Sin dal tempo in cui i Titani crearono il mondo, la morte non è mai stata così definitiva come uno avrebbe potuto sperare. Certo, non sono molte le probabilità di trovare la cara nonna che si fa strada con gli artigli per uscire dalla tomba di famiglia, ma sono comunque successe cose molto strane.

Tanto per cominciare, ci sono delle strane creature la cui vera natura risiede precisamente sulla linea di confine che separa la vita dalla morte: ghoul, necrofagi e vampiri infestano posti puzzolenti, nutrendosi di qualsiasi cosa che, ai loro occhi, possa essere classificata come cibo, che siano carogne o prede vive. Queste creature non morte si riproducono infettando delle creature viventi, portandole sull'orlo della morte e tenendole lì per tutta l'eternità.

Poi ci sono i morti che vengono riportati in vita tramite una potente magia: negromanti, servitori di oscure divinità minori e alcuni mostri che sanno come far rivivere cadaveri in putrefazione, antichi scheletri, esseri umani, fate e animali. Il risultato è una sorta di ottusa bestia non morta, incapace di veri pensieri o intelligenza, cosa che la rende un guardiano perfetto, un segugio instancabile e un combattente impavido.

E poi ci sono dei folli che respingono il naturale ordine delle cose, rifiutando di uscire dal mondo materiale e viaggiare sulle rive dell'aldilà. Usano rituali arcani, empi sacrifici, polveri e talismani, intrugli per cambiare il loro stato naturale. Essi diventano dei lich e delle mummie, una volta potenti mortali che hanno scambiato la ragione e i sentimenti per un'eterna non-vita.

Infine, ci sono coloro che, per accidentali circostanze, per amore o rabbia, sono incapacitati ad andarsene: il loro corpo sarà pure andato, ma essi sono ancora legati al mondo materiale attraverso le loro forti emozioni e ricordi. Questi spettri sono intrappolati nella loro piccola bolla, a volte aggressivi a volte disperati, e gridano aiuto, nonostante siano pronti a distruggere chiunque si avvicini a loro.

COMPONENTI

- 3 nuove Cronache (36 carte in tutto)

Affamati (breve)

In Buone Mani (lunga)

Vecchie Ossa (lunga)

- Questo regolamento

- Carte Languore

- Carte Incombenza "La Morte è in Agguato"

- Carte Incarico (3 brevi, 3 lunghi)

- Segnalini Scheletro

- Segnalini Sigillo

- Segnalino Nucleo

- Segnalino "Mano Mozzata"

CARTE LANGUORE

Nel corso delle nuove Cronache e Incombenze, i Ranger possono cadere preda del Languore, un tipo di male sovrannaturale. È uno stato morboso di melanconia che afferra i loro cuori e le loro anime.

Quando giocate con il pack espansione **Vivi e Non Morti**, posizionate le **carte Languore** in un mazzo a faccia in giù, accanto al **tabellone principale**.

Un Ranger che viene colpito da Languore deve pescare la **carta in cima al mazzo Languore**. Il Ranger prende nota degli effetti della carta e la posiziona, a faccia in su, accanto alla sua **plancia Ranger**. L'effetto descritto sulla carta resta attivo finché il Ranger è in possesso di questa carta.

ACCUMULARE LANGUORE

Ogni Ranger può possedere soltanto una **carta Languore**. Se un Ranger deve pescare una **carta Languore** ma ne possiede già una, la carta precedente viene scartata e sostituita da quella nuova. Quando ciò accade, il Ranger perde 1 Salute ( ).

DISPERDERE IL LANGUORE

L'azione **Curare** nella Comunità della Regione 6 vi permette di liberarvi di una **carta Languore** e riottenere tutta la vostra Salute.

NOTA *Alcune carte vi permettono di rimuovere una carta Languore. Questo caso è segnalato nella descrizione della carta.*

INCARICHI E INCOMBENZE

6 nuove **carte Incarico** vi permettono di giocare con le **20 carte Incombenza** "**La Morte è in Agguato**".

Tutti i nuovi **Incarichi** possono essere giocati con tutte le **Cronache**, a patto che vi assicuriate che la lunghezza corrisponda (Incarichi brevi con Cronache brevi e Incarichi lunghi con Cronache lunghe).

VARIANTE LEGGERA

Se desiderate che la vostra partita abbia delle condizioni di sconfitta meno frustranti, potete usare la seguente variante:

QUANDO 🏛 O 🏰 RAGGIUNGE 8

Non potete guadagnarne altri, quindi ignorate qualsiasi vittoria aggiuntiva. Non succede nient'altro.

QUANDO 🏛 O 🏰 RAGGIUNGE 0

Non potete perderne altri, quindi ignorate qualsiasi perdita aggiuntiva. Non succede nient'altro.

QUANDO L'INDICATORE AVVERSITÀ RAGGIUNGE LA CASELLA CRONACA

Controllate immediatamente il livello di Prestigio (🏛) e di Difesa (🏰).

- **Se 🏛 o 🏰 sono a 0**: la partita termina immediatamente!
- **Se 🏛 è a 8**: guadagnate 1 tesoro (🪙).
- **Se 🏰 è a 8:** rimuovete 1 carta Incombenza da una qualsiasi Regione.

PROMEMORIA:

Tenete a mente le seguenti regole:

INDICATORE AVVERSITÀ

L'indicatore Avversità non può saltare la casella Cronaca se si ottiene un ▶▶ sul **dado**. Deve fermarsi lì.

Analogamente, l'indicatore Avversità non può rimanere sulla casella Cronaca per 2 turni di seguito. Se l'indicatore si trova già sulla casella Cronaca e si ottiene un ⬤ sul dado, l'indicatore deve muoversi in avanti di 1 casella.

TESORO

Il tesoro è una Risorsa speciale. Questa Risorsa non è un "jolly". I Tesori non possono essere usati al posto di altre Risorse. I Tesori possono essere scambiati con l'azione Fare appello alla Comunità nella Regione 1.

RICONOSCIMENTI

• AUTORI • Antoine Bauza e John Grümph
• ILLUSTRATORE • Vincent Dutrait
• ILLUSTRATORI DELLE CRONACHE • Ivan Gil, Jérôme Lereculey, Lionel Marty
• COLORISTA DELLE CRONACHE • Albertine Ralenti
• PLAYTESTER • Corentin Lebrat, Gautier de Cottreau, Françoise Sengissen, Esteban Bauza, Xavier Dumail, Olivier Moyse, Mikaël Bach, Mickaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Mathias Guillaud.

STUDIO H

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
• IMPAGINAZIONE • Margherita Cagnola
• TRADUZIONE • Denise Venanzetti
• REVISIONE • Francesca Gherardi
• SUPERVISIONE • Mario Cortese
Distribuzione a cura di DungeonDice.it - www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

GOG GATEONGAMES DUNGEONDICE.IT
Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

Tutti i diritti riservati © Studio H 2022