

*T. Alex Davis*

*Ryan Laukat*

# *Sleeping Gods*



# DUNGEONS

Regolamento  
e Libro dei Dungeon

# REGOLAMENTO

## PANORAMICA

Il Mar Errante nasconde molti dungeon che pullulano di minacce, ma anche di ricompense e di incontri inaspettati!

Questa espansione, da aggiungere al gioco base, include sei dungeon da esplorare nel corso di una campagna di *Sleeping Gods*. Anche se è possibile integrare questa espansione sin dalla prima campagna, ti consigliamo di fare esperienza con le meccaniche di gioco prima di avventurarti per i dungeon.

Per esplorare un dungeon, trova prima la sua posizione (luogo) sull'**atlante** del gioco base. In quella regione dell'atlante, quando effettui un'azione **esplorare**, puoi scegliere tra leggere il paragrafo corrispondente al luogo del gioco base (libro delle avventure), oppure entrare nel dungeon lì presente. L'azione di esplorazione del dungeon continua finché non ne esci (vd. Regola 5, pag. 3).

I luoghi dell'atlante che ospitano un dungeon sono:

- Pag.5, luogo 104 - Grotta del Deserto
- Pag.6, luogo 52 - Rovine del Sangue
- Pag.8, luogo 217 - Tempio di Corallo
- Pag.12, luogo 92 - Fortezza della Caldera
- Pag.16, luogo 146 - Cripta delle Spine
- Pag.18, luogo 181 - Volta delle Lische

(Per praticità, all'inizio della campagna, puoi annotare il luogo di ogni dungeon sul diario di bordo.)

## CONTENUTO

- 6 mappe dei dungeon
- 12 carte Avventura
- 10 carte Accampamento
- 22 segnalini Oggetto
- 1 segnalino Lanterna (e piedistallo di plastica)
- 4 segnalini Chiave
- Questo libretto

Metti le 12 nuove carte Avventura nella scatola magnetica, assieme alle altre carte Avventura (rispettando l'ordine numerico). Come sempre, non guardare queste carte e non mescolarle.

## ENTRARE IN UN DUNGEON

Quando entri in un dungeon, metti la relativa mappa al centro del tavolo. Colloca il segnalino Lanterna sull'area della mappa con la stella rossa: il segnalino Lanterna rappresenta la posizione dell'equipaggio all'interno del dungeon, mentre la stella rossa contrassegna l'area d'ingresso e d'uscita del dungeon.

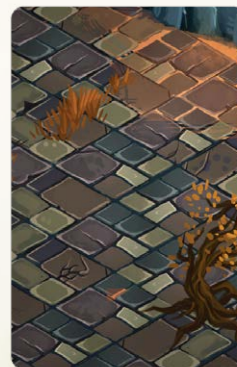
Mescola le carte Accampamento e piazzale in una pila a faccia in giù accanto alla mappa. Piazza i segnalini Esplorazione del gioco base, da A ad H, in un mucchietto accanto ai 4 segnalini Chiave W, X, Y e Z. Piazza i segnalini Oggetto in un mucchietto accanto alla mappa del dungeon.

## NUOVE REGOLE

**1.** A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore svolge un turno effettuando **3 azioni del dungeon**. Le azioni disponibili sono:

**Movimento.** Le mappe dei dungeon sono suddivise in aree. Le aree sono separate da linee continue nere o linee tratteggiate rosse. L'**unico** modo per raggiungere una nuova area è **oltrepassare** una linea tratteggiata rossa. *Muovere* significa spostare il segnalino Lanterna su un'area adiacente, attraversando una linea tratteggiata rossa.

**Esplorazione.** Ogni area può contenere uno o più punti di interesse, rappresentati da numeri dentro cerchietti rossi. *Esplorare* vuol dire leggere il corrispondente paragrafo dal libro dei dungeon. (Se il paragrafo inizia dicendo che "non puoi" proseguire per un qualsiasi motivo, perdi l'azione. Prosegui il tuo turno normalmente.)



Carta Accampamento

**Accampamento.** *Accamparsi* permette all'equipaggio di addentrarsi ulteriormente nel dungeon prima di doverne uscire: è un buon modo per recuperare punti Vita o rimuovere segnalini Stanchezza, ma può anche comportare dei rischi. Per creare un accampamento, innanzitutto, scarta una carta dalla cima del mazzo Eventi (quello sul tabellone della nave) ignorandone gli effetti.

(Non puoi effettuare l'azione accampamento se questo ti fa scartare l'ultima carta Evento dal mazzo degli Eventi.) Poi, pesca una carta Accampamento e segui tutte le istruzioni. Se esaurisci le carte Accampamento, rimescola il mazzo degli scarti delle carte Accampamento per comporre un nuovo mazzo.

**2.** Quando leggi il **libro dei dungeon**, segui le indicazioni come nel gioco base. Nei dungeon, quando il libro dice “*Continua a esplorare*”, significa che devi interrompere quella specifica azione all'interno del dungeon (“*Continua a esplorare*” ha una funzione simile a quella del “*Torna alla nave*” nel libro delle avventure del gioco base). Se ancora non hai svolto le tre azioni del turno, effettua le rimanenti e poi passa il turno al giocatore successivo. Si prosegue così finché l'equipaggio non lascia il dungeon.

**3.** Oltre a ricompense e a carte Avventura ottenibili come di consueto, nei dungeon otterrai anche dei **segnalini Esplorazione** e dei **segnalini Chiave**. Segui sempre le istruzioni che trovi.

Nella maggior parte dei casi, quando ottieni un segnalino Esplorazione lo aggiungi alla tua riserva in modo simile alle carte Avventura; quando invece ottieni un segnalino Chiave, lo collochi su un punto specifico della mappa del dungeon.

**In modo simile alle parole chiave** del gioco base, l'aver **interagito** con uno specifico segnalino può influenzare il corso delle storie, magari indirizzandoti verso un paragrafo specifico od obbligandoti a proseguire oltre con l'esplorazione.

Ad esempio,

[*Segnalino Esplorazione D* → *Vai a 2.1.*]

Se possiedi (o è presente) il segnalino Esplorazione D, allora vai a 2.1.

[*Segnalino Chiave Z* → *Continua a esplorare.*]

Se possiedi (o è presente) il segnalino Chiave Z, allora non puoi leggere il paragrafo: perdi l'azione e continua il tuo turno.

[*Segnalino Esplorazione H* → *Non puoi fare questa scelta.*]

Se possiedi (o è presente) il segnalino Esplorazione H, allora devi scegliere una delle altre opzioni a disposizione.

Inoltre, dato che questi segnalini si riutilizzano in ogni dungeon, è importante annotare sul diario di bordo quando se ne ottiene (o se ne perde) uno, specificando il relativo dungeon e l'eventuale posizione sulla mappa. Ad esempio: “*Tempio di Corallo: espl. A, D; chiave X sul 60*” oppure “*Grotta del Deserto: B, C e G; W sul 21*”.

**4.** Puoi **uscire da un dungeon** quando ti trovi

nell'area con la stella rossa. Quando esci, assicurati di aver **annotato** sul diario di bordo tutti i segnalini Esplorazione e Chiave ottenuti, indicando il rispettivo dungeon e la posizione sulla mappa. Poi, rimettili nella riserva.

**5.** Nel gioco base, quando si entra in un dungeon, il giocatore attivo (quello col segnalino Capitano) **mette in “pausa” il proprio turno**. Quando poi si esce da un dungeon, il gioco riprende da dove si era interrotto, proseguendo con il resto del turno del giocatore attivo.

**6.** È possibile **tornare** in un dungeon in un **momento successivo** della campagna. Se lo fai, consulta il diario di bordo per recuperare tutti i segnalini Esplorazione e i segnalini Chiave ottenuti nella precedente esplorazione.

**7.** Alcune linee rosse tratteggiate sono accompagnate dall'**icona di una serratura**: narrativamente, un qualche ostacolo impedisce il passaggio. Non puoi attraversare quelle linee tratteggiate finché un segnalino Chiave non viene collocato sopra il punto d'interesse corrispondente. Il libro dei dungeon ti dirà quando e dove collocare i segnalini Chiave. Se un segnalino Chiave si trova su un punto d'interesse, **non è più necessario esplorarlo** per aprire il passaggio.

# OGGETTI DEL DUNGEON

Questa espansione introduce gli **oggetti del dungeon**. Quando il libro dei dungeon ti dice che ottieni uno di questi oggetti (es.: *Ottieni 1 oggetto Bomba*), recupera il corrispondente segnalino Oggetto dalla riserva. Quando esci dal dungeon gli oggetti non vengono rimessi nella riserva come accade

per i segnalini Esplorazione o Chiave. Ogni oggetto può essere usato in qualsiasi momento della campagna per ottenere i benefici descritti sul segnalino e spiegati in dettaglio qui di seguito. Quando usi un oggetto, scartalo nella riserva.



**Ambrosia**  
Ripristina 5 punti Vita

**Ambrosia:** scarta per ripristinare 5 punti Vita ai membri dell'equipaggio.



**Antidoto**  
Rimuovi 2 avvelenato

**Antidoto:** scarta per rimuovere 2 segnalini Avvelenato dai membri dell'equipaggio.



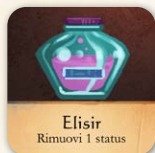
**Bomba**  
Infliggi 2 danni

**Bomba:** scarta durante un combattimento per infliggere automaticamente 2 danni (adiacenti).



**Carbone**  
Viaggia a 3 regioni di distanza

**Carbone:** scarta per viaggiare con la nave a 3 regioni di distanza, ignorando tutti i pericoli.



**Elisir**  
Rimuovi 1 status

**Elisir:** scarta per rimuovere 1 segnalino Status da un membro dell'equipaggio (demoralizzato, avvelenato, impazzito, indebolito o spaventato).



**Erbe essiccate**  
Ottieni 2 comando

**Erbe essiccate:** scarta per ottenere 2 segnalini Comando.



**Fiore di Zagi**  
Rimuovi 1 impazzito

**Fiore di Zagi:** scarta per rimuovere 1 segnalino Impazzito da un membro dell'equipaggio.



**Lanterna volante**  
Rimuovi 1 spaventato

**Lanterna volante:** scarta per rimuovere 1 segnalino Spaventato da un membro dell'equipaggio.



**Minerale**  
Ripara 3 danni della nave

**Minerale:** scarta per riparare 3 danni alla nave.



**Polvere da sparo**  
Infliggi 1 danno

**Polvere da sparo:** scarta durante un combattimento per infliggere automaticamente 1 danno.



**Portafortuna**  
Ritenta la sorte

**Portafortuna:** scarta per ritentare la sorte.



**Pozione**  
Ripristina 3 punti Vita

**Pozione:** scarta per ripristinare 3 punti Vita ai membri dell'equipaggio.



**Radice di Thron**  
Ottieni 3 comando

**Radice di Thron:** scarta per ottenere 3 segnalini Comando.



**Ramo di Nalo**  
Pesca 3 carte Abilità

**Ramo di Nalo:** scarta per pescare 3 carte Abilità.



**Salsiccia**  
Rimuovi 3 stanchezza

**Salsiccia:** scarta per rimuovere 3 segnalini Stanchezza dai membri dell'equipaggio.



**Sottaceti**  
Rimuovi 2 stanchezza

**Sottaceti:** scarta per rimuovere 2 segnalini Stanchezza dai membri dell'equipaggio.



**Spezia mohg**  
Rimuovi tutti i comando

**Spezia mohg:** scarta per rimettere tutti i segnalini Comando usati nella riserva (lo stesso effetto del Cassero).



**Tè rosso**  
Rimuovi 2 demoralizzato

**Tè rosso:** scarta per rimuovere 2 segnalini Demoralizzato ai membri dell'equipaggio.