

ANTOINE BAUZA

CORENTIN LEBRAT

LUDOVIC MAUBLANC

THÉO RIVIÈRE

DEAD & CELLS

IL ROGUE-LITE DA TAVOLO

◆ REGOLAMENTO ◆

Siete già stati qui.

Avete appena ripreso i sensi.

Provate a rialzarvi, ma...

Avete già visto questo posto.

Che ci fate qui? Come farete ad andarcene? E poi... cos'è questa orribile puzza?! Non è il momento di perdere la testa, dovrete arrivare in fondo a questa storia.

... Anzi, a dire il vero, probabilmente siete già in fondo: sembra che dovrete arrivare in cima a questa storia.

Cavoli, questo posto è uno schifo.

Chissà chi comanda qui...

CONTENUTO

BIOMI



4 Plance Bioma a Due Lati
(6 biomi e 1 bioma doppio)



163 Tessere Bioma

PLANCE GIOCATORE



4 Plance Senzaatesta



1 Plancia Serenata
(modalità solitario)

CARTE



15 Separatori



119 Carte
Potenziamento



21 Carte Pozzo
Abbandonato



24 Carte
Combattimento



115 Carte
Mostro



3 Carte Combattimento
di Serenata



82 Carte
Equipaggiamento



7 Carte
Runa



5 Carte
Malessere



43 Carte
Boss



16 Carte
Segreto

INDICATORI GIOCATORE



4 Indicatori
Pergamena Verde



4 Indicatori
Pergamena Viola



4 Indicatori
Pergamena Rossa



1 Segnalino
Primo Giocatore



4 Indicatori
Salute



1 Indicatore
Pergamena Serenata

COMPONENTI VARI



1 Indicatore Round



1 Basetta e
4 Pedine Senzaatesta
(formano la
pedina gruppo)



1 Segnalino
Muro/Buco



6 Segnalini
Shuriken



2 Segnalini
Chiave



4 Segnalini
Malessere



18 Segnalini
Larva



3 Segnalini
Lanterna

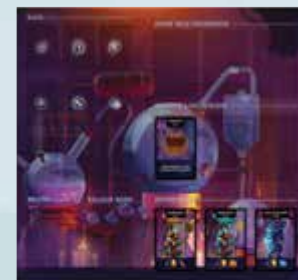


3 Segnalini
Campana

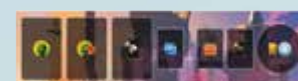


1 Busta

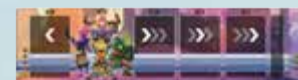
PLANCE



1 Plancia Mutazioni



1 Plancia Secondaria



1 Plancia Combattimento

SCHEDE RIEPILOGO



3 Schede Riepilogo
Boss



4 Schede Riepilogo
Senzaatesta/Legenda

SEGNALINI COMBATTIMENTO



30 Segnalini
Danno



12 Segnalini
Scudo



6 Segnalini
Scudo Dorato

SEGNALINI STATUS



6 Segnalini
Veleno



6 Segnalini
Gelo



6 Segnalini
Fiamme



6 Segnalini
Sanguinamento



6 Segnalini
Marchio

BOTTINO



2 Segnalini
Pergamena Viola



2 Segnalini
Pergamena Verde



2 Segnalini
Pergamena Rossa



3 Segnalini
Pozione



12 Segnalini
Cellula



4 Segnalini
Cellula Grande



12 Segnalini
Dente d'Oro



4 Segnalini
Dente d'Oro Grande

PRIMA PREPARAZIONE

Collocare negli scompartimenti designati i componenti elencati a seguire.

Aprire tutte le **confezioni grandi e piccole** che contengono le carte e girarle in modo da poter vedere i codici nell'angolo in basso a destra. Per ora, lasciare da parte i separatori.

Questi codici indicano come mettere in ordine le carte; **NON basarsi sul retro o sul colore delle carte per conservarle nella scatola.**

Separare i mazzi seguendo il diagramma sottostante, a cominciare dai **MAZZI INIZIALI**.



Il codice che segue il nome del mazzo indica il numero di carte contenute in ogni mazzo. Conservare le carte in ordine numerico.

NON GUARDARE IL FRONTE DELLE CARTE, così da evitare spoiler vari ed eventuali. Aprire la confezione dei separatori e collocare ogni separatore in cima al mazzo corrispondente.

Infine, collocare ogni mazzo nello scompartimento designato.



Rimuovere dalle fustelle tutti i segnalini, gli indicatori e le tessere. Ogni tessera bioma ha un codice che corrisponde a uno specifico bioma. Collocare queste tessere negli scompartimenti corrispondenti, insieme ai segnalini specifici di ogni bioma, come indicato a seguire.

Collocare tutti gli altri segnalini nello scompartimento "deposito".

SCOMPARTIMENTO CENTRALE

MAZZI DEI SENZATESTA

- Senzatesta IN (carte grandi da 01 a 24)
- Serenata IN (carte grandi da 25 a 27)
- Equipaggiamenti IN (carte piccole da 01 a 08)

MAZZI DEI POTENZIAMENTI

- Sopravvivenza SO (carte grandi da 01 a 42)
- Tattica TA (carte grandi da 01 a 40)
- Brutalità BR (carte grandi da 01 a 37)
- Pozzo Abbandonato P (carte grandi da 01 a 21)

MAZZI DEI BOSS

- Concierge C1 (carte grandi da 01 a 15)
- Progetti Concierge C1 (carte piccole da 01 a 05)
- Guardiana del Tempo C2 (carte grandi da 01 a 07)
- Progetti Guardiana del Tempo C2 (carte piccole da 01 a 05)
- Mano del Re C3 (carte grandi da 01 a 21)
- Progetti Mano del Re C3 (carte piccole da 01 a 03)

MAZZI DEI BIOMI

- Alloggi dei Prigionieri B1 (carte grandi da 01 a 13)
- Progetti Alloggi dei Prigionieri B1 (carte piccole da 01 a 08)
- Fogne Tossiche B2 (carte grandi da 01 a 16)
- Progetti Fogne Tossiche B2 (carte piccole da 01 a 09)
- Bastioni B3 (carte grandi da 01 a 17)
- Progetti Bastioni B3 (carte piccole da 01 a 09)
- Villaggio delle Palafitte B4 (carte grandi da 01 a 14)
- Progetti Villaggio delle Palafitte B4 (carte piccole da 01 a 09)
- Torre dell'Orologio B5 (carte grandi da 01 a 18)
- Progetti Torre dell'Orologio B5 (carte piccole da 01 a 09)
- Sepolcro Dimenticato B6 (carte grandi da 01 a 17)
- Progetti Sepolcro Dimenticato B6 (carte piccole da 01 a 08)
- Castello Alto Picco B7 (carte grandi da 01 a 20)
- Progetti Castello Alto Picco B7 (carte piccole da 01 a 09)
- Carte Malessere Castello Alto Picco B7 (carte piccole da 10 a 14)

SCOMPARTIMENTI PICCOLI

- B1 • Tessere Alloggi dei Prigionieri B1 (da 01 a 15)
- B2 • Tessere Fogne Tossiche B2 (da 01 a 20)
- B3 • Tessere Bastioni B3 (da 01 a 20)
- B4 • Tessere Villaggio delle Palafitte B4 (da 01 a 21)
- Segnalini Verme B4 (18 segnalini)

Attenzione: Alcuni componenti di gioco si trovano sotto l'inserito di plastica.

SCOMPARTIMENTI PICCOLI

- B5 • Tessere Torre dell'Orologio B5 (da 01 a 26)
- Segnalini Campana B5 (3 segnalini)
- B6 • Tessere Sepolcro Dimenticato B6 (da 01 a 20)
- Segnalini Lanterna B6 (3 segnalini)
- B7 • Tessere Castello Alto Picco B7 (da 01 a 41)
- Segnalini Chiave B7 (2 segnalini)
- Segnalini Malessere B7 (4 segnalini)

DEPOSITO
• Segnalini
• Indicatori

MAZZO DEI SEGRETI
Carte Segreto S
(carte piccole da 01 a 16)

CARTE EPURATE
(da usare a campagna inoltrata)

CARTE RUNA

R (carte piccole da 01 a 07)

Collocare le carte runa negli slot corrispondenti della plancia mutazioni, con il lato grigio (privo di testo) a faccia in su.

Gli slot che rimangono vuoti verranno utilizzati in seguito.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

IMPORTANTE

Non mescolare mai i mazzi con l'icona . Queste carte devono rimanere sempre nell'ordine predefinito. Nel caso fossero mescolate, è possibile rimetterle nell'ordine corretto utilizzando la lettera e il numero su di esse.

- 1 Preparare la **plancia mutazioni** **1a**, la **plancia secondaria** **1b**, la **plancia combattimento** **1c** e la **plancia bioma** **1d** seguendo l'immagine sottostante.
- 2 Collocare l'**indicatore round** sulla riga **I** della **plancia combattimento**.
- 3 Collocare i **segnalini danno**, **scudo**, **dente d'oro**, **cellula** e **status** creando delle riserve accanto alla plancia.
- 4 Collocare i **3 mazzi dei potenziamenti**, il **mazzo del pozzo abbandonato** e il **mazzo dei segreti** a faccia in giù accanto alla **plancia mutazioni**. La carta 01 dovrebbe essere a faccia in giù in fondo al mazzo, e l'ultima carta (a due lati) dovrebbe essere visibile in cima, come nell'immagine sottostante.

PREPARAZIONE DEL BIOMA

Le prime incursioni cominciano tutte nel bioma **Alloggi dei Prigionieri** (sarà il gioco a indicare quando iniziare in un bioma diverso).

La preparazione di ogni bioma influisce sia sulla **plancia secondaria** che sulla **plancia bioma**.

- 5 Preparare i componenti del bioma prendendo tutte le carte (carte mostro, carte mostro elite e carte progetto) dalla sezione **Alloggi dei Prigionieri** dello scompartimento centrale, tutte le tessere dallo scompartimento piccolo degli **Alloggi dei Prigionieri** e il mazzo delle **carte equipaggiamento**.

PLANCIA SECONDARIA

- 6 Mescolare e collocare le **carte mostro** nello slot corrispondente.
- 7 Mescolare e collocare le **carte mostro elite** nello slot corrispondente.
- 8 Collocare le **carte progetto** nello slot corrispondente. Ogni bioma ha il proprio mazzo dei progetti, contrassegnato dalla lettera B seguita dal numero di quel bioma. Le potenti carte incluse in questi mazzi verranno sbloccate e aggiunte al mazzo dell'equipaggiamento nel corso delle partite.
- 9 Mescolare e collocare le **carte equipaggiamento** nello slot corrispondente. Queste carte (contrassegnate dalle lettere IN seguite da un numero) seguono i senzatesta tra un bioma e l'altro e tra un'incursione e l'altra. Nel corso delle partite, il mazzo migliorerà grazie alle carte progetto.

PLANCIA BIOMA

- 10 Mescolare e collocare a faccia in giù (in ordine casuale in base alla forma) tutte le **tessere Alloggi dei Prigionieri** nelle caselle della plancia bioma. Rimettere nella scatola tutte le tessere rimanenti.
- 11 Collocare la **pedina gruppo** nella casella iniziale all'estrema sinistra della plancia bioma.



CARTE EQUIPAGGIAMENTO E CARTE PROGETTO

Il mazzo dell'equipaggiamento verrà utilizzato per l'intera campagna e, col tempo, crescerà, migliorerà e cambierà con ogni carta progetto che vi verrà aggiunta.

I progetti possono essere visti come schemi con cui creare nuovi equipaggiamenti. Il gruppo li porterà con sé fino alla fine del bioma dove, con l'aiuto del Collezionista, potrà trasformarli in carte equipaggiamento con cui il gruppo potrà cercare di superare le sfide sempre più complesse.

Se il gruppo dovesse morire prima di raggiungere la fine del bioma, perderà le carte progetto recuperate prima di poterle trasformare.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

- 1 Ogni giocatore prende la **plancia senzatesta** del senzatesta che vuole giocare. Rimettere nella scatola i senzatesta inutilizzati.
- 2 Ogni giocatore prende 1 **indicatore pergamena** per ogni colore (verde, viola, rosso) e lo colloca sulla prima casella pergamena del colore corrispondente (come illustrato a fianco).
- 3 Ogni giocatore colloca l'**indicatore Salute** sul quarto cuore (a partire da sinistra) del tracciato Salute. Inizia quindi la partita con Salute pari a 3, come indicato dalla casella più a sinistra del tracciato Sopravvivenza (in verde).
- 4 Ogni giocatore prende le carte combattimento del suo senzatesta per formare il suo **mazzo del senzatesta**, lo mescola e **pesca 3 carte combattimento**: può guardarle, ma deve tenerle nascoste agli altri giocatori. Poi colloca il resto del mazzo a faccia in giù a sinistra della sua plancia senzatesta.
- 5 Ogni giocatore prende la **scheda riepilogo** del suo senzatesta (con la legenda delle icone sul retro).
- 6 Scegliere un giocatore che riceve il **segnalino primo giocatore**.

PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI

In una partita a 4 giocatori, occorre assegnare 1 segnalino danno a 2 senzatesta (a scelta dei giocatori) all'inizio della partita.



PANORAMICA DELLA PLANCIA SENZATESTA

SCEGLIERE UN SENZATESTA

Scegliere il senzatesta da giocare è la prima decisione che occorre prendere in *Dead Cells*, ma non è una scelta definitiva: chi lo desidera può scegliere un senzatesta diverso all'inizio di ogni partita!

È inoltre possibile cambiare il numero di giocatori tra una partita e l'altra, e non è necessario che il gruppo di gioco resti lo stesso per l'intera avventura. A volte fa bene cambiare!

Ogni senzatesta ha diverse abilità che può sfruttare e sbloccare. L'anatomia di una plancia senzatesta è la seguente:



PLANCIA SENZATESTA

- 1 **Nome** – Il nome del senzatesta, con una piccola descrizione.
- 2 **Tracciato Salute** – La Salute del senzatesta, dove collocare i segnalini danno.
- 3 **Mazzo del Senzatesta** – Dove collocare le proprie carte combattimento, a faccia in giù.
- 4 **Pila degli Scarti del Senzatesta** – Dove scartare le carte combattimento, a faccia in su.
- 5 **Tracciati Pergamena** – Dove tenere traccia delle capacità del senzatesta nel corso di un'incursione.
- 6 **Slot Equipaggiamento** – Dove collocare le carte equipaggiamento.
- 7 **Slot Carta Attiva** – Dove giocare la propria carta durante un combattimento.

TRACCIATI PERGAMENA

I tracciati pergamena sono: **Sopravvivenza**, **Tattica** e **Brutalità**

Ogni volta che un giocatore ottiene una pergamena durante una partita, non deve fare altro che **far avanzare l'indicatore pergamena di quel colore di 1 casella verso destra**. In questo modo, sbloccherà una nuova abilità o capacità.

Nota: Ogni effetto che si trova a SINISTRA dell'indicatore pergamena è una capacità attiva. Le capacità attive sono cumulabili.

Per esempio, dato che si trova a sinistra dell'indicatore pergamena verde, l'Incenerito inizia con Salute pari a 3. Se ottiene una pergamena verde, quell'indicatore scorre di 1 casella verso destra, facendo sì che la Salute dell'Incenerito salga a 4 (3 + 1). Se scorre nuovamente verso destra, il senzatesta mantiene il potenziamento alla Salute e diventa inoltre immune allo status Gelo. Ogni volta che la Salute aumenta è importante muovere anche l'indicatore Salute a indicare il nuovo valore!

Ogni plancia senzatesta è descritta in dettaglio nella scheda riepilogo corrispondente.



CONCETTI DI GIOCO

SCOPO DEL GIOCO

Non sapete perché siete qui, ma non è poi così importante... Dovete assolutamente andarcene!

Lo scopo del gioco è sconfiggere la Mano del Re.

Il problema è che non sarà possibile farlo al primo tentativo... e occorrerà affrontare diverse incursioni per poterci riuscire.

INCURSIONE

Ora i giocatori sono pronti a iniziare un'incursione. Un'incursione è una **singola partita**, che termina quando un membro del gruppo muore o quando viene sconfitto un boss.

In alcuni giochi cooperativi tradizionali, la partita finisce non appena muore un giocatore. Nei giochi "rogue-lite" come *Dead Cells*, la morte di un giocatore determina la fine dell'incursione, ma non dell'intera **campagna**. Anzi, morire non è che l'inizio: ogni incursione completata permette ai giocatori di diventare più forti, sia individualmente che come gruppo. Ma andiamo con ordine...

ESEMPI DI INCURSIONE

Il gruppo inizia negli Alloggi dei Prigionieri, e un senzatesta muore. L'incursione termina.



Il gruppo inizia negli Alloggi dei Prigionieri, prosegue nelle Fogne Tossiche, affronta il Concierge e vince (o perde). L'incursione termina.



BIOMA

In *Dead Cells*, un bioma è una zona che il gruppo deve attraversare e scoprire: è composto da varie caselle occupate da incontri, forzieri, porte e mercanti. Il primo bioma incontrato è "Alloggi dei Prigionieri".

Un bioma termina quando il gruppo raggiunge una delle sue porte di uscita.

Ogni due biomi attraversati ci si trova al cospetto di un boss, che andrà affrontato e sconfitto per poter proseguire ulteriormente nell'incursione successiva!

INVENTARIO

A mano a mano che attraversano i biomi, i senzatesta troveranno innumerevoli oggetti fantastici che verranno conservati nell'Inventario. Tutti i **denti d'oro**, le **pozioni** e le **cellule** vanno nell'Inventario.

ESPLORAZIONE

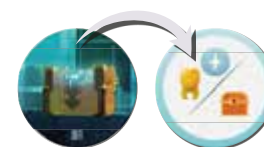
Mentre attraversa un bioma, il gruppo deve seguire 3 semplici passi:

1. MOVIMENTO

Attraversare il bioma, 1 casella alla volta.

2. RIVELAZIONE

Girare e rivelare la tessera della nuova casella, poi **risolverne gli effetti**.



3. VIVI O MORTI?

Verificare le condizioni del gruppo per stabilire se continuare o meno.

1. MOVIMENTO

Svolgere questo passo **risolvendo gli effetti seguenti, nell'ordine**:

- **SCEGLIERE** un corridoio da percorrere, seguendo le regole per il movimento descritte sotto.
- **VERIFICARE** di avere le rune necessarie per percorrere il corridoio (vedere "Rune" a seguire).
- **EFFETTUARE** le prove, se presenti (vedere "Prove" a pagina 8).
- **COLLOCARE** la pedina gruppo nella nuova casella.

REGOLE DEL MOVIMENTO

- Il gruppo può muoversi solo dalla propria casella a un'altra casella collegata da un corridoio.
- Il gruppo può percorrere un corridoio solo nella direzione delle frecce indicate sul corridoio stesso.
- Il gruppo non può saltare alcuna casella.

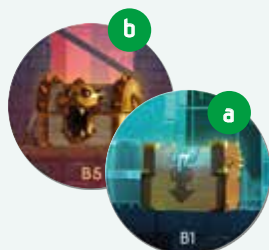
Dopo averne discusso, è il primo giocatore ad avere l'ultima parola sul percorso da seguire.

Rune

- Se c'è un'icona runa  a bloccare un corridoio, il gruppo deve possedere la runa corrispondente per poter percorrere quel corridoio (ovvero la carta di quella runa sulla plancia mutazioni deve essere girata sul lato "attivo"). In caso contrario, il gruppo deve percorrere un'altra strada.

2. RIVELAZIONE

Una volta mossa la pedina gruppo in una nuova casella, girare la tessera di quella casella e risolverne gli effetti. Un elenco delle tessere che si possono trovare durante una partita è riportato a seguire:



TESSERE FORZIERE E FORZIERE MALEDETTO

Tessera Forziere (a): Girare la tessera e ottenere le ricompense.

Tessera Forziere Maledetto (b): Girare la tessera, ottenere le ricompense e subire le conseguenze (vedere "Legenda dei Forzieri Maledetti" a pagina 20).

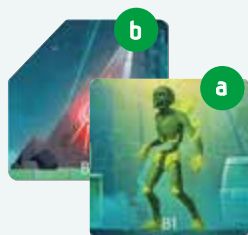


TESSERE MERCANTE

Ogni tessera mercante indica 3 cose:

- a) Cosa può essere comprato
- b) Il costo di ogni oggetto
- c) Quanti acquisti possono essere fatti

Per ulteriori informazioni, vedere "Visitare il Mercato" a pagina 13.



TESSERE INCONTRO E INCONTRO ELITE

Girare una tessera incontro (a) o incontro elite (b) è il primo passo di un combattimento. Queste tessere indicano cosa va affrontato nel combattimento e come prepararlo (vedere "Preparazione del Combattimento" a pagina 8).



TESSERA PORTA

Dove si scoprono nuovi luoghi e si incontrano "persone" interessanti!



TESSERA TELETRASPORTO

Compare nei biomi più avanzati... e il gruppo non può utilizzarla. Per ora.

3. VIVI O MORTI?

- Se tutti i membri del gruppo sono ancora vivi, ripetere i passi dall'1 al 3.
- Se un membro del gruppo è morto, l'incursione termina (vedere "Fine dell'Incursione" a pagina 14).

◆ ICONE DELLE TESSERE ◆



PRIMO GIOCATORE *Perché guardano tutti me?*

Quando questa icona è collegata a una qualsiasi altra icona, significa che fa riferimento **esclusivamente al primo giocatore**. Potrebbe essere un effetto positivo, o uno negativo... ma non può essere assegnato ad alcun altro giocatore.



CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE *Lunga vita a me, il nuovo re!*

Non appena viene rivelata questa icona, **il segnalino primo giocatore passa al giocatore successivo** in senso orario. Questo è sempre il primo effetto da risolvere.



OPPURE *Non puoi sempre avere tutto, sai?*

Quando è presente questa barra, occorre scegliere **1** delle opzioni elencate. Se una delle opzioni è una prova, il gruppo **deve** poterla superare perché possa essere scelta.



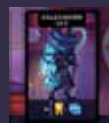
EQUIPAGGIAMENTO *Aaah, sapevo fossimo venuti per un motivo.*

Pescare 1 carta dalla cima del mazzo dell'equipaggiamento e darla a un senzatesta affinché la equipaggi (vedere "Carte Equipaggiamento" a pagina 12).



PROGETTO *Altre chincaglierie per la collezione!*

Pescare 1 **carta progetto** dal fondo del mazzo dei progetti e collocarla nello slot Collezionista della **plancia mutazioni**. Sarà disponibile nell'**Interbioma** (vedere a pagina 13).



DENTE D'ORO *Bleah... però è d'oro!*

Prendere 1 **segnalino dente d'oro** per icona e collocarlo nell'**Inventario**.



PERGAMENA *Che calligrafia orribile.*

Far avanzare **1 indicatore pergamena** di **1 casella verso destra** sul tracciato corrispondente di una plancia senzatesta.



AMPOLLA *Fino all'ultima goccia!*

Rimuovere immediatamente **1 segnalino danno** dal tracciato Salute di un senzatesta.



CELLULA *Senti il potere!*

Prendere **1 segnalino cellula** per icona e collocarlo nell'**Inventario**.



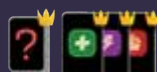
POZIONE *Un rimedio per ogni acciaccio.*

Prendere 1 segnalino pozione e collocarlo nell'**Inventario**. **Durante il Round 0 o al posto di un'azione di saccheggio** in combattimento, può essere speso per rimuovere **tutti** i segnalini danno da un senzatesta.



RUNA *Che strano luccichio...*

Girare la **carta runa** corrispondente sulla **plancia mutazioni**; da questo momento, il gruppo ne beneficerà per l'intera campagna (vedere "Plancia Mutazioni" a pagina 14). L'effetto della runa è descritto sulla carta stessa.



PROVA *Mmh... Non sarà facile.*

Effettuare una **prova** (vedere "Prove" a pagina 8).

PROVE



Per **effettuare una prova** occorre superare una sfida con la propria Sopravvivenza, Tattica o Brutalità. In caso di successo, il gruppo può percorrere il corridoio che desiderava imboccare o ottenere un bonus; un fallimento può invece impedire di proseguire o persino infliggere danni.

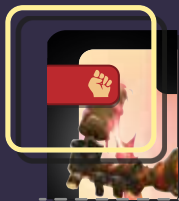
Esistono due tipi di prove: **prove di mano** e **prove di mazzo**. Entrambe funzionano in modo simile.

PROVE DI MANO

Quando il gruppo percorre un corridoio con le icone   , deve effettuare una **prova di mano**.

Se il primo giocatore scarta dalla sua mano 1 carta combattimento con l'icona richiesta, **il gruppo supera la prova**. Se l'icona prova si trova in un corridoio della plancia bioma, il gruppo può percorrere quel corridoio.

Se il primo giocatore non può o non vuole scartare una carta con quell'icona, **il gruppo fallisce la prova**. Se l'icona prova si trova in un corridoio della plancia bioma, il gruppo non può percorrere quel corridoio e deve scegliere un altro percorso.



PROVE DI MAZZO

Quando il gruppo percorre un corridoio con l'icona , deve effettuare una **prova di mazzo**.

Il primo giocatore scarta 1 carta dalla cima del suo **mazzo del senzatesta**. Se su quella carta è presente una delle icone indicate, il primo giocatore ottiene la ricompensa corrispondente; se sulla carta non è presente alcuna icona indicata, non ottiene nulla.

Fallire una prova di mazzo in un corridoio della plancia bioma non influisce sul movimento, quindi il gruppo può comunque percorrere il corridoio.



DOPO UNA PROVA

Dopo aver effettuato una prova, i giocatori **pescano dal proprio mazzo del senzatesta fino ad avere 3 carte in mano**. Se prima o dopo la prova di un giocatore non ci sono carte nel suo mazzo del senzatesta, quel giocatore mescola la sua pila degli scarti e forma un nuovo mazzo del senzatesta.

MA CONTRO CHI STIAMO COMBATTENDO?

Il gruppo combatte i **nemici**. Questo termine include mostri, mostri elite, boss ed eventuali scagnozzi che i boss potrebbero evocare.

Attenzione! La terminologia è importante. Certi equipaggiamenti o effetti potrebbero bersagliare nemici specifici (solo mostri elite, per esempio).

COMBATTIMENTO

PREPARAZIONE DEL COMBATTIMENTO

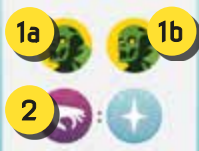
Una volta rivelata la tessera incontro, seguire le icone su di essa dall'alto verso il basso.

1 Collocare i Nemici

Pescare 1 carta dalla cima del mazzo dei mostri (o dei mostri elite ★) per ogni icona di quel tipo sulla tessera incontro. Collocare quelle carte a faccia in su nella plancia combattimento, una alla volta e nell'ordine in cui compaiono sulla tessera incontro.

Iniziare sempre dallo slot .

Esempio: Pescare 1 carta dalla cima del mazzo dei mostri e collocarla a faccia in su nello slot . Pescare 1 altra carta dal mazzo dei mostri e collocarla a faccia in su nello slot .



2 Collocare il Bottino (se presente sulla tessera)

Collocare i segnalini indicati nello slot gruppo della plancia combattimento. Se è un **equipaggiamento**, pescare 1 carta dalla cima del mazzo dell'equipaggiamento e collocarla a faccia in su nello slot gruppo; se è un **progetto**, pescare 1 carta dal fondo del mazzo dei progetti e collocarla a faccia in su nello slot gruppo.



ICONE POSIZIONE

Se su una carta mostro è presente l'icona , collocarlo nello slot a sinistra del gruppo.



Se su una carta mostro è presente l'icona , collocarlo nello slot più a destra della plancia combattimento.



NOTA: Se viene pescato un nemico con un'icona posizione e c'è già un nemico nello slot specificato, collocare il nemico pescato come se fosse privo di quell'icona posizione.

Esempio:

1 L'Arciere Non Morto Elite viene pescato per primo, ma la sua icona posizione indica di collocarlo nello slot .

2 Il secondo mostro pescato è uno Zombie che va collocato, come di consueto, nello slot .



PLANCIA COMBATTIMENTO

La plancia combattimento è dove si svolgono i combattimenti. **Ma dai?**

- 1 Indicatore Round** – Per tenere traccia dei round di combattimento.
- 2 Slot Gruppo** – Rappresenta la posizione fisica del gruppo rispetto ai mostri coinvolti nel combattimento. È anche lo slot in cui collocare il **bottino**.

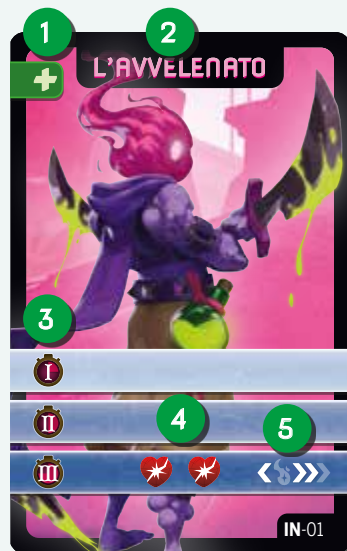
- 3 Slot Nemico** – Dove collocare le carte mostro, come indicato dalle tessere incontro e dalle carte mostro stesse.
- 4 Slot Muro/Buco** – Dove collocare il segnalino muro/buco, se richiesto dal combattimento. Alcune carte equipaggiamento (come lo *Stocco*, per esempio) e altri elementi di gioco hanno effetti speciali quando è presente un muro o un buco.
- 5 Effetti di Fine Round** – Indicano gli effetti da risolvere alla fine di ogni round di combattimento.



ANATOMIA DELLE CARTE

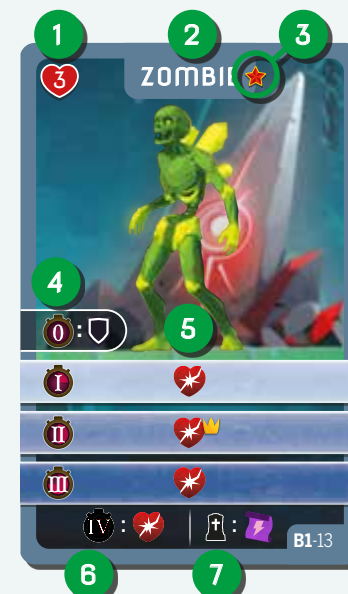
CARTA COMBATTIMENTO

- 1 Icona Prova** – Viene utilizzata quando i giocatori effettuano una prova (vedere "Prove" a pagina 8).
- 2 Nome** – Indica il senzatesta a cui appartiene la carta o descrive il tipo di azione.
- 3 Numeri dei Round** – Indicano i round di combattimento in cui effettuare ogni azione.
- 4 Azioni** – Le azioni che vengono effettuate durante il round corrispondente.
- 5 Icona Gittata** – La gittata di ogni azione, ovvero su quali nemici avrà effetto (vedere a pagina 11).



CARTA MOSTRO

- 1 Salute** – Indica l'ammontare di danni che occorre infliggere a un mostro per ucciderlo.
- 2 Nome** – Indica il nome del mostro.
- 3 Icona Elite** – Se il mostro è elite, è presente una stella.
- 4 Numeri dei Round** – Indicano i round di combattimento in cui effettuare ogni azione.
- 5 Azioni** – Le azioni che vengono effettuate durante il round corrispondente.
- 6 Icona Round IV** – Indica l'azione da effettuare alla fine del combattimento, se il mostro è ancora vivo.
- 7 Effetto di Morte** – Indica la ricompensa ottenuta (o la penalità subita) dal gruppo per aver ucciso il mostro.



SVOLGIMENTO DEL COMBATTIMENTO

Una volta preparata la plancia combattimento seguendo le indicazioni sulla tessera incontro, lo scontro ha inizio!

FASE DI ORGANIZZAZIONE

Prima di ogni combattimento, occorre svolgere una rapida **Fase di Organizzazione** in cui i giocatori decidono la **strategia da seguire**. Esistono **3 regole** per questo momento di discussione:

- Quando si dice che la discussione deve essere breve, deve essere **davvero** breve: meno di un minuto. I SENZATESTA SONO SOTTO ATTACCO! C'è qualcuno che vuole sbudellarli, e non è il momento per le chiacchiere.
- I giocatori possono discutere le loro **priorità**, come su quali nemici concentrarsi e a cosa fare attenzione.
- I giocatori **non** possono rivelare le icone sulle loro carte.

Per un esempio di un combattimento completo, vedere a pagina 16.

GIOCARE LE CARTE COMBATTIMENTO

Una volta completata la discussione, i giocatori giocano le **carte combattimento** dalle loro mani. A prescindere dal numero di giocatori, sarà sempre giocato un totale di **3 carte combattimento** ogni round (vedere "Giocare 3 Carte Combattimento" a fianco per una spiegazione su come procedere in base al numero di giocatori).

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore che gioca una carta combattimento deve:

1. **Scegliere 1 carta combattimento** dalla sua mano.
2. **Dichiarare 1 azione** di quella carta che effettuerà e **in quale round di combattimento** la effettuerà (per esempio: "Infliggerò danni nel Round II" oppure "Saccheggerò nel Round III").

Le azioni che un senzatesta può effettuare in un round di combattimento sono:

- Attacco
- Difesa
- Saccheggio
- Abilità
- Status

3. **Collocare quella carta** a faccia in giù nello slot carta attiva della plancia senzatesta.

Una volta che sono state giocate tutte e 3 le carte in questo modo, i giocatori rivelano le carte che hanno giocato.

Il combattimento può avere inizio!

ESEMPIO DI GIOCO DI CARTE COMBATTIMENTO

Partita a 4 giocatori
(prosegue l'esempio da pagina 8).



Lorena

- 1 Dopo aver discusso, Lorena gioca una carta a faccia in giù nello slot carta attiva della sua plancia senzatesta, dichiarando: "Avvelenerò un nemico nel Round II".

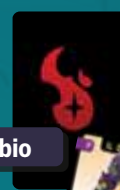


Silvia

- 2 Silvia colloca 1 carta nel suo slot carta attiva e dichiara: "Userò un'abilità nel Round I".



Michele



Fabio

- 4 Michele colloca 1 carta nel suo slot carta attiva e dichiara: "Saccheggerò nel Round II".

- 3 Fabio decide di passare e lo annuncia agli altri. Non gioca alcuna carta, ma scarta 1 carta dalla cima del suo mazzo del senzatesta. Per fortuna la carta ha l'icona **3a**, che gli permette di far avanzare l'indicatore pergamena viola di 1 casella sul tracciato corrispondente **3b**. Decide inoltre di scartare 1 carta dalla sua mano, quindi pesca 1 carta dal suo mazzo del senzatesta con cui sostituirla.



GIOCARE 3 CARTE COMBATTIMENTO

Partita a 2 Giocatori

Il primo giocatore gioca 2 carte, poi l'altro giocatore gioca 1 carta. Eventuali effetti che si applicano al primo giocatore influenzano solo la prima carta combattimento che ha giocato. Quando vengono scartate le carte combattimento alla fine del combattimento, il primo giocatore scarta prima la prima carta e poi la seconda sopra la prima.

Partita a 3 Giocatori

Ogni giocatore gioca 1 carta.

Partita a 4 Giocatori

Dato che possono essere giocate solo 3 carte combattimento, i giocatori discutono per decidere chi di loro passerà senza giocare alcuna carta. **Il primo giocatore deve prendere parte al combattimento e non può passare.**

Una volta deciso, giocare le carte come di consueto fino al turno del giocatore che passa.

IL GIOCATORE CHE PASSA

Quando tocca al giocatore che passa, invece di giocare una carta combattimento, quel giocatore effettua una prova di mazzo scartando 1 carta dalla cima del suo mazzo del senzatesta. Se la carta ha un'icona **+**, **+**, **+**, far avanzare l'indicatore pergamena di quel colore di 1 casella verso destra sulla sua plancia senzatesta. Se ci sono 2 icone, il giocatore può scegliere quale indicatore pergamena far avanzare.

A questo punto, il giocatore che passa può scartare dalla sua mano un qualsiasi numero di carte e pescarne un pari ammontare dal suo mazzo del senzatesta.

Il giocatore che passa non partecipa al combattimento, quindi non può subire danni né ricevere status o bottini saccheggianti.



FASE DI COMBATTIMENTO

ROUND I, II, III

Un **round di combattimento** vede senzatesta e nemici effettuare l'azione indicata sulla rispettiva carta combattimento/mostro (o equipaggiamento) nella riga di quel round, a cominciare dal Round I.

Le azioni del gruppo vengono effettuate a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.

Le azioni dei mostri vengono effettuate da sinistra verso destra lungo la plancia combattimento.

REGOLA D'ORO DEL COMBATTIMENTO

Il combattimento si svolge sempre da sinistra verso destra sulla plancia combattimento. Questo significa che il nemico nello slot più a sinistra effettuerà sempre il suo turno per primo. Una volta completata la sua azione (o se non c'è un nemico in quello slot), sarà il turno del gruppo, poi quello dei nemici successivi proseguendo verso destra. Le carte combattimento e le azioni dei mostri **devono sempre essere risolte**, se possibile.

ROUND 0

Il Round 0 è un round di combattimento speciale che si svolge prima del Round I e che si innesca solo se ci sono in gioco equipaggiamenti, abilità o nemici con l'icona . La regola d'oro del combattimento (vedere sopra) deve essere rispettata anche durante il Round 0: in ordine di turno, ogni giocatore può effettuare tutte le azioni di Round 0 che desidera.

Il Round 0 è anche il momento in cui il gruppo può **usare le pozioni**. Per farlo, basta scartare 1 segnalino pozione e rimuovere **tutti i segnalini danno da un senzatesta**.

GITTATA: << >> / <> >>

L'icona a destra di un'azione su una carta combattimento indica quali nemici possano essere colpiti da quell'azione: i bersagli validi sono quelli rappresentati delle frecce bianche, corrispondenti ai vari slot della plancia combattimento. Tuttavia, a meno che l'azione stessa non specifichi diversamente, **è possibile bersagliare solo 1 nemico alla volta**.

Nella prima icona accanto al titolo, è possibile bersagliare solo il nemico nello slot più a destra. Nella seconda, è possibile bersagliare qualsiasi nemico a destra del gruppo.

Se un nemico viene ucciso e la sua carta rimossa dalla plancia combattimento, **le azioni che bersagliano quello slot non hanno effetto**.



AZIONI DI COMBATTIMENTO

Alcune azioni possono essere effettuate sia dai senzatesta che dai nemici:

ATTACCO

Azione Senzatesta: Assegnare **1 segnalino danno** alla carta del nemico bersagliato. Se il numero di segnalini danno sulla sua carta è pari o superiore alla sua Salute, quel nemico muore (vedere "Uccidere un Mostro" a pagina 12).

Azione Nemico: Assegnare **1 segnalino danno** al tracciato Salute di un senzatesta o alla carta di un compagno (vedere "Compagni" a pagina 12) a scelta dei giocatori (il primo giocatore ha l'ultima parola). Se tutte le caselle a sinistra dell'indicatore Salute sono occupate da segnalini danno, quel senzatesta muore.

Per informazioni sugli ulteriori tipi di azione di attacco, vedere la legenda delle icone sul retro della scheda riepilogo.

DIFESA

Azione Senzatesta: Collocare **1 segnalino scudo** su una plancia senzatesta. Ogni segnalino scudo è in grado di parare 1 . Quando sta per essere assegnato 1 segnalino danno a un senzatesta, quest'ultimo può invece scartare 1 segnalino scudo per pararlo, annullandolo.

Azione Nemico: Collocare **1 segnalino scudo** sulla carta del nemico. L'effetto è lo stesso descritto sopra.

Note:

- **Senzatesta e nemici possono avere più segnalini scudo.**
- **Gli status ignorano gli scudi (ma non gli scudi dorati).**
- **Qualsiasi azione che si innesca quando un personaggio subisce  viene annullata se i danni vengono interamente parati.**

Per informazioni sugli ulteriori tipi di azione di difesa, vedere la legenda delle icone sul retro della scheda riepilogo.

Altre azioni possono essere effettuate solo dai senzatesta:

ABILITÀ

Il giocatore usa 1 **abilità sulla sua plancia senzatesta** (corrispondente a una capacità attiva) o su un qualsiasi **equipaggiamento** che possiede.

- La descrizione di un'abilità si trova sulla plancia senzatesta o sulla carta equipaggiamento.
- Effettuare un'azione di abilità non è mai obbligatorio.
- Se il giocatore usa 2 o più , può usare diverse abilità **oppure** la stessa abilità più volte.
- Ogni azione di abilità su un tracciato pergamena può essere usata solo 1 volta per round di combattimento.

SACCHEGGIO

Prendere tutti gli oggetti di 1 singolo tipo dallo slot gruppo nella plancia combattimento e collocarli nell'Inventario.

Per esempio, se ci sono 2 denti d'oro e 1 cellula, il giocatore deve decidere se prendere entrambi i denti oppure la cellula.

- Pergamene ed equipaggiamenti saccheggiati verranno assegnati ai senzatesta alla fine del combattimento (vedere "Fase di Fine Combattimento" a pagina 12).

OPPURE

È possibile effettuare un'azione di saccheggio per **assegnare 1 pozione a un senzatesta**. Per farlo, scartare 1 segnalino pozione nel bottino e **rimuovere tutti i segnalini danno da un senzatesta in combattimento**.



IMMUNITÀ

Alcuni senzatesta e nemici possono essere (o diventare) **immuni** a certi status. Quando uno status sta per essere assegnato a un personaggio immune, **il segnalino corrispondente non viene assegnato**. I giocatori possono assegnare gli status ai senzatesta immuni in modo da annullarne gli effetti.

STATUS

Gli status funzionano nello stesso modo sia per i senzatesta che per i nemici. Per assegnare uno status, collocare 1 segnalino del tipo corrispondente sulla carta nemico o sulla plancia senzatesta del bersaglio.



VELENO: Durante ogni Fase di Fine Round (vedere "Fase di Fine Round" a pagina 12), il senzatesta/nemico avvelenato **subisce 1 danno imparabile** per segnalino veleno su di sé.



SANGUINAMENTO: Alla fine del Round , ogni senzatesta/nemico sanguinante muore.



FIAMME: Non appena un senzatesta/nemico ha **2 segnalini fiamme** su di sé, muore.



GELÒ: Collocare questo segnalino sulla **riga del round** (,  o ) della carta del senzatesta/nemico congelato che contiene la sua prossima azione. Quel personaggio non effettua alcuna azione durante quel round.



MARCHIO: Ogni volta che un senzatesta/nemico marchiato subisce 1 o più , subisce 1  extra per segnalino marchio.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Elementi essenziali nell'arsenale del gruppo.

Slot Equipaggiamento: Ogni senzatesta inizia la partita con 1 slot equipaggiamento disponibile. Questo significa che, finché non avrà sbloccato altri slot equipaggiamento, potrà possedere 1 solo equipaggiamento.

Equipaggiarsi:

- Quando un giocatore ottiene una carta equipaggiamento, deve equipaggiarla collocandola nello slot equipaggiamento disponibile più a sinistra nella sua plancia senzatesta oppure scartarla.
- Mentre si equipaggia, un giocatore può scartare quante carte equipaggiamento desidera.
- Una volta equipaggiata, una carta equipaggiamento non può essere scambiata o ceduta a un altro senzatesta per il resto dell'incursione.
- Le carte equipaggiamento possono essere scartate nell'Interbioma.



EQUIPAGGIAMENTO PERSISTENTE

Questi oggetti hanno effetti che si innescano automaticamente durante il combattimento.



Esempio: Lo Scudo Repellente infligge automaticamente 1 danno a un nemico entro gittata ogni volta che viene usato uno scudo.

È possibile usare un equipaggiamento persistente ogni volta che viene innescato.

EQUIPAGGIAMENTO DI ABILITÀ

È possibile attivare un equipaggiamento di abilità effettuando un'azione di abilità (🔧). L'effetto dell'oggetto è descritto sulla carta.



Esempio: La Sega Circolare può essere attivata con un'azione di abilità per collocare 1 segnalino sanguinamento su un nemico entro gittata.

È possibile usare un equipaggiamento di abilità ogni volta che viene effettuata un'azione di abilità.

EQUIPAGGIAMENTI IN COMBATTIMENTO

Esistono 4 tipi principali di carte equipaggiamento:

EQUIPAGGIAMENTO TEMPORIZZATO

Questi oggetti vengono usati in specifici round di combattimento e si dividono in due categorie:

/: Scelta

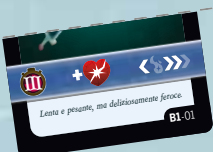
Questi oggetti hanno l'icona /. Nel round indicato, possono essere usati al posto dell'azione nella carta combattimento del senzatesta.



Esempio: Durante il Round I, l'Arco del Principiante può essere usato per infliggere 1 danno entro gittata al posto dell'azione di quel round nella carta combattimento giocata.

+: Ancora!!

Questi oggetti hanno l'icona +. Nel round indicato, possono essere usati in aggiunta all'eventuale azione nella carta combattimento del senzatesta (anche se non ci sono azioni nella riga di quel round).



Esempio: Durante il Round III, la Spada Larga può essere usata per infliggere 1 danno entro gittata in aggiunta all'eventuale azione di quel round nella carta combattimento giocata.

Durante ogni round di combattimento, è possibile usare 1 sola carta equipaggiamento temporizzato per carta combattimento e non è possibile usare due volte la stessa carta equipaggiamento temporizzato (per esempio, su 2 carte combattimento diverse in una partita a 2 giocatori).

COMPAGNO ?

Non si può mai sapere chi o cosa si potrebbe incontrare in questo posto!

Pur non essendo veri e propri equipaggiamenti, i compagni vengono equipaggiati allo stesso modo (richiedono uno slot equipaggiamento disponibile).

Sono dotati di Salute e possono subire danni, ma **non** possono essere curati né ricevere scudi o status. Quando muoiono (se hanno segnalini danno pari o superiori alla loro Salute), vengono scartati nella pila degli scarti dell'equipaggiamento.

UCCIDERE UN MOSTRO

Congratulazioni, avete ucciso un mostro. Beh, uno in meno che vuole la vostra testa... per modo di dire.

Quando il gruppo uccide un mostro, ne risolve immediatamente l'**effetto di morte** (specificato nella parte inferiore della carta mostro), collocando nell'Inventario ogni oggetto indicato. Se è presente un'icona danno, quel danno va assegnato a un senzatesta come di consueto.



Fatto questo, **rimuovere la carta** dalla plancia combattimento e collocarla nella pila degli scarti dei mostri sulla plancia secondaria. Lo slot occupato dal mostro ucciso rimane vuoto fino alla fine della Fase di Fine Round (vedere a seguire).

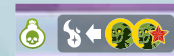
Anche se tutti i mostri sono morti, **il combattimento non è ancora finito**. Il fatto che i mostri siano morti non significa che i senzatesta non possano essere ancora avvelenati o sanguinanti! Occorre giocare comunque tutti i round, fino alla fine del combattimento. Questo vuol dire che **tutti gli status hanno comunque effetto**, e che i senzatesta possono ancora effettuare le loro azioni di saccheggio (le azioni di abilità possono essere saltate).

FASE DI FINE ROUND

Quando il nemico nello slot nemico più a destra della plancia combattimento ha effettuato la sua azione, il combattimento prosegue risolvendo gli effetti di fine round (a destra di tale slot) da sinistra verso destra:

• **Assegnare 1 danno per segnalino**

veleno ☠️ a ogni senzatesta/nemico avvelenato (2 segnalini veleno = 2 danni).



• Se ci sono slot nemico vuoti a destra dello slot gruppo, **muovere i mostri verso il gruppo** in modo da occupare questi slot. Un mostro nello slot nemico più a destra può muoversi di 2 slot se gli altri sono entrambi vuoti.

Nota: I mostri non si muovono mai oltre i senzatesta per raggiungere lo slot nemico a sinistra dello slot gruppo.

Una volta terminata la Fase di Fine Round, **iniziare il round di combattimento successivo** ricominciando dallo slot nemico più a sinistra della plancia combattimento.

ROUND FINALE E ROUND IV

Se viene raggiunta la fine del Round III e ci sono ancora dei nemici sulla plancia combattimento, effettuare le azioni seguenti (come indicato dagli effetti di fine round):



• **Assegnare 1 danno per segnalino veleno** ☠️ a

ogni senzatesta/nemico avvelenato (come nei round precedenti).

• Ogni nemico o senzatesta **sanguinante** (con un segnalino sanguinamento 🩸 su di esso) muore.

• Ogni nemico ancora vivo dotato di un'icona **Round IV** 📺 effettua l'azione indicata.

FASE DI FINE COMBATTIMENTO

Una volta terminato il combattimento, risolvere gli effetti seguenti:

• Assegnare le pergamene saccheggiate e l'equipaggiamento nell'Inventario ai **senzatesta in combattimento** (il giocatore che ha passato non può ricevere bottini saccheggianti). Collocare i progetti saccheggianti nello slot Collezionista della plancia mutazioni.

• Scartare ogni mostro non ucciso nella pila degli scarti dei mostri.

• Scartare ogni bottino non saccheggiato (i progetti non saccheggianti vengono collocati in fondo al mazzo dei progetti).

• Scartare tutti i segnalini status e scudo dalle plance senzatesta.

• Scartare le carte attive dei senzatesta nelle rispettive pile degli scarti.

• Ogni giocatore pesca carte combattimento per riportare la mano a 3 carte (se non ci sono carte nel mazzo del senzatesta di un giocatore, quel giocatore mescola la sua pila degli scarti e forma un nuovo mazzo del senzatesta).

Per un esempio di un combattimento completo, vedere a pagina 16.

MORTE

In qualsiasi momento in cui il tracciato Salute di un senzatesta a sinistra dell'indicatore Salute si riempie di segnalini danno, **quel senzatesta muore** e l'incursione termina (vedere "Fine dell'Incursione" a pagina 14).

È importante ricordare, però, che se un senzatesta muore durante un combattimento occorre comunque **finire il combattimento**.

FINE DEL BIOMA

E se i senzatesta sopravvivono a tutti i combattimenti fino a raggiungere una delle due uscite?!

Congratulazioni! Hanno attraversato il bioma!

Ora possono proseguire con l'**Interbioma** e prepararsi per affrontare il prossimo bioma... o un boss!

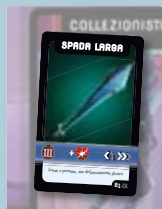
INTERBIOMA

L'**Interbioma** accoglie i senzatesta e concede loro un momento per riprendere fiato!

Svolgere i passi seguenti in ordine:

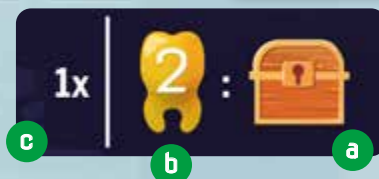
1. PROGETTAZIONE

Se il gruppo ha collocato delle **carte progetto** nello slot Collezionista, deve ora collocarle **in cima al mazzo dell'equipaggiamento**. È bene ricordare che questi progetti diventano **permanentemente** parte del mazzo dell'equipaggiamento, e non andranno rimessi nel mazzo dei progetti alla fine dell'incursione!



2. MERCATO

Ogni personaggio nell'Interbioma offre al gruppo diversi oggetti da acquistare. Come per le tessere mercante, cosa può essere acquistato **a**, a quanto **b** e quante volte **c** è indicato su ogni personaggio (vedere "Azioni di Mercato" a seguire).



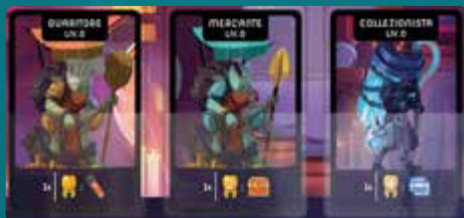
3. RIPRISTINO

Una volta terminati gli acquisti, ogni carta equipaggiamento rimanente viene scartata e ogni carta progetto rimanente viene collocata in fondo al mazzo dei progetti.

AZIONI DI MERCATO

Le azioni di mercato vanno effettuate da sinistra a destra, nell'ordine:

- **GUARITORE:** Il gruppo può pagare il numero indicato di denti d'oro per curare 1 danno, rimuovendone il segnalino da una plancia senzatesta a scelta. Possono effettuare questa azione il numero di volte indicato.
- **MERCANTE:** Pescare dal mazzo dell'equipaggiamento il numero di carte indicato (per esempio, 1 carta per il Mercante di livello 0); il gruppo può acquistarne un qualsiasi numero al costo indicato. Ogni equipaggiamento acquistato deve essere equipaggiato immediatamente da un senzatesta a scelta.



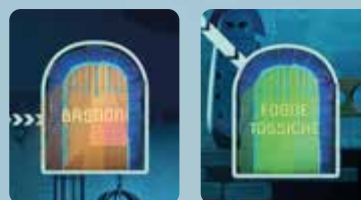
Nota: Le cellule non possono essere spese nell'Interbioma.

- **COLLEZIONISTA:** Pescare dal mazzo dei progetti il numero di carte indicato (per esempio, 1 carta per il Collezionista di livello 0); il gruppo può acquistarne un qualsiasi numero al costo indicato. Ogni progetto acquistato deve essere collocato in cima al mazzo dell'equipaggiamento nell'ordine a scelta.

BIOMA SUCCESSIVO

Ora è il momento di abbandonare il bioma che il gruppo ha appena completato e preparare il bioma (o il boss) indicato nell'uscita attraversata dal gruppo.

1. Rimettere nella scatola tutte le **tessere bioma**, le **carte mostro** (incluse quelle **elite**) e le **carte progetto** del bioma appena completato. Le carte equipaggiamento restano dove si trovano.
2. Seguire la normale preparazione per il bioma successivo, usando i componenti del bioma scelto.



AFFRONTARE UN BOSS

Se il gruppo ha attraversato una porta che conduce a un boss , prendere la scheda riepilogo di quel boss e seguirne le istruzioni di preparazione. Tutte le informazioni necessarie per affrontare il boss sono descritte sulla sua scheda, mentre le regole che seguono valgono per i combattimenti contro qualsiasi boss:

IL BOSS È UN NEMICO

Il boss è un **nemico**, ma non è un mostro. Di conseguenza, tutti gli effetti che si riferiscono ai nemici vengono risolti, mentre tutti quelli che si riferiscono ai mostri (inclusi gli elite) vengono **ignorati**. Questo significa che il boss non si muoverà automaticamente verso il gruppo alla fine di ogni round di combattimento.

RIPRESE

Un combattimento contro un boss si svolge in una serie di riprese. Ogni ripresa include tutti i round di combattimento, dal Round I al Round IV. Il Round 0 viene effettuato solo all'inizio del combattimento **e** all'inizio di ogni nuova istanza del boss (per esempio, Concierge e Concierge Rabbioso).

Una volta raggiunta la fine del Round III o IV, iniziare una nuova ripresa:

1. **Pescare** carte combattimento per riportare la mano a 3 carte.
2. **Cedere** il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in ordine di turno.
3. **Giocare** carte combattimento a faccia in giù come di consueto.

Probabilmente saranno necessarie diverse riprese per sconfiggere un boss.

PASSARE

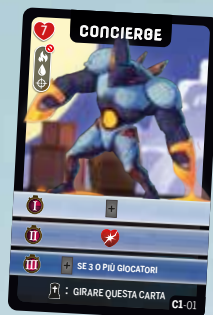
In una partita a 4 giocatori, il giocatore che passa deve essere diverso in ogni ripresa (in qualsiasi ordine). Il giocatore che passa non effettua alcuna prova di mazzo, ma può comunque scartare dalla sua mano un qualsiasi numero di carte e pescarne un pari ammontare dal suo mazzo del senzatesta.

ISTANZE DI UN BOSS

Ogni boss ha almeno due “istanze”, rappresentate dai due lati della carta boss. La scheda riepilogo boss indica con quale lato iniziare il combattimento.

Quando la prima istanza di un boss viene sconfitta:

1. La ripresa attuale termina **immediatamente**.
2. Rimuovere **tutti i segnalini status e scudo** dal boss.
3. Rimuovere **tutti i segnalini status e scudo** dai senzatesta.
4. Girare la carta boss (come indicato nell'effetto di morte).
5. Il combattimento ricomincia dal **Round 0** con la nuova istanza del boss.



Nota: Tutti gli altri elementi rimangono sulla plancia combattimento (Colpo Infuocato, Shuriken, ecc.).

FINE DEL COMBATTIMENTO CONTRO UN BOSS

Un combattimento contro un boss può finire in due modi:

Morte di 1 o Più Senzatesta: In questo caso, **il gruppo ha perso** e il combattimento termina alla fine della ripresa attuale (vedere “Fine dell’Incorsione: Morte” a seguire).

Morte del Boss: Il combattimento termina **immediatamente** con la morte dell’istanza finale del boss. In questo caso, **il gruppo ha vinto** e l’incursione termina (vedere “Fine dell’Incorsione: Vittoria” a seguire).

Nota: Perché possa essere considerata una vittoria, tutti i senzatesta devono essere vivi al momento della morte del boss.

Buona fortuna (anche se probabilmente servirà a poco)!

FINE DELL’INCURSIONE

MORTE

E così, i senzatesta sono morti. Dispiacere a parte, non è poi così grave... È solo l’inizio del viaggio! Ora possono **spendere cellule** per diventare ancora più forti!

Sfortunatamente, però, la morte ha un prezzo. Il gruppo deve:

1. **Scartare** tutti gli oggetti nell’Inventario **tranne le cellule**. Le carte equipaggiamento nell’Inventario vengono mescolate nel mazzo dell’equipaggiamento, mentre le carte progetto nell’inventario vengono collocate in fondo al mazzo dei progetti.
2. Collocare in fondo al mazzo dei progetti ogni progetto nello slot Collezionista della plancia mutazioni.
3. Scartare tutte le carte equipaggiamento equipaggiate e mescolare la pila degli scarti dell’equipaggiamento nel mazzo dell’equipaggiamento. **Ebbene sì: gli equipaggiamenti acquisiti come progetti durante l’incursione entrano permanentemente a far parte del mazzo dell’equipaggiamento!**
4. **Rimuovere** tutti i segnalini status, scudo e danno dalle plance senzatesta, e **ripristinare** tutti gli indicatori pergamena e Salute sulle caselle iniziali.

VITTORIA

Un attimo... Quei senzatesta hanno ucciso un boss?!

Congratulazioni! Leggere la sezione “Vittoria” nella scheda riepilogo boss per scoprire cos’hanno guadagnato i senzatesta! Poi seguire i passi 1-4 della sezione precedente, “Morte”.

PLANCIA MUTAZIONI

La plancia mutazioni è dove andranno collocate le carte acquistate con le cellule alla fine di un’incursione; è inoltre il modo in cui il gruppo può salvare i progressi tra un’incursione e l’altra. Le carte negli slot di questa plancia sono permanenti e non vengono perse quando il gruppo muore alla fine di un’incursione.

- 1 **Rune**
Il gruppo può ottenere delle **rune** nel corso di un’incursione. Quando viene ottenuta una runa, basta girare la carta con l’icona runa corrispondente sulla **plancia mutazioni** per rivelarne il lato colorato. Da quel momento in poi, il gruppo possiede quella runa.
- 2 **Inizio dell’Incorsione**
Le carte in questi slot forniscono vantaggi permanenti per le incursioni future, da applicare **prima che un’incursione abbia inizio**. Quando si comincia una nuova incursione, è bene assicurarsi che il gruppo riceva questi bonus!
- 3 **Durante l’Incorsione**
Le carte in questi slot forniscono vantaggi permanenti **durante un’incursione**. Andrebbero tenuti a mente ogni volta che ci si fa strada tra i biomi o si affronta un boss!
- 4 **Abilità**
Il gruppo può avere 1 sola carta abilità alla volta. Queste carte descrivono cosa occorre fare per sostituire l’abilità attualmente in uso.
- 5 **Cellula Boss**
Per scoprire a cosa serve questo slot bisognerà prima uccidere la Mano del Re...



A CORTO DI SPAZIO

È possibile che, dopo qualche partita, sia necessario collocare una nuova carta in una plancia mutazioni priva di slot liberi. In tal caso, si può semplicemente **rimuovere 1 carta** dalla plancia mutazioni (perdendo così la capacità da essa fornita) oppure scegliere di **non collocare la nuova carta** su alcuno slot.

Se lo desiderano, i giocatori potranno collocare di nuovo la carta rimossa sulla plancia mutazioni prima dell’inizio di una futura incursione.

SALVARE LA PARTITA

Quando i giocatori decidono di terminare la sessione di gioco, lasciare tutte le carte negli slot della **plancia mutazioni** al loro posto e chiudere la plancia. In questo modo, la partita viene salvata e i potenziamenti rimangono al loro posto per le partite future.

SPENDERE CELLULE

Esistono due modi per spendere le cellule alla fine di un'incursione: i **potenziamenti** e il **pozzo abbandonato**. Le cellule non si trasferiscono tra un'incursione e l'altra, e quelle non spese vanno perdute.

MAZZI DEI POTENZIAMENTI

Questi tre mazzi (Sopravvivenza, Tattica e Brutalità) offrono al gruppo diverse opzioni per aumentare le possibilità di vincere un'incursione. Ciascuno di essi corrisponde a una delle tre abilità dei tracciati pergamena sulle plance senzatesta, e ognuno conferisce capacità relative al rispettivo ambito.



Il gruppo può **spendere le cellule dall'Inventario per acquistare un qualsiasi numero di potenziamenti**. Inizialmente ogni potenziamento costa 2 cellule, come indicato sulla carta in cima a ogni mazzo. Ogni volta che vengono spese 2 cellule, il gruppo pesca **1 carta dal fondo del mazzo**.

Esistono 4 tipi principali di carte potenziamento:

- 1 Carta Mutazione Permanente:** Viene collocata in uno slot della plancia mutazioni e fornisce effetti permanenti al gruppo.
- 2 Carta Combattimento Migliorata:** Viene incorporata in un mazzo del senzatesta. A meno che non venga epurata (vedere "Azione di Epurazione" a fianco), dovrà essere **usata in tutte le incursioni future**.
 - Le carte combattimento migliorate possono essere riassegnate a un senzatesta diverso prima dell'inizio di una futura incursione: bisogna sperimentare!
- 3 Carta Istruzione:** Basta seguire le istruzioni scritte su di essa. Più facile di così...
- 4 Carta Missione:** Viene collocata nello slot della plancia mutazioni indicato dal testo sulla carta. Rappresenta un compito **facoltativo** da portare a termine durante le incursioni. Una volta soddisfatti i suoi requisiti, il gruppo può effettuare le azioni indicate nella parte inferiore della carta.



POZZO ABBANDONATO

Ogni volta che desiderano, i giocatori possono decidere di gettare 1 cellula nel misterioso **pozzo abbandonato**. Chissà cosa potrebbe succedere?



MAZZO DEL SENZATESTA

Ogni mazzo del senzatesta inizia con 6 carte contrassegnate dalle lettere "IN", ma crescerà a mano a mano che vi verranno aggiunte carte più potenti. Un mazzo del senzatesta non ha un limite massimo, **ma non può mai contenere meno di 6 carte**.

Non è possibile rimuovere permanentemente una carta da un mazzo del senzatesta (nemmeno una carta "IN") a meno che un elemento di gioco non permetta di effettuare un'azione di **epurazione**.

AZIONE DI EPURAZIONE



Epurare 1 carta significa infilarla nello scompartimento della scatola illustrato a fianco, così da rimuoverla permanentemente dal gioco. Quando non viene indicato un mazzo specifico, i giocatori possono epurare una qualsiasi carta equipaggiamento o combattimento nei rispettivi mazzi, in gioco o nelle rispettive pile degli scarti (incluse le carte "IN").



RESETTARE LA PARTITA

Se i giocatori vogliono resettare la partita al suo stato originale (per prestare il gioco a qualche amico o ricominciare da capo con nuovi giocatori), non devono fare altro che seguire questi passi:

È importante ricordare di riordinare le carte in ordine numerico secondo il codice in basso a destra, e non in base al retro (vedere a pagina 3).

1. Carte Epurate

Rimuovere l'inserto dalla scatola e recuperare le carte epurate: riporre le carte "IN" nello scompartimento della scatola e riordinare le altre carte nei rispettivi mazzi dei potenziamenti.

2. Plancia Mutazioni

Girare ogni carta runa sul lato inattivo (il lato grigio senza testo), poi rimuovere tutte le altre carte dalla plancia mutazioni e riordinarle nei rispettivi mazzi dei potenziamenti.

3. Mazzi del Senzatesta

Riporre le carte "IN" nello scompartimento della scatola e riordinare le altre carte nei rispettivi mazzi dei potenziamenti.

4. Carte Equipaggiamento/Progetto

Riporre le carte "IN" nello scompartimento della scatola e riordinare le altre carte in base al codice del bioma (da B1 a B7) o nel mazzo dei segreti (S).



5. Biomi

Per ogni bioma (da B1 a B7):

- Riporre le carte mostro (incluse quelle elite) B# e le carte progetto B# nello scompartimento della scatola.
- Riordinare le altre carte nei rispettivi mazzi dei potenziamenti.

Ora è tutto pronto per iniziare una nuova avventura!

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

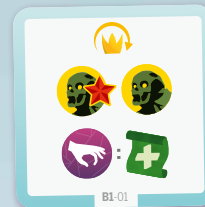
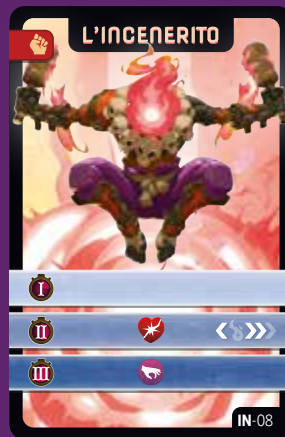
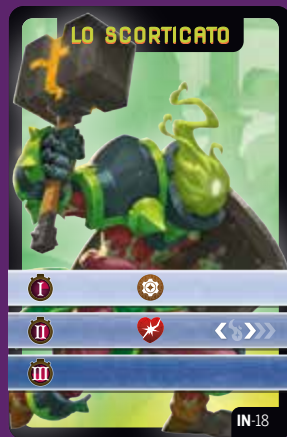
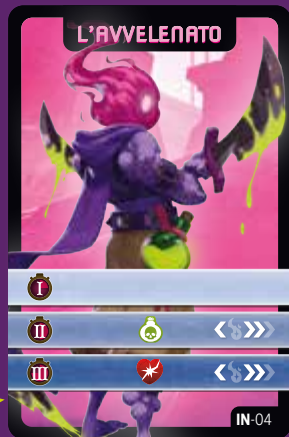
Prosegui l'esempio da pagina 10.

Queste sono le carte che ogni giocatore ha collocato nello slot carta attiva della propria plancia senzatesta.

Lorenza

Silvia

Michele



Questa è la tessera incontro che hanno girato.



ROUND I

1

I giocatori controllano nelle loro plance senzatesta se hanno delle azioni nel Round 0: nessuno ne ha. Non ci sono mostri nello slot più a sinistra, quindi il gruppo inizia il combattimento.

2

Lorenza

Lorenza non ha azioni nel Round I, quindi tocca a Silvia.

3

Silvia

Silvia effettua l'azione di abilità dello Scorticato, che le permette di ottenere 1 segnalino scudo. Prende il segnalino e lo colloca sulla sua plancia senzatesta.

4

Michele

Ora è il turno di Michele, che non ha azioni nel Round I. Questa è la fine delle azioni del gruppo; ora tocca ai mostri.



5

Zombie

Lo Zombie si trova nello slot <>>>, il primo a destra del gruppo, quindi agisce per primo. Non ha azioni nel Round I, quindi tocca all'Arciere Non Morto.

6

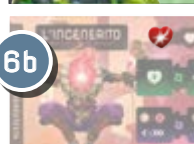
Arciere Non Morto Elite

L'Arciere Non Morto infligge 1 danno a 2 senzatesta diversi. Il gruppo decide che lo Scorticato subirà il primo danno, annullandolo con il suo segnalino scudo (6a), e che l'Incenerito subirà l'altro danno (6b).

6a

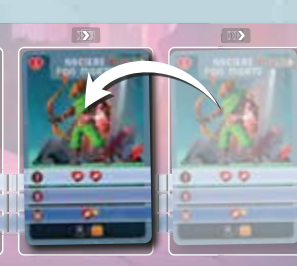


6b



7

Infine, i giocatori verificano gli effetti di fine round: non sono stati assegnati segnalini veleno a nessuno, ma l'Arciere Non Morto si muove di 1 slot verso sinistra per avvicinarsi al gruppo.



ROUND II



Lorenza

1

Lorenza effettua un'azione di status (Veleno) e, dato che l'icona gittata glielo permette, colloca 1 segnalino veleno sull'Arciere Non Mortoe (1a). Il segnalino non ha un effetto immediato, ma causerà 1 danno alla fine del round di combattimento.



Silvia

2

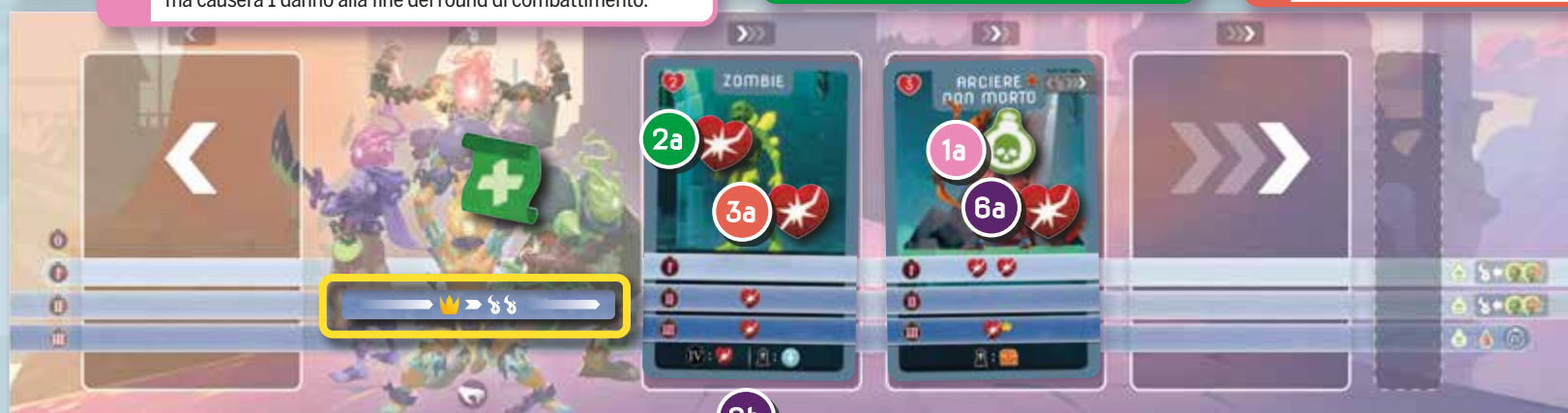
Silvia infligge 1 danno: dato che c'è un unico nemico entro gittata, colloca 1 segnalino danno sullo Zombie (2a).



Michele

3

Anche Michele infligge 1 danno e colloca 1 segnalino danno sullo Zombie (3a), che viene ucciso (ha segnalini danno pari alla sua Salute).



Zombie

4

In base a quanto scritto sul suo effetto di morte, lo Zombie dà una ricompensa di 1 cellula quando muore. Il gruppo colloca 1 cellula nell'Inventario, poi scarta lo Zombie nella pila degli scarti dei mostri.



Arciere Non Mortoe Elite

5

Tocca all'Arciere Non Mortoe, che non ha azioni nel Round II.

6

È il momento di verificare gli effetti di fine round: l'Arciere Non Mortoe è avvelenato, quindi i giocatori collocano 1 segnalino danno sulla sua carta (6a). Infine, l'Arciere Non Mortoe si muove nello slot <>>> appena liberatosi (6b).



ROUND III



Lorenza

1

Lorenza infligge 1 danno: colloca quindi 1 segnalino danno sull'Arciere Non Mortoe (1a).



Silvia

2

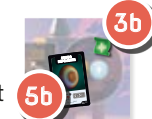
Silvia non ha azioni nel Round III, quindi tocca a Michele.



Michele

3

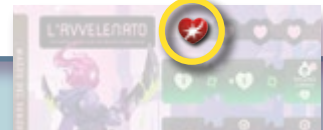
Michele effettua un'azione di saccheggio: prende il segnalino pergamena verde dallo slot gruppo (3a) e lo colloca nell'inventario (3b).



Arciere Non Mortoe Elite

4

È il turno dell'Arciere Non Mortoe, che infligge 1 danno al primo giocatore. Lorenza colloca 1 segnalino danno sulla sua plancia senzatesta, l'Avvelenato.



5

È di nuovo il momento di verificare gli effetti di fine round. L'Arciere Non Mortoe è ancora avvelenato, quindi i giocatori collocano 1 segnalino danno sulla sua carta (5a). Dato che è il terzo danno che subisce, il mostro muore. In base a quanto scritto sul suo effetto di morte, l'Arciere Non Mortoe dà una ricompensa di 1 carta equipaggiamento. Il gruppo pesca 1 carta dalla cima del mazzo dell'equipaggiamento e la colloca a faccia in su nell'Inventario (5b), poi scarta l'Arciere Non Mortoe nella pila degli scarti dei mostri.



6

Il combattimento è finito.

Nota: Se lo Zombie fosse stato ancora vivo a questo punto, avrebbe inflitto 1 danno come ultima azione nel Round IV.

FASE DI FINE COMBATTIMENTO

I giocatori dividono il bottino tra i senzatesta coinvolti nel combattimento. La carta equipaggiamento viene

assegnata all'Incenerito: Michele la colloca nel suo slot equipaggiamento vuoto. Il segnalino pergamena verde viene assegnato all'Avvelenato:

Lorenza lo scarta per far avanzare il suo indicatore pergamena verde di 1 casella verso destra, poi fa avanzare il suo indicatore Salute di 1 casella verso destra. La cellula rimane nell'Inventario.

MODALITÀ SOLITARIO

PREPARAZIONE

Scegliere 1 senzatesta e proseguire come in una partita multigiocatore.



PLANCIA SENZATESTA

PLANCIA SERENATA

PLANCIA SERENATA

- 1 Collocare la plancia Serenata, con il lato "POTERE" a faccia in su, a destra della plancia senzatesta, lasciando spazio sufficiente per la pila degli scarti del senzatesta.
- 2 Collocare l'indicatore pergamena Serenata sulla prima casella pergamena del tracciato.
- 3 Mescolare le 3 carte combattimento di Serenata a formare il mazzo di Serenata e collocarlo a faccia in giù sulla plancia Serenata.
- 4 Dare il segnalino primo giocatore al senzatesta (Serenata potrà assumere il ruolo del primo giocatore nel corso dell'incursione).

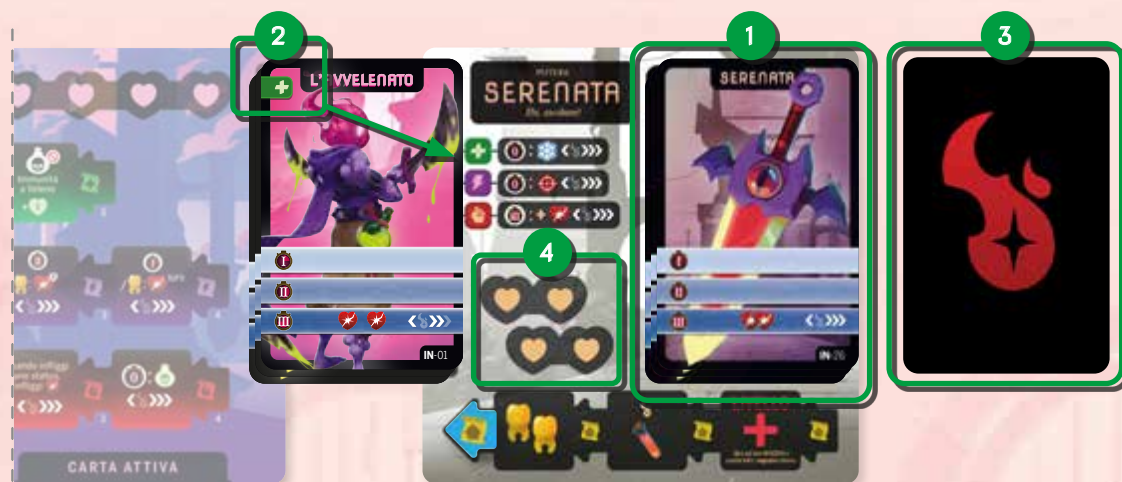
Nota: Serenata non ha slot equipaggiamento, e a essa non possono essere assegnate carte equipaggiamento.

SERENATA IN COMBATTIMENTO

- 1 Il senzatesta inizia il combattimento giocando le sue carte, poi gira 1 carta dalla cima del mazzo di Serenata: effettuerà le sue azioni in combattimento secondo la carta appena rivelata.
- 2 In aggiunta, Serenata effettua delle azioni speciali che dipendono dall'**icona sulla carta in cima alla pila degli scarti del senzatesta** nei round indicati (status Gelo e status Marchio nel Round 0; 1 danno extra nel Round III). Se non ci sono carte nella pila degli scarti del senzatesta, Serenata non può effettuare queste azioni speciali. Se sulla carta ci sono 2 icone, il giocatore può scegliere quale azione speciale effettuare; se non ci sono icone, Serenata non effettua alcuna azione speciale.
- 3 Alla fine del combattimento, scartare a faccia in giù 1 carta combattimento dalla cima del mazzo di Serenata a destra della sua plancia, poi scartare a faccia in su le carte combattimento del senzatesta nell'ordine in cui sono state giocate (la prima carta viene scartata per prima e la seconda sopra di essa).
- 4 A Serenata possono essere assegnati segnalini danno, che vanno collocati sulla sua plancia. La sua Salute è pari a 4, quindi meglio proteggerla a dovere! Inoltre, a Serenata possono anche essere assegnati status e ogni altro effetto che può essere assegnato a un senzatesta.

Se non ci sono più carte nel mazzo di Serenata, il giocatore dovrà usare le azioni della carta combattimento stampata sulla sua plancia in tutti i combattimenti futuri di quel bioma.

La pila degli scarti di Serenata può essere mescolata a formare un nuovo mazzo di Serenata solo nell'Interbioma.



MAZZO DI SERENATA

È possibile aggiungere carte combattimento migliorate al mazzo di Serenata, ed è possibile epurare le carte contenute in esso.

Il mazzo di Serenata non ha un limite massimo, ma non può mai contenere meno di 3 carte.



RICOMPENSE (Pergamene, Ampolle e Potenzianti)

A discrezione del giocatore:

- 1 A meno che non siano destinate specificamente al senzatesta, Serenata può ottenere pergamene durante le partite. Quando accade, a prescindere dal colore della pergamena, far avanzare l'indicatore pergamena Serenata di 1 casella verso destra.
- 2 Se un effetto lo permette, Serenata può essere curata con una .
- 3 Alla fine di un'incursione, è possibile assegnare carte potenziamento a Serenata (proprio come a un senzatesta) per migliorare il mazzo di Serenata.



PROVE

Prima di effettuare una prova (di qualsiasi tipo), **il senzatesta recupera il segnalino primo giocatore** (se non lo aveva già).



SENZATESTA IN COMBATTIMENTO

Il senzatesta gioca sempre 2 carte (come se fosse il primo giocatore in una partita a 2 giocatori).

MORTE DI SERENATA

Serenata è considerata un senzatesta: se muore, **l'incursione termina**.



TRASFORMAZIONE DI SERENATA

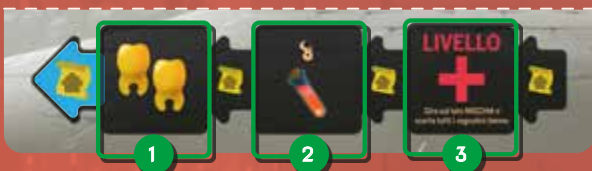
Non appena la pergamena di Serenata supera la casella "Livello +", Serenata si trasforma. Girare sul lato "MISCHIA" la plancia Serenata, scartare ogni segnalino danno, collocare l'indicatore pergamena Serenata sulla prima casella pergamena del nuovo tracciato e rimettere le carte del mazzo di Serenata nello stesso ordine (gli scarti rimangono dove si trovano).



LEGENDA PLANCIA SERENATA

TRACCIATO PERGAMENA "POTERE"

- 1 Ottieni immediatamente 2 denti d'oro.
- 2 Il senzatesta può curarsi 1 .
- 3 Avanzamento di livello!



TRACCIATO PERGAMENA "MISCHIA"

- 1 Azione di Round 0: Il senzatesta ottiene 1 scudo.
- 2 Azione di Round 0: Il senzatesta può effettuare un'azione di abilità.
- 3 Azione di Round 0: Il senzatesta può curarsi 1 .



RESETTARE LA PARTITA IN SOLITARIO

Se il giocatore vuole resettare la partita al suo stato originale, non deve fare altro che seguire le istruzioni della modalità standard (vedere "Resetare la Partita" a pagina 15): per quanto riguarda il mazzo di Serenata, basta riporre le carte "IN" nello scompartimento della scatola e riordinare le altre carte nei rispettivi mazzi dei potenziamenti.



CAMPANE

A seguire sono riportati gli effetti delle icone sui segnalini campana:

TORRE DELL'OROLOGIO (B5)



Il primo giocatore subisce 2 ✨.



Il primo giocatore fa arretrare di 1 casella un qualsiasi indicatore pergamena sulla sua plancia senzatesta.



Il primo giocatore scarta 1 carta equipaggiamento equipaggiata.



COSTRIZIONI

A seguire sono riportati gli effetti delle icone numerate sulle tessere costrizione:

CASTELLO ALTO PICCO (B7)



Durante il Round I, il primo giocatore non può effettuare azioni.



Il gruppo deve scartare 1 scudo extra per parare ogni singolo ✨.



Il gruppo non può usare pozioni.



Il gruppo non può usare azioni di abilità.

FORZIERI MALEDETTI

A seguire sono riportati gli effetti delle icone numerate sui segnalini forziere maledetto:

VILLAGGIO DELLE PALAFITTE (B4)



Scartare tutte le pozioni.



Ogni senzatesta subisce ✨ finché non ha 1 Salute rimasta.

TORRE DELL'OROLOGIO (B5)



Scartare tutte le pozioni.



Ogni senzatesta scarta 1 carta equipaggiamento equipaggiata.

SEPOLCRO DIMENTICATO (B6)



Durante la Fase di Organizzazione del combattimento, i giocatori non possono comunicare.



Girare tutte le lanterne sul lato spento.

CASTELLO ALTO PICCO (B7)



Scartare tutti i denti d'oro.



Fino alla fine del bioma, il gruppo non è considerato in possesso di alcuna runa.

RICONOSCIMENTI

Direzione Studio: Manuel Sanchez

Sviluppo: Olivier Lamontagne, Christian Lemay e Manuel Sanchez

Responsabile Progetto: Olivier Lamontagne

Illustrazioni: Laure de Chateaubourg, Naïade, Robin Lagofun e Paul Vérité

Modelli 3D: Thomas Choux

Direzione Artistica: Sébastien Bizo

Progetto Grafico: Sébastien Bizo, Simon G Lalonde-Boisvert e Karine Tremblay

Direzione Brand: Joëlle Bouhnik

Direzione Testi e Revisione: Matthew Legault

Correzione Bozze: Tina Wayland

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI ASMODEE ITALIA

Traduzione: Bertrand Fucas

Revisione: Lorenzo Fanelli e Silvia Paganelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Noi di Scorpion Masqué vorremmo ringraziare dal profondo dei nostri cuori tutti coloro che hanno creduto in questo progetto, che hanno seguito la campagna e che ci hanno supportato tanto generosamente su Kickstarter. Vorremmo inoltre ringraziare la nostra incredibile squadra di playtester per le innumerevoli ore trascorse con le varie versioni del nostro gioco e per i consigli inestimabili che ci hanno dato. *Dead Cells: Il Rogue-Lite da Tavolo* non avrebbe mai potuto vedere la luce senza queste persone fantastiche!

INDICE ANALITICO

Abilità: 11

• Equipaggiamento di Abilità: 12

Ampolla: 7

Attacco/Danno: 11

Boss:

• Fine Combattimento: 14
• Istanza: 14
• Ripresa: 13

Cellula:

• Cellula Boss: 14
• Icona sulle Tessere: 7
• Inventario: 6
• Spendere: 15

Combattimento:

• Carta Combattimento: 9
• Esempio Completo: 16-17
• Fase di Fine Combattimento: 12
• Fase di Organizzazione: 10
• Giocare le Carte Combattimento: 10
• Modalità Solitario: 18
• Plancia Combattimento: 9
• Preparazione: 8
• Regola d'Oro: 11
• Round 0: 11
• Segnalino Muro/Buco: 9
• Tessera Incontro: 7

Compagno: 12

Dente d'Oro:

• Icona sulle Tessere: 7
• Inventario: 6
• Mercato: 13
• Tessera Mercante: 7

Difesa/Scudo: 11

Equipaggiamento: 12

• Compagno: 12
• Equipaggiarsi: 12
• Fase di Fine Combattimento: 13
• Fine dell'Incursione: 14
• Icona sulle Tessere: 7
• Interbioma: 13
• Slot Equipaggiamento: 5

Gittata: 11

• Carta Combattimento: 9

Incursione: 6

• Fine dell'Incursione: 14

Inventario: 6

• Saccheggio: 11

Mercato: 13

• Tessera Mercante: 7

Movimento: 6

Nemico: 7

• Carta Mostro: 9
• Preparazione del Combattimento: 8
• Round IV: 12
• Uccisione: 12

Pergamena:

• Icona sulle Tessere: 7
• Tracciato Pergamena: 5

Plancia Mutazioni: 14

Potenziamento: 15

• A Corto di Spazio: 14

Pozione:

• Icona sulla Tessera: 7
• Round 0: 11
• Saccheggio: 11

Pozzo Abbandonato: 15

Primo Giocatore:

• Cambio del Primo Giocatore: 7
• Giocare le Carte Combattimento: 10
• Icona sulle Tessere: 7
• Modalità Solitario: 18
• Preparazione dei Giocatori: 5
• Prova: 8

Progetto:

• Bioma Successivo: 13
• Fine Combattimento: 12
• Fine dell'Incursione: 14
• Icona sulle Tessere: 7
• Interbioma: 13
• Preparazione del Combattimento: 8

Prova: 8

• Durante il Movimento: 6
• Icona sulle Carte: 9
• Icona sulle Tessere: 7

Resettare la partita: 15

Runa:

• Icona sulle Tessere: 7
• Movimento: 6
• Plancia Mutazioni: 14

Saccheggio: 11

• Bottino: 8
• Inventario: 6

Senzatesta

• Mazza del Senzatesta: 5
• Morte: 13, 14
• Plancia Senzatesta: 5

Status: 11

• Fase di Fine Round: 12
• Immunità: 11

