



VILLAGE ATTACKS PLAYER AID

• **Fase Mostri** – cominciare dal primo giocatore

- **Lanciare** – 6 dadi e metteteli sulla plancia mostro, potete usarli in qualsiasi ordine, una volta usati rimuoveteli dalla plancia.
- **Rilancio** – se ci sono 3 risultati uguali potete rilanciare tutti quei tipi di risultato. Terminato il rilancio usate i risultati ottenuti.
- **Uso dei Risultati dei Dadi**
 - **Attivazione AdV** – Muovete di 1 zona verso il **CdC**, l'**AdV** più lontano. A parità di distanza scegliete la zona con nemici inferiori. Se ulteriore parità usate la moneta. Gli **AdV** si muovono solamente, effettuano un attacco solo se si trovano tutti nel **CdC**. Questo è considerato un risultato inutile.
 - **Movimento** – Usate un qualsiasi dado utile, e mettetelo in uno spazio Movimento libero della plancia Mostro, se non ci sono spazi Movimento liberi non ci si può muovere. Si può muovere solo se non ostacolati, ossia se la salute residua è maggiore del numero di AdV nella zona.
 - **Attaccare** – Infligge 1 danno usando i risultati Mischia e Distanza. Mischia per la stessa zona, Distanza per zone adiacenti.
 - **Popolano**: se ucciso -1 MdV, +1 Esperienza.
 - **Cacciatore**: se ucciso -1 MdV, +1 Esperienza
 - **Cacciatore Yunfakh**: se ucciso -1 MdV, +1 Esperienza. Solo con attacchi in Mischia, o effetti a distanza (non di danno).
 - **Uccidere un Eroe**: -2 MdV, +2 Esperienza o +3 se Eroe stesso tipo.
 - **Difesa** – I Risultati di Difesa e Vendetta possono essere messi sullo spazio Difesa della Plancia Mostro. Il risultato Difesa riduce di 2 danni un singolo attacco, ma non gli effetti o le condizioni dell'attacco. Vendetta non previene danni ma infligge altrettanti danni all'attaccante, che se ucciso fa guadagnare 1 punto Esperienza. Una volta usati questi risultati devono essere scartati.
 - **Riserva** – Potete mettere negli Slot Riserva qualsiasi risultato che potrete usare in seguito. All'inizio dei round successivi, tirate 1 dado in meno per ogni risultato nella riserva. E' possibile scartare i dadi in Riserva prima di lanciare i dadi per poter tirare 1 dado in più. Una volta usati questi risultati si scartano.
 - **Attivare Capacità** – Si attivano pagando il risultato indicato sulla Capacità, solo una volta per round, e dura per quel round. Se il mostro che ha attivato una Capacità muore, gli effetti della Capacità terminano all'istante, tranne per gli effetti di Stato sulla Zona e/o AdV. E' possibile bersagliare un Cacciatore Yunfakh a distanza con capacità che non infliggono danno.
 - **Fare Esperienza** – Quando si hanno un numero di segnalini Esperienza pari al valore di Esperienza del Mostro si scartano tutti i segnalini, e si sale immediatamente di livello, il che consente di:
 - **Scegliere una nuova Capacità** – può essere usata immediatamente.
 - **Potenziare una Capacità** – può essere usata anche se nello stesso round è stata usata la capacità inferiore.
 - **Guarire** – se ha comprato tutte le Capacità può rimuovere un Danno o una Condizione di Stato da se stesso.
 - **Interagire con Obiettivi** – spendendo i simboli di dado richiesti o altro (spiegato nello scenario). Non con gli Evocati.
 - **Collocare Trappole** – Un Mostro nel proprio turno può acquistare le Trappole disponibili sulla Plancia Riassuntiva pagando il relativo costo indicato sulla carta, e piazzando la Trappola nella zona del Mostro (max 1 per Zona). Non con gli Evocati.
 - **Morto e Morente** – Se un Mostro riceve segnalini danno pari alla sua salute, viene ucciso. Rimuovete tutti i segnalini Danno, Esperienza, Stato e Simboli di Dado (non le Capacità), e piazzate la miniatura sulla plancia Mostro. Quando ritorna il suo turno, piazzatelo nel CdC che subirà 2 danni se non li riduce a 0, nel qual caso il Mostro non può ritornare in vita.
 - **Evocazione Mostro** - Si Evocano dalla Stanza di Evocazione utilizzando i dadi utili indicati. Solo quelli non giocanti. Una volta morto non può più tornare in vita.
 - **Pagare Costo - Ogni** Mostro giocante deve pagare uno dei costi indicati, se si trova nella stanza Evocazione.
 - **Piazzare segnalini** - Se paga uno di costi indicati, piazzate il segnalino corrispondente al dado pagato sulla figura del Mostro e 1 segnalino Danno sulla miniatura. Il segnalino Danno è per ricordare che finché non viene Evocato il Mostro, il Mostro giocante che ha pagato per evocarlo tira 1 dado in meno.
 - **Pescare carta Mostro** - Appena **tutti** i Mostri giocanti hanno pagato, pescate una carta dal mazzo Evoca Mostro, e il Mostro evocato appare nella Stanza di Evocazione. Due Mostri giocanti devono cmq continuare a lanciare 1 dado in meno fino a che il Mostro Evocato rimane in gioco.
 - **Guarire** - Se il Mostro si trova nel CdC può spendere 1 risultato Magia per rimuovere un Effetto di Stato o un Danno.
- **Attivazione dei Mostri Evocati** – Una volta attivati tutti i Mostri giocanti, si attivano i Mostri Evocati. Questi possono agire anche nel turno in cui sono stati evocati, ed utilizzano le statistiche indicate sulla relativa carta (come per gli Eroi).
 - Sono influenzati dagli Effetti di Stato.
 - Se Uccidono gli AdV il MdV diminuisce.
 - Non possono interagire con gli Obiettivi.
 - Non possono collocare Trappole.

• Fase Abitanti del Villaggio

- **Pescare una nuova Carta Trappola** – Pescate 1 Carta Trappola e mettetela scoperta sulla Plancia Riassuntiva se possibile.
- **Avanzare il Quadrante Evento del Villaggio** – Avanzare di 1 per ogni Mostro presente. Se raggiunge o supera determinati valori indicati nello scenario, pescate e risolvete una carta Evento del Villaggio. Esistono due tipi di Carte Evento:
 - ***Effetto singolo***: si risolvono subito e una sola volta.
 - ***Effetto persistente***: si risolvono subito e i suoi effetti continuano fino a che non si pesca un'altra carta Evento.
- **Attaccare Nemici e Muoversi** – Tutti gli AdV (in base alla priorità) Attaccano e poi Muovono verso il CdC, cominciando da quelli più vicini al CdC.
 - ***Cacciatori*** – Mov 1 / Attacco 1 / Distanza 0-1 / Danni 1 (+1 alla Nemesi)
 - ***Popolani*** – Mov 1 / Attacco 1 / Distanza 0 / Danni 1
 - ***Eroi*** – vedi cartaIl danno è automatico e bersaglia in base alla seguente priorità. A parità di priorità lanciate una moneta:
 - ***Nemesi*** – Cacciatori ed Eroi attaccano sempre prima i Mostri dello stesso loro tipo. Infliggono 2 Danni.
 - ***CdC*** – Tutti gli AdV infliggono 1 Danno.
 - ***Mostri nella Zona*** – Tutti gli AdV infliggono 1 Danno
 - ***Mostri in Zone adiacenti*** – Tutti gli AdV infliggono 1 Danno.
- **Attivare il Troll** – Se il Troll è presente, altrimenti andate alla fase successiva Innescare Trappole. Se deve muovere verso il punto di Comparsa degli AdV e si trova già lì, rimuovetelo. Se deve muovere verso il CdC e si trova già lì, il CdC subisce 1 danno. Il Troll Spintona come le altre miniature. Gli AdV che muoiono grazie al Troll non diminuiscono il MdV. Il Troll non si può ne uccidere ne ferire, ma i Mostri possono attaccarlo (bersagliandolo senza considerare la priorità) con i dadi Mischia e Distanza. Attaccandolo egli si attiva immediatamente. Gli AdV non lo attaccano. Egli è immune alle Capacità dei Mostri e agli effetti di Stato, ma innesca le Trappole della Zona in cui entra. Lanciate 1 dado ed usate i seguenti risultati:
 - ***Mischia e Distanza*** – 3 danni ad ogni Mostro nella Zona e il Troll si muove di 1 zona verso il CdC.
 - ***Magia e AdV*** – 3 danni ad ogni AdV nella Zona e si muove di 1 zona verso il più vicino punto di Comparsa AdV.
 - ***Difesa e Vendetta*** – Tutti i Mostri e fino a 5 AdV vengono Storditi, lanciate la moneta: ***testa*** si muove di 1 Zona verso il CdC, ***croce*** si muove verso il più vicino punto di Comparsa AdV.
- **Innescare Trappole** – Terminata la fase precedente, ogni Trappola che può Innescarsi lo fa, verificate gli effetti scritti sulla Trappola. Qualsiasi AdV innesca una Trappola anche se non ne è influenzato. Gli AdV che muoiono a causa di una Trappola non forniscono Esperienza, ma diminuiscono comunque il MdV.
- **Comparsa AdV** – Per ogni segnalino Comparsa, pescate una Carta Comparsa AdV. Ci sono tre categorie: Rango 1, 2, e 3. Il numero di AdV che compaiono è scritto sul Rango della carta, se c'è l'icona "+" per il Rango attuale, scartatela e pescatene un'altra. In gioco max 5 Cacciatori e 3 Cacciatori Yunfakh per Tipo di Mostro. Se un certo Tipo di AdV deve entrare ma è finito, una miniatura dello stesso Tipo si attiva.
 - **Cacciatori** – Ogni volta che compaiono, pescate il Tipo che dovrete assegnare al gruppo di Cacciatori che stanno comparando mettendo la relativa basetta Tipo su ogni miniatura. Gli AdV e i Mostri dello stesso Tipo sono Nemesi tra loro.
 - **Cacciatori Yunfakh** – Ogni volta che avete a che fare con i Cacciatori Yunfakh, la metà arrotondata per eccesso dei Cacciatori che compaiono dovrebbero essere di questo Tipo. Seguite le stesse regole di comparsa dei Cacciatori normali.
 - **Cacciatori Veterani** – Se non è possibile far comparire un dato Tipo di Cacciatore, quest'ultimi entrano senza assegnazione e vengono chiamati Cacciatori Veterani, essi sono di **tutti i Tipi**, quindi Nemesi di qualsiasi Tipo di Mostro.
 - **Eroi del Villaggio** – Quando pescate una carta che fa apparire un Eroe del Villaggio, pescate una carta Eroe in cima al mazzo e fate entrare quell'eroe. Quando uccidete l'Eroe, rimettete la relativa carta sotto il mazzo coperta.

• Fase di Ripristino

- Fine Round
- Qualsiasi segnalino o carta che ha terminato la propria funzione, deve essere rimosso dal gioco.
- Rimuovete dalle Plance Mostro tutti i Risultati Dado che NON sono nella Riserva.
- Se Modalità Giorno e Notte, girate il relativo segnalino.
- Passate il segnalino Primo Giocatore al successivo Mostro in senso orario.

Condizioni di Stato

- **Condizioni che influenzano i Mostri** – Queste condizioni sono date dai segnalini che sono sulla plancia Mostro. Queste sono persistenti e si tolgono solamente spendendo 1 Risultato Magia mentre ci si trova nel CdC (1 Risultato Magia per 1 Condizione). I segnalini Condizione vengono posti su determinati Slot della Plancia Mostro e ne occupano la posizione rendendola inutilizzabile. Se tutti gli Slot sono usati il segnalino Stato sostituisce i dadi presenti.
 - ***Spezzare*** – Se un Mostro diviene Spezzato, mettere il relativo segnalino in uno Slot Difesa.
 - ***Silenziato*** – Se viene Silenziato riceve il relativo segnalino su uno Slot Riserva.
 - ***Rallentare*** – Se Rallentato riceve il relativo segnalino su uno Slot Movimento, (1 Slot Movimento deve rimanere sempre libero).
 - ***Bruciare*** – Se Bruciato riceve sulla Plancia il relativo segnalino (max 1), che infliggerà 1 danno all’inizio dell’Attivazione.
 - ***Stordire*** – Se Stordito riceve un segnalino Spezzare nello Slot Difesa, e la miniatura si mette sul fianco. Alla prossima Attivazione si rimette in verticale e riceve malus -1 Dado da lanciare nel turno. Se avviene nel proprio turno, questo termina.
- **Condizioni che influenzano gli AdV**
 - ***Stordire*** – Se Stordito mettete la miniatura dell’AdV su un fianco. Esso salterà la sua prossima Attivazione, non verrà considerato nella Priorità di Attacco dei Mostri (Trappole sì) ma può essere attaccato, non conta per Ostacolare un Mostro.
 - ***Bruciare*** – Alla prossima attivazione subiscono 1 Danno. Se muoiono non forniscono Esperienza ma diminuisce il MdV.
- **Condizioni che influenzano le Zone** – Queste non influenzano le Miniature ma un’intera Zona e chiunque ne è influenzato. Esse durano per l’intero Round a meno di Carte Evento del Villaggio.
 - ***Sfortunato*** – Se una Zona diviene Sfortunata, ogni Attacco da un Mostro o da un AdV che avviene all’interno della Zona può fallire. Lanciate la moneta: Testa = Successo, Croce = Fallimento. La Sfortuna non influenza le Trappole o Bruciare, e nemmeno le Capacità dei Mostri che non infliggono Danni.
 - ***Oscurità*** – La Zona Oscurata impedisce gli attacchi a Distanza dentro o fuori dalla Zona. Essa impedisce il contatto visivo

Priorità del bersaglio – per Attacco, Trappole, Capacità dei Mostri, Movimento:

- ***Popolani*** – Movimento 1, Attacco 1, Distanza 0, Danno 1
- ***Cacciatori / Cacciatori Yunfakh*** – Movimento 1, Attacco 1, Distanza 0-1, Danno 1 o 2 se stesso Tipo.
- ***Eroi del Villaggio*** – Indicato sulla carta

Zona Piena e Spintonare

Se una Zona è piena in modo tale che nessun’altra miniatura può entrare (i segnalini non vengono considerati), gli AdV che tentano di entrare provocano uno Spintone. Una miniatura dello stesso Tipo di quella che sta entrando nella Zona, verrà spinta fuori a 1 Zona di distanza verso il CdC (percorso più corto) e la miniatura che ha Spinto entra nella Zona. Se non ci sono AdV dello stesso tipo, viene spinto il Tipo successivo di AdV secondo la Priorità del bersaglio. Si spinge in entrambi i sensi (allontanandosi dal o avvicinandosi al Cdc). Anche i Mostri spingono.

Modalità Giorno e Notte (facoltativa)

Sostituire 1 dado con il Dado Giorno quando è giorno e con il Dado Notte durante la notte. All’inizio di uno Scenario lanciare il segnalino Giorno e Notte per stabilire come si inizia.

- **Ogni Mostro di Giorno**
 - Inizio del turno lancia 5 dadi normali e il dado Giorno.
 - Inizio del turno rimuove 2 Esperienza. Se non può subisce 1 Danno per ogni Esperienza non rimossa (non se 1 round scenario)
 - Non ottiene Esperienza per le uccisioni di AdV ma solo dagli Obiettivi (il MdV si diminuisce normalmente)
- **Ogni Mostro di Notte**
 - Inizio del turno lancia 5 dadi normali e il dado Notte.
 - Ottiene +1 Esperienza per le uccisioni di AdV.
- **I Dadi Giorno e Notte**
 - Non possono essere ritirati e non innescano il ritiro dei dadi.
 - Non possono essere conservati nella Riserva, devono essere spesi oppure saranno scartati a fine turno.
 - Devono sempre essere lanciati, se dovete tirare -1 Dado, allora dovete eliminare un dado normale.

Il Troll (facoltativo se avete miniatura)

- Prendete le 4 carte Evento del Villaggio “Troll!” E rimuovetene 1 a caso.
- Mischiate le 3 rimaste nel mazzo delle carte Evento del Villaggio.
- Pescate 2 carte (senza guardarle) e mischiateci la carta Evento Troll rimossa al primo punto, collocate queste 3 carte in cima al mazzo Eventi.

Servitori (solo alcuni Mostri)

- Sono controllati dal Mostro a cui appartengono.
- Sono dello stesso Tipo del Mostro che li controlla.
- Sono considerati Mostri nella Priorità dei Bersagli degli AdV.
- Possono ricevere il danno che sarebbe inflitto al Mostro se nella stessa Zona, quello in eccesso viene dato al Mostro Controllore.

Preparazione Iniziale

- **Suddividere i pezzi** – Separate e mischiate i mazzi. Se non avete Troll rimuovete le relative carte Evento.
- **Scelta dello Scenario** – Disponete le Tessere Mappa e i segnalini indicati
- **Scelta dei Mostri** – Scegliete i Mostri e piazzateli nel CdC. Potete scegliere al max 1 Guardiano e un Decamatore.
- **Selezionare segnalini Tipo ed Eroi del Villaggio** – Piazzate i segnalini Tipo nel sacchetto corrispondenti ai Mostri usati; formate un mazzo Carte Eroe di minimo 5 carte (una per ogni tipo)
- **Preparare Plancia Riassuntiva** – Impostate i valori specificati nello scenario
- **Distribuire le Carte AdV e Trappola** – Fate apparire gli AdV in ogni punto Comparsa. Pescate una Carta Trappola

AdV = Abitante del Villaggio

CdC = Cuore del Castello

MdV = Morale del Villaggio

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.