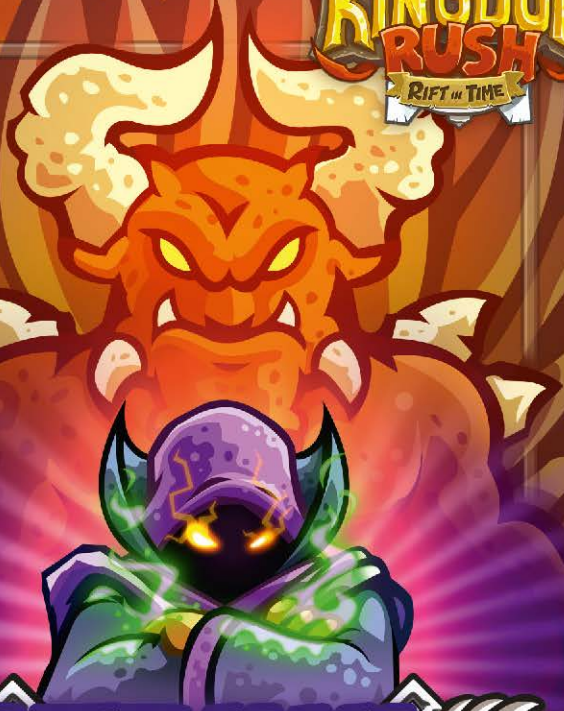




VEZ'NAN

vs.

MOLOCH

LIBRO SCENARIO

INTRODUZIONE

NEL PROFONDO DEGLI ALTIPIANI DI PANDEMONIO, IL GRANDE DEMONE CORNUTO, MOLOCH, REGNA SUPREMO DAL SUO TRONO DI TORMENTO. CON SUA GRANDE GIOIA DEMONIACA, MOLOCH HA CATTURATO L'ANIMA DELL'ARCIMAGO VEZ'NAN. SPERANDO DI OTTENERE UN ALLEATO CONTRO LE MAGHE DEL TEMPO, SI PREPARA A UN'ARDUA DISCESA VERSO I REGNI SOTTERRANEI. SE PROMETTI DI SALVARE LA SUA ANIMA, VEZ'NAN SI UNIRÀ A TE NELLA LOTTA. IL NEMICO DEL TUO NEMICO DOVREBBE ESSERE TUO AMICO, DOPO TUTTO!

CONTENUTO

1

MINIATURA DI MOLOCH

6

CARTE AZIONE DI MOLOCH

4

CARTE VITA DI MOLOCH

6

CARTE ORDA

1

CARTA RIFERIMENTO MOLOCH

1

CARTA ORDA CERBERO

2

CARTE PILA PROLE CERBERO

5

SEGNALINI FUOCO

1

VASSOIO EROE

1

CARTA RIFERIMENTO LORD BLACKBURN

4

CARTE VITA FIERY BLACKBURN

2

CARTE RIFERIMENTO VEZ'NAN

1

CARTA EROE

4

TESSERE ABILITA' VEZ'NAN

1

PLANCIA EROE DI VEZ'NAN

1

MINIATURA DI VEZ'NAN

2

19

TESSERE DANNO DI VEZ'NAN

TEMPESTA DEL PORTALE CONTENUTO



1 CARTA VITA TEMPESTA
DEL PORTALE MOLOCH



1 CARTA IMPATTO



BEFORE MOLOCH MOVES: IF NO DAMAGE TILES WERE PLACED ON MOLOCH THIS TURN, PLACE A FIRE TOKEN ON A BUILDING SITE ADJACENT TO HIM. FIRE TOKENS ARE REMOVED WHEN MOLOCH IS DELETED.

1 CARTA RIFERIMENTO
TEMPESTA DEL
PORTALE MOLOCH

NUOVO EROE - VEZ'NAN

QUESTA ESPANSIONE INCLUDE UN NUOVO EROE. ANCHE SE VEZ'NAN È UNO DEGLI ABITANTI PIÙ FASTIDIOSI DEL REGNO, È ANCHE UNO DEI PIÙ POTENTI: È MEGLIO AVERLO COME AMICO CHE COME NEMICO. VEZ'NAN È UN INCANTATORE SENZA PARI, CAPACE DI SCATENARE POTENTI RAFFICHE DI FORZA ARCANICA E DI EVOCARE DEMONI AI SUOI ORDINI.

AD ECCEZIONE DEL QUARTO SCENARIO (IN CUI NON SI PUÒ USARE VEZ'NAN), PUOI USARLO COME EROE IN UNO QUALSIASI DEGLI SCENARI DI QUESTA ESPANSIONE, DI ALTRE ESPANSIONI, O DEL GIOCO BASE, COME FARESTI CON QUALSIASI ALTRO EROE.

ABILITÀ SPECIALI

VEZ'NAN USA TESSERE DANNO ESCLUSIVE PER LE SUE ABILITÀ SPECIALI. OGNUNA DI ESSE MOSTRA L'IMMAGINE DI UN CRISTALLO ROTTO. QUANDO VIENE DISTRUTTA UN'ORDA CHE HA 1 O PIÙ TESSERE DANNO ESCLUSIVE DI VEZ'NAN, METTI QUALSIASI CRISTALLO CHE AVRESTE OTTENUTO SULLA PLANCIA EROE DI VEZ'NAN, INVECE CHE NELLA RISERVA DI CRISTALLI DELLA SQUADRA. I CRISTALLI SULLA PLANCIA DI VEZ'NAN NON POSSONO ESSERE SPESI DALLA SQUADRA O DAL GIOCATORE CHE INTERPRETA VEZ'NAN. QUANDO VEZ'NAN RIPOSA, OLTRE AI NORMALI EFFETTI DEL RIPOSO, SPOSTA TUTTI I CRISTALLI PRESENTI SULLA SUA PLANCIA EROE NELLA RISERVA DI CRISTALLI DELLA SQUADRA.

NOTA: QUANDO UNA DELLE TESSERE DANNO ESCLUSIVE DI VEZ'NAN, CHE MOSTRANO UN'ICONA CRISTALLO ROTTA SI TROVA GIÀ SU UN VASSOIO ORDA, VEZ'NAN NON PUÒ PIÙ UTILIZZARE QUESTA ABILITÀ DI NUOVO, ANCHE SE È A FACCIA IN SU. QUESTE TESSERE DANNO ESCLUSIVE NON POSSONO ESSERE SOSTITuite DA UN'ALTRA TESSERA CON LA STESSA FORMA!

BASIC ATTACK**ATTACCO BASE**

L'ATTACCO BASE DI VEZ'NAN È DI TIPO MAGICO A DISTANZA CHE PIAZZA 3 TESSERE DANNO 1X1. PUÒ SCEGLIERE DI PERDERE 1 CUORE PER PIAZZARE 2 TESSERE DANNO 2X1 LIBERAMENTE RUOTABILI ED 1 TESSERA DANNO 1X1.

MAGIC SHACKLES**CATENE MAGICHE**

THE HORDE WITH MAGIC SHACKLES ON IT DOES NOT ACTIVATE THIS TURN.

PIAZZA LA TESSERA DANNO CATENE MAGICHE 2X2 SU UN VASSOIO ORDA A PORTATA DI TIRO. QUELL'ORDA NON SI ATTIVERÀ DURANTE LA FASE 4: "FAI AVANZARE I VASSOI ORDA" NEL TURNO IN CUI È STATA PIAZZATA LA TESSERA DANNO CATENE MAGICHE. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNI REALI, QUINDI IGNORA LE DIFESE FISICHE E MAGICHE.

DARK PACT**PATTO OSCURO**

DO NOT EXHAUST THIS ABILITY.

QUESTO ATTACCO CONSENTE A VEZ'NAN DI PIAZZARE LA TESSERA DANNO PATTO OSCURO 2X2 ED 1 TESSERA DANNO 1X1 AGGIUNTIVA SU UN VASSOIO ORDA A PORTATA DI TIRO. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNI REALI, QUINDI IGNORA LE DIFESE FISICHE E MAGICHE. QUESTA ABILITÀ NON SI CONSUMA DOPO L'USO.

ARCANE NOVA**NOVA ARCANICA**

PUT ON EACH HORDE ADJACENT TO THE TARGET HORDE.

QUANDO VEZ'NAN USA QUEST'ABILITÀ, PIAZZA LA TESSERA DANNO NOVA ARCANICA 2X2 SU UN VASSOIO ORDA BERSAGLIO A PORTATA DI TIRO. INOLTRE, PIAZZA 1 TESSERA DANNO 1X1 SU CIASCUN VASSOIO ORDA ADIACENTE AL PRIMO BERSAGLIO. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNI REALI, QUINDI IGNORA LE DIFESE FISICHE E MAGICHE.

SOUL BURN**ANIMA IN FIAMME**

CHOOSE AN ENEMY ABILITY. PUT ON UP TO FIVE DIFFERENT ENEMIES THAT HAVE THAT ABILITY.

QUANDO VEZ'NAN USA QUEST'ABILITÀ, SCEGLI L'ABILITÀ DI QUALSIASI NEMICO. QUEST'ABILITÀ CONSENTE A VEZ'NAN DI PIAZZARE FINO A 5 TESSERE DANNO ANIMA IN FIAMME SU UN QUALSIASI SINGOLO NEMICO CON QUELL'ABILITÀ OVUNQUE SUL TABELLONE. QUESTA ABILITÀ NON HA LIMITI DI PORTATA DI TIRO E PROVOCA DANNI REALI, QUINDI IGNORA LE DIFESE FISICHE E MAGICHE.

MECCANISMI SPECIALI



QUESTA ESPANSIONE INCLUDE TRE MECCANISMI SPECIALI: SEGNALINI FUOCO, ORDE CON COMBUSTIONE INFERNALE E LA CARTA ORDA CERBERO.

I SEGNALINI FUOCO VENGONO POSTI SOLO NEI SITI DI COSTRUZIONE, NON SUL PERCORSO. NON CI PUÒ ESSERE PIÙ DI UN SEGNALINO FUOCO SU UN SITO DI COSTRUZIONE. CI SONO SOLO 5 SEGNALINI FUOCO NEL GIOCO. SE HAI BISOGNO DI PIAZZARE PIÙ SEGNALINI FUOCO DI QUANTI CE NE SONO NELLA RISERVA, SCEGLI QUALI SEGNALINI FUOCO PIAZZARE. SE LA RISERVA È VUOTA, NON VENGONO PIAZZATI SEGNALINI FUOCO.

QUANDO UN SEGNALINO FUOCO VIENE PIAZZATO IN UN SITO DI COSTRUZIONE, DISTRUGGI TUTTE LE TORRI PRESENTI SU QUEL SITO DI COSTRUZIONE. QUESTE TORRI VENGONO RIMESSE NELLA RISERVA. SE UN EROE SI TROVA IN UN SITO DI COSTRUZIONE QUANDO UN SEGNALINO FUOCO VIENE PIAZZATO SU DI ESSO, PERDE 1 CUORE E DEVE RITIRARSI, CIOÈ SPOSTARSI IN UNO SPAZIO ADIACENTE CHE NON CONTENGA UN'ORDA, UN BOSS, UN SEGNALINO FUOCO O UNA TORRE.

GLI EROI POSSONO MUOVERSI ATTRAVERSO UN SITO DI COSTRUZIONE CONTENENTE UN SEGNALINO FUOCO, MA NON POSSONO TERMINARVI IL LORO MOVIMENTO. LE TORRI NON POSSONO ESSERE COSTRUITE IN UN SITO DI COSTRUZIONE CHE CONTENGA UN SEGNALINO FUOCO.

OGNI VOLTA CHE UNA CARTA VITA BOSS VIENE DISTRUTTA, RIMETTI NELLA RISERVA TUTTI I SEGNALINI FUOCO CHE SI TROVANO NEI SITI DI COSTRUZIONE.

IMPORTANTE: SE UN SEGNALINO FUOCO È POSIZIONATO IN MODO CHE UN SINGOLO GIOCATORE ABBA 2 O PIÙ SITI DI COSTRUZIONE CON SEGNALINI FUOCO SU DI ESSI, IL GIOCATORE CON PIÙ SITI DI COSTRUZIONE UTILIZZABILI PUÒ SCEGLIERE DI DARE A QUEL GIOCATORE UNO DEI SUOI SITI DI COSTRUZIONE. PER FARLO, CAMBIA IL COLORE DI UNO DEI SUOI SITI DI COSTRUZIONE CON IL COLORE DEL GIOCATORE CHE NE HA BISOGNO.



I DEMONI CHE VANNO A FUOCO QUANDO VENGONO SCONFITTI HANNO LA COMBUSTIONE INFERNALE. L'ICONA DELLA COMBUSTIONE INFERNALE NON PUÒ ESSERE COPERTA DA EROI, SOLDATI O TESSERE DANNO E NON C'È BISOGNO CHE SIA COPERTA PER DISTRUGGERE LE ORDE CHE CE L'HANNO.

QUANDO UNA CARTA ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO DI ICONE COMBUSTIONE INFERNALE VIENE DISTRUTTA, TUTTI GLI EROI E I SOLDATI ADIACENTI ALLA CARTA DISTRUTTA SUBISCONO 1 DANNO.

POICHÉ QUESTO EFFETTO INFLIGGE DANNI DURANTE LA FASE 3, L'ORDINE IN CUI LE ORDE VENGONO DISTRUTTE SARÀ IMPORTANTE. SPETTA AI GIOCATORI DECIDERE IN QUALE ORDINE LE ORDE VENGONO DISTRUTTE, QUINDI SCEGLIETE ATTENTAMENTE QUANDO SONO IN GIOCO ORDE CON LA COMBUSTIONE INFERNALE!





CERBERO È UNA CARTA ORDA SPECIALE CHE ENTRA IN GIOCO CON DIVERSE REGOLE SPECIALI. SE UNO SCENARIO INCLUDE CERBERO, A MENO CHE NON INIZI IL GIOCO A PARTITA INIZIATA, POSIZIONA LA CARTA ORDA CERBERO NELLE VICINANZE. PUÒ ESSERE MESSA IN GIOCO SIA CON UN EFFETTO DI RITORSIONE SU UN BOSS, SIA CON UN EFFETTO CARTA ORDA ONDATA C.

DISPONE DI UN ENORME NEMICO 3x3 CHE HA LE ABILITÀ TIRATORE SCELTO, VELOCITÀ, MORTALE E COMBUSTIONE INFERNALE. LE ABILITÀ TIRATORE SCELTO E VELOCITÀ FUNZIONANO COME SPIEGATO NEL REGOLAMENTO. PUOI ELIMINARE LE SUE ABILITÀ TIRATORE SCELTO E VELOCITÀ COPRENDOLE. L'INTERA AREA 3x3 È MORTALE, SECONDO LE NORMALI REGOLE DI MORTALE.

REGOLE BOSS

I PORTALI NON SONO UTILIZZATI IN QUESTA ESPANSIONE. INVECE GLI SCENARI 1, 2 E 3 UTILIZZANO UNA MINIATURA BOSS E LE REGOLE BOSS. QUESTE REGOLE SONO RIASSUNTE QUI COME COMODO RIFERIMENTO. OGNI SCENARIO DESCRIVE COME QUESTE REGOLE VENGONO MODIFICATE. LO SCENARIO 4 È L'IMPRESA DI VEZ'NAN, E LE SUE REGOLE SPECIALI E LA CONDIZIONE DI VITTORIA SONO DESCRITTE A PAGINA 21.

MINIATURE BOSS

- GLI EROI NON POSSONO ENTRARE NELLO STESSO SPAZIO DI UNA MINIATURA BOSS.
- SE UNA MINIATURA BOSS SI SPOSTA IN UNO SPAZIO IN CUI C'È UN EROE, QUEST'ULTIMO È COSTRETTO A RITIRARSI: DEVE SPOSTARSI SU UNO SPAZIO ADIACENTE NON OCCUPATO O TORNARE ALLA SUA PLANCIA EROE. SUBISCE, INOLTRE, 1 DANNO.
- SE UNA MINIATURA BOSS DOVESSE SPOSTARSI IN UNO SPAZIO CONTENENTE UN'ORDA, SALTA QUELLO SPAZIO.
- SE UN'ORDA DOVESSE SPOSTARSI IN UNO SPAZIO CON UNA MINIATURA BOSS, SALTA QUELLO SPAZIO.

IL MOVIMENTO DI UNA MINIATURA BOSS NON PUÒ ESSERE ARRESTATO DAI SOLDATI. QUANDO UNA MINIATURA BOSS SI MUOVE, SE CI SONO SOLDATI SULLA SUA CARTA VITA, RIMETTI PER PRIMA COSA QUESTI SOLDATI NELLA RISERVA, POI SPOSTA IL BOSS.

COMBATTERE I BOSS

I BOSS SONO DIFFICILI DA SCONFIGGERE.

- GLI EROI E GLI INCANTESIMI NON POSSONO COLPIRE I BOSS. GLI EROI NON POSSONO TROVARSI SULLA CARTA VITA DI UN BOSS E, SE L'ABILITÀ O L'ATTACCO DI UN EROE COMPORTANO IL PIAZZAMENTO DI TESSERE DANNO SU UN BOSS, QUESTE TESSERE NON VENGONO PIAZZATE. LO STESSO VALE PER GLI INCANTESIMI.
- QUANDO UNA TORRE ATTACCA UN BOSS, LE TESSERE DANNO VENGONO PIAZZATE SULLA CARTA PIÙ IN CIMA DEL MAZZO VITA DEL BOSS. PERCHÉ UN BOSS SIA DANNEGGIATO, LA GRAFICA DEL BOSS SULLA SUA CARTA VITA DEVE ESSERE COMPLETAMENTE COPERTA.
- TUTTI GLI ATTACCHI DELLE TORRI AVENTI COME BERSAGLIO UN BOSS CONTANO COME SE AVESSERO



DANNEGGIARE I BOSS

DURANTE LA FASE 3: "DISTRUGGI I VASSOI ORDA", CONTROLLA LA CARTA PIÙ IN CIMA AL MAZZO VITA BOSS. SE LA GRAFICA CHE RITRAE BOSS È COMPLETAMENTE COPERTA, IL BOSS È DANNEGGIATO. RIMUOVI LA CARTA PIÙ IN CIMA DAL MAZZO VITA E RUOTALA. SUL RETRO, È DESCRITTO L'EFFETTO DI RITORSIONE DEL BOSS. QUESTO VIENE RISOLTO COME SE FOSSE UNA CARTA AZIONE. DOPO AVER APPLICATO TUTTI GLI EFFETTI DI RITORSIONE, RIMETTI LA CARTA NELLA SCATOLA.

ATTIVARE I BOSS

LE MINIATURE BOSS SI ATTIVANO DURANTE LA FASE 4 'FAI AVANZARE I VASSOI ORDA': FAI AVANZARE I BOSS COME SE FOSSE RO VASSOI ORDA. QUANDO È IL MOMENTO DI ATTIVARE UNA MINIATURA BOSS, SEGUI I PASSAGGI DESCRITTI SULLA CARTA RIFERIMENTO DI QUEL BOSS. PER COMPIERE UN'AZIONE, PESCA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO BOSS ED APPLICA GLI EFFETTI DESCRITTI SU DI ESSA.



PIAZZA UN SEGNALINO FUOCO SU OGNI SITO DI COSTRUZIONE NEGLI SPAZI INDICATI NEL GRAFICO.



TUTTI GLI EROI ADIACENTI ALLA MINIATURA BOSS PERDONO 1 CUORE.



TUTTI I SOLDATI ADIACENTI ALLA MINIATURA BOSS VENGONO RIMOSSI DAL GIOCO.



DISTRUGGI LA TORRE DI LIVELLO PIÙ ALTO ADIACENTE A MOLOCH. LE TORRI DISTRUTTE TORNANO NELLA RISERVA.



"VEDO CHE NON AVETE IMPARATO LA LEZIONE, MORTALI", DICE UNA VOCE BASSA E RIMBOMBANTE DA DIETRO DI VOI. L'ODORE DEL SANGUE E DEL METALLO RIEMPIE L'ARIA. VI GIRATE PER VEDERE QUEL GIGANTE CORAZZATO DI LORD BLACKBURN USCIRE DALL'OMBRA. "ASPETTAVO SOLO CHE MOLOCH TORNASSE A CASA DOPO UNA LUNGA GIORNATA DI ASSALTO AL REGNO. NON SARÀ SORPRESO QUANDO GLI DARÒ VOI COME REGALO DI BENTORNATO?" RIDACCHIA, IL SUO ELMO CORNUTO CHE RISUONA DELLA SUA RISATA BASSA E MALVAGIA. "SALUTATE LA MIA PICCOLA ASCIA!"

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SELEZIONA GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON FINO A 2 ICONE POTERE  /  .

TORRI

USATE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0

1x VERDE

ONDATA 1

4x VERDE

ONDATA 4

2x GIALLO

2x ROSSO

2x ROSSO

ONDATA 5

4x GIALLO

2x ROSSO

ONDATA M

1x VERDE

2x GIALLO

AVRETE BISOGNO ANCHE DEI SEGNALINI FUOCO, DELLA CARTA CERBERO, DEL MAZZO FANTASMA (DAL GIOCO BASE), DELLA MINIATURA DI LORD BLACKBURN (DAL GIOCO BASE) E DELLE CARTE VITA DI FIERY LORD BLACKBURN. NON AVRETE BISOGNO DEL MAZZO AZIONE DI LORD BLACKBURN O DELLE CARTE VITA DEL GIOCO BASE. L'ORDA CERBERO NON FA PARTE DELLA PILA PROLE, MA NE AVRETE BISOGNO PERCHÉ LORD BLACKBURN HA UN EFFETTO DI RITORSIONE CHE LA EVOCA.

TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:



MECCANISMI SPECIALI

REGOLE BOSS

LORD BLACKBURN SEGUE LE NORMALI REGOLE DEI BOSS, CON UN'ECCERZIONE: NON USA UN MAZZO AZIONE, QUINDI QUANDO SI ATTIVA NON PESCA UNA CARTA AZIONE, MA SI SPOSTA SOLTANTO.

MAZZO VITA DI BLACKBURN

BLACKBURN HA 4 NUOVE CARTE VITA INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE: NON USARE NESSUNA DELLE SUE CARTE DAL GIOCO BASE. QUESTE NUOVE CARTE MOSTRANO UN'IMMAGINE DI LORD BLACKBURN CON UNA GRIGLIA E DEL TESTO SUL FRONTE, SUL RETRO PRESENTANO INVECE DELLE ICONE. SUL FRONTE C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI LORD BLACKBURN SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERO "1" SIA IN CIMA, LA "2" LE SIA AL DI SOTTO, SEGUITA DALLA "3" E, INFINE, LA "4" SIA LA CARTA PIÙ IN FONDO.



VINCERE

VINCERETE SCONFIGGENDO LORD BLACKBURN. QUANDO L'ULTIMA CARTA DEL SUO MAZZO VITA VIENE DISTRUTTA, VINCETE ALLA FINE DI QUEL ROUND.



NOTA: LA SECONDA RITORSIONE DI BLACKBURN GENERA L'ORDA CERBERO NELLO SPAZIO DIETRO DI LUI. SE, NEL MOMENTO IN CUI SI ATTIVA QUESTA RITORSIONE, QUELLO SPAZIO È OCCUPATO DA UN'ORDA, CERBERO SI GENERA NELLO SPAZIO VUOTO PIÙ VICINO DIETRO LORD BLACKBURN. SE NON CI SONO SPAZI VUOTI DIETRO LORD BLACKBURN, CERBERO

NON SI GENERA. LORD BLACKBURN NON SI MUOVERÀ IN QUESTO TURNO, ANCHE SE CERBERO NON SI GENERA.

SETUP MAPPA



1



2

B4



A7



A6

B9

B5



1

2



1 GIOCATTORE:

8x

3x

2x

10



2 GIOCATORI:

- 5x
- 3x
- 2x



3 GIOCATORI:

- 1x
- 2x
- 1x



4 GIOCATORI:

- 3x
- 3x
- 1x

"FAREMMO MEGLIO AD ANDARCENE DA QUI!" GRIDA VEZ'NAN, MENTRE VEDE GLI OCCHI LUCENTI DELL'ORDA CHE AVANZA. GLI ZOCCOLI BIFORCUTI SCALPITANO FURIOSAMENTE E LE ALI DI PIPISTRELLO SI SPIEGANO MENTRE DEMONI CHE IMPUGNANO FORCONI SI LANCIANO NELL'ARIA SULFUREA. "SEMBRA CHE MOLOCH SIA TORNATO... E HA PORTATO DEGLI AMICI".

LA LAVA ERUTTA DALLA TERRA SOTTO I VOSTRI PIEDI E VEDETE LE GRANDI CORNA DI MOLOCH DELINEATE DALLE FIAMME MENTRE VI LANCIA UN GRIDO D'ALLARME: "COS'È SUCCESSO A QUELL'IDIOTA INCOMPETENTE DI BLACKBURN? TI STACCO LA TESTA, VEZ'NAN. E POI FARÒ LO STESSO ANCHE AI TUOI AMICHETTI", DICE, PUNTANDO UN DITO ARTIGLIATO CONTRO OGNI MEMBRO DELLA VOSTRA SQUADRA.

"OH DIAMINE, LA MIA TESTA MI PIACE PROPRIO DOV'È", SCHERZA VEZ'NAN, PUNTANDO VERSO DI TE IL SUO BASTONE, "QUINDI È MEGLIO CHE TU SAPPIA COMBATTERE, RAGAZZINO!"

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SELEZIONA GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON FINO A 2 ICONE POTERE  / .

TORRI

USATE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA M
4x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
4x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO
4x ROSSO	2x ROSSO	2x ROSSO

AVRETE BISOGNO ANCHE DEI SEGNALENI FUOCO, DELLA MINIATURA DI MOLOCH E DEL MAZZO VITA DI MOLOCH. IN QUESTO SCENARIO NON SI USA IL MAZZO AZIONE DI MOLOCH.

TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:



MECCANISMI SPECIALI

REGOLE BOSS

MOLOCH NON USA IL SUO MAZZO AZIONE IN QUESTO SCENARIO.

MAZZO VITA DI MOLOCH

MOLOCH HA 4 CARTE VITA INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE. QUESTE MOSTRANO UN'IMMAGINE DI MOLOCH CON UNA GRIGLIA E DEL TESTO SUL FRONTE, SUL RETRO PRESENTANO INVECE DELLE ICONE. SUL FRONTE C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE LA GRAFICA DI MOLOCH SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERO "1" SIA IN CIMA, LA "2" LE SIA AL DI SOTTO, SEGUITA DALLA "3" E, INFINE, LA "4" SIA LA CARTA PIÙ IN FONDO.

NOTA: ALCUNI PUNTI DELLE CARTE VITA DI MOLOCH POSSONO ESSERE ATTACCATI SOLO DAI SOLDATI.



VINCERE

VINCERETE SCONFIGGENDO MOLOCH. QUANDO L'ULTIMA CARTA DEL SUO MAZZO VITA VIENE DISTRUTTA, VINCETE ALLA FINE DI QUEL ROUND.



SETUP MAPPA



● **MOLOCH** NON USA UN MAZZO AZIONE IN QUESTO SCENARIO. QUANDO DOVREBBE ATTIVARSI, SI SPOSTA SOLTANTO AVANTI DI UNO SPAZIO.



1 GIOCATORE:

- 7x
- 3x
- 2x



2 GIOCATORI:

5x

3x

2x



3 GIOCATORI:

1x

2x

1x



4 GIOCATORI:

3x

3x

1x

LA STRADA DELLA SALVEZZA, IL SENTIERO CHE PORTA FUORI DA PANDAEMONIUM, SI ALLUNGA DAVANTI A TE. SEI QUASI RIUSCITO A TORNARE NEL REGNO, QUANDO SENTI IL SIGNORE DI PANDAEMONIUM CHIAMARTI ALLE TUE SPALLE.

"VAI VIA COSÌ PRESTO?" CHIEDE MOLOCH IRONICAMENTE. "HAI QUALCOSA CHE MI APPARTIENE E CHE DEVI RESTITUIRMI!". SI METTE LE DITA SULLE LABBRA ED EMETTE UN FISCHIO STRIDULO. "VIENI QUI, RAGAZZO!" TI CHIAMA, DANDOSI UNO SCHIAFFO SULLA COSCIA.

UN RINGHIO BASSO RIEMPIE L'ARIA E PESANTE MOLE DEL CANE DEMONE A TRE TESTE, CERBERO, SI ALZA DAL FUMO PER METTERSI AI PIEDI DI MOLOCH. LE SUE LABBRA SI APRONO IN UN RINGHIO, ESPONENDO LE ZANNE SIMILI A COLTELLI, E LA SALIVA ACIDA GOCCIOLA A TERRA, CORRODENDO LA SUPERFICIE SU CUI CADE.

UN LENTO SORRISO SI ALLARGA SUL VOLTO DEMONIACO DI MOLOCH. LANCIA CON DISINVOLTURA ALLA BELVA UN BOCCONCINO DELLE DIMENSIONI DI UNA ZUCCA ED EMETTE UN UNICO COMANDO: "ATTACCALI!"

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SELEZIONA GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON FINO A 2 ICONE POTERE  / .

TORRI

USATE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 3	ONDATA M	ONDATA C
2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
3x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO	2x C
2x ROSSO	2x ROSSO	1x ROSSO	2x ROSSO	

AVRAI BISOGNO ANCHE DI: SEGNALE DI FUOCO, MINIATURA DI MOLOCH, MAZZO VITA DI MOLOCH, MAZZO AZIONE DI MOLOCH, CARTA ORDA CERBERO.

TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:



MECCANISMI SPECIALI

MAZZO VITA DI MOLOCH

MOLOCH HA 4 CARTE VITA INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE. QUESTE MOSTRANO UN'IMMAGINE DI MOLOCH CON UNA GRIGLIA E DEL TESTO SUL FRONTE, E DELLE ICONE SUL RETRO. SUL FRONTE C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI MOLOCH SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERO "1" SIA IN CIMA, LA "2" LE SIA AL DI SOTTO, SEGUITA DALLA "3" E, INFINE, LA "4" SIA LA CARTA PIÙ IN FONDO.

NOTA: SU OGNI CARTA VITA DI MOLOCH SONO PRESENTI PUNTI CHE POSSONO ESSERE ATTACCATI SOLO DA SOLDATI.



MAZZO AZIONE DI MOLOCH

MISCHIA LE 6 CARTE AZIONE DI MOLOCH E PIAZZALE A FACCIA IN GIÙ ACCANTO AL MAZZO VITA DI MOLOCH.



FAR GENERARE CERBERO

CI SONO 2 CARTE C TRA LE PILE PROLE. QUANDO QUELLA RIPORTANTE L'ICONA  È A FACCIA IN SU, FAI GENERARE LA CARTA ORDA AL SUO POSTO. QUANDO, INVECE, È A FACCIA IN SU QUELLA CHE NON MOSTRA ALCUNA ICONA, RIMUOVILA DAL GIOCO: NESSUN'ALTRA NUOVA CARTA ORDA GENERERÀ IN QUEL PUNTO PROLE IN QUEL TURNO.

VINCERE

VINCI SCONFIGGENDO MOLOCH. QUANDO L'ULTIMA CARTA DEL SUO MAZZO VITA VIENE DISTRUTTA, VINCI ALLA FINE DI QUEL ROUND.

SETUP MAPPA



PIAZZA LA CARTA ORDA CERBERO A LATO. NE AVRAI BISOGNO QUANDO GENERERÀ PROLE.



1 GIOCATORE:

6x 

2x 



2 GIOCATORI:

5x

3x

2x



3 GIOCATORI:

1x

2x

1x



4 GIOCATORI:

3x

3x

1x

HAI CONQUISTATO CON SUCCESSO LA TUA VIA D'USCITA DA PANDAEMONIUM E HAI PRESO VEZ'NAN COME ALLEATO. "SONO LIBERO DALLE GRINFIE DI QUEL PAZZO CORNUTO... FINALMENTE LIBERO!" GRIDA L'ARCIMAGO, CON GLI OCCHI CHE SI ILLUMINANO DI FUOCO DI ARCANO. "OOOOOG", DICE, LA SUA VOCE VACILLA E LE SUE GINOCCHIA SI PIEGANO... "DIO MIO, QUESTO È UN FALLIMENTO EPICO!" GRIDA. "LA MIA ANIMA! NON C'È PIÙ". FISSA LE SUE MANI, SENZA SPERANZA. "MOLOCH HA PRESO LA MIA ANIMA E L'HA NASCOSTA IN UNA DI QUESTE FIAMME INFERNALI, CONDANNANDOMI A BRUCIARE PER L'ETERNITÀ IN QUESTA FOSSA MALEDETTA, A MENO CHE NON RIUSCIAMO A RECUPERARLA. DEVO SPEGNERLE TUTTE O MORIRE PROVANDOCI! DOBBIAMO TORNARE INDIETRO!"

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / . NON PUOI USARE VEZ'NAN.

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SELEZIONA GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON FINO A 2 ICONE POTERE  / .

TORRI

USATE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 3	ONDATA 4	ONDATA M
2x VERDE		2x VERDE	2x VERDE	1x VERDE
2x GIALLO	2x GIALLO	1x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO
1x ROSSO	1x ROSSO	1x ROSSO	1x ROSSO	1x ROSSO

AVRAI ANCHE BISOGNO DEI SEGNALINI FUOCO E DELLA CARTA ORDA CERBERO. NON AVRAI BISOGNO DI UNA TESSERA USCITA.



TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:



MECCANISMI SPECIALI

PROTEGGERE VEZ'NAN

VEZ'NAN NON VA ASSIMILATO AD UN EROE PER QUEL CHE RIGUARDA GLI INCANTESIMI E LE ABILITÀ EROE.

IN QUESTO SCENARIO NON CI SONO NÉ UN REGNO NÉ UN'USCITA. INVECE, LA MINIATURA DI VEZ'NAN VERRÀ PIAZZATA AL BORDO DEL PERCORSO IN UN PUNTO PROLE. LA SUA MINIATURA VA CONSIDERATA COME SE FOSSE L'USCITA.

SEGNALINI FUOCO

I SEGNALINI FUOCO SONO USATI PER TRACCIARE IL PROGRESSO DI VEZ'NAN NEL TROVARE LA SUA ANIMA, MA NON HANNO ALTRI EFFETTI IN QUESTO SCENARIO.

VINCERE E PERDERE

VINCI SE VEZ'NAN TROVA LA SUA ANIMA, COSA CHE ACCADE SE RIESCE AD ESTINGUERE I 5 SEGNALINI FUOCO. VEZ'NAN RIMUOVERÀ 1 SEGNALINO FUOCO AD OGNI ROUND (VEDI OLTRE). QUANDO RIMUOVERAI L'ULTIMO SEGNALINO FUOCO, VINCI SE VEZ'NAN SOPRAVVIVE FINO ALLA FINE DI QUEL ROUND.

SE VEZ'NAN PERDE TUTTI I SUOI CUORI, PERDI LA PARTITA.

SEQUENZA DI TURNO

QUESTO SCENARIO MODIFICA DIVERSE REGOLE RISPETTO AL GIOCO NORMALE. I CAMBIAMENTI SONO ELENCATI DI SEGUITO, NELL'ORDINE IN CUI INFLUISCONO SULLA SEQUENZA DI TURNO:

FASE 1:

LA MINIATURA DI VEZ'NAN SARÀ SEMPRE ACCANTO AD UN PUNTO PROLE. LE ORDE NON GENERANO PROLE DAL PUNTO PROLE SU CUI SI TROVA VEZ'NAN.

DOPO CHE LE ORDE AVRANNO GENERATO, RIMUOVI 1 SEGNALINO FUOCO ACCANTO AL PUNTO PROLE SU CUI SI TROVA VEZ'NAN. SE NON CI SONO SEGNALINI FUOCO ACCANTO A QUEL PUNTO PROLE, SPOSTA VEZ'NAN SUL SUCCESSIVO PUNTO PROLE IN ORDINE NUMERICO CRESCENTE (QUINDI, SE HAI RIMOSSO L'ULTIMO SEGNALINO FUOCO AL PUNTO PROLE 1, SPOSTA SUBITO VEZ'NAN SUL PUNTO PROLE 2). DOPO AVER SPOSTATO VEZ'NAN, NON CAMBIARE L'ORIENTAMENTO DEI VASSOI ORDA GIÀ PRESENTI SUL PERCORSO. TIENI CONTO, PERÒ, CHE TUTTE LE NUOVE ORDE GENERATE SI ALLINEERANNO ALLA NUOVA POSIZIONE DI VEZ'NAN. SE NON CI SONO PIÙ SEGNALINI FUOCO RIMANENTI, VINCI ALLA FINE DI QUESTO ROUND.

FASE 4:

QUANDO LE ORDE SI ATTIVANO, LO FANNO COME SE LA MINIATURA DI VEZ'NAN FOSSE L'USCITA. QUINDI, L'ORDA PIÙ VICINA A VEZ'NAN SI ATTIVA PER PRIMA, POI LA SECONDA A LUI PIÙ VICINA, E VIA DI SEGUITO, FINCHÉ OGNI ORDA NON SI SIA ATTIVATA UNA VOLTA. QUANDO LE SI SPOSTANO, SI MUOVONO VERSO VEZ'NAN.

LE ORDE FUGGONO QUANDO OLTREPASSANO IL BORDO DEL PERCORSO ACCANTO AL QUALE È POSIZIONATA LA MINIATURA DI VEZ'NAN. QUANDO UN'ORDA FUGGE, VEZ'NAN PERDE CUORI COME NORMALMENTE SUCCEDEREBBE AL REGNO.

VEZ'NAN PUÒ SEMPRE SUBIRE DANNI DA ORDE CON ICONE "TIRATORE SCELTO" SE QUESTE TERMINANO LA LORO ATTIVAZIONE SUL BORDO DEL PERCORSO ACCANTO A CUI EGLI È POSIZIONATO. RICORDA: PERDI SE VEZ'NAN FINISCE I CUORI!

SETUP MAPPA



- PIAZZA 2 SEGNALINI FUOCO ACCANTO AL PUNTO PROLE 1
- PIAZZA 2 SEGNALINI FUOCO ACCANTO AL PUNTO PROLE 2
- PIAZZA 1 SEGNALINO FUOCO ACCANTO AL PUNTO PROLE 3
- PIAZZA L'ORDA CERBERO IN UN VASSOIO, COME MOSTRATO NEL GRAFICO DI SETUP
- PIAZZA LA MINIATURA DI VEZ'NAN ACCANTO AL PUNTO PROLE 1.



2 GIOCATORI:

5x 

3x 

2x 



2



3 GIOCATORI:

1x 

2x 

1x 



2



4 GIOCATORI:

3x 

3x 

1x 



2



MOLOCH E LA TEMPESTA DEL PORTALE

LA SEZIONE TEMPESTA DEL PORTALE ALLA FINE DEL LIBRETTO DEGLI SCENARI DEL GIOCO BASE È PROGETTATA PER FORNIRE SCENARI RIGIOCABILI CHE INCLUDONO DUE BOSS SELEZIONATI A CASO E UNA PILA ORDA CASUALE. I COMPONENTI DI QUESTA ESPANSIONE POSSONO ESSERE INCORPORATI NELLA TEMPESTA DEL PORTALE. LA CARTA IMPATTO ERUZIONE, LA CARTA VITA DI MOLOCH TEMPESTA DEL PORTALE E LE CARTE RIFERIMENTO SONO SPECIFICHE PER QUESTO SCOPO. LE RELATIVE REGOLE SONO DESCRITTE IN DETTAGLIO DI SEGUITO. LE CARTE ORDA ONDATA M POSSONO ESSERE AGGIUNTE AL SETUP DELLA TEMPESTA PORTALE MISCHIANDOLE CON LE ORDE AVENTI LA STESSA LETTERA DI GRUPPO.

CARTE ONDATA M

LE CARTE ONDATA M POSSONO ESSERE INCLUSE NELLA TEMPESTA DEL PORTALE. NEL PREPARARE LE PILE ORDA PER LA TEMPESTA DEL PORTALE, SE VUOI CHE LE CARTE ONDATA M COMPaIANO NELLE PILE PROLE, PIAZZALE NEI SEGUENTI GRUPPI:

GRUPPO A - ONDATA M VERDE

GRUPPO C - ONDATA M ROSSO

GRUPPO D - ONDATA M GIALLO

MOLOCH

QUESTA ESPANSIONE AGGIUNGE LE CARTE VITA E RIFERIMENTO NECESSARIE PER INCLUDERE MOLOCH NEGLI SCENARI TEMPESTA DEL PORTALE DEL GIOCO BASE.

QUANDO MOLOCH SI ATTIVA, MA PRIMA CHE SI SPOSTI, SE NESSUNA TESSERA DANNO È STATA PIAZZATA SULLA SUA CARTA VITA IN QUESTO TURNO, LA SQUADRA SCEGLIE UN SITO DI COSTRUZIONE ACCANTO A MOLOCH E VI PIAZZA SOPRA UN SEGNALINO FUOCO..

I SEGNALINI FUOCO NELLA TEMPESTA DEL PORTALE HANNO LO STESSO EFFETTO DEGLI SCENARI DI QUESTA ESPANSIONE: SE C'È UNA TORRE SUL SITO DI COSTRUZIONE SU CUI VIENE POSTO IL SEGNALINO, QUELLA TORRE VIENE RIMESSA NELLA RISERVA E, FINCHÉ IL SEGNALINO FUOCO RIMANE SUL SITO DI COSTRUZIONE, NON PUOI PIAZZARE TORRI LÌ.

QUANDO MOLOCH È SCONFITTO, RIMUOVI TUTTI I SEGNALINI FUOCO DAL GIOCO.

CARTA IMPATTO - ERUZIONE

ALL'INIZIO DEL GIOCO, DOVRAI RIMUOVERE UNA DELLE TRE CARTE APRIPISTA, METTENDO, INVECE, UN PUNTO PROLE E UN'ORDA ONDATA 6 VERDE GENERATA AL SUO POSTO.

QUANDO PESCHI LA CARTA IMPATTO ERUZIONE, PIAZZA LA CARTA ORDA CERBERO IN FONDO ALLA PILA PROLE CORRISPONDENTE A QUELLA CARTA APRIPISTA. SE LA PILA PROLE NON CONTIENE CARTE, PIAZZA L'ORDA CERBERO COME UNICA CARTA DELLA PILA.

CERBERO GENERERÀ DA QUELLA PILA PROLE NORMALMENTE NEL CORSO DELLA PARTITA.







SCOPRI LE ESPANSIONI DI KINGDOM RUSH!
PER INFO VAI SU LUCKYDUCKGAMES.COM



CREDITI

AUTORI: HELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

SVILUPPO GIOCO: FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

MANAGER DEL PLAY-TEST: TOMASZ NAPIERAŁA

GRAFICA E MATEUSZ KOMADA
ILLUSTRAZIONI: KATARZYNA KOSOBUCKA

MANAGER DI PRODUZIONE: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUTTORE: VINCENT VERGONJEANNE

LIBRO SCENARIO - EDITING E THE GAMING RULES! TEAM
REVISIONE:

**GAMING
RULES!**