà gradualmente scoperta e costruita una volta iniziata la partita.





LA PREPARAZIONE È ORA COMPLETA E LA CACCIA PUÒ INIZIARE!

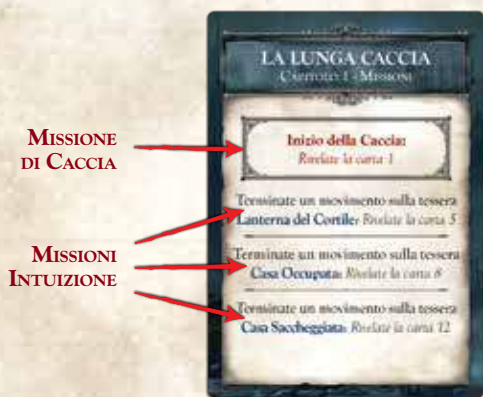
PROCEDERE NELLA CACCIA

COMINCIARE LA CACCIA

Iniziate ogni campagna leggendo la **carta Introduzione**. Questa carta fa ai giocatori un breve riassunto della minaccia che la città dovrà affrontare e dà loro un punto d'inizio per la loro indagine. Starà ai giocatori svelare la fonte della minaccia e scoprire come sconfiggerla.

Ogni campagna è composta da 3 capitoli separati, ovvero 3 partite separate, che devono essere completati per vincere la campagna stessa. Inoltre, ogni capitolo prevede varie missioni. Per vincere il capitolo occorre completare le sue missioni.

All'inizio di una nuova campagna, dopo aver letto la carta Introduzione, leggete il lato Missioni della carta Capitolo 1 di quella campagna. Questa carta elenca le condizioni da soddisfare per iniziare le diverse missioni presenti nel capitolo. Normalmente le missioni vengono innescate quando un Cacciatore termina il proprio movimento su una tessera specifica, ma è possibile che si innescino anche in altri modi.



Quando le condizioni di una missione vengono soddisfatte, prendete la carta indicata dal mazzo Campagna e rivelatela, collocandola a faccia in su accanto al tabellone della Caccia.

MISSIONI DI CACCIA E MISSIONI INTUIZIONE

Ci sono 2 tipi di missioni in ogni capitolo: **Missioni di Caccia** e **Missioni Intuizione**.

Ogni capitolo prevede 1 **Missione di Caccia**. Questo è l'obiettivo principale del capitolo e i giocatori devono completarlo per poter vincere il capitolo e progredire con la campagna. L'obiettivo di ogni Missione di Caccia cambia da capitolo a capitolo.

Le **Missioni Intuizione** sono missioni secondarie che rivelano ulteriori dettagli sulle vicende che circondano la campagna. Oltre a conferire potenti ricompense ai giocatori, completare Missioni Intuizione permette loro anche di raccogliere **carte Intuizione**. Raccogliere Intuizioni è solitamente necessario per progredire/completare la Missione di Caccia.

LEGGERE UNA CARTA MISSIONE

Ogni carta Missione rappresenta un passo verso il completamento complessivo di quella missione. Quando una nuova carta Missione viene rivelata, leggete per prima cosa il testo della storia, poi seguite le istruzioni della carta. Per avanzare, i giocatori devono completare gli obiettivi elencati in rosso in fondo alla carta.

Questo testo indica anche se completare l'obiettivo di quella carta avrà come risultato anche il **completamento della missione** (per cui è prevista una ricompensa), oppure se porterà semplicemente a un passo successivo di quella missione. I giocatori devono tenere in considerazione questo, visto che avranno un determinato limite di tempo per completare i loro obiettivi!

Il passo finale di una Missione di Caccia indicherà che il raggiungimento dell'obiettivo permetterà di **completare la caccia**, ovvero vincere la partita.



Le carte Missione possono anche rivelare regole speciali o richiedere ai giocatori di collocare dei segnalini (come segnalini Cadavere, Sopravvissuto o Intuizione), oppure di generare nuovi Nemici sulla mappa. Una volta che questo passo della missione è completato, qualsiasi segnalino o regola speciale generati da quella carta Missione devono essere scartati, se non diversamente specificato dalla carta Missione successiva.

SEGNALINI INTUIZIONE

È importante sottolineare la differenza tra segnalini Intuizione e carte Intuizione (o Intuizioni). Durante la partita ai giocatori verrà richiesto di utilizzare segnalini Intuizione per vari scopi: questi segnalini generici sono solitamente utilizzati per tenere traccia di vari effetti creati dalle missioni (come, per esempio, per PV aggiuntivi di un Nemico o per indicare un luogo speciale sulla mappa). I segnalini Intuizione non hanno alcuna correlazione con le Intuizioni da raccogliere per soddisfare gli obiettivi delle Missioni Intuizione (che servono invece per progredire nella Missione di Caccia). Ricordate: i segnalini Intuizione servono solo per indicare effetti nella partita!



ESEMPIO: Nella campagna *La Lunga Caccia*, i giocatori sono incaricati di scoprire la fonte di un'infestazione di Belve della Piaga che sta sopraffacendo la città. La carta Capitolo richiede ai giocatori di rivelare la carta Missione 1 all'inizio della Caccia. Facendo ciò, i giocatori iniziano il primo passo della Missione di Caccia, Fonte della Piaga.



L'obiettivo di questa carta **Missione di Caccia** è quello di raccogliere 2 Intuizioni, ovvero completare 2 Missioni Intuizione, e terminare un movimento sulla tessera *Lanterna Centrale*. Vale la pena notare che la carta **non** dichiara che fare ciò **completi** la **Missione di Caccia**, quindi i giocatori sanno che ci saranno ulteriori passi da dover completare!



L'obiettivo di questa **Missione Intuizione** indica che il suo raggiungimento porterà al completamento della missione ("Completate questa Missione..."). Questo informa i giocatori che si tratta del passo finale di questa **Missione Intuizione**: completandola otterranno **Ricompense** e raccoglieranno **Intuizioni**.

CARTE INTUIZIONE E RICOMPENSE

Completare una missione rivelerà una **Carta Intuizione**. Questa carta non solo conferirà diverse ricompense ai giocatori, ma rappresenta anche 1 **Intuizione** raccolta. In molti casi, la Missione di Caccia avanzerà solamente se i giocatori avranno raccolto un determinato numero di Carte Intuizione, quindi cercate di completare più Missioni Intuizione possibili!

Le Carte Intuizione dovrebbero essere conservate dai giocatori durante l'intera campagna, in quanto potrebbero influenzare altre missioni successivamente!



CARTA INTUIZIONE

VINCERE E PERDERE LA CACCIA

VINCERE LA CACCIA

Quando l'ultimo passo della Missione di Caccia (indicato dal testo "Completate la Caccia..." in fondo alla carta) viene completato, la partita termina immediatamente in una vittoria per i giocatori, che possono quindi procedere con il capitolo successivo della campagna.

PERDERE LA CACCIA

All'inizio del round (e solo all'inizio del round!), se l'indicatore della Caccia ha raggiunto la sua ultima casella, il round finale ha inizio. Se la Missione di Caccia non viene completata entro il termine di questo round, **la campagna termina** in una sconfitta per i giocatori. I giocatori dovranno **iniziare nuovamente la campagna dal principio** e, si spera, riuscire a fare meglio questa volta!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

IL ROUND DI GIOCO

Ogni capitolo si svolge in una serie di round, composti dai turni di ogni singolo giocatore. I giocatori possono effettuare i propri turni in qualsiasi ordine desiderano e possono cambiare l'ordine a ogni round, in base a cosa vogliono compiere. I giocatori effettuano il proprio turno uno alla volta, ciascuno seguito dall'Attivazione del Nemico. Quando tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno, il round termina.

All'inizio del primo round, ogni giocatore mescola il proprio mazzo Cacciatore e pesca 3 carte da esso. Anche se un giocatore può tenere segrete queste carte dai suoi alleati, il gioco è completamente collaborativo, quindi collocarle a faccia in su di fronte alla propria plancia Cacciatore potrebbe essere di beneficio per il gruppo! Una volta che tutti i giocatori hanno pescato le proprie carte, il primo giocatore può iniziare il suo turno.

SEQUENZA DEL TURNO

1. Turno del Cacciatore
2. Attivazione del Nemico

1. TURNO DEL CACCIATORE

Il Turno del Cacciatore si verifica quando un giocatore effettua delle azioni. Per effettuare un'azione, un giocatore deve scartare 1 carta Statistica dalla sua mano, collocandola in una pila degli scarti a faccia in su accanto al suo mazzo Cacciatore (l'unica eccezione è quando un giocatore attacca, vedere pagina 16, Attacco). Non c'è limite al numero di volte in cui è possibile effettuare un'azione durante un turno.

Bisogna notare che un giocatore non deve necessariamente usare tutte le sue carte durante il suo Turno del Cacciatore. Potrebbe voler conservare delle carte da usare durante l'Attivazione del Nemico. Le azioni che possono essere effettuate durante il Turno del Cacciatore sono:

MOVIMENTO

Quando un giocatore usa una carta Statistica per effettuare un'azione di movimento, può muovere il suo Cacciatore sulla mappa fino a 2 caselle. Non deve muoversi di entrambe le caselle se non lo desidera, ma deve usare qualsiasi movimento di quell'azione prima di effettuare un'altra azione; per esempio, un giocatore non può muoversi di 1 casella, effettuare un'altra azione e poi muoversi di 1 altra casella. Le caselle sulla mappa sono separate da linee grigie. I giocatori possono solamente muovere il proprio Cacciatore da una casella adiacente a un'altra casella adiacente separata da una linea grigia.

Le altre miniature o segnalini non interferiscono con il movimento in alcun modo. Un Cacciatore può sempre muoversi liberamente entrando e attraversando le caselle, ma muoversi attraverso delle caselle con dei Nemici può scatenare un Inseguimento da parte di quest'ultimi!

NEMICI ALL'INSEGUIMENTO

Se, durante un'azione di movimento (e solo durante un'azione di movimento), un Cacciatore esce da una casella o da una tessera che contiene dei Nemici, alla fine del movimento di quel Cacciatore quei Nemici lo inseguiranno immediatamente. Questo significa che quei Nemici si muoveranno di 1 casella verso il Cacciatore, seguendo lo stesso percorso che ha preso il Cacciatore. Gli altri Nemici (che non sono all'inseguimento) o Cacciatori non interferiscono con i Nemici all'Inseguimento. (Questo vuol dire che dei Cacciatori astuti potrebbero attirare dei Nemici lontano dai loro alleati, una tattica molto utile!)

RIVELARE E POPOLARE LE TESSERE

I giocatori iniziano ogni capitolo con solo la tessera Lanterna Centrale rivelata.

Quando si trova su una casella con un'uscita che non è collegata a un'altra tessera, un Cacciatore può muoversi da quella tessera a un'area inesplorata. Prendete la tessera in cima alla pila delle tessere e giratela. Collegate una qualsiasi uscita su quella tessera alla casella sulla quale il Cacciatore si trovava prima del movimento.



Le caselle che collegano due tessere sono adiacenti l'una all'altra e quindi occorre muoversi di 1 casella per poterle attraversare. Se solo 1 tessera ha un'uscita e l'altra no, le caselle non sono adiacenti e non ci si può muovere attraverso!



ESEMPIO: Solo 1 casella ha un'uscita collegata, questo significa che queste caselle non sono adiacenti.

Ogni tessera mostra vari simboli, che rappresentano Oggetti di Consumo, Nemici e Lanterne. Collocate un segnalino Oggetto di Consumo sopra ogni icona Oggetto di Consumo (☘). Sui punti di generazione Nemico (☘, ☘ o ☘), generate il Nemico specifico associato, come indicato dal tabellone della Caccia, collocando una miniatura di quel Nemico sopra all'icona corrispondente.

Il giocatore deve quindi collocare il suo Cacciatore nella casella collegata della nuova tessera, non può scegliere di restare sulla tessera precedente! Ovviamente, se ha ancora del movimento a disposizione, può sempre tentare la fuga...

ESEMPIO: Il giocatore decide di muoversi in un'area sconosciuta:



Il giocatore gira la tessera in cima alla pila delle tessere, rivelandola:



Contiene un'icona Oggetto di Consumo (☘) e un'icona Nemico (☘).



Controllando il tabellone della Caccia, il giocatore vede che il Nemico (☘) corrisponde ai **Fanatici della Caccia**. Il giocatore prende 1 miniatura **Fanatici della Caccia** e la colloca sopra all'icona (☘). Poi, il giocatore prende 1 segnalino Oggetto di Consumo e lo colloca sopra all'icona (☘).



Successivamente, il giocatore collega la nuova tessera rivelata alla casella da cui si è mosso e colloca il suo Cacciatore sulla nuova tessera.

USCITE BLOCCATE

In rari casi, potreste rivelare una tessera che potrebbe bloccare il resto della mappa, precludendone l'esplorazione. Se ciò accade, pescate una nuova tessera e mescolate quella pescata precedentemente nella pila delle tessere.

GENERAZIONE DEI NEMICI E MINIATURE

Potrebbe succedere che un Nemico debba essere generato e non ci siano più miniature rimaste per quel Nemico. In queste situazioni, prendete 1 di quei Nemici dalla mappa, quello più lontano possibile da qualsiasi Cacciatore, e usate quella miniatura.

LUOGHI NOTI

I Luoghi Noti si riferiscono a una casella su una tessera. Una casella Luogo Noto ha il nome di un luogo (per esempio, *Lanterna del Cortile*) scritta su di essa. Nel corso della campagna, questo può essere usato per identificare una tessera specifica. Per esempio, la tessera *Lanterna del Cortile* indica la tessera con la *Lanterna del Cortile*. Tuttavia, quando una carta Missione si riferisce alla casella *Lanterna del Cortile*, si riferisce solo a quella casella specifica.



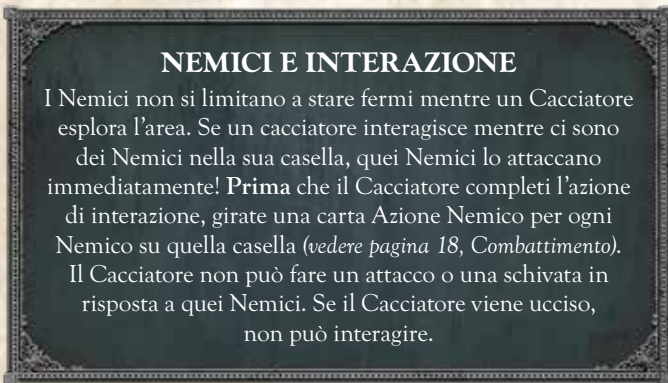
INTERAZIONE

Di base, ci sono due momenti nei quali un giocatore interagisce: quando un giocatore desidera raccogliere un Oggetto di Consumo sulla mappa e quando una carta Missione richiede che un giocatore effettui un'azione di interazione.

Quando un giocatore usa una carta Statistica per interagire con un segnalino Oggetto di Consumo, deve scartare quel segnalino dalla mappa, pescare 1 carta Oggetto di Consumo casuale e collocarla a faccia in su accanto alla sua plancia Cacciatore. Un giocatore può raccogliere un Oggetto di Consumo solo se c'è un segnalino Oggetto di Consumo sulla casella. Gli Oggetti di Consumo vengono usati per aiutare i Cacciatori nella loro Caccia (*vedere pagina 17, Oggetti di Consumo*).

Alcune carte Missione richiedono inoltre che un giocatore interagisca mentre si trova su una casella specifica o con un segnalino specifico. La carta Missione istruirà il giocatore su cosa deve fare quando interagisce.

Quando un giocatore usa una carta Statistica per interagire su una casella, può interagire con un qualsiasi numero o con tutti gli elementi con cui si può interagire di quella casella. Per esempio, se un giocatore deve interagire su una casella perché richiesto da una carta Missione e quella casella ha un segnalino Oggetto di Consumo su di essa, il giocatore potrebbe scartare 1 carta per interagire con entrambi gli elementi.



TRASFORMAZIONE DELLE ARMI TRASFORMABILI

Ogni plancia Arma Trasformabile del Cacciatore ha due facce, che rappresentano le due forme della sua arma. Quando un giocatore usa una carta Statistica per trasformare la sua Arma Trasformabile, egli libera tutti gli slot della sua plancia Arma Trasformabile, scartando tutte le carte Statistica presenti su di essa. Poi, la gira sulla faccia opposta. **Notare che quando un giocatore trasforma la propria arma, deve girarla sulla faccia opposta.** Trasformare un'arma è l'unico modo per liberare gli slot che non possono essere liberati in altro modo a meno che un effetto o una capacità non permettano esplicitamente di farlo!

INGRESSO NEL SOGNO DEL CACCIATORE

Il Sogno del Cacciatore è dove i giocatori possono potenziare il loro mazzo Cacciatore, curarsi e più genericamente far riprendere

il proprio Cacciatore dal caos di Yharnam. Quando un giocatore usa una carta Statistica per effettuare questa azione, deve rimuovere la sua miniatura Cacciatore dalla mappa e collocarla nella sezione Sogno del Cacciatore sul tabellone della Caccia. Ci sono dei passi aggiuntivi da seguire quando si effettua questo, ma saranno spiegati nella loro sezione apposita (*vedere pagina 23, Il Sogno del Cacciatore*). I giocatori possono usare l'azione di ingresso nel Sogno del Cacciatore da qualsiasi casella sulla mappa, a prescindere dalle altre miniature o segnalini che potrebbero trovarsi su quella casella.




ATTACCO

Quando un Cacciatore si trova sulla stessa casella di un Nemico, il giocatore può usare 1 carta Statistica per attaccare quel Nemico, iniziando così un combattimento (*vedere pagina 18, Combattimento*).

A differenza di altre azioni, la carta Statistica usata per attaccare non viene scartata. Invece, il giocatore la colloca su uno slot attacco libero a sua scelta sulla propria plancia Arma Trasformabile. **Le carte possono essere collocate solo in slot liberi della plancia, quindi se una plancia Arma Trasformabile non possiede slot liberi, il giocatore non può effettuare azioni di attacco!**

2. ATTIVAZIONE DEL NEMICO

Una volta che un Turno del Cacciatore è stato completato, i Nemici che si trovano entro gittata di attivazione rispetto a quel Cacciatore si attivano. I Nemici si attivano dopo ogni singolo Turno del Cacciatore.

- ◆ **Determinare la Gittata di Attivazione:** Tutti i Nemici sulla tessera del Cacciatore o su tessere collegate a essa sono entro gittata di attivazione e si attivano. Qualsiasi Nemico più lontano non è conscio della presenza del Cacciatore e quindi non si attiva.
- ◆ **Attivare i Nemici:** I Nemici si attivano in ordine in base al tabellone della Caccia: tutti i Nemici  si attiveranno per primi, poi tutti i Nemici  e infine tutti i Nemici . Quando i Nemici si attivano, vengono seguiti i seguenti passi, in ordine, per ogni Nemico:
 - **Il Nemico si Muove:** Selezionate 1 dei Nemici attivati (nell'ordine mostrato sopra) e muovete quel Nemico di 1 casella verso il Cacciatore del giocatore. Se il Nemico attivato si trova in una casella che contiene già un altro Cacciatore, il Nemico deve muoversi solo se il movimento lo porterebbe nella stessa casella del Cacciatore del giocatore. Se il Nemico si trova già nella stessa casella del Cacciatore del giocatore, il Nemico non si muove.
 - **Il Nemico Attacca:** Dopo il movimento, se il Nemico attivato si trova quindi nella stessa casella del Cacciatore del giocatore, attaccherà, iniziando un combattimento (*vedere pagina 18, Combattimento*).

Una volta fatto questo, l'attivazione di quel Nemico termina. Selezionate un altro Nemico entro gittata di attivazione e attivatelo, ripetendo questi passi finché tutti i Nemici idonei non sono stati attivati.



Una volta che tutti i Nemici che dovevano essere attivati sono stati attivati, l'Attivazione del Nemico termina e il giocatore successivo può cominciare il suo turno.

NEMICI A SORPRESA!

A volte possono verificarsi delle situazioni nelle quali un Nemico che non si trovava in precedenza entro gittata di attivazione, venga generato e/o si muova entrando in gittata. Se questo accade, anche quel Nemico deve essere attivato, anche se la sua opportunità normale è passata!

In aggiunta, a volte un effetto o una missione potrebbero generare un nuovo tipo di Nemico (per esempio un Nemico Boss). In questi casi, questi Nemici si attivano dopo che i normali Nemici sono stati attivati.

MORTE IMPROVVISA

Potrebbe anche accadere che un Cacciatore venga ucciso da un Nemico prima che tutti i Nemici abbiano la possibilità di attivarsi. In questo caso, nessun altro Nemico viene attivato, dato che il loro bersaglio non si trova più sulla mappa.

OGGETTI DI CONSUMO, RICOMPENSE E ARMI DA FUOCO

OGGETTI DI CONSUMO



Gli Oggetti di Consumo sono dei potenti oggetti monouso che rappresentano vari strumenti disponibili per il Cacciatore. Gli Oggetti di Consumo non vengono aggiunti alla mano del giocatore o al mazzo Cacciatore, bensì vengono tenuti a lato della plancia Cacciatore.

Tutti gli Oggetti di Consumo specificano quando possono venire usati, che sia durante il Turno del Cacciatore oppure durante il combattimento. Se sulla carta Oggetto di Consumo c'è scritto "Turno del Cacciatore", allora il giocatore può usarla in qualsiasi momento durante il suo turno (prima o dopo un'azione). Se sulla carta c'è scritto "In Attacco", può essere usata solo durante il combattimento, e più precisamente **quando il giocatore sceglie quale attacco userà**. Quando il Cacciatore usa una carta Oggetto di Consumo, ottiene il beneficio elencato sulla carta, poi la scarta formando una pila degli scarti.

Se un giocatore deve pescare una carta dal mazzo Oggetti di Consumo ma questo è vuoto, dovrà mescolare la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e pescare quindi la sua carta.

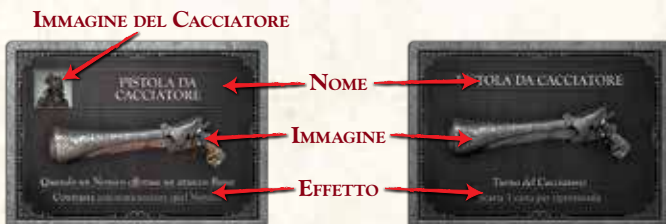
CARTE RICOMPENSA



Le carte Ricompensa vengono ottenute completando delle missioni nel corso della campagna e specificano inoltre quando possono essere usate. A differenza degli Oggetti di Consumo, tuttavia, le carte Ricompensa non vengono scartate quando vengono usate. Al contrario, vengono esaurite e girate con il testo a faccia in giù e non possono essere usate fino a che non vengono ripristinate. Le carte Ricompensa vengono ripristinate quando un Cacciatore entra nel Sogno del Cacciatore (vedere pagina 23).

Esistono due tipi di carta Ricompensa: **Attrezzi del Cacciatore** e **Rune di Caryll**. Ogni giocatore può avere un massimo di 2 Attrezzi del Cacciatore e 2 Rune di Caryll in qualsiasi momento. Se un giocatore volesse ottenere una terza carta di una qualsiasi di queste, deve immediatamente darne 1 qualsiasi a un altro giocatore. Se nessun giocatore la vuole, la colloca da parte. Le carte Ricompensa vengono conservate durante il corso dell'intera campagna e possono essere scambiate tra un capitolo e l'altro (vedere pagina 25, *Progredire nella Campagna*).

ARMI DA FUOCO





Infine, tutti i Cacciatori portano un'Arma da Fuoco che ha uno slot dedicato sulla plancia Cacciatore. Ognuna specifica quando può essere utilizzata. Quando viene usata, viene esaurita anch'essa e non può più essere usata fino a che non viene ripristinata. Ogni Arma da Fuoco specifica come il giocatore può ripristinarla, anche se come nel caso delle carte Ricompensa, anche le Armi da Fuoco si ripristinano automaticamente quando un Cacciatore entra nel Sogno del Cacciatore.

Un Cacciatore può portare solo 1 Arma da Fuoco alla volta. Se sta per ottenere una nuova Arma da Fuoco, la può sostituire a quella precedente. Collocate qualsiasi Arma da Fuoco non usata da parte. I Cacciatori conservano le Armi da Fuoco raccolte durante il corso dell'intera campagna e possono scambiarle tra un capitolo e l'altro.

NOTA: Un'Arma da Fuoco di partenza di un Cacciatore non può essere scambiata o utilizzata dagli altri Cacciatori.


INIZIARE UN NUOVO ROUND

Una volta che gli ultimi Turno del Cacciatore e Attivazione del Nemico sono stati completati, il round termina e ne inizia uno nuovo. Devono essere svolti i seguenti passi, in ordine:

- ♦ **Far avanzare l'Indicatore della Caccia di 1:** Muovere il segnalino  di 1 casella sull'indicatore della Caccia. Se dopo questo movimento il segnalino si trova sull'ultima casella dell'indicatore della Caccia, si innesca il round finale: i giocatori hanno tempo fino alla fine del round per completare la Missione di Caccia oppure perdere la partita (inoltre, vedere pagina 24, Reset della Casella Finale). Se l'indicatore è avanzato su una casella , vedere pagina 24, Far Avanzare l'Indicatore della Caccia e Resettare la Mappa.
- ♦ **Ripristinare la Mano:** Tutti i giocatori possono poi scartare qualsiasi carta desiderano dalle loro mani e pescare carte dal loro mazzo Cacciatore, fino ad avere 3 carte Statistica nelle loro mani. Se un mazzo Cacciatore non contiene abbastanza carte, il giocatore deve prendere tutte le sue carte scartate, mescolarle insieme per formare un nuovo mazzo Cacciatore, e poi pescare.



COMBATTIMENTO

Non si può partecipare alla Caccia senza aspettarsi di affrontare le orrende belve che si aggirano furtive per le strade di Yharnam. Uccidendo i vostri antagonisti, vi avvicinerete sempre più a scoprire i segreti della città e a conseguire la vostra missione. Raccogliete inoltre preziosi Echi del Sangue  dai vostri Nemici caduti. Questi Echi del Sangue possono essere usati nel Sogno del Cacciatore per aumentare il vostro potere, agevolando la vostra Caccia!

Il combattimento viene iniziato in due modi diversi: il Cacciatore attacca un Nemico durante il suo Turno del Cacciatore oppure un Nemico attacca un Cacciatore durante l'Attivazione del Nemico. In entrambi i casi, i Combattimenti vengono risolti nello stesso modo, e avvengono sempre tra il Cacciatore e un singolo Nemico. In Combattimento, il Cacciatore può usare i diversi attacchi della sua Arma Trasformabile, combinati con le carte Statistica nella sua mano, per formare delle potenti combinazioni.

PLANCIA ARMA TRASFORMABILE

Ci sono 2 facce su ogni plancia Arma Trasformabile, ognuna rappresenta una forma di quell'Arma Trasformabile. Ogni faccia della plancia Arma Trasformabile contiene le seguenti informazioni:



- ♦ **Nome dell'Arma Trasformabile:** Il nome di quella specifica Arma Trasformabile.
- ♦ **Capacità dell'Arma Trasformabile:** Ogni forma di un'Arma Trasformabile possiede la sua capacità. Ogni capacità specifica come può essere usata.
- ♦ **Slot Attacco:** Ogni faccia di un'Arma Trasformabile ha un certo numero di slot attacco, che rappresentano i diversi attacchi che un Cacciatore può effettuare. Ogni slot attacco contiene le seguenti informazioni:
 - ♦ **Nome dell'Attacco:** Il nome di quel particolare attacco.
 - ♦ **Velocità dell'Attacco:** In cima a ogni attacco ci sono un certo numero di frecce che rappresentano la velocità di quell'attacco. Ogni attacco è anche colorato in base alla sua velocità. Le 3 velocità sono Veloce , Medio  e Lento .
 - ♦ **Danni dell'Attacco:** Ogni attacco elenca l'ammontare di danni che può infliggere, rappresentati da .
 - ♦ **Promemoria dell'Altra Faccia:** Mostra la capacità e gli attacchi della forma alternativa dell'Arma Trasformabile.

Sapere quale delle forme della vostra arma è la più indicata per un certo tipo di situazione (affrontare Nemici veloci o lenti, infliggere molti danni, difendere voi stessi, ecc.), così come conoscere i suoi punti di forza unici e le sue debolezze è essenziale per il vostro successo quando siete a Caccia! Ora che avete familiarizzato con la vostra Arma Trasformabile, verrà esaminato come usare questa arma per uccidere i vostri avversari.

RISOLVERE IL COMBATTIMENTO

Tutti i combattimenti vengono risolti nello stesso modo, seguendo i seguenti passi in ordine:

1. **Selezionare una carta Statistica**
2. **Girare la carta Azione Nemico**
3. **Schivare**
4. **Risolvere gli Attacchi**

1. **Selezionare una carta Statistica:** Il giocatore seleziona una carta Statistica dalla sua mano. Questa carta non viene scartata, ma viene collocata in uno **slot attacco libero** sulla sua plancia Arma Trasformabile. Uno slot libero è un qualsiasi slot vuoto senza alcuna carta attualmente su di esso. Uno slot che attualmente ha una carta su di esso è chiamato **slot attacco occupato** e non può essere usato. Questo significa che se tutti gli slot su una plancia Arma Trasformabile hanno una carta su di essi, il Cacciatore non sarà in grado di effettuare un attacco! Collocando la carta Statistica in uno slot libero, il Cacciatore si impegna a usare questo attacco contro il suo avversario.



ESEMPIO: Il Cacciatore con Bastone Filettato vuole effettuare un attacco. Come prima cosa, selezionerà una carta Statistica dalla sua mano. Poi, può collocarla in uno qualsiasi degli slot liberi sulla sua plancia Arma Trasformabile: in questo caso, o l'attacco Taglio Rapido oppure l'attacco Squarcio. Il giocatore non può, tuttavia, usare il suo attacco Affondo Letale, visto che quello slot è occupato.

USARE INCREMENTI DELLE STATISTICHE

Non solo le carte Statistica permettono al Cacciatore di attaccare e schivare, ma possono anche modificare queste cose in molti modi. Ogni carta Statistica funziona diversamente, ma normalmente segue delle linee generali:



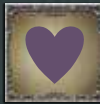
RESISTENZA: Queste carte permettono ai Cacciatori di schivare attacchi dei Nemici (vedere pagina 20, Schivare).



ABILITÀ: Queste carte si concentrano sul contrastare i Nemici (vedere pagina 21, Contrasto) e interrompere i loro attacchi.



FORZA: Queste carte aumentano i danni base che infligge un attacco.



VITALITÀ: Queste carte forniscono opzioni difensive e carte extra da pescare per il Cacciatore.

Le carte Statistica conferiscono effetti aggiuntivi quando usate per attaccare e schivare, come pescare carte aggiuntive o liberare gli slot attacco. Se la carta Statistica non specifica la tempistica di questi effetti (come Pesca 1, Blocca X, Libera 1 Slot, ecc.), l'effetto allora si verifica **immediatamente** quando la carta viene collocata in uno slot attacco (sia che si stia iniziando un attacco che effettuando una schivata), prima di risolvere qualsiasi attacco.

2. **Girare la carta Azione Nemico:** Una volta che un Cacciatore ha collocato la sua carta Statistica, girate la carta in cima al mazzo Azione Nemico. Troverete la scritta Base, Speciale o Capacità:



Ciò è direttamente collegato agli attacchi o alla capacità elencati su una carta Nemico. Se la carta Azione Nemico girata è base, il Nemico effettuerà un attacco base. Se è speciale, il Nemico effettuerà un attacco speciale. Infine, se sarà girata una carta capacità, il Nemico userà invece la sua capacità.



Gli attacchi dei Nemici contengono le stesse informazioni degli attacchi dei Cacciatori (**nome dell'attacco**, **velocità dell'attacco** e **danni dell'attacco**). Tutti gli effetti degli attacchi seguono le stesse regole degli effetti sugli attacchi del Cacciatore.

Le capacità non sono attacchi e quindi contengono solo effetti. Esse vengono risolte immediatamente quando vengono girate, a meno che la tempistica o la velocità non siano specificate. Le capacità non possono essere contrastate o schivate, a meno che non sia diversamente specificato.

MESCOLARE IL MAZZO AZIONE NEMICO

Il mazzo Azione Nemico viene mescolato solo dopo che l'ultima carta è stata girata. Il mazzo consiste in 3 carte base, 2 carte speciale e 1 carta capacità. Questo significa che dei Cacciatori scaltri possono predire quali attacchi potrebbero preparare i loro avversari annotando quali carte del mazzo sono già state usate! Se una carta deve essere pescata dal mazzo Azione Nemico ma il mazzo è vuoto, prendete tutte le carte scartate e mescolatele insieme per formare un nuovo mazzo.

VELOCITÀ SIMULTANEA ED EFFETTI

Se l'attacco/capacità di un Nemico e di un Cacciatore avvengono alla stessa velocità, entrambi il Cacciatore e il Nemico devono applicare qualsiasi effetto, così come i danni, allo stesso momento. In alcune situazioni, un effetto che si risolve alla stessa velocità potrebbe cancellare l'attacco/capacità avversari. In questi casi, si applica immediatamente, stoppando completamente l'attacco/capacità avversari.

3. **Schivare:** Una volta che una carta Azione Nemico è stata rivelata, il Cacciatore ha una possibilità per schivare. Se avete una carta con la parola chiave Schivata nella vostra mano, potete collocarla in uno slot attacco libero della vostra plancia Arma Trasformabile della stessa **velocità** dell'attacco del Nemico oppure più veloce (per esempio, per schivare un attacco $\triangleright\triangleright$ del Nemico, dovete usare uno slot attacco $\triangleright\triangleright$ oppure $\triangleright\triangleright\triangleright$). Se riuscite a schivare, il vostro Cacciatore evade completamente l'attacco del Nemico. Tuttavia, schivare non previene gli effetti che non influenzano direttamente il vostro Cacciatore, come il movimento del Nemico oppure infliggere danni a un altro Cacciatore. Notate inoltre che schivare **non influenza in alcun modo l'attacco del Cacciatore stesso!**

4. **Risolvere gli Attacchi:** Una volta che sia l'attacco del Cacciatore che quello del Nemico sono noti, è tempo di effettuare quegli attacchi! Gli attacchi vengono risolti in base alla loro velocità, con $\triangleright\triangleright\triangleright$ che colpisce prima di $\triangleright\triangleright$, il quale a sua volta colpisce prima di \triangleright . Nel caso in cui l'attacco del Cacciatore e l'attacco del Nemico abbiano la stessa **velocità**, gli attacchi colpiscono contemporaneamente. Quando si risolve un attacco, esso infliggerà i danni elencati al suo obiettivo e risolverà qualsiasi effetto collegato a quell'attacco. Quando un Cacciatore subisce danni, rimuovete un numero di segnalini PV dalla sua plancia pari all'ammontare subito. Se questo lo porta a zero PV, il Cacciatore è stato ucciso! Quando i Nemici subiscono danni, tuttavia, collocate un numero di segnalini PV accanto alle loro miniature a rappresentare i danni totali subito, se non sono stati uccisi sul colpo.

- ♦ **Uccisione di un Nemico:** Se un Nemico subisce un ammontare di danni pari al suo totale di PV, quel Nemico è stato ucciso. Il Cacciatore che lo ha ucciso ottiene 1 segnalino Eco del Sangue ♁ e lo colloca sulla sua plancia Cacciatore. Il Nemico viene quindi rimosso dalla mappa.
- ♦ **Uccisione di un Cacciatore:** Se un Cacciatore viene ucciso, qualsiasi segnalino Eco del Sangue ♁ sulla sua plancia Cacciatore viene scartato ed egli viene mandato immediatamente nel Sogno del Cacciatore (*vedere pagina 23*).



ECHI DEL SANGUE

Gli Echi del Sangue vengono usati dai Cacciatori quando entrano nel Sogno del Cacciatore per ottenere potenziamenti e diventare più forti. Ci sono due regole importanti da tenere a mente riguardo gli Echi del Sangue: **un Cacciatore perde tutti i suoi Echi del Sangue se viene ucciso** e un Cacciatore può possedere solo un massimo di 3 Echi del Sangue in qualsiasi momento! Se un Cacciatore sta per ottenere un quarto segnalino Eco del Sangue, questo segnalino deve essere scartato.



EFFETTI COLLEGATI AGLI ATTACCHI

Se i Cacciatori, o i Nemici, non annullano o non schivano un attacco, subiscono gli effetti collegati a quell'attacco nello stesso momento in cui subiscono da esso. I 4 effetti comuni sono:

CONTRASTO: Gli attacchi che hanno l'effetto Contrasto annullano qualsiasi attacco avversario con una velocità minore, prevenendo interamente tutti gli effetti e i danni di quell'attacco.

STORDIMENTO: Quando un Cacciatore subisce l'effetto Stordimento, deve scartare 1 carta Statistica dalla sua mano. Se non è in grado di farlo, subisce invece 1 .

VELENO: Quando un Cacciatore subisce l'effetto Veleno, ottiene 1 segnalino . Alla fine del suo Turno del Cacciatore, il Cacciatore avvelenato subisce 1 . Il segnalino viene scartato quando il Cacciatore entra nel Sogno del Cacciatore. Ogni Cacciatore può avere solo 1 segnalino in qualsiasi momento.

FRENESIA: Quando un Cacciatore subisce l'effetto Frenesia, ottiene 1 segnalino . Egli subirà +1 da tutti gli attacchi. Il segnalino viene scartato quando il Cacciatore entra nel Sogno del Cacciatore. Ogni Cacciatore può avere solo 1 segnalino in qualsiasi momento.

SPECIFICHE DI COMBATTIMENTO

PIÙ VELOCE DI VELOCE, PIÙ LENTO DI LENTO

Qualche volta, effetti e capacità possono aumentare o diminuire la velocità di un attacco. Se un attacco che è già Veloce sta per ottenere velocità aggiuntiva, consideratelo semplicemente pari al numero di passi superiori a Veloce che otterrebbe. Per esempio, se un attacco Veloce ottiene +1 , trattatelo come un attacco quando lo comparate agli altri attacchi. Se un attacco sta per essere ridotto a velocità 0 per una qualsiasi ragione, allora quell'attacco colpirà solo dopo tutti gli altri attacchi.

NESSUN ATTACCO E VELOCITÀ DI ATTACCO

Potrebbe succedere che un Cacciatore venga attaccato e che non possa o non voglia attaccare di rimando. In questo caso, se l'attacco del Nemico dipende dalla velocità dell'attacco del Cacciatore, la velocità del Cacciatore viene considerata pari a 0.

UCCISIONI SIMULTANEE

Nell'eventualità che un Nemico e un Cacciatore si uccidano a vicenda nello stesso momento, entrambi devono essere immediatamente rimossi dalla mappa. Sfortunatamente per il Cacciatore, il segnalino Eco del Sangue che avrebbe ottenuto uccidendo questo Nemico viene scartato insieme a qualsiasi altro segnalino Eco del Sangue precedentemente ottenuto.

SLOT ATTACCO OCCUPATI

Potrebbe verificarsi una situazione dove un Cacciatore viene attaccato e non ha slot attacco liberi sulla sua plancia Arma Trasformabile. Se ciò accade, allora il giocatore non ha scampo! Il suo Cacciatore subisce gli effetti dell'attacco del Nemico senza poter reagire o difendersi. Se un giocatore si ritrova in questa situazione, è consigliabile spendere un'azione (nel suo Turno del Cacciatore) per trasformare la sua Arma Trasformabile.

MORTE PRIMA DEL PROPRIO TURNO DEL CACCIATORE

In rari casi, un Cacciatore può venire ucciso prima che possa svolgere il suo turno nel round. Questo deve essere evitato a ogni costo, poiché se si verifica, il Cacciatore salta il suo turno per il round, e viene obbligato a spendere quel tempo riprendendosi nel Sogno del Cacciatore!

NEMICO CON PIÙ CAPACITÀ

A volte, un Nemico potrebbe elencare sulla propria carta una capacità (identificata dallo sfondo bianco delle capacità) sotto all'attacco base o all'attacco speciale, invece di un attacco. Questa è una capacità a tutti gli effetti e segue per questo le relative regole.

ESEMPIO: Un giocatore che usa l'Arma Trasformabile Bastone Filettato effettua un attacco contro una Belva della Piaga:



Nella sua mano ha le seguenti 3 carte Statistica:



Visto che la Belva della Piaga ha 4 PV, il giocatore decide di usare la sua carta Forza Base con il suo attacco **Affondo Letale**, aumentando i danni inflitti a 4.



Prendendo la carta Forza Base e collocandola nello slot attacco Affondo Letale, si è impegnato a effettuare questo attacco. Il giocatore ora gira una carta Azione Nemico per la Belva della Piaga, rivelando una carta **Attacco Base**:



Secondo la sua carta Nemico, l'Attacco Base della Belva della Piaga è la Spazzata Rapida: un attacco Veloce che infligge 2 danni. L'attacco del Cacciatore è Lento, quindi l'attacco della Belva della Piaga colpirà per primo.



Nonostante il giocatore abbia una carta Schivata, non possiede slot di attacco liberi, quindi non può schivare l'attacco della Belva della Piaga.

Il Cacciatore subisce 2 danni dal colpo, quindi il giocatore rimuove 2 segnalini PV dalla sua plancia Cacciatore.



Ora sarà l'attacco del Cacciatore a colpire. Infligge 4 danni alla Belva della Piaga e visto che la Belva della Piaga ha solo 4 PV, viene uccisa e rimossa dalla mappa, ricompensando il Cacciatore con 1 segnalino Eco del Sangue.



NEMICI BOSS



I Boss rappresentano la minaccia più pericolosa che i Cacciatori incontreranno durante la Caccia. Essi vengono generati quando viene richiesto da una carta Missione.

I Boss non possiedono la carta Nemico standard. Al contrario, hanno una **carta PV Boss**, una carta a due facce che elenca 2 fasi, e 2 **mazzi Azione Boss** unici, di cui uno legato alla fase 1 e l'altro alla fase 2 di quel Boss.

Quando un Boss viene generato, prendete la sua miniatura e collocatela sulla casella richiesta. Poi, prendete la sua carta PV Boss ed entrambi i suoi mazzi Azione Boss, collocandoli a lato del tabellone della Caccia.

- ♦ La carta PV Boss elenca i PV totali di quel Boss in ogni fase, che aumentano in base al **numero dei Cacciatori**. Ogni Boss inizia con la faccia della fase 1. Quando ha subito danni pari a tale valore su quella faccia, rimuovete tutti i segnalini sulla carta e giratela sulla sua faccia della fase 2. I danni in eccesso di un attacco non vengono trasportati nella fase 2, e questa transizione di fase non ha effetto sull'attacco attuale del Boss.
- ♦ I 2 mazzi Azione Boss unici rappresentano le diverse fasi del Boss. I mazzi Azione Boss funzionano in modo simile al normale mazzo Azione Nemico: ogni volta che il Boss attacca, girate la carta in cima dal suo mazzo corrispondente, a seconda della fase in cui si trova il Boss. Ogni carta contiene un diverso attacco o capacità.



NEMICI PNG



In alcune occasioni, una carta Missione potrebbe richiedere ai giocatori di collocare un segnalino PNG sulla mappa. Questi PNG (personaggi non giocanti) possono essere Nemici dei Cacciatori. Quando incontrate un Nemico PNG, prendete la carta Nemico corrispondente e collocatela a lato del tabellone della Caccia. Rappresentati dai loro segnalini, i Nemici PNG funzionano esattamente come normali Nemici. L'unica eccezione è che la loro carta

Nemico non possiede due facce distinte. Al contrario, ha 1 faccia per le partite a 1-2 Cacciatori (12) e un'altra faccia per quelle con 3-4 Cacciatori (3+).





IL SOGNO DEL CACCIATORE

Per i Cacciatori, la morte è solo un lieve disagio. Quando viene ucciso, un Cacciatore si limiterà a risvegliarsi nel regno del Sogno del Cacciatore, pronto a riprendere al più presto la Caccia. I Cacciatori possono anche entrare volontariamente nel Sogno del Cacciatore, per poter spendere gli Echi del Sangue (♣) raccolti e potenziarsi. Tutto questo però ha un prezzo, visto che il tempo è nemico della Caccia e permette all'influenza della Luna di Sangue di crescere. I Cacciatori che spendono troppo tempo lontani dal mondo della veglia potrebbero tornare solo per trovarlo oltre ogni possibilità di salvezza.

A prescindere dal fatto che il giocatore decida di mandare volontariamente il suo Cacciatore nel Sogno del Cacciatore effettuando l'azione di ingresso nel Sogno del Cacciatore, oppure che il Cacciatore venga ucciso in combattimento, il turno del giocatore è terminato.


Effettuate i seguenti passi, in ordine:


- ♦ Fate avanzare l'**indicatore della Caccia** di 1 casella. Questo potrebbe causare un reset della mappa (*vedere pagina 24, Far Avanzare l'Indicatore della Caccia e Resetare la Mappa*).
- ♦ Prendete **tutte** le carte Statistica del Cacciatore (quelle rimaste nel mazzo Cacciatore, nella pila degli scarti, nella sua mano e qualsiasi carta rimasta sulla sua plancia Arma Trasformabile), e combinatele tutte in un singolo mazzo.
- ♦ Scartate tutti gli Echi del Sangue sulla plancia di quel Cacciatore per ottenere dei Potenziamenti per il suo mazzo Cacciatore. **Questo passo non è facoltativo.** Per ogni segnalino Eco del Sangue scartato, il giocatore deve selezionare 1 **carta Potenziamento** tra le 4 disponibili nella sezione Potenziamento del tabellone della Caccia. Quando una carta viene selezionata, una nuova carta viene immediatamente collocata nel suo slot, diventando subito disponibile per la selezione. *NOTA: Un Cacciatore che è stato ucciso perde tutti i suoi Echi del Sangue prima che possa ottenere dei Potenziamenti.*


- ♦ Una volta che un giocatore ha selezionato i suoi Potenzamenti, può incorporarli nel suo mazzo Cacciatore. **Questo passo è facoltativo.** Per ogni carta Potenzamento che il giocatore decide di incorporare, deve scartare 1 qualsiasi altra carta dal suo mazzo Cacciatore. Il mazzo Cacciatore deve **sempre** contenere 12 carte. Qualsiasi carta Potenzamento non incorporata nel mazzo deve essere scartata e non sarà più disponibile per la durata del capitolo.
- ♦ Il giocatore mescolerà quindi il suo nuovo mazzo Cacciatore, ripristinerà le sue carte Arma da Fuoco e Ricompensa e scarterà i segnalini Veleno  e Frenesia , se ce ne sono. Infine, curerà il Cacciatore, rifornendo qualsiasi segnalino PV mancante fino a un totale di 6 .
- ♦ All'inizio del prossimo round il giocatore rinnoverà la sua mano come di norma. Nel suo turno, seleziona la faccia della sua plancia Arma Trasformabile con la quale desidera iniziare, collocando poi la sua miniatura su una qualsiasi casella sulla mappa che contenga una lanterna , giocando il suo turno come di norma.



FAR AVANZARE L'INDICATORE DELLA CACCIA E RESETTARE LA MAPPA

L'influenza della Luna di Sangue porta con sé degli effetti sul mondo della veglia. Oltre a far perdere la partita ai giocatori quando il  raggiunge la fine dell'indicatore della Caccia, è anche responsabile del ritorno in vita degli avversari precedentemente uccisi.

Lungo l'indicatore della Caccia si trovano dei **punti di reset**, indicati dal simbolo . Quando uno qualsiasi di questi punti di reset viene raggiunto, i seguenti passi vanno **immediatamente** effettuati, interrompendo qualsiasi altra cosa si stia eventualmente verificando:

- ♦ Tutti i Nemici che non sono Boss vengono rimossi dalla mappa.
- ♦ Si riforniscono tutti i segnalini Oggetto di Consumo sulla mappa.
- ♦ Si rigenerano tutti i Nemici legati alle Missioni, se ce ne sono. Poi, si riforniscono tutti i punti generazione sulla mappa, iniziando da quelli più vicini ai Cacciatori.
- ♦ I Nemici Boss non vengono rimossi dalla mappa, ma curano tutti i . Se sono passati alla fase 2, non regrediscono alla fase 1.


REGOLE AGGIUNTIVE

Ci sono alcune regole aggiuntive che non rientrano nelle altre sezioni spiegate precedentemente. Saranno spiegate di seguito.



INTELLIGENTE E CRUDELE

Possono verificarsi dei momenti nei quali un effetto di gioco permetta di fare una scelta su come essere risolto. In queste situazioni, dove ci sono più modi di risolvere un effetto, i giocatori dovrebbero sempre scegliere la risoluzione che propone **lo scenario peggiore per i giocatori.** Questo sta a rappresentare che i Nemici che incontrate sono intelligenti, così come il fatto che il mondo di Yharnam è crudele e senza alcuna pietà nei confronti dei Cacciatori.


RESET DELLA CASELLA FINALE

L'ultima casella dell'indicatore della Caccia contiene anche un punto di reset . Quando l'ultima casella viene raggiunta, se il segnalino indicatore della Caccia sta per avanzare per una qualsiasi ragione, invece di farlo avanzare, resettate di nuovo la mappa.


CANCELLI DI NEBBIA

Qualche volta una carta Missione richiederà di circondare la tessera con dei **Cancelli di Nebbia**. Questi sono dei segnalini speciali usati per isolare quella tessera dal resto della mappa. Quando viene specificato, collocate un segnalino Cancelli di Nebbia che copra ogni uscita su quella tessera. Se la tessera ha una lanterna , copritela con un segnalino Lanterna Rotta . Infine, rimuovete tutti i Nemici da quella tessera, a eccezione di quelli generati dalla carta Missione che ha causato la comparsa dei Cancelli di Nebbia.

Mentre una tessera è circondata dai Cancelli di Nebbia, si applicano le seguenti regole:

- ♦ I Cacciatori possono entrare in una tessera circondata dai Cancelli di Nebbia, ma non possono lasciarla se non effettuando l'azione di ingresso nel Sogno del Cacciatore.
- ♦ Le lanterne coperte dai segnalini Lanterna Rotta  non possono essere usate dai Cacciatori. Non possono ritornare in quella casella dal Sogno del Cacciatore.
- ♦ I Nemici non possono entrare o uscire da una tessera circondata dai Cancelli di Nebbia. Se stanno inseguendo un Cacciatore, si fermeranno nella casella adiacente a quella tessera. I Nemici ignorano tutti i Cacciatori separati da loro dai Cancelli di Nebbia quando si attivano.
- ♦ I Nemici non elencati in quella carta Missione non vengono generati su quella tessera mentre i Cancelli di Nebbia sono attivi.

I Cancelli di Nebbia vengono rimossi solo quando la carta Missione che li ha creati viene completata, oppure quando viene esplicitamente richiesto.


Quando un Cancelli di Nebbia viene rimosso, rimuovete anche qualsiasi segnalino Lanterna Rotta causato da esso. I Nemici possono ora venire generati su quella tessera come di norma nel prossimo .



ESEMPIO: Questa Missione Intuizione dichiara che i giocatori devono circondare la tessera Lanterna del Cortile con dei Cancelli di Nebbia.



PROGREDIRE NELLA CAMPAGNA

Se i giocatori hanno completato con successo il capitolo, tutti i Cacciatori entrano immediatamente nel Sogno del Cacciatore e acquisiscono **carte Potenziamento** con qualsiasi segnalino Eco del Sangue  rimasto loro.

Se i giocatori non desiderano andare immediatamente al prossimo capitolo, possono salvare i loro progressi e continuare la campagna successivamente (*vedere Salvare i Progressi più in basso*). Se invece desiderano proseguire:

- ◆ Dopo la fine di un capitolo completato con successo, le **carte Potenziamento** vengono conservate dal Cacciatore. Le **carte Potenziamento** non possono venire scambiate tra i Cacciatori.
- ◆ I giocatori conservano anche qualsiasi carta **Oggetto di Consumo**, **Arma da Fuoco** e **Ricompensa** che hanno raccolto durante il capitolo, anche se tra una partita e l'altra queste possono venire scambiate tra i Cacciatori.
- ◆ I giocatori conservano anche le **carte Intuizione** ottenute per aver completato delle Missioni Intuizione.
- ◆ Una volta che tutto ciò è stato raccolto, i giocatori prendono la successiva **carta Capitolo** e seguono le istruzioni di preparazione.

NOTA: Ogni capitolo è una partita separata, quindi le istruzioni di preparazione regolari (mescolare le carte Potenziamento e le carte Oggetto di Consumo, collocare il segnalino Indicatore della Caccia all'inizio dell'Indicatore, ecc.) dovrebbero essere seguite come di norma.

SALVARE I PROGRESSI

Mettete da parte le carte **Arma da Fuoco**, **Oggetto di Consumo** e **Ricompensa** di ciascun giocatore insieme al suo **mazzo Cacciatore**. Mettete da parte tutte le **carte Intuizione** completate. Qualsiasi carta Potenziamento scartata deve essere rimescolata nel suo mazzo.



GLOSSARIO

A VELOCITÀ DI ATTACCO: Si riferisce alla velocità di quell'attacco. *Esempio: un effetto su un attacco Veloce che si risolve "a velocità di attacco" si risolve a velocità Veloce.*


ADIACENTE (CASELLA): Le caselle sono adiacenti l'una all'altra quando sono collegate da una linea grigia che le divide oppure da due uscite collegate.

ADIACENTE (TESSERA): Le tessere sono adiacenti l'una all'altra se hanno delle caselle collegate l'una all'altra da un'uscita.

ANNULLARE L'ATTACCO: Previene tutti gli effetti e i danni di un attacco, a meno che non sia già risolto.

ATTIVAZIONE DEL NEMICO: Si riferisce a quando i Nemici si attivano dopo il Turno del Cacciatore, quando i Nemici si muovono e attaccano il Cacciatore del giocatore attuale.

AZIONE NEMICO: Le carte girate per determinare cosa fa un Nemico durante un attacco.


BLOCCARE (X): Quando un effetto blocca (X), riduce l'ammontare di  subiti di un valore pari a X.

CARTA RICOMPENSA: Carte speciali che forniscono poteri unici e permanenti ai Cacciatori. Possono essere di 2 tipi: le Rune di Caryll oppure gli Attrezzi del Cacciatore.

CASELLA: Ogni tessera è composta da un numero di caselle, separate tra loro da linee grigie.

CONTRASTO: Annulla gli attacchi avversari con una velocità inferiore, prevenendo completamente tutti gli effetti e i danni di quell'attacco.

CURARE (CACCIATORE): Quando un effetto cura un Cacciatore, restituisce a quel Cacciatore il numero di segnalini PV indicato, sempre considerando che il massimo di PV che può possedere un Cacciatore è 6.

CURARE (NEMICO): Quando un effetto cura un Nemico, rimuovi da esso il numero di  indicato.





DOPO L'ATTACCO: Questi effetti si risolvono immediatamente dopo l'attacco a cui sono legati, a quella velocità di attacco e prima di attacchi più lenti.

ECO DEL SANGUE: I segnalini usati per potenziare un Cacciatore nel Sogno del Cacciatore. Vengono ottenuti uccidendo i Nemici e completando le missioni. Vengono persi se il Cacciatore viene ucciso. Ogni Cacciatore può possedere solo un massimo di 3 Echi del Sangue in qualsiasi momento.

ENTRO: Se un effetto si riferisce al trovarsi entro un certo numero di caselle, si inizia a contare dalla casella dove l'effetto è stato originato. Gli effetti sono sempre considerati essere entro gittata di sé stessi.

ESAURIRE: Quando una carta Ricompensa o Arma da Fuoco viene usata, diventa esaurita. Viene girata a faccia in giù e non può più essere usata fino a quando non viene ripristinata.

FASE (BOSS): I Boss hanno 2 fasi, passano dalla fase 1 alla fase 2 una volta che hanno subito abbastanza danni.

FRENESIA: Ottieni 1 segnalino . Il Cacciatore subisce +1  da tutti gli attacchi. Rimuovi il segnalino quando il Cacciatore entra nel Sogno del Cacciatore.

IN ATTACCO: Questi effetti si innescano quando il giocatore seleziona uno slot attacco, prima che gli attacchi vengano risolti.

IN TRASFORMAZIONE: Questi effetti si innescano quando il giocatore trasforma la sua Arma Trasformabile.

IN UCCISIONE: Questi effetti si innescano quando il Cacciatore uccide un Nemico.


INSEGUIMENTO: Dopo un'azione di movimento nella quale un Cacciatore esce da una casella o tessera che contiene un Nemico, quel Nemico lo seguirà di 1 casella.

INTERAGIRE: Una delle azioni disponibili per un Cacciatore. Quando un Cacciatore interagisce in una casella, interagisce con ogni elemento in quella casella. Se un Nemico si trova su quella stessa casella, attacca il Cacciatore.

LIBERARE I SLOT: Scarta qualsiasi carta presente in un qualsiasi slot della tua plancia Arma Trasformabile. Questi effetti possono bersagliare i loro stessi slot.


MAPPA: Si riferisce a tutte le tessere rivelate.

NEMICO: Qualsiasi cosa che non sia un Cacciatore alleato oppure un PNG non Nemico.

RIGENERAZIONE: Quando viene raggiunto un  sull'indicatore della Caccia, tutti i Nemici non Boss sulla mappa si rigenereranno sui loro punti di generazione contrassegnati.


RIPRISTINARE: Quando un effetto ripristina una carta Ricompensa o Arma da Fuoco, gira quella carta a faccia in su permettendo di usarla di nuovo.

SCHIVATA: Quando schiva, un Cacciatore evita un attacco del Nemico della stessa velocità o inferiore.

SCHIVARE (X): Significa che il giocatore deve collocare una carta Schivata in uno slot attacco almeno della velocità richiesta, oppure subire gli effetti indicati. *Esempio: Schivata* .

SLOT ATTACCO LIBERO: Un qualsiasi slot della plancia Arma Trasformabile che non ha una carta su di esso.



SLOT ATTACCO OCCUPATO: Un qualsiasi slot della plancia Arma Trasformabile che ha una carta su di esso.

STORDIMENTO: Il Cacciatore deve scartare 1 carta. Se non può farlo, subisce 1 .

TELETRASPORTARSI: Se un effetto teletrasporta un Cacciatore fino a una casella, quel Cacciatore viene collocato su quella casella, ignorando tutte le caselle e i nemici interposti. Questo conta come essersi mossi in quella casella.

TRASFORMARE L'ARMA: La plancia Arma Trasformabile viene liberata da tutte le carte e viene girata sull'altra faccia.


TURNO DEL CACCIATORE: Quando il giocatore effettua delle azioni con il suo Cacciatore. Se su una carta c'è scritto "Turno del Cacciatore", allora il giocatore può usarla in qualsiasi momento durante il suo turno (prima o dopo un'azione).

VELENO: Ottieni 1 segnalino . Il Cacciatore subisce 1  alla fine di ogni suo Turno del Cacciatore. Rimuovi il segnalino quando il Cacciatore entra nel Sogno del Cacciatore.


ICONOGRAFIA


SIMBOLO VELOCITÀ DI ATTACCO 


SIMBOLO VELOCITÀ DI ATTACCO (VELOCE) 


SIMBOLO VELOCITÀ DI ATTACCO (MEDIO) 


SIMBOLO VELOCITÀ DI ATTACCO (LENTO) 

SIMBOLO OGGETTO DI CONSUMO : Si riferisce a una casella sulla mappa dove deve essere collocato un segnalino Oggetto di Consumo.

SIMBOLO DANNI : Si riferisce a quanti danni infligge un effetto o a quanti ne cura.

SIMBOLO CACCIATORE : Si riferisce al numero di Cacciatori nella partita.

SIMBOLO LANTERNA : Si riferisce a una casella sulla mappa che contiene una lanterna.

SIMBOLO RESET : Si riferisce alle caselle sull'indicatore della Caccia che fanno resettare la mappa.





RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Michael Shinall ed Eric M. Lang

SVILUPPO: Leo Almeida (Capo) e Fábio Cury

ILLUSTRAZIONI AGGIUNTIVE: Adrián Prado López e Henning Ludvigsen

SCULTURE: Arnaud Boudoiron, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Kévin Marks, Thierry Mason, Edgar Ramos, RN Estudio e Edgar Skomorowski

RENDERING DELLE SCULTURE: Studio Z

PROGETTAZIONE: Vincent Fontaine e Aragorn Marks

PROGETTO GRAFICO: Fabio de Castro

LICENZE: Rafael Ortega e Geoff Skinner

PRODUZIONE: Ana Theodoro (Capo), Thiago Aranha (Capo), Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie e Safuan Tay

TESTI: Michael Shinall

REVISIONE: Eric Kelley

CORREZIONE DI BOZZE: Jason Koepp

DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu Harlaut

DIREZIONE SCULTURE: Mike McVey

EDITORE: David Preti

PLAYTESTER: Jordy Adan, Paulo Andrade, Fel Barros, McKenzie Lucas Bolha, Robert Coelho, Fernando Costa, Adlai Ewing, Karl Kersten, Hannah Kirkell, Jeff Kirkell, Krystal Lacey, Scott Lacey, Jon Lafief, Brett Lanpher, Teri Litorco, Michael Loveless, Adam Lovell, Rod Mendes, David Moffit, Zach Moore, Robert Nevels, Vinicius Oliveira, Alex Olteanu, Andrew Persaud, Chase du Pont, Nathan Pullan, Kim Schrader, Carlson W. Smith, Rodrigo Sonesso, Simon Swan, Fabio Tola, Adriano Trotta e Pedro Youkai

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Denise Venanzetti e Vittoria Vincenzi

REVISIONE: Diana Buraschi, Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

SUPERVISIONE: Massimo Bianchini

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

© 2021 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Bloodborne™ © 2015-2021 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne è un marchio registrato di Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC, e di Sony Interactive Entertainment Europe. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza di Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC, e Sony Interactive Entertainment Europe. CMON e il logo CMON sono marchi registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina. Bloodborne: Il Gioco da Tavolo è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE) - www.asmodee.it

