

GLOOMHAVEN ROUND

- **Scelta Carte** - Selezionare 2 Carte o dichiarare Riposo Lungo
 - **Selezionare 2 Carte** – Scegliete 2 carte, pescate 1 carta Capacità Mostri per tipo Mostro sulla mappa. Poi i giocatori rivelano le proprie carte, in cima la primaria.
 - **Riposo Lungo** – Effettuabile solo se ci sono almeno 2 carte negli scarti: il personaggio ha iniziativa 99, non effettua azioni nel suo turno, deve scegliere una carta dagli scarti e metterla nella pila delle Carte Perse e prendere il resto in mano, può curare 2 Danni a se stesso, e può ripristinare Carte Oggetto tappate.
- **Determinare iniziativa** – Si agisce in ordine di Iniziativa mostrato sulle carte, dal valore più basso.
- **Turno Personaggi**

Si effettuano le azioni indicate sulla parte superiore di una carta e sulla parte inferiore dell'altra, in qualsiasi ordine. In alternativa è possibile eseguire le azioni base **Attacco 2** (parte superiore) e **Movimento 2** (parte inferiore). L'elenco delle azioni possibili (non obbligatorie tranne le negative che lo sono) nell'area scelta vanno eseguite in ordine di scrittura. Eseguite le azioni possibili collocate la carta nella pila appropriata (Scarti, Perse, Attive).

 - **Movimento X** – Muoversi fino ad un massimo di X esagoni. Si possono attraversare esagoni con Alleati, ma non con Nemici o Ostacoli. Non è possibile terminare il movimento in un esagono con un'altra miniatura. Se Salto, ignora tutti gli esagoni che attraversa tranne quello di arrivo, che sottostà alle normali regole. Se Volante, ignora qualsiasi esagono durante tutto il movimento, anche l'ultimo esagono, che cmq non deve essere occupato da altra miniatura. Se si perde il tratto Volante mentre si occupa un esagono Ostacolo, si subiscono danni da Trappola e ci si sposta nel primo esagono vuoto più vicino. Se durante una qualsiasi parte del movimento si entra in una tessera Porta, rivelate la stanza sull'altro lato della porta. Se appaiono altri tipi Mostro pescate anche una nuova Carta Capacità, e al termine del turno del giocatore eseguite un turno per tutti i Mostri nella nuova stanza se la loro iniziativa è inferiore a chi ha aperto la stanza, seguendo le normali regole per l'Iniziativa.
 - **Attacco X** – Infligge X danni base ai Nemici a gittata e in Linea di Vista per Attacco. Se un Mostro non generato o evocato muore, mettete 1 Denaro nell'esagono.
 - **Attacco a Distanza** – Se è specificato un valore di Gittata Y, si esegue un Attacco a Distanza a un bersaglio Nemico entro Y esagoni. Se il Nemico è adiacente si ottiene Svantaggio contro quel Bersaglio.
 - **Attacco in Mischia** – Se non è specificata una Gittata, allora si tratta di Attacco in Mischia che bersaglia solo Nemici adiacenti.
 - **Attacco ad Area** – Alcuni attacchi consentono di bersagliare più esagoni. L'area di attacco è mostrata sulla Carta Capacità. Esagono grigio: Attaccante; esagoni rossi: bersagli possibili. Se indicata anche una Gittata, soltanto un esagono deve trovarsi entro il valore di Gittata e non deve per forza essere un esagono con un Nemico.
 - **Bersaglio X** – E' possibile bersagliare X Nemici entro la Gittata indicata
 - **Linea di Vista (LdV)** – Ogni tipo di Attacco può essere fatto solo contro bersagli in Linea di Vista. La LdV è rispettata se potete tracciare una linea da un qualsiasi angolo dell'esagono dell'attaccante fino ad un qualsiasi angolo dell'esagono del bersaglio senza che questa linea attraversi una parete. A questo valore di X danni base si aggiungono i seguenti modificatori in quest'ordine, da ripetere per ogni bersaglio che si sta attaccando:
 - **Modificatori di Attacco dell'Attaccante** – Bonus o Malus da Carte Capacità Attive, da Oggetti, o da altre fonti (es. Veleno)
 - **Carta Modificatore di Attacco** – Da pescare dal relativo mazzo, per ogni bersaglio dell'Attacco.
 - **Vantaggio** – Si pescano 2 carte e si usa la migliore. Se pesca un modificatore a catena lo applica all'altra carta. Se pesca due modificatori a catena, pesca carta fino ad una carta NON modificatore a catena e applica tutto.
 - **Svantaggio** – Si pescano 2 carte e si usa la peggiore. I modificatori a catena vanno ignorati. Se si pescano due modificatori a catena pescate ed applicate la prima carta NON modificatore a catena.
 - **Bonus Difensivi del Difensore** – Dato da Scudi o altro.
 - **Effetti degli Attacchi**
 - **Spingere X** – Il Bersaglio è obbligato ad allontanarsi di X esagoni nella direzione decisa dall'attaccante, applicando le normali regole del movimento non influenzate da Terreno difficile. Se non può allontanarsi di più, Spingere cessa.
 - **Tirare X** – Il Bersaglio è obbligato ad avvicinarsi di X esagoni nella direzione decisa dall'attaccante, applicando le normali regole del movimento non influenzate da Terreno difficile. Se non può avvicinarsi di più, Tirare cessa.
 - **Perforare X** – L'Attacco ignora X punti Scudo del bersaglio.
 - **Aggiungere Bersaglio** – Permette di aggiungere un Bersaglio all'Attacco
 - **Condizioni** – Alcune capacità possono applicare Condizioni ai bersagli. Quando ciò accade, collocate il relativo segnalino sul mostro (solo 1 per tipo). La condizione rimane fino a quando non vengono soddisfatti i requisiti di rimozione.
 - **Veleno** – Quando una miniatura è avvelenata, i suoi Nemici che la bersagliano ricevono +1 al loro Attacco. Se la miniatura viene curata, si toglie il segnalino Veleno e la Cura non ha altri effetti.
 - **Ferita** – Una miniatura Ferita subisce 1 Danno all'inizio di ogni suo turno. Se la miniatura viene curata, si toglie il segnalino Ferita e la Cura continua normalmente. Se miniatura è sia avvelenata che ferita, la Cura toglierà entrambe le condizioni ma non avrà altri effetti.
 - **Immobilizzare** – Se immobilizzata la miniatura nel suo turno non può Muoversi. Alla fine del suo turno successivo rimuovete il segnalino.
 - **Disarmare** – Se disarmata la miniatura nel suo turno non può effettuare Attacco. Alla fine del suo turno successivo rimuovete il segnalino.
 - **Stordire** – Una miniatura Stordita nel suo turno non effettua alcuna capacità né usa oggetti, può solo fare un Riposo Lungo. Alla fine del suo turno successivo rimuovete il segnalino. In alternativa al Riposo Lungo, può giocare 2 carte come di consueto, senza fare nessuna azione, le carte vengono semplicemente scartate.
 - **Confondere** – Se confusa la miniatura ottiene Svantaggio in ogni suo Attacco. Alla fine del suo turno successivo rimuovete il segnalino.
 - **Maledizione** – Se una miniatura è maledetta deve mischiare una carta Maledizione nel suo attuale mazzo dei Modificatori di Attacco. Se pescata durante un suo Attacco la carta Maledizione non va negli scarti ma viene rimossa.
 - **Invisibile** – Se una miniatura è invisibile, non può essere né bersagliata da un Attacco né essere focalizzata da un Nemico, i Mostri vi considerano un ostacolo. Alla fine del suo turno successivo rimuovete il segnalino.
 - **Rinforzo** – Se una miniatura è rinforzata, ottiene Vantaggio in tutti i suoi Attacchi. Alla fine del suo turno successivo rimuovete il segnalino.
 - **Benedizione** – Se una miniatura è benedetta deve mischiare una carta Benedizione nel suo attuale mazzo dei Modificatori di Attacco. Se pescata durante un suo Attacco la carta Benedizione non va negli scarti ma viene rimossa.
 - **Infusioni Elementali** – Alcune capacità hanno affinità con gli elementi (Fuoco, Ghiaccio, Aria, Terra, Luce, Oscurità). Usando una qualsiasi parte dell'azione scelta dove è presente un simbolo Elementale, fa sì che alla fine del turno, nel quale è stata usata la capacità, il relativo segnalino si sposti sulla colonna "Forte" della plancia delle Infusioni Elementali. Non è possibile creare un Elemento e consumarlo nello stesso turno. Alla fine di ogni round tutti gli elementi sulla plancia delle Infusioni Elementali si spostano da Forte a Debole oppure da Debole a Inerte. Le Infusioni Elementali possono essere usate per potenziare una capacità se è presente l'apposito simbolo e se il relativo segnalino si trova nella colonna Debole o Forte. Quando usato il segnalino elemento viene posto su Inerte. I Mostri consumano Elementi se possono farlo, e ogni mostro attivato di quel tipo otterrà il beneficio.
- **Bonus Attivi** – Alcune capacità attivano bonus persistenti fino a certe condizioni o fino alla fine del turno. Le carte con questi effetti vanno messe sulla parte Attiva della plancia giocatore, ma sono comunque considerate carte Scartate o Perse (in base al simbolo presente).
 - **Bonus Persistenti** – Questi bonus sono attivi dal momento in cui la carta viene giocata fino alle condizioni specificate sulla carta stessa. Se non ci sono condizioni specificate, rimane attiva fino alla fine dello scenario o fino a quando il giocatore non decide di scartarla (in qualsiasi momento) nella pila delle carte Perse.
 - **Bonus di Round** – Questi bonus sono attivi dal momento in cui la carta viene giocata fino alla fine del Round, quando la carta sarà messa negli Scarti o nelle carte Perse (dipende dal simbolo presente).
 - **Bonus**
 - **Scudo X** – E' un bonus di difesa che riduce di X il valore dei Danni di qualsiasi Attacco in arrivo.
 - **Ritorsione X** – Una miniatura con questo Bonus, infligge X danni a chi lo Attacca da esagoni adiacenti per ogni Attacco, e se sopravvive o non diventa finito dall'Attacco. Se presente Gittata Y, allora infligge X danni a chi lo attacco entro Y esagoni. La ritorsione non è considerata Attacco e non bersaglia.

- **Cura X** – Questa capacità consente di curarsi di X Ferite subite a se stesso o ad Alleati entro Gittata e LdV. Non è possibile superare i Punti Ferita massimi dati dal proprio livello.
- **Evocazione** – Alcune capacità consentono di Evocare altri Alleati negli esagoni adiacenti all'Evocatore, se non ci sono esagoni liberi non si può Evocare. Piazzare i segnalini Evocazione colorati per indicare le Evocazioni sul tabellone. La carta che ha Evocato va piazzata sulla parte Attiva della plancia del giocatore. L'Evocazione rimane sulla plancia fino a quando non subisce tutti i punti Ferita indicati, oppure la carta che l'ha Evocata non viene rimossa dalla parte Attiva, o l'Evocatore non diventa Sfinito. Le Evocazioni agiscono immediatamente prima del turno dell'Evocatore, e non sono controllate dall'Evocatore, agiscono in automatico con capacità "**Movimento +0, Attacco +0**" pescando il Modificatore di Attacco del giocatore che l'ha evocata per i suoi attacchi. Le uccisioni fatte dalle Evocazioni si attribuiscono all'Evocatore.
- **Recuperare e Ripristinare** – Recuperare consente di riprendere in mano una carta capacità Scartata o Persa (a meno che sia presente il simbolo che lo vieta). Ripristinare consente di utilizzare nuovamente un Oggetto speso o consumato.
- **Saccheggio X** – La capacità Saccheggio X consente al personaggio di raccogliere ogni segnalino Denaro o Tesoro entro gittata X e in LdV. Ogni personaggio alla fine del proprio turno, DEVE saccheggiare Denaro o Tesori presenti nel suo stesso esagono.
- **Ottenere Punti Esperienza** – Utilizzando almeno una capacità sulla carta giocata, si guadagnano Punti Esperienza se è presente il simbolo e il numero dei punti che lo indica. Utilizzare capacità è l'unico modo per guadagnare Punti Esperienza.
- **Danni al Personaggio** – Quando un personaggio subisce Danni può scegliere tra:
 - *Subire i Danni* – Diminuisce i suoi Punti Ferita del numero di danni subito.
 - *Perdere Carte* – Scegliere di perdere 1 carta dalla sua mano, o 2 carte dagli Scarti, negando così tutti i danni ricevuti ma applicando comunque gli eventuali effetti dell'Attacco. Le carte giocate all'inizio del round non possono essere scelte.
- **Sfinito** – Un personaggio può diventare Sfinito se: Scende a meno di 1 Punto Ferita, oppure se all'inizio del suo round non può giocare 2 carte dalla mano, e non può nemmeno riposare perché negli scarti ha 1 o nessuna carta. Tutte le capacità vanno messe nella pila delle carte Perse, e la miniatura rimossa dallo scenario per tutta la sua durata. Durante lo scenario se sfiniti non si torna più.
- **Turno Mostri**

Tutti i Mostri dello stesso tipo agiscono secondo la loro iniziativa ed effettuano tutte le capacità indicate sulla loro carta capacità, in ordine di scrittura effettuando SOLO ciò che è scritto.

 - **Ordine di Azione** – Prima i mostri Élite di un tipo poi i Normali dello stesso tipo. Se per un dato tipo ci sono più Élite o più Normali, si agisce in ordine crescente di numero riportato sulla pedina.
 - **Focus Mostri** – Prima di ogni azione, un Mostro si Focalizza su un Nemico (Personaggio o Evocazione). Per determinare su chi avrà il Focus, sceglie chi raggiunge con il minimo movimento sul percorso più breve per effettuare il suo attuale attacco a Gittata e in LdV. Se non presente alcun Attacco, si simula un attacco in mischia. Se non raggiunge la Gittata minima non importa, si muove fino al punto più vicino. Se parità di Focus conta la vicinanza attuale. Se ancora parità allora conta l'Iniziativa più piccola (le Evocazioni hanno Iniziativa minore dei loro Evocatori). In assenza di bersagli validi, il Mostro non si muove né attacca.
 - **Movimento Mostri** – Se sulle capacità è presente "**Movimento +X**" il Mostro si muove. Il movimento deve avvenire seguendo il percorso più breve possibile verso il Nemico su cui ha il Focus. Il movimento è anche subordinato al maggior danno possibile che può essere fatto. Se ha un Attacco a distanza e non si trova entro la Gittata, si muoverà fino al punto in cui entrerà a Gittata del bersaglio. Se è adiacente al suo bersaglio e ha Attacco a distanza, si allontanerà fino a perdere lo Svantaggio. I Mostri senza il tratto "Volante", al momento del Focus o del Movimento trattano gli esagoni negativi (Trappole o Terreno pericoloso) come ostacoli, a meno che sia l'unica strada possibile. Nel qual caso attraverseranno il minor numero di esagoni.
 - **Attacco Mostri** – Se sulle capacità è presente "**Attacco +X**" il Mostro attacca sempre il Nemico su cui è focalizzato e gli eventuali altri bersagli per ottenere il massimo effetto. Gli attacchi dei Mostri seguono le stesse regole dei personaggi.
 - **Altre Capacità dei Mostri**
 - *Cura X* – Cura X punti ferita se stesso o altri Alleati entro la Gittata (precedenza a chi ha subito più danni).
 - *Evocazione* – Questa capacità permette ai Mostri di evocare altri Mostri, che saranno piazzati in esagoni adiacenti all'Evocatore e il più vicino possibile ad un Nemico. Se non ci sono esagoni liberi o mancanza di pedine, l'Evocazione fallisce. I Mostri evocati non agiscono nello stesso turno dell'evocazione e non lasciano cadere segnalini Denaro quando muoiono.
 - *Bonus* – I bonus delle carte capacità si attivano quando il Mostro si attiva e sono attivi fino alla fine del round.
 - *Saccheggio* – I Mostri non effettuano Saccheggio di fine turno, ma alcuni Mostri hanno questa capacità e solo per i segnalini Denaro che se saccheggianti andranno persi.
- **Fine Round - Riordino**
 - **Rimescolare Mazzi** – Se in qualsiasi mazzo, l'ultima carta utilizzata riporta il simbolo , dovete rimescolate gli scarti con il mazzo.
 - **Spostare Elementi** – I segnalini Infusione Elementale presenti sulla colonna "Debole" vanno spostati sulla colonna "Inerte", e quelli sulla colonna "Forte" vanno spostati sulla colonna "Debole".
 - **Scartare Carte Attive** – Tutte le capacità piazzate sul lato Attivo della plancia che non sono permanenti, vanno negli Scarti o nelle Perse.
 - **Riposo Breve** – Se in grado di farlo, prendete gli scarti, mescolate e pescate una carta casuale, e mettetela nella pila delle Carte Perse, il resto torna in mano. Se volete tenere la carta pescata, potete prendere 1 Danno e scartarne un'altra casualmente (solo una volta per turno).

COMPLETARE UNO SCENARIO

Una volta innescate le condizioni di successo o di fallimento, si termina il round in corso e lo scenario termina.

- Se Successo o Fallimento
 - Calcolare i Punti Esperienza ricevuti durante lo scenario.
 - Convertire in oro tutti i segnalini Denaro accumulati.
 - Recuperate tutte le carte Perse o Scartate
 - Ripristinate tutte le carte Oggetto spese o consumate.
 - Ripristinate il massimo dei Punti Ferita.
 - Rimuovere da tutti i Mazzi Modificatore di Attacco tutte le Benedizioni, Maledizioni, o carte aggiunte dallo Scenario o da Oggetti.
 - Rimescolate tutti gli obiettivi della Battaglia dei giocatori completati o no.
- Se Successo (anche se Sfniti)
 - Ricevete le spunte dalle Carte Obiettivo completate nello scenario. Se completata una serie di 3, guadagnate un Talento aggiuntivo.
 - Tutti i giocatori ricevono Punti Esperienza Bonus pari a: $4 + \text{LivelloScenario} * 2$
 - Se Campagna: Leggete il testo conclusivo, guadagnate le ricompense indicate, segnate sulla scheda personaggio i Punti Esperienza accumulati e l'Oro ricevuto.
 - Sblocco nuovi scenari con conseguente piazzamento degli adesivi sulla mappa.
- Decidere se proseguire con altro Scenario o visitare Gloomhaven.

VISITARE GLOOMHAVEN

Al termine di ogni Scenario (Campagna), è possibile visitare la Città di Gloomhaven ed effettuare le seguenti Attività.

- **Creare Nuovi Personaggi** – Create nuovi personaggi quando giocate per la prima volta, un personaggio si ritira, o se volete fare qualcosa di nuovo. Scegliete tra le Classi disponibili, prendete la relativa plancia e carte Capacità di livello "1" e "X", una scheda personaggio, pescate 2 carte Missione Personale e scegliete una rimescolando l'altra nel mazzo. Il Livello del personaggio scelto può essere pari o inferiore al livello di prosperità della Città. Ricevete Monete pari a: $15 * (\text{Livello} + 1)$. I Punti Esperienza iniziali saranno pari al minimo richiesto per il suo Livello. Se parte da un Livello maggiore al 1, deve eseguire "Avanzare di Livello" per ogni livello, compreso quello di partenza.
- **Completare Evento di Città** – Una volta per visita alla città potete completare un Evento di Città, pescando e risolvendo una carta dal relativo mazzo.
- **Comprare Vendere Oggetti** – Potete comprare/vendere Oggetti dalla/alla riserva della città. Se vendete riceverete la metà (arrotondata per difetto) del costo dell'Oggetto. Non c'è limite al numero di Oggetti posseduti, ma solo a quelli equipaggiati.
- **Avanzare di Livello** – Si può avanzare di Livello solo in Città e una volta raggiunto un certo numero di Punti Esperienza. Raggiunto un nuovo Livello, il giocatore:
 - Aggiunge una nuova carta alla sua riserva di livello pari o inferiore al livello appena raggiunto.
 - Spuntare un nuovo Talento sulla sua scheda personaggio, e applicare il bonus al suo mazzo Modificatore di Attacco.
 - Aumentare il numero massimo di Punti Ferita in base al Livello raggiunto.
- **Donazioni al Santuario** – Una volta per visita, un giocatore può donare 10 monete al Santuario per aggiungere 2 carte Benedizione al suo mazzo Modificatori di Attacco.
- **Potenziare Carte Capacità** – Se è stato raggiunto il Traguardo Globale "La Forza del Potenziamento" è possibile, spendendo monete, potenziare le proprie carte Capacità per sempre. Il numero totale di carte potenziate in un mazzo di Capacità di una classe deve essere minore uguale al livello di Prosperità della città. Vedi figura per i costi.
- **Annunciare il Ritiro** – Se un personaggio ha completato la sua missione personale e si trova a Gloomhaven DEVE ritirarsi, effettuando comunque qualsiasi altra attività se lo desidera. Rimuovete dal gioco la carta missione personale. Se la missione personale sblocca qualche busta o custodia già aperta, sbloccherete in alternativa un nuovo Modello di Oggetto casuale e un nuovo scenario secondario casuale. Effettuate quanto segue:
 - Riponete ogni materiale del personaggio nella scatola.
 - Gli Oggetti del personaggio vanno tutti nella riserva della città.
 - Scartate tutte le monete d'oro che possedeva.
 - Aumentate la prosperità della città di 1.
 - Ottenete un Talento extra da applicare a tutti i prossimi personaggi del giocatore. I Talenti così ottenuti sono cumulativi.
 - Aggiunta nuovi Eventi di Strada o di Città.
 - **Ritiro della Classe per la prima volta** – Sul retro della plancia del personaggio in basso a DX, c'è riportato il numero di riferimento (quello di DX) delle carte Evento di Strada e Città da aggiungere nei rispettivi mazzi.
 - **Sblocco di una Classe per la prima volta** – Sul retro della plancia del personaggio in basso a DX, c'è riportato il numero di riferimento (quello di SX) delle carte Evento di Strada e Città da aggiungere nei rispettivi mazzi.
 - Scelta nuovo personaggio di qualsiasi classe tra quelle sbloccate e delle relative 2 nuove carte missione personale (di cui ne va scelta 1). Il livello di questo nuovo personaggio sarà pari o minore dell'attuale livello di Prosperità della Città.
- **Prosperità di Gloomhaven** – Man mano che i personaggi crescono, cresce anche la prosperità della città aumentando dopo un certo punteggio anche il suo Livello. Quando ciò accade verranno resi disponibili nuovi oggetti (vedi figura sotto), e i personaggi nuovi o vecchi, possono avanzare immediatamente di Livello di conseguenza (minore o uguale al Livello della città).

GLOOMHAVEN - PRIMO SETUP DI GIOCO

Prendete una **Scheda di Gruppo** e scrivete il nome del vostro gruppo. Poi ogni giocatore esegue i seguenti passi:

1. Scegliete una delle 6 classi personaggio disponibili. (Bruto, Inventore, Tessimagic, Canaglia, Cuore di Roccia, Ladro Mentale)
2. Aprite la scatola della classe scelta, prendete miniatura plancia e carte Abilità di livello 1 e X e 5 segnalini personaggio. Lasciate il mazzo modificatori di attacco nella scatola.
3. Prendete una **Scheda Personaggio**, scrivete il Nome, e 30 Denaro sulle note.
4. Mischiate il mazzo **Missione Personale**, pescate 2 carte, e sceglietene una.
5. Prendete le 20 carte standard **Modificatore di Attacco**, queste sono numerate per i giocatori da 1 a 4 nell'angolo in basso a SX.
6. Prendete il contatore PF/PE ed impostate a 0 i PE (blu), e i PF in base a quanto scritto sotto il livello 1 della plancia del personaggio.
7. Prendete le carte **Eventi di Strada** 1-30 e mischiate. Lo stesso per **Eventi di Città**.
8. Create il mazzo di Carte Oggetto in Città con tutte le copie delle Carte Oggetto Standard 1-14.
9. Piazzate la Mappa sul tavolo, e leggete la 1 pagina del **Libro degli Scenari**.
10. Piazzate gli adesivi sulla mappa come indicato dallo scenario.
11. E' possibile comprare Oggetti in Città prima di cominciare, spendendo i soldi dai 30 che avete, aggiornando poi il rimanente denaro.
12. Pescate una carta Evento di Strada e risolvete, senza applicare alcun effetto, spostate la Mappa di lato per lasciare spazio allo scenario.
13. Effettuate il setup dello scenario seguendo le istruzioni e prendendo le Tessere Mappa indicate.
14. Piazzate i segnalini Denaro e le Tessere Sovrapponibili di lato, queste saranno piazzate nella stanza sarà rivelata.
15. Piazzate la **Plancia delle Infusioni Elementali** accanto alle Tessere dello scenario, piazzando i sei segnalini Elementi sulla colonna Inerte.
16. Prendete le 20 carte standard **Modificatore di Attacco dei Mostri** ("M"), mischiatele e piazzatele di lato. Tutti i Mostri pescheranno carte da questo mazzo.
17. Trovate le carte **Statistiche Mostro** per ogni Mostro elencato nella parte bassa dello Scenario. Ruotate o girate la carta finché non appare nell'angolo in alto a sinistra il livello 1, ed infilate la carta nell'apposita tasca.

GLOOMHAVEN - SETUP SCENARIO

- Scegliete la modalità di gioco dello Scenario (Campagna o Auto-conclusivo).
 - Lo Scenario deve essere sbloccato per essere giocato da un Gruppo.
 - Giocare in modalità Auto-conclusiva non ha effetti sull'attuale luogo del Gruppo.
 - Un Gruppo può giocare ad uno Scenario di Campagna se:
 - Lo Scenario non è stato completato nella modalità Campagna.
 - Tutti i **Traguardi Globali** richiesti dallo Scenario sono sbloccati.
 - Il Gruppo ha guadagnato tutti i **Traguardi di Gruppo** richiesti.
- Se Campagna, leggete una carta **Evento di Strada** se il Gruppo si trova in un luogo non collegato allo scenario che state per giocare, ma senza applicare ancora gli effetti.
- Leggete l'introduzione dello Scenario e le regole speciali, non le sezioni numerate.
- Scelta del livello dello Scenario:
 - Il livello raccomandato è pari alla media dei livelli dei personaggi diviso 2 arrotondato per eccesso.
 - Modifiche opzionali: -1 Facile, +1 Difficile, +2 Molto Difficile.
 - Se in Solitario: aggiungete +1 al livello dei Mostri e ai Danni da Trappola (vedi figura sotto).
 - Piazzate le Tessere Mappa ma analizzate solo la stanza di partenza.
- Piazzate le Tessere Sovrapponibili e i Mostri nella stanza di partenza.
 - Piazzate i Mostri in modo casuale, non importano le numerazioni sulla figura.
 - Se state rigiocando lo scenario ripristinate le **Tessere Tesoro Obiettivo** anche se le avete ottenute.
 - Se state rigiocando lo scenario NON piazzate le **Tessere Tesoro Numerate** se sono state ottenute.
- Piazzate le **Carte Statistiche Mostro** nella busta facendo in modo che il livello del mostro sia visualizzato in alto a SX.
- Mischiate i mazzi **Abilità Mostro** che corrispondono ai tipi di Mostri nella stanza.
- Mischiate il mazzo **Modificatore di Attacco dei Mostri** (stesso per tutti i Mostri).
- Aggiungete tutte le carte Modificatore indicate dallo scenario nei mazzi **Modificatore di Attacco**.
- Applicate gli effetti dello scenario (per l'intero scenario se non diversamente indicato).
- Ogni giocatore pesca due carte **Obiettivo della Battaglia** e ne sceglie una e scarta l'altra.
- Ogni giocatore può equipaggiare gli oggetti in suo possesso sotto la sua plancia, ma non può mai avere più copie della stessa carta.
 - Max 1: Testa, Corpo, Gambe.
 - Max 1 doppia mano o 2 mano singola.
 - Il numero Max di oggetti piccoli è pari alla metà del Livello personaggio arrotondato per eccesso.
 - Aggiungete le carte Modificatore indicate sugli oggetti equipaggiati al Mazzo **Modificatore di Attacco** del personaggio.
- Ogni giocatore sceglie la sua mano di carte, per un massimo di carte pari al valore indicato sulla sua plancia (in alto a DX).
- Applicate gli effetti della precedente carta **Evento di Strada** o **Evento di Città**.
- Mescolate i mazzi **Modificatore di Attacco** dei giocatori, composto da 20 carte base più Benefici, donazioni al Santuario, Benedizioni, effetti scenario, e oggetti.
- Piazzate i sei segnalini Elementali sulla colonna Inerte della plancia **Infusioni Elementali**.
- Piazzate i due mazzi **Maledizione** dei Mostri e dei Personaggi accanto la mappa.
- Piazzate le miniature personaggio nella stanza iniziale.

Difficoltà	Modifica al livello
Facile	-1
Normale	+0
Difficile	+1
Molto Difficile	+2

Difficoltà di gioco

Livello dello scenario	Livello dei mostri	Conversione in monete d'oro	Danni delle trappole	Punì esperienza bonus
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Modalità più Giocatori

Livello dello scenario	Livello dei mostri	Conversione in monete d'oro	Danni delle trappole	Punì esperienza bonus
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Modalità Solitario

Costo Base del Potenziamento	Costo Base degli Altri Effetti	Livello della Carta Capacità
Movimento 30mo	VELENO 75mo	1 + 0mo
Attacco 50mo	FERITA 75mo	2 + 25mo
Gittata 30mo	CONFONDERE 50mo	3 + 50mo
Scudo 100mo	IMMOBILIZZARE 100mo	4 + 75mo
SPINGERE 30mo	DISARMARE 150mo	5 + 100mo
TIRARE 30mo	MALEDIZIONE 75mo	6 + 125mo
PERFORARE 30mo	RINFORZO 50mo	7 + 150mo
Ritorsione 100mo	BENEDIZIONE 50mo	8 + 175mo
Cura 30mo	Salto 50mo	9 + 200mo
Bersaglio 50mo	Elemento specifico 100mo	Numero dei Potenziamenti Precedenti
(Per le Evocazioni)	Qualsiasi elemento 150mo	0 + 0mo
Movimento 100mo		1 + 75mo
Attacco 100mo		2 + 150mo
Gittata 50mo		3 + 225mo
PF 50mo		
Costo base raddoppiato per qualsiasi capacità con bersagli multipli.		
Esagono di Attacco 200mo	200mo divise per il numero di esagoni attualmente bersagliati dall'attacco	

Costi dei Potenziamenti

Prosp.	Carte Oggetto
1	001-014
2	015-021
3	022-028
4	029-035
5	036-042
6	043-049
7	050-056
8	057-063
9	064-070

Livello Città - Oggetti disponibili

- Ottenere 5 traguardi globali "Antica Tecnologia" – aprire la busta **A**
 - Un gruppo ottiene sia il traguardo di gruppo "Il Comando del Drago" che il traguardo di gruppo "Il Tesoro del Drago" – aggiungere l'Evento di Città 75 e l'Evento di Strada 66 ai mazzi e ottenere il traguardo globale "Il Drago è Stato Aiutato"
 - Donare un totale di 100 monete d'oro al Santuario della Grande Quercia – aprire la busta **B**
 - La reputazione di un gruppo è pari o superiore a 10 – aprire la custodia **S**
 - La reputazione di un gruppo è pari a 20 – aggiungere l'Evento di Città 76 e l'Evento di Strada 67 ai rispettivi mazzi
 - La reputazione di un gruppo è pari o inferiore a -10 – aprire la custodia **M**
 - La reputazione di un gruppo è pari a -20 – Aggiungere l'Evento di Città 77 e l'Evento di strada 68 ai rispettivi mazzi
 - Ritirare un personaggio – aprire il Libro degli Archivi Cittadini
- Condizioni speciali di apertura Buste**

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori
 Il presente documento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di facilitare il gioco. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

Vers. 1.0 – By Andrea Garbini – www.amicingioco.it