



GHOSTBUSTERS™

MANUALE OPERATIVO

Crediamo in voi fin dal 1984 !

Molly sentì un brivido freddo correrle lungo la schiena non appena tirò il vecchio tomo rilegato in pelle fuori dalla carta da pacchi in cui lo avevano avvolto nel negozio. Aveva cercato questo libro per così tanto tempo, che ora quasi non riusciva a credere di tenerlo tra le mani: l'Incantatoribus.

(Era molto più piccolo di quanto non fosse nei suoi sogni, ma non era sempre così ?)

Molly aveva sentito parlare del libro per la prima volta durante una lezione di parapsicologia che aveva seguito per gioco durante il suo primo anno alla Columbia; l'insegnante era stato licenziato prima della fine dell'anno, ma nella sua ultima lezione aveva menzionato l'Incantatoribus, e il titolo aveva messo radici nella mente di Molly e si era messo comodo. Col tempo era diventato un prurito che non poteva grattare.

Un'ossessione. E ora, sarebbe finalmente riuscita a sapere cosa c'era dentro ... se non fosse stato un altro falso.

Lentamente, aprì la copertina per rivelare... niente. Le pagine erano vuote.

"Che diavolo ?" impreccò Molly. Aveva pagato una piccola fortuna per quel libro, quindi... Aspetta. L'inchiostro era spuntato sulla pagina; si era mosso fluidamente e si era modellato, prima a formare lettere, e poi, finalmente, una parola: "MOLLY".

Chiuse di scatto l'Incantatoribus. Impossibile che fosse accaduto. Vero?

Non era successo nulla. Nulla

...Ma forse avrebbe dato un'altra occhiata, solo per essere sicuri .

"MOLLY", il suo nome era ancora lì. Sgorgò altro inchiostro. apparvero altre parole.

"LIBERAMI."

Un incantesimo si compose sulla pagina, e prima di riuscire a fermarsi, Molly lo lesse ad alta voce.

"Hai qualche genere di segnale sul tuo radar per fantasmi, Egon ? Si sta facendo brutto là fuori. Voglio dire, c'è stato un terremoto questa mattina, sai ?"

Egon Spengler si strinse nelle spalle. "Manhattan non è estranea alla attività sismica, Peter ."

"O sì? E quante volte la tua 'attività sismica' si è imitata ad una strada ? "Peter Venkman sospirò quando Ray Stantz entrò nella stanza.

"Stavate parlando di Houston Street? Non è stato fantastico?"

"Ray, hai almeno due lauree. Ad un certo punto, durante il college, avrai consultato un dizionario, vero?"

"Naturalmente", disse Ray.

"E non conosci la definizione di Fantastico ?"

"Perché, hai bisogno che te la dica ?"

A questo punto, Winston Zeddemore si schiarì rumorosamente la gola. I suoi colleghi - i Dottori Egon Spengler, Ray Stantz e Peter Venkman - si distraevano facilmente.

Il lato del cervello di Winston che ancora pensava come un marine, voleva credere che questo tipo di comportamento durante il tempo libero era un modo di gestire il peso della loro responsabilità in qualità di unica difesa della città contro le incursioni paranormali.

L'altra parte del cervello di Winston stava ancora cercando di decidere se questi tizi erano dei pazzi.

Dopo tutti questi anni, ancora non ne era sicuro... anche se la risposta probabilmente era sì.

Dopo tutto, avevano sviluppato una tecnologia nucleare per sparare colpi di laser a morti irrequieti.

Che tipo di uomo sano di mente risponderebbe in questo modo ?

"Avete sentito ?" Chiese Peter. "Stiamo irritando Winston. Riprenderemo più tardi a lavorare sulla comprensione delle parole, Ray".

Winston era sul punto di rispondere quando l'edificio fu scosso abbastanza forte da far cascare tutti e quattro gli Acchiappafantasmi. Un forte schianto precedette un altro, più forte tremore.

"Questo è preoccupante," disse Egon, con tranquillità. "Potrebbe-- " il pensiero di Egon fu sommerso da un'ondata di rumore che risuonò per tutto il mondo come il lamento dei dannati.

Tutti e quattro i Ghostbusters pensarono la stessa cosa, e cosa peggiore, data la loro esperienza nel campo, probabilmente era la verità.

Un puzzo terrificante - zolfo, vomito e carne bruciata - si diffuse nei piani superiori della caserma dei pompieri, e la temperatura della stanza precipitò come una pietra.

"La griglia" disse Ray quasi soffocando, tossendo per l'odore nauseabondo. Corse verso il palo e si calò lungo di esso fino al primo piano, inciampando dirigendosi verso il seminterrato e l'unità di contenimento che era lì.

Anni fa, poco prima che gli Acchiappafantasmi affrontassero la prima venuta di Gozer, la loro Unità di Contenimento Ectoplasmatica originale (un impianto di stoccaggio che in modo sicuro comprimeva e neutralizzava l'energia psicocinetica e l'autonomia della maggior parte delle classi di entità soprannaturali) era stata forzosamente spenta da Walter Peck, del Dipartimento dell'Ambiente.

Spegnere l'unità di stoccaggio non aveva per nulla fatto bene all'Ambiente, decomprimendo in modo esplosivo un esercito di fantasmi e rimettendoli in giro per il mondo. L'esplosione aprì una vera e propria caverna nella substrato roccioso di Manhattan, che gli Acchiappafantasmie avevano poi successivamente riempito con un seminterrato ampliato e una unità di contenimento molto più grande, e molto più stabile.

Ma era stabile abbastanza da resistere alla forte attività sismica ?

Ray non ne era sicuro.



L'inchiostro sulle pagine iniziò a turbinare come un mare in tempesta e si sollevò dalla pagina, colando verso l'esterno... verso di lei... formando delle mani artigliate che si tendevano.

"Grazie" sussurrò una voce, nella retro della mente di Molly.

E poi lei scomparve; tutta se stessa, corpo e anima, consumata dal demone nascosto nel libro. Alcune settimane passarono, e il livello di energia psicocinetica nei cinque distretti era ad un livello mai visto prima. Ciò, come ci si può immaginare, è motivo di qualche preoccupazione.

Il puzzo aveva invaso il seminterrato, ma sorprendentemente, niente sembrava fisicamente danneggiato. Nessuna bruciatura sulle pareti, nessun detrito, niente elettricità nell'aria. L'unità sembrava intatta. Ma tuttavia... Ray andò al pannello di controllo e fece un controllo.

Quello che vide fu sufficiente a fargli dimenticare il puzzo che lo circondava. "Questo... questo è impossibile", disse Ray.



"Dovresti essere più specifico," Ray udì la voce di Peter, filtrata attraverso una maschera antigas che aveva preso in prestito dalla polizia di New York e 'dimenticato' di restituire. "Vediamo l'impossibile, più o meno, due volte a settimana in questi giorni."

Ray lentamente si voltò verso Peter, che era appoggiato alla ringhiera in cima alle scale. Ray tossì e disse: "E' vuota. L'intera Unità è semplicemente... vuota."

"Che cosa vuoi dire, vuota?!?" La voce di Walter Peck esplose attraverso il telefono. "Come è anche lontanamente possibile?!"

Anni fa, Peck era stato uno scettico burocrate di basso livello del Dipartimento dell'Ambiente, incaricato di verificare l'impianto di stoccaggio degli Acchiappafantasm. Perse il lavoro per aver spento l'unità di contenimento causando l'esplosione di mezza città...

Ma neanche una cosa del genere può fermare un efficiente burocrate.

Peck si era fatto strada aumentato attraverso i ranghi municipali fino ad essere nominato capo della Commissione di Sorveglianza dei Contratti Paranormali, un organo speciale creato per supervisionare il lavoro degli Acchiappafantasm.

Era stato contento di accettare la carica; Peck ora credeva nei pericoli del soprannaturale, ma aveva ancora dubbi sulla competenza degli Acchiappafantasm...

"Non siamo sicuri," disse Egon, mentre batteva sui tasti del suo calcolatore. "L'integrità strutturale dell'unità è intatta."

"Sì," sbuffò Peter, "più o meno l'opposto di quando la spegnesti"

"Quello che Peter intende dire è che qui sta succedendo qualcosa di diverso" si intromise Ray.

"Esattamente. L'apparecchiatura non si è guastata, nessuno si è intrufolato, tutta la tua amata lista di controlli obbligatori di sicurezza è stata eseguita", continuò Venkman.

"E questo come dovrebbe farmi sentire meglio, signor Venkman? La nipote del sindaco è stata inseguita per venti minuti da una specie di mostro simile a uno yeti questa mattina, e lo zio vuole delle risposte, o -"

"Oops," disse Peter, interrompendo la chiamata.

"Non sbaglia ad essere preoccupato", disse Winston. "Sono un po' spaventato io stesso."

"Oh, non ce n'è ragione," Peter scosse le spalle. "Abbiamo chiamato dell'aiuto supplementare in caso inizino a piovere rane dal cielo. Inoltre il giovane pupillo di Ray sta analizzando il solito materiale. Saremo a posto."

"Tu pensi sempre che saremo a posto, Peter."

"Beh le probabilità sono a nostro favore, Ray."

Non appena Peter ebbe finito di parlare, ci fu un'altra scossa; facendo cadere gli Acchiappafantasm.

"Okay, questa me la sono cercata", disse Peter. "Non avrei dovuto dirlo ad alta voce."

Mentre gli Acchiappafantasm stavano infilando le tute per iniziare rispondere alle chiamate che stavano crescendo ad un ritmo costante, Egon si schiarì la gola: "Ho una brutta notizia", disse.

"Ciò comporta un'analogia con una merendina?" Chiese Peter. "Facciamo un'analogia con una merendina. Piacciono a tutti noi."

"Non posso dire se mi stai prendendo in giro o no," disse Egon in tono piatto. "Ma il livello di energia psichinetica in città è così abbondante che i valori non possono neanche essere misurati."

I quattro uomini si guardarono per un attimo in silenzio.

Peter ruppe il silenzio: "Egon, penso di voler istituire una nuova regola: la prossima volta che hai una cattiva notizia, voglio che tu trovi qualche buona notizia per ammorbidire il colpo. Va bene?"

"Di recente ho risparmiato i soldi cambiando l'assicurazione della nostra auto," rispose Egon con tono piatto.

"E non cercare di essere divertente. Mi da i brividi."

"Hey!" Janine Melnitz urlò dalla sua scrivania. "Volete darvi una mossa? La gente sta iniziando a richiamare!"



La città era elettrica, e non nel senso buono. L'aria era carica di vibrazioni negative, con un senso di pericolo imminente che faceva rizzare i peli alla base del collo.

La Ecto-1 si fermò sulla Quinta strada. Gli Acchiappafantasma scesero con cautela, guardandosi intorno in caso di un agguato e poi entrarono a Central Park, dove erano stati segnalati una quantità considerevole di avvistamenti.

"Beh, questo è fuori stagione" mormorò Ray guardando il suo respiro condensarsi tra le labbra.

"Direi venti gradi nella migliore delle ipotesi"

"Questo non va bene" disse Winston. "State all'erta"

"Sì," sibilò una voce senza corpo. "Diffidate, per quanto utile potrà esservi". Ray riconobbe la voce immediatamente. "Idulnas" gridò Ray. "E' Idulnas"

Non molto tempo prima, Idulnas - il terzo servitore di Gozer - era stato evocato al fine di scegliere una nuova e più distruttiva forma per Gozer. Dato che era stato Ray a scegliere la inetta forma di Stay Puft l'Omino dei Marshmallow, Idulnas aveva catturato e torturato l'Acchiappafantasma, cercando di forzare una nuova scelta... Ma il demone aveva fallito, perdendo nel tentativo la sua forma corporea.

Idulnas la prese sul personale, e più di una volta aveva cercato vendetta. Più di recente, è stato trascinato in un limbo da una banda di demoni che aveva cercato di scagliare contro gli Acchiappafantasma.

«Se n'è andato, Ray! E' stato bandito in qualche lontano mondo infernale!»

La voce parlò di nuovo, questa volta proveniente chiaramente dalla statua di Alice di "Alice nel paese delle meraviglie". "Ma non per sempre, Dottor Spengler.

Il metallo della statua Alice gemette mentre si alzò e avanzò verso gli Acchiappafantasma.

La voce provenne dalla statua: "Ho trovato la strada per tornare in questo mondo, e vedrò esso -e voi- finalmente distrutti."

"Senza offesa, ma lo impediremo", disse Peter. "Starà benissimo tra i trofei. Colpitela!"

Gi Acchiappafantasma spararono alla statua, colpendo l'oggetto che una volta era stato con quattro flussi protonici, ognuno di essi cercando una presa per contenere l'energia negativa dell'entità che possedeva la statua. Invece, la statua cadde.

"Whoa -- Cessate il fuoco" urlò Winston. "Ragazzi, fermi! ... Che cosa è successo?"

Egon stava guardando il suo misuratore di PKE, un esercizio inutile. Idulnas ha lasciato la statua.



Non posso dire dove sia andato; c'è semplicemente troppa energia psichinetica per ottenere una lettura precisa".

"Be' non sarà spuntato solo per vestirsi come una bambina", disse Peter, prima di gridare: "Allora, dicci che cosa sta succedendo, forza! Alcuni di noi hanno dei piani per il fine settimana!"

Una porzione di spazio davanti agli Acchiappafantasma iniziò ad ondeggiare e a turbinare prima di ... praticamente strapparsi, rivelando un mondo al di là, con un cielo color giallo bruciato ed un esercito di sagome, che si estendeva fin dove gli Acchiappafantasma riuscivano a vedere... e quell'odore.

Il puzzo opprimente della morte.



“Io porto la vendetta di ogni essere che abbiate mai catturato o bandito, Acchiappafantasmì” La voce Idulnas riecheggia’ nelle loro teste.

“Vi porto l’Inferno stesso.”

“E’... è quello che ha svuotato la griglia” piagnucolò Ray.

“Non mi dire,” sospirò Winston.

“Mettiamoci al lavoro!”



Ghostbusters: Il Gioco da Tavolo è un gioco d'avventura ad episodi per giocatori da uno a quattro. In esso acchiapperete Fantasmi, sigillerete Portali del Mondo degli Spiriti, sbloccherete nuove abilità da acchiappafantasma... il tutto mentre salvate il mondo.

Il tuo Acchiappafantasma ha "Azioni" da spendere durante il tuo turno ad ogni giro. Le principali Azioni che è possibile eseguire sono combattere fantasmi, muoversi, guidare la Ecto-1, esiliare i fantasmi intrappolati, e rimuovere Melma ectoplasmatica.

Ogni scenario ha luogo in una località o un ambiente di una New York apocalittica, costruita con tessere di gioco e popolata da fantasmi. Si può anche giocare in modalità Campagna, collegando tra loro i vari scenari. Ghostbusters è un gioco da tavolo cooperativo. Il completamento di un scenario richiede lavoro di squadra, pianificazione e intraprendenza. Si vince o si perde come intera squadra. È necessario lavorare insieme per superare ogni sfida che si presenterà.

Table of Contents

STORIA INTRODUTTIVA	2-5	DINAMICA DI GIOCO	11
TABELLA DEI CONTENUTI	6	Turni e Giri	11
COMPONENTI	6	Sequenza del Giro	11
PREPARAZIONE AL GIOCO	7	Sequenza del Turno dei Ghostbuster	11
Scenari	7	Sommario delle Azioni	11
Campagne	7	Linea di Vista	11
Portali	7	Caratteristiche del Terreno	12
Mondo degli Spiriti	7	Azione Movimento	12
Misuratore PKE	7	Azione Guida	13
Ecto-1	7	Azione Esiliazione Fantasmi Intrappolati	13
Chi Inizia ?	7	Azione Combattimento	14
GHOSTBUSTERS	8	Combattere i Fantasmi	14
Miniature	8	Attaccare i Portali	14
Analisi delle Schede Personaggio	8	Flussi Protonici	15
Punti Esperienza (XP) e Livelli	8	Manovre	15
Guadagnare XP	8	Ripulirsi dalla Melma da Soli	16
FANTASMI	9	Fine del Giro	16
Fantasmi	9	IL VEICOLO ECTO-1	17
Analisi delle Schede Fantasma	9	APPENDICE	17
Movimento Fantasma	9	Spiegazione delle Abilità del Personaggio	17
Abilità Speciali Fantasma	10	Spiegazione delle Carte Fantasma	18
Essere Smelmati	10	Scenari e Campagne	19-22
Uscita dalla Mappa dei Fantasmi	10	RICONOSCIMENTI	22
		NOTE23	



4 Miniature dei Ghostbuster
(Venkman, Spengler, Stantz, Zeddemore)



3 Miniature dei Boss Fantasma
(Slimer, Idulnas, Stay Puft Marshmallow Man)



20 Miniature Ghoul Galoppante



12 Miniature Duo Spavento



8 Miniature Entità Boogaloo



1 Miniatura della Ecto-1



1 Tessera Ecto-1



1 Dado Movimento ad Otto Facce



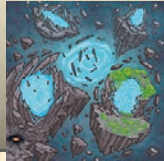
1 Dado Evento a Sei Facce



4 Dadi Protonici a Sei Facce



10 Caselle Plancia a Doppia Faccia



1 Casella Mondo degli Spiriti



1 Casella Misuratore PKE



20 Segnalini Flussi Protonici (più Extra)



5 Segnalini Portale



16 Segnalini Melma (più Extra)



4 Carte Personaggio Ghostbuster



5 Tracciatori XP



6 Carte Fantasma



15 Carte Scenario



1 Manuale Operativo Ghostbusters
(Questo manuale che avete in mano)

SCENARIO

Gli scenari si trovano su grandi carte nella scatola del gioco. Un lato ha le informazioni per la preparazione della mappa e l'altro le informazioni sui Portali che incontrerai in quello scenario. Ogni Scenario inoltre stabilisce le condizioni per vincere o perdere.



CAMPAGNA

Una campagna consiste in una serie di scenari collegati. Le Campagne generalmente vedono la tua squadra a caccia di un Boss/Fantasma/Entità e ci vorranno varie fasi per trovarlo ed alla fine confrontarsi. Note: La XP (esperienza) del tuo Ghostbuster viene conservata durante gli scenari in una campagna.

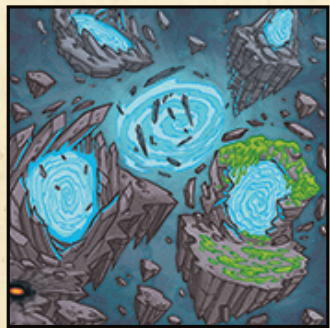


PORTALI

I Portali vengono piazzati sulla mappa secondo il diagramma presente sulla Carta Scenario. Ogni scenario da un nome ai Portali in quello scenario. I Portali

agiranno in maniera molto differente tra scenario e scenario. I cinque segnalini Portale sono usati per rappresentare i Portali dello scenario indifferentemente dal loro nome. I differenti simboli non hanno alcuna connessione con gli effetti del Portale. Quando si piazzano i Portali su di una mappa, non importa quale simbolo va dove.

I Portali all'inizio di uno scenario sono "Aperti" o "Chiusi" a seconda dello schema della mappa dello scenario.



MONDO DEGLI SPIRITI

Gli scenari indicheranno il numero dei Fantasma che iniziano la partita nel Mondo degli Spiriti. Questi Fantasma non sono nel nostro mondo, quindi non si può interagire con loro. Lo scenario dirà come e quando questi Fantasma entreranno nel nostro mondo. Essi tipicamente passano attraverso i Portali, e molti

scenari sfidano i giocatori a chiudere tutti i Portali prima che il tempo scada. In realtà non è del tempo che bisogna preoccuparsi, piuttosto la preoccupazione principale è la popolazione del Mondo degli Spiriti.

I Fantasma sono l'isolamento delle pareti tra i mondi; se le pareti crollano, la stessa cosa succederà anche al mondo. Se un Fantasma deve emergere sulla mappa e non ci sono Fantasma nel Mondo degli Spiriti, la tua squadra perde la partita.

A meno che non sia stabilito diversamente nello scenario, quando un Fantasma deve emergere dal Mondo degli Spiriti, usa il Fantasma della classe più bassa disponibile.



MISURATORE PKE

Piazza il misuratore vicino alla mappa orientandolo come preferisci. Lascialo in quell'orientamento per tutta la partita. Esso viene usato per determinare la direzione del movimento casuale dei Fantasma.

ECTO-1 & CASELLA

La miniatura della Ecto-1 di solito inizia ogni scenario nella Ecto-1 Start Zone che si trova sulla Carta Scenario della mappa. Se quella zona consiste di 4 spazi, scegline 2 spazi affiancati qualsiasi e piazza la miniatura in questi spazi. I Ghostbuster normalmente iniziano ogni scenario nella Ecto-1. Tuttavia, dato che si tratta di una miniatura, i tuoi personaggi non ci possono entrare davvero! Invece, piazza la tessera Ecto-1 affianco alla mappa, e metti le tue miniature dei Ghostbuster su quella casella. Essa corrisponde ad una minimappa del veicolo. Quando un Ghostbuster entra nel veicolo, egli va piazzato su questa casella. Un Ghostbuster viene considerato sempre essere in gioco mentre è nella casella veicolo.



CHI INIZIA ?

Potete scegliere un Ghostbuster come Primo Giocatore o determinarlo a caso. Il gioco prosegue in senso orario da quel Ghostbuster per il resto dello scenario. Se stai giocando più di un Ghostbuster, sistemali in una linea di fronte a te da destra a sinistra, poi giocali da destra a sinistra per continuare la sequenza di gioco in senso orario.

Una volta che l'ordine dei turni dei Ghostbuster è stato impostato, non cambia durante uno scenario. Tuttavia, è possibile impostare un nuovo ordine tra gli scenari di una campagna.



SEZIONE 3 – I GHOSTBUSTER

Gli scenari sono fatti per quattro personaggi. Avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile! Con quattro giocatori, ognuno assume il ruolo di uno dei Ghostbuster. Quando ci sono meno di quattro giocatori, uno o più di essi dovranno giocare più di un personaggio.

Dopo aver scelto il tuo (o i tuoi) personaggio/i, prendi:

- La miniatura corrispondente
- La Carta Personaggio corrispondente
- Cinque segnalini Flusso Protonico corrispondente
- Un Tracciatore X
- Un Dado Protonico a sei facce

Posiziona la Carta Personaggio(i) di fronte a te con i Flussi Protonici accanto ad essa. Ogni Ghostbuster è rappresentato da un colore unico. Ciò consente di individuare la propria miniatura e i propri Flussi Protonici sulla mappa facilmente. Il tuo Ghostbuster inizierà con 0 XP se non diversamente specificato. Fissare il Tracciatore XP alla tua Carta Personaggio con la freccia rivolta sullo 0.

L'Segnalini Slime, il Misuratore PKE, il Dado Movimento e il Dado Evento, sono piazzati vicino al tabellone di gioco e non appartengono ad alcun giocatore o personaggio. Lo scenario che si sta giocando ti dirà qual'è la posizione iniziale della miniatura del tuo Ghostbuster. Nella maggior parte degli scenari, inizierà nella Ecto-1, il che significa che posizionerai la miniatura sulla tessera Ecto-1. Quando è sulla tessera Ecto-1, la tua miniatura è ancora considerata essere sulla mappa e dentro la miniatura della Ecto-1.

MINIATURE

Le miniature occupano spazi sulla mappa. La direzione in una miniatura guarda non importa. Qualsiasi cosa può vedere, muoversi, e sparare in qualsiasi direzione. Uno spazio può essere occupato da una unica miniatura alla volta.



ANALISI DELLA CARTA PERSONAGGIO

Questa è la Carta Personaggio di Peter Venkman.



- 1 Nome Questo è il nome del tuo Ghostbuster.
- 2 Colore Ogni Ghostbuster ha un unico colore.
- 3 Abilità Queste sono le abilità del tuo Ghostbuster.
- 4 Ritratto del Personaggio Questo offre un altro modo per identificare il tuo Ghostbuster sul tabellone. Metti qui i Fantasma intrappolati e i Segnalini Melma.
- 5 Traccia Esperienza (XP) Qui è dove tieni traccia dei punti esperienza guadagnati dal tuo Ghostbuster.

PUNTI ESPERIENZA (XP) & LIVELLI

I Punti Esperienza, da adesso in poi denominati XP, sono un'indicazione dell'abilità del tuo Ghostbuster. Man mano che guadagni più XP, nuove abilità si sbloccheranno per te sulla tua Carta Personaggio. Ogni Ghostbuster ha cinque livelli di abilità. Quando il Tracciatore XP raggiunge un nuovo livello, identificato dagli spazi colorati sulla tua Traccia XP, si guadagna il livello di abilità ad esso associato. Pur partendo da 0 XP, si è al livello 1, e possedendo la capacità elencate del livello 1. Quando guadagni il tuo quinta XP, hai raggiunto il livello 2. Il tuo Ghostbuster ora ha sia le abilità del livello 1 che del livello 2. Non perdi mai abilità, quando "sali di livello". Aggiungi solo altre abilità a quelle possedute. Un Ghostbuster a 30 XP smette di guadagnare XP. Quando si guadagna una nuova abilità, questa nuova abilità non avrà influenze su eventuali eventi passati Durante il tuo turno, né tantomeno sull'evento che ha causato il salire di livello.

GUADAGNARE XP

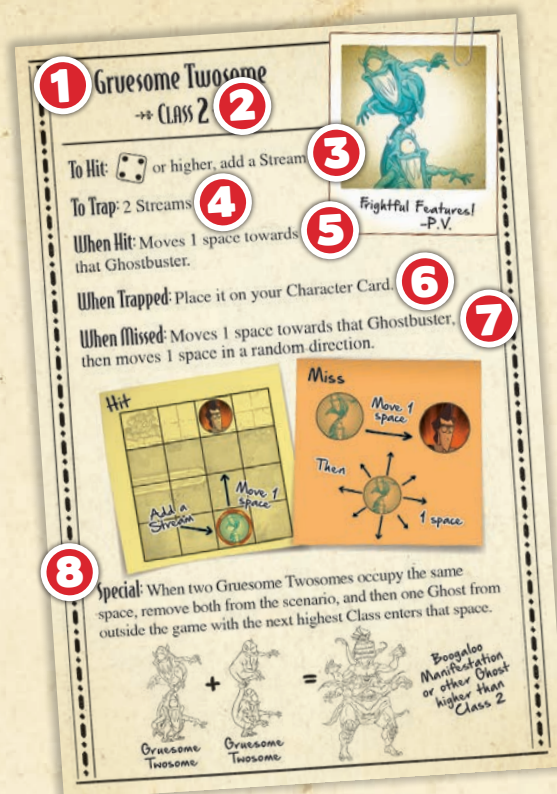
Il modo più comune per ottenere XP è acchiappare fantasmi e chiudere Portali. Quando un Fantasma viene intrappolato o un Portale viene chiuso, guadagni 1 XP Per ogni flusso Protonico che avevi su di esso. (Maggiori informazioni su questo più avanti)

La abilità di Livello 1 di ogni Ghostbuster presenta un modo alternativo per guadagnare XP. Tienilo a mente quando la tua squadra cerca di determinare la persona migliore per un lavoro.

FANTASMI

Un numero definito di fantasmi sono presenti all'inizio sulla mappa come stabilito dallo scenario, e fantasmi supplementari spesso emergono dal Mondo degli Spiriti alla mappa tramite i Portali. I fantasmi vengono eliminati con l'aiuto del tuo zaino protonico. I fantasmi sono entità eterree e ignorano il terreno quando si spostano o usano abilità speciali. Tutti i nemici in questo gioco sono indicati come "Fantasmi", anche se non sono tecnicamente incorporei.

I fantasmi hanno una linea di vista di 3 spazi, che possono essere bloccati da caratteristiche del terreno e altri fantasmi. Questo non aumenta se un Ghostbuster aumenta la portata della loro linea di vista.



ANALISI DELLA CARTA FANTASMA

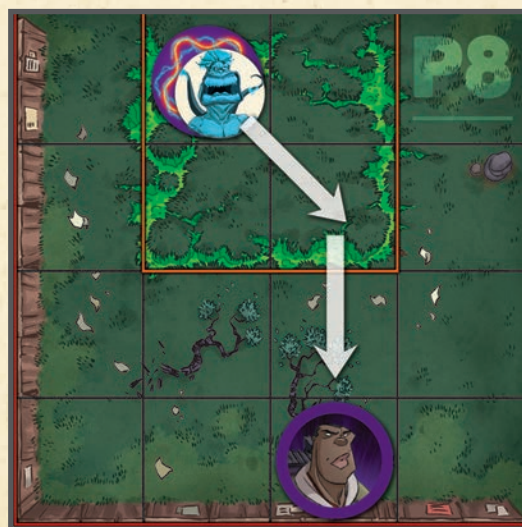
- 1 Nome
- 2 Classe Una classificazione di quanto sia pericoloso questo fantasma. Più alto il valore, più duro sarà combatterlo.
- 3 Per Colpire Il valore minimo che deve essere ottenuto con un Dado Protonico per connettere un Flusso Protonico a questo Fantasma.
- 4 Per Intrappolare Il numero di Flussi Protonici necessari per intrappolare questo Fantasma.
- 5 Quando Colpito Come reagisce questo Fantasma quando viene colpito, ma non ancora intrappolato.
- 6 Quando Intrappolato Come reagisce questo Fantasma quando piazza il Flusso finale necessario ad intrappolarlo.
- 7 Quando Si Manca Come reagisce questo Fantasma quando la tua Azione di Combattimento Manca il bersaglio.
- 8 Speciale Molti Fantasmi hanno abilità speciali.

MOVIMENTO DEI FANTASMI

Il movimento dei fantasmi non è ostacolato dai tipi di terreno, dai Ghostbuster, dagli altri Fantasmi, o dai Portali. I Fantasmi sulla mappa della città a volte si muoveranno quando gli si spara o quando alla fine del turno esce il Simbolo del Caos. Il tiro di dado. Quando un Fantasma si muove in una direzione casuale, usa il Misuratore PKE e il Dado Movimento (il dado a otto facce) per determinare la direzione. Il fantasma è considerato essere nello spazio centrale del Misuratore PKE quando si fa riferimento. Il numero si tira è la direzione in cui muove il Fantasma, come indicato dal Misuratore PKE.

Alcuni Fantasmi muovono verso i Ghostbuster come risultato di Azioni di Combattimento contro di loro. Quando un Fantasma si muove verso un bersaglio, sceglie sempre il percorso più breve.

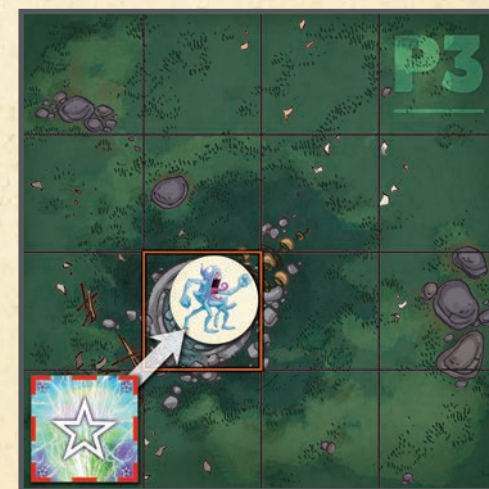
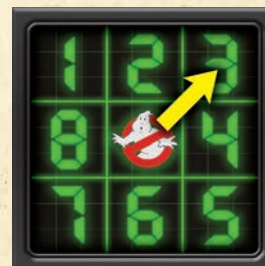
Quando possibile, un Fantasma dovrebbe spostarsi in diagonale fino a quando può compiere un percorso dritto verso il bersaglio. Se adiacente al suo bersaglio, un Fantasma si muoverà in e attraverso lo spazio del bersaglio. Quando un Fantasma ha due percorsi equidistanti verso un bersaglio o un obiettivo, preferisce gli spazi



non occupati da altre miniature rispetto a quelli occupati (fino a raggiungere l'obiettivo o il bersaglio).

Quando un Fantasma entra nel nostro mondo attraverso un Portale, usa il Misuratore PKE e il dado Movimento per determinare in modo casuale la direzione in cui si muove quando esce dal Portale. Il Fantasma è considerato essere nello spazio centrale del Misuratore PKE. Il che esce indica la direzione in cui muove il fantasma sulla base dei numeri sul Misuratore PKE. Il Fantasma emerge dallo spazio di quel Portale e poi si muove nello spazio del numero indicato dal tiro di dado adiacente al Portale.

Esempio: Ottieni la "Stella" dal tiro del Dado Evento, e lo scenario ti dice che un Fantasma dal Mondo degli Spiriti emerge da quel Portale. Si prende un Fantasma di classe 1 e poi ottieni un 3 dal tiro di dado. Il Fantasma quindi emerge dal Portale Stella nella direzione 3, e va piazzato sullo spazio che corrisponde a tale direzione in base all'orientamento del Misuratore PKE.



Quando un Fantasma finisce i suoi movimenti in uno spazio stato occupato da un'altra miniatura, succede qualcosa. Se il Fantasma condivide uno spazio con un Ghostbuster, il Ghostbuster viene Smelmato (vedi sotto) e il Fantasma continua il movimento nella direzione precedente. Esso Si fermerà per riposare quando arriva in uno spazio libero da Portali, Fantasma e Ghostbuster (o se esce dalla mappa).

Emergere da un Portale o da un altro spazio sulla mappa conta come un movimento del Fantasma .

Alcuni Fantasma si muovono di più segmenti. Ogni segmento di quel movimento si risolve separatamente. Ogni segmento di quel movimento potrebbe causare al Fantasma di dover continuare a muoversi attraverso i Ghostbusters altri Fantasma, eccetera. Solo quando un segmento di movimento è completamente risolto si risolve il segmento successivo.

Esempio: Giocando Venkman, manchi il Tiro Protonico contro il Duo Spavento adiacente. Come primo segmento del proprio movimento essi si muovono nella tuo spazio (Smelmando Venkman), poi nello spazio seguente. Per il secondo segmento, si muovono di uno spazio a caso, quindi tiri un Dado Movimento ed ottieni un 3, che sposta il Duo Spavento di 1 spazio nella direzione stabilita dal Misuratore PKE, che a quanto pare è proprio alle spalle di Venkman ! Ora, si spostano di nuovo al punto di partenza, Smelmando Peter una seconda volta !



ABILITA' SPECIALI FANTASMA

Quando un Ghoul Galoppante o un Duo Spavento finisce un segmento di movimento nello stesso spazio di un Fantasma del nome esattamente uguale, essi si uniscono. Rimuovere entrambi questi Fantasma dal gioco (come se tornassero nel mondo degli spiriti), e poi un Fantasma di Classe superiore emerge in quello spazio. Il nuovo Fantasma entra in gioco senza eventuali Flussi Protonici attaccati e ignora ogni movimento residuo. Solo i Ghoul Galoppanti ed i Duo Spavento possono effettuare questo trucco !

Se l'abilità speciale di un Fantasma può influire su di un Ghostbuster, ma essi sono separati dal terreno, esso ignora quel terreno. Alcuni fantasma non possono lasciare la mappa. Questo fatto sarà dichiarato sulla sua Carta Fantasma. Se un Fantasma fosse obbligato dal gioco a lasciare la mappa quando non può, smette di muoversi su di uno spazio sul bordo della mappa.

Alcuni Fantasma non possono muoversi dentro o attraverso gli "ostacoli". Si tratta di entità corporee. Ostacoli per questi Fantasma sono le linee rosse, rosse ondulate e le linee arancioni sulla mappa, e anche i Ghostbuster. Se uno di questi Fantasma fosse obbligato a muoversi attraverso uno di questi ostacoli, invece di farlo smette di muoversi.

Alcuni Fantasma hanno su di essi la dicitura "Spingi". Questi Fantasma sono capaci di spinger via i Ghostbuster. Se un Ghostbuster venisse spinto in uno spazio vietato (fuori dalla mappa, in un Portale Aperto, o attraverso una linea Rossa, Rossa ondulata o Arancione), egli si sposterebbe invece lateralmente di 1 spazio (a scelta del giocatore del Ghostbuster).



ESSERE SVELMATI

Quando un Fantasma passa attraverso un Ghostbuster, il Ghostbuster viene Smelmato e prende un Segnalino Melma. Il Fantasma continua a muoversi nella stessa direzione fino a fermarsi in uno spazio non occupato da un Ghostbuster, un Portale o un altro Fantasma.

"Essere Smelmato" significa prendere un Segnalino Melma. Mettilo sulla tua Carta Personaggio. Ogni Segnalino Melma sul tuo personaggio riduce di 1 il suo numero di Azioni. Un Ghostbuster può essere Smelmato più di una volta.

Tuttavia, i Ghostbuster non possono avere un numero di Segnalini Melma maggiore del proprio numero di Azioni. Rimuovere i Segnalini Melma da te e dagli altri è una parete del lavoro che non ha mai fine! Vedere a pagina 13 per ulteriori informazioni sulla rimozione della Melma. I Fantasma possono muoversi attraverso e sopra la Ecto-1. Quando un Fantasma si muove attraverso o sopra la Ecto-1, ogni Ghostbuster all'interno della Ecto-1 viene Smelmato !

USCITA DALLA MAPPA DEI FANTASMI

Quando un Fantasma si muove in una direzione e per una distanza che lo fa uscire dalla mappa, esso viene rimosso dal gioco. Una Carta Fantasma dirà se questo Fantasma non può uscire dalla mappa.

TURNI E GIRI

Durante ogni giro di gioco, ogni Ghostbuster svolge un turno. Il gioco procede in senso orario a partire dal Ghostbuster che è il Primo Glocatore. Quando ogni Ghostbuster ha svolto un turno, il giro si conclude dopo che il Dado Evento viene tirato.

SEQUENZA DEL GIRO

1. Ogni Ghostbuster svolge un turno.
2. Risolvi ogni effetto "fine del giro".
3. Tira il Dado Evento.

SEQUENZA DEL TURNO DEI GHOSTBUSTER

1. Quando è il turno del tuo Ghostbuster, spendi tutte le tue Azioni durante il tuo turno. Le Azioni non possono essere conservate.
2. Puoi compier una Manovra prima di effettuare qualsiasi Azione, dopo averne fatta una o dopo aver fatto tutte le Azioni.
3. Risolvere ogni effetto «fine turno» specifico dei Fantasm in gioco e/o dello scenario in atto.

SOMMARIO DELLE AZIONI

Hai 2 Azioni da spendere durante il tuo turno. Se il tuo Ghostbuster è di Livello 3 o maggiore, hai una Azione addizionale. Un' Azione può essere effettuata più di una volta per turno.

- Movimento
- Guida
- Esiliazione dei Fantasm Intrappolati
- Pulire dalla Melma un Ghostbuster adiacente
- Combattimento

Le Azioni sono spesso influenzate/ostacolate dalla Linea di Vista e dalle caratteristiche del Terreno sulla mappa.

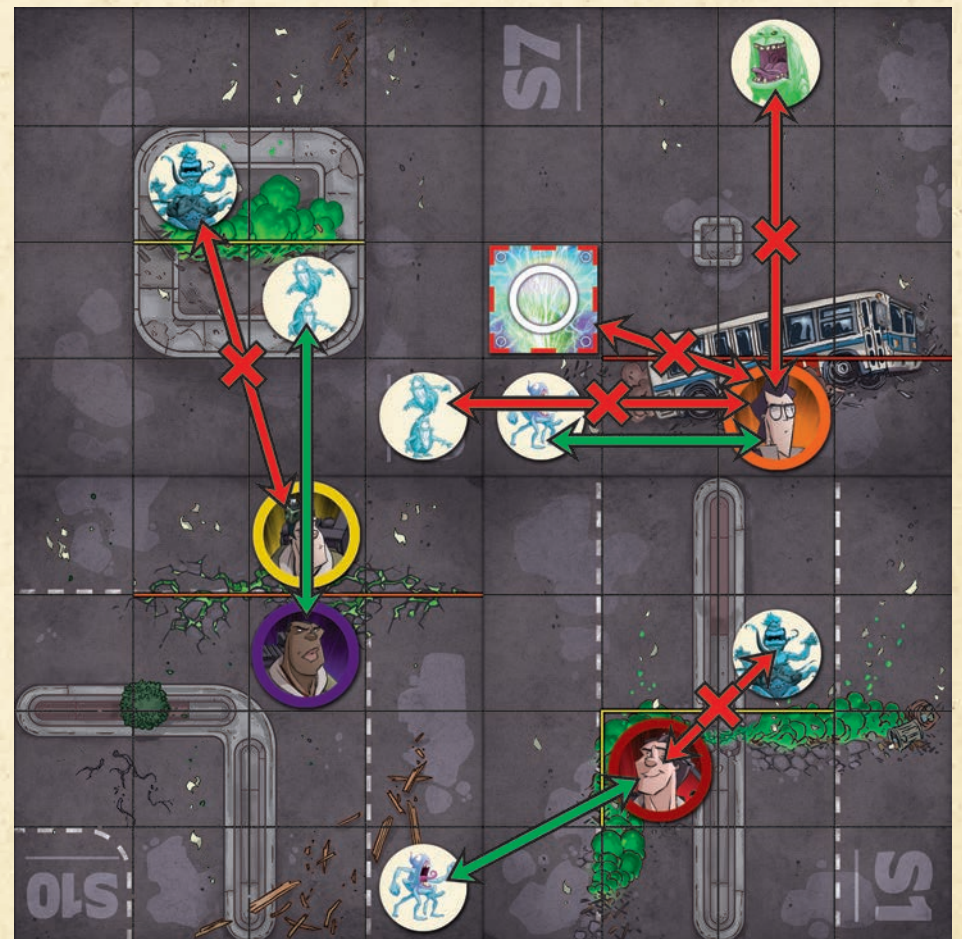
LINEA DI VISTA

I Ghostbuster e i Fantasm hanno una Linea di Vista (LdV) verso qualcosa che è a distanza fino a 3 spazi in qualsiasi direzione che non sia bloccata da linee rosse, rosse ondulate, o gialle sulla mappa, o da Fantasm sulla mappa (vedere la pagina successiva per le descrizioni del tipo di terreno).

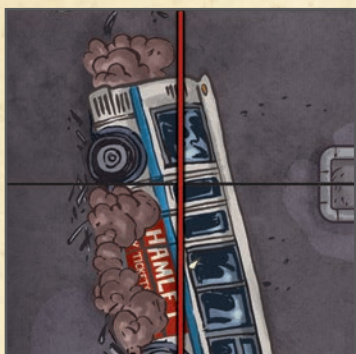
Nota: la LdV dei Fantasm è influenzata dalle linee e i vari ostacoli sul terreno, ma il movimento dei Fantasm non lo è.

Se c'è qualcosa che pensi potrebbe bloccare la LdV, controlla la tua LdV disegnando una linea retta immaginaria da qualsiasi angolo della casella occupata dal tuo Ghostbuster a ogni angolo della casella che stai provando a vedere. Se quella linea non passa attraverso una linea del terreno, allora hai una LdV verso quella casella. Se quella linea passa attraverso una o più linee rosse, rosse ondulate o gialle o caselle occupate da Fantasm, non hai una LdV verso quella casella. L'unica eccezione è una LdV verso un Portale Aperto attraverso la propria linea rossa ondeggiante.

Devi avere una LdV verso un bersaglio per potere effettuare una Azione di Combattimento contro di lui. La Ecto-1, le



La maggior parte delle azioni sono limitate dalle caratteristiche del terreno sulla mappa . Ci sono diversi tipi di terreno:



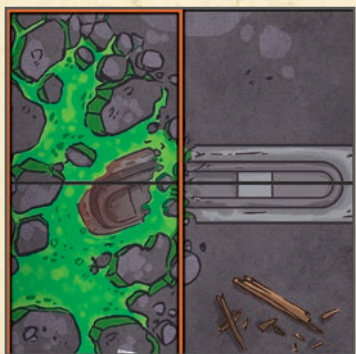
Linee Rosse (steccati, etc.):
Un Ghostbuster non può muovere o
essere spostato attraverso o tracciare
una LdV attraverso una linea rossa.



Linee Rosse Ondulate (presenti solo sui Portali Aperti):
Un Ghostbuster non può muovere o essere spostato attraverso una linea rossa ondulata. Tuttavia, un Ghostbuster ha una LdV attraverso una linea rossa ondulata, anche se limitata solo alla casella immediatamente adiacente. Questo ti permette di sparare ad un Portale Aperto, ma non di muoverti dentro o attraverso le sue caselle. Inoltre non puoi tracciare una LdV attraverso quella casella.



Linee Nere (presenti solo sui Portali Chiusi):
I Portali Chiusi sono terreno aperto e non impediscono né il movimento né la Linea di Vista.



Linee Arancioni (ostruzioni, etc.):
Un Ghostbuster non può muovere o essere spostato attraverso una linea arancione. Tuttavia, un Ghostbuster può tracciare una Linea di Vista attraverso una linea arancione.



Linee Gialle (fumo, etc.):
Un Ghostbuster può muovere o essere spostato attraverso una linea gialla.
Tuttavia, un Ghostbuster non può vedere né essere visto attraverso una linea gialla.

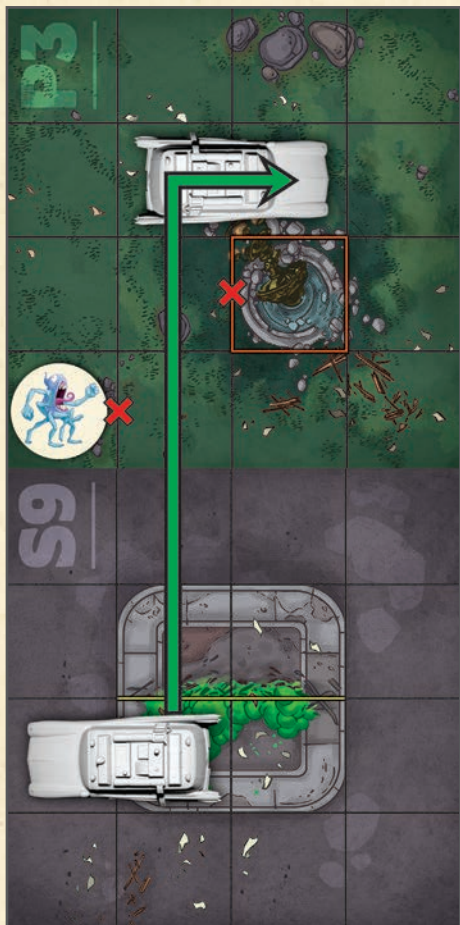
Questa azione permette il movimento di 1 o 2 caselle. Quando esegui un' Azione Movimento, sposti il tuo Ghostbuster di 1 o 2 caselle in qualsiasi direzione. Puoi anche muoverti in diagonale per una, due, o nessuna delle caselle del tuo movimento. Il movimento è influenzata dal terreno ed altre regole:

- Non è possibile spostarsi sulla mappa attraverso le linee rosse, rosse ondulate o arancioni. Il movimento diagonale passa attraverso gli angoli. Se solo un lato di una casella ha una linea colorata, allora ci si può muovere diagonalmente attraverso di essa.
- Non è possibile spostarsi dentro o attraverso caselle contenenti Fantasmi o Portali Aperti.
- E' possibile spostarsi attraverso una casella contenente un altro Ghostbuster, sempre che si abbiano movimenti sufficienti per uscire da tale casella.
- Non è possibile uscire fuori dalla mappa.
- E' possibile spostarsi di fianco alla Ecto-1 in questa maniera. Se termini il tuo Movimento su di una casella occupata dalla Ecto-1, posiziona la tua miniatura sulla tessera Ecto-1 fuori dalla mappa. Ora sei a bordo della Ecto-1.



AZIONE GUIDA

Questa Azione permette lo spostamento fino a 6 caselle utilizzando la Ecto-1. Non è possibile spostarsi diagonalmente quando si guida. Un Ghostbuster all'interno della Ecto-1, durante il proprio turno può guidarla con una Azione Guida. E' possibile spostare la miniatura del veicolo sulla mappa in verticale o in orizzontale, ma non in diagonale. Non è necessario spostarla nella direzione in cui punta il muso del veicolo. Scegli il muso o la coda del veicolo, poi conta le caselle in cui vuoi guidare. Una volta arrivato alla casella di destinazione, posiziona lì un'estremità del veicolo e l'altra estremità nella casella contata precedentemente.



Se il tuo Ghostbuster è all'interno della Ecto-1 quando è guidata, egli si muove con essa. Non si può scendere quando è in movimento. Un Ghostbuster non può entrare o uscire dalla Ecto-1 durante un' Azione Guida. La guida è soggetta alle regole del terreno e ad altre regole:

- Non è possibile guidare attraverso linee rosse, rosse ondulate o arancione.
- Non è possibile guidare in o attraverso caselle che contengono Fantasma o Portali Aperti.
- E' possibile guidare attraverso una casella contenente un altro Ghostbuster, sempre che si abbiano movimenti sufficienti per portare il veicolo fuori da tale casella.
- Non si può guidare fuori dalla mappa.

AZIONE ESILIAZIONE FANTASMI INTRAPPOLATI

Questa Azione permette ad un Ghostbuster dentro alla Ecto-1 o adiacente ad essa e con una LdV su di essa, di inviare un qualsiasi numero di Fantasma Intrappolati sulla propria Carta Personaggio, indietro nel Mondo degli Spiriti. La Ecto-1 contiene un Dimensionometro, che permette di esiliare i Fantasma Intrappolati. I Fantasma esiliati sono piazzati nel Mondo degli Spiriti. E' possibile esiliare un qualsiasi numero di Fantasma Intrappolati che stai trasportando nella Ecto-1. Un Ghostbuster deve essere dentro la Ecto-1 o adiacente ad essa (in una delle 10 caselle che la circondano) ed avere una LdV su di essa per poter eseguire questa azione.



Azione di Pulizia della Melma da un Ghostbuster Adiacente

Questa Azione rimuove un Segnalino Melma da un Ghostbuster adiacente. Per fare ciò occorre avere anche una LdV su quel Ghostbuster. I Ghostbusters saranno Smelmati; è semplicemente una cosa che capita durante questa pericolosa attività. Quando puoi ripulire dalla Melma un Ghostbuster adiacente al tuo, la squadra funzionerà molto meglio. E' molto più efficace il fatto che sia un altro Ghostbuster a rimuovere i tuoi segnalini Melma che farlo da solo (guarda Ripulirsi dalla Melma da Soli a pagina 16). Non si possono pulire dalla Melma i Ghostbusters che si trovano dentro la Ecto-1.

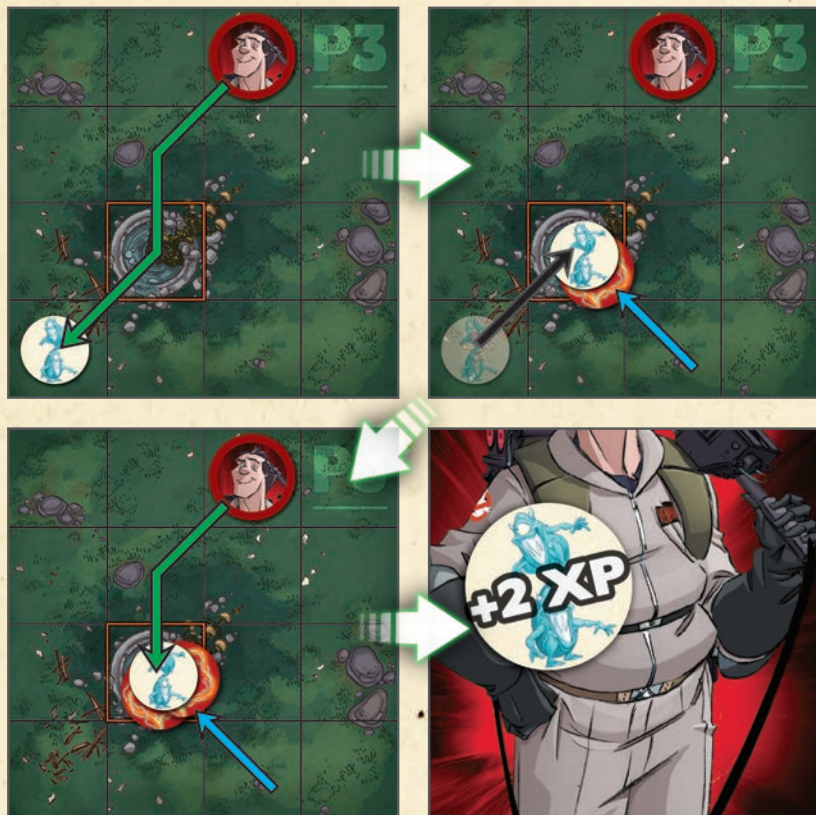
Ripulire dalla Melma un Ghostbuster che ha già svolto il proprio turno per quel giro, non gli permette Azioni ulteriori per quello stesso giro. Tuttavia, se il Ghostbuster deve ancora agire, rimuovergli un segnalino Melma gli restituisce l'Azione perduta già dal turno che deve svolgere. Questo è lavoro di squadra!

Adiacente

In una casella affianco al tuo Ghostbuster ortogonalmente o diagonalmente. Un Ghostbuster vien considerato adiacente alle cose nelle 8 caselle che circondano la propria.

AZIONE COMBATTIMENTO

Questa Azione permette ad un Ghostbuster di sparare un Flusso Protonico contro un bersaglio entro la Linea di Vista. Per sparare un Flusso Protonico, tira il tuo Dado Protonico. Questo è il modo standard per intrappolare i Fantasma e chiudere i Portali. Il Logo dei Ghostbuster sul tuo Dado Protonico è il "6." Un'Azione Combattimento non può essere eseguita mentre si è a bordo della Ecto-1.



COMBATTERE I FANTASMI

Ogni Fantasma ha un valore "Per Colpire" definito sulla propria Carta Fantasma. Se il risultato del tuo Dado Fantasma è uguale o maggiore di quel numero, hai ottenuto un "Centro". Piazza un Segnalino Flusso Protonico sopra o sotto la miniatura del Fantasma. Se il risultato del tiro è inferiore di quel valore, allora lo hai "Mancato". Le Carte Fantasma descrivono cosa accade se Centri o Manchi i Fantasma. I Fantasma richiedono un certo numero di Flussi Protonici per essere intrappolati. Questo è indicato sulla Carta Fantasma dal valore "Per Intrappolare". Un Ghostbuster può applicare più di un Flusso a un Fantasma. Dopo avergli applicato un Flusso se il Fantasma richiede Flussi ulteriori per essere Intrappolato, va risolta la sua abilità "Quando Colpito". Se invece il tuo era quello finale per Intrappolarlo, va risolta, invece, la sua abilità "Quando Intrappolato". Il Fantasma va rimosso dalla mappa solo dopo aver risolto questa abilità, e poi piazzato sulla tua Carta Personaggio.

I Fantasma di Classe 1 Ghosts richiedono un solo Flusso Protonico per essere intrappolati, per cui sulla propria Carta non hanno l'abilità "Quando Colpito", poiché il primo Flusso che gli si piazza addosso è sufficiente ad intrappolarli. Risolvere l'abilità "Quando Intrappolato" prima di rimuoverlo dalla mappa.

Il Ghostbuster che applica il Flusso finale necessario ad "Intrappolare"

un Fantasma, rimuove la miniatura di quel Fantasma dalla mappa e la mette sulla propria carta personaggio. Ora è un "Fantasma Intrappolato". Può essere esiliato usando la Ecto-1 per mantenere il Mondo degli Spiriti fornito di Fantasma. Ogni Ghostbuster ottiene 1 XP per ogni flusso che aveva su quel Fantasma. Quei Segnalini Flusso vengono poi restituiti ai Ghostbuster.

ATTACCARE I PORTALI

A seconda dello scenario, i Portali possono essere bersagliati proprio come i Fantasma e possono essere chiusi attraverso un fuoco sostenuto di Flussi Protonici. I Portali hanno un valore "Per Colpire" specificato sulla Carta Scenario. Se il risultato del tuo Dado Protonico è un numero uguale o superiore a tale valore, hai ottenuto un "Centro". Piazza un segnalino Flusso Protonico sulla pila dei segnalini del Portale. La Carta Scenario potrebbe indicare effetti aggiuntivi quando un Portale viene colpito. Il segnalino rimane sul Portale finché questi viene Chiuso, perdi la LdV dal Portale, o cambi bersaglio. Se ottieni un numero minore di quel valore, allora lo hai "Mancato" - la Carta Scenario descrive cosa succede se Manchi un Portale in combattimento.

Alcuni scenari indicano un valore "Per Chiudere" per i Portali in quello scenario. Questo è il numero di Flussi che devono essere sul Portale per poterlo chiudere. Un Ghostbuster può mettere più di uno Flusso su di un Portale, a meno che lo scenario non dica diversamente.

Quando un Portale ha un numero di Flussi Protonici su di esso pari al suo valore "Per Chiudere", il Segnalino Portale viene capovolto sul suo lato Chiuso (nero). Ora è un Portale Chiuso sulla mappa, e non influisce più sul movimento o sulla LdV. Ogni Ghostbuster guadagna 1 XP per ogni flusso che aveva sul Portale. Quei Segnalini Flusso vengono quindi restituiti ai Ghostbuster.

Quando anche l'ultimo dei Portali Aperti viene chiuso, tutti i Fantasma sulla Mappa sono risucchiati nel Mondo degli Spiriti. Questo è il modo in cui si vincono la maggior parte degli scenari, ma le entità più grandi e pericolose non vengono eliminate così facilmente... Le Carte Scenario vi diranno se un Boss Fantasma non abbandona la mappa in questo modo...

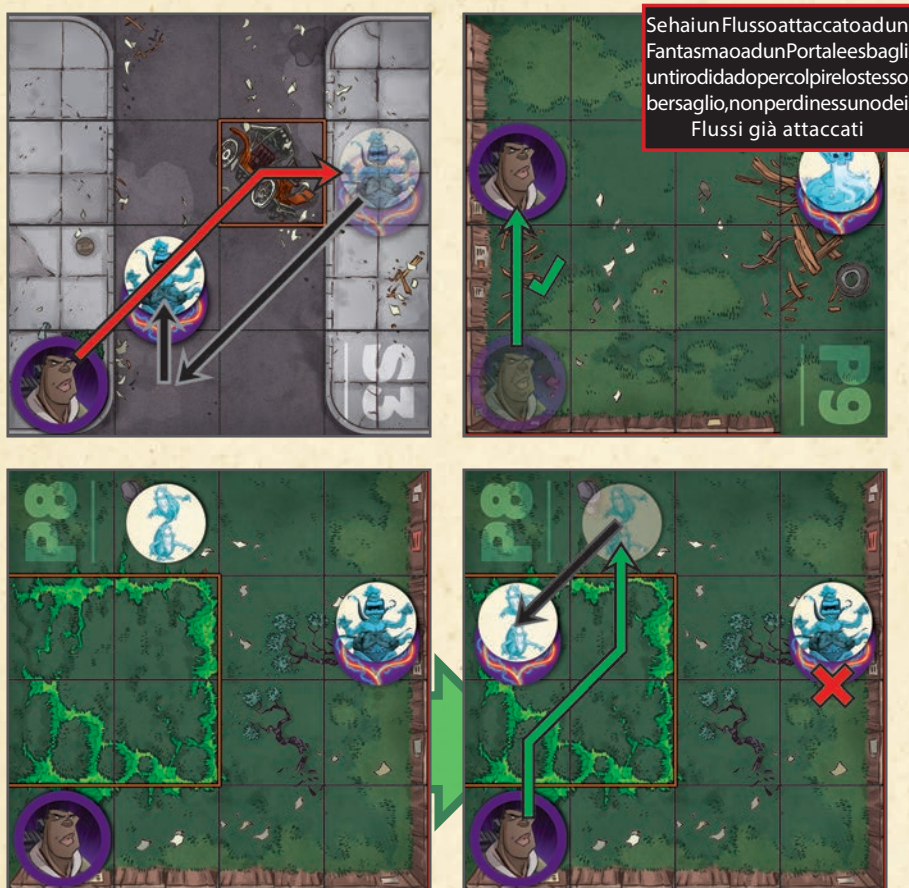


FLUSSI PROTONICI

Un Flusso Protonico è un raggio che un Ghostbuster proietta su di un bersaglio attraverso la propria Bacchetta ai Neutrini. Se tutti e cinque i tuoi Flussi sono già attaccati al Fantasma o al Portale stai combattendo, non puoi aggiungere di più. Quando un Fantasma si muove, qualunque flusso attaccato a lui o sotto di lui, si muove con esso.

Quando un Fantasma o un Portale richiedono più di un Flusso Protonici per Intrappolato/Chiuso, il tuo segnalino Flusso Protonico sopra o sotto il Fantasma/Portale. Con un Boss Fantasma, invece, piazza i Flussi Protonici sulla sua Carta Fantasma, dato che essi spesso richiedono molti Flussi Protonici per essere sconfitti.

Quando hai un Flusso Protonico attaccato ad un Fantasma o a un Portale, attaccando un Fantasma o un Portale diverso, rimuoverai tutti i Flussi Protonici dal bersaglio originale. Quando hai dei Flussi Protonici attaccati ad un bersaglio, è possibile continuare a sparare a tale bersaglio. E' possibile continuare a compiere Azioni



Combattimento contro tale bersaglio fino a che il numero di Flussi su di esso è uguale al valore "Per Intrappolare" o "Per Chiudere" del bersaglio. Muoversi mentre si hanno dei Flussi Protonici collegati a un bersaglio non rimuove i flussi. In realtà, questa è spesso una necessità tattica!

Se un Fantasma minaccia di uscire dalla vostra LdV, passare a un punto di osservazione migliore aiuterà a mantenere i Flussi attaccati.

È consentito di uscire dalla LdV durante un Azione Spostamento, ma una volta che l' Azione Spostamento è completata, controllate la LdV verso il vostro bersaglio. Se la LdV è stata interrotta da un Fantasma, da un Portale o dalle linee del terreno, rimuovere tutti i Flussi Protonici dal bersaglio.

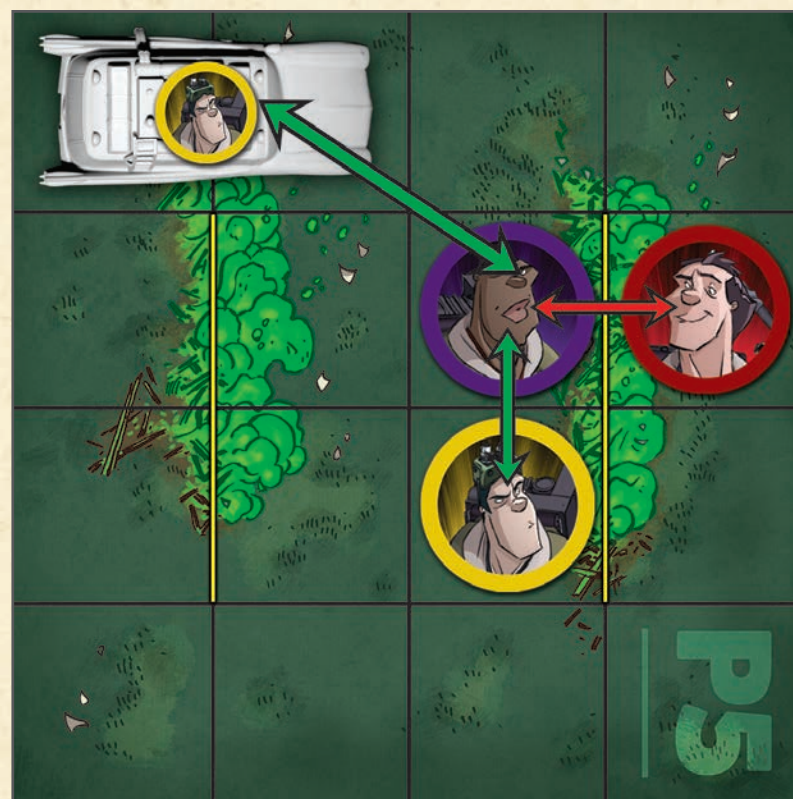
MANOVRE

Durante il turno di un Ghostbuster, essi possono eseguire una delle seguenti due Manovre prima di intraprendere qualsiasi Azione, dopo averne intrapresa una o dopo aver intrapreso tutte le Azioni. Si può scegliere di spendere un'azione per eseguire una Manovra. Un Ghostbuster che non ha Azioni a causa della Melma, può comunque eseguire una Manovra.

• Trasferire Fantasma Intrappolati

Posizionare un qualsiasi numero di Fantasma Intrappolati dalla tua Carta Personaggio alla Carta Personaggio di un Ghostbuster che è in una casella adiacente al tuo Ghostbuster sulla mappa. In alternativa, puoi prendere un qualsiasi numero di Fantasma Intrappolati dalla Carta Personaggio di un Ghostbuster adiacente al tuo Ghostbuster e posizzionarli sulla tua Scheda Personaggio. È necessario avere una LdV sull' altro Ghostbuster.

Un Ghostbuster in una casella adiacente alla fiancata (il lato lungo) della Ecto-1 può Trasferire Fantasma Intrappolati ad un Ghostbuster dentro la Ecto-1 and vice versa.

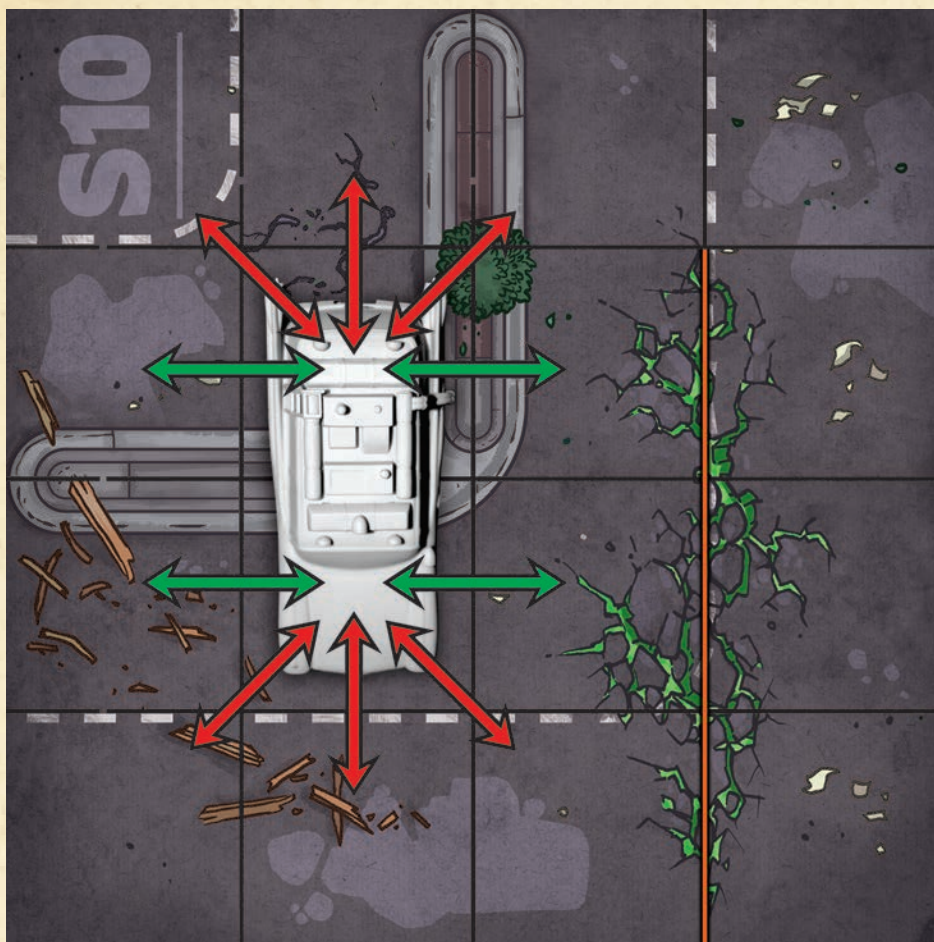


• Entrare/Uscire dalla Ecto-1

Si può entrare o uscire dalla Ecto-1 solo dalle quattro caselle laterali. Se stai uscendo dal veicolo, posiziona la miniatura in una delle caselle adiacenti alle fiancate della Ecto-1. Se tutte e quattro le caselle sono occupate, non puoi uscire dal veicolo. Se il tuo Ghostbuster è in una delle caselle adiacenti alle fiancate della Ecto-1, fallo salire a bordo posizionando la tua miniatura sulla tessera Ecto-1.

Nota: Un Ghostbuster può entrare o uscire dal veicolo anche con una Azione Movimento, seguendo le stesse regole della Manovra. Non siete costretti ad usare una Manovra per entrare/uscire dall' Ecto-1.

Guarda la Sezione 6 per ulteriori informazioni sulla Ecto-1.



RIPULIRSI DALLA MELMA DA SOLI
Questa non è un' Azione o una Manovra. Per Ripulire se stessi dalla Melma, è necessario non aver compiuta alcuna Azione in questo turno. Togli 1 Segnalino Melma da te stesso, e poi perdi tutte le Azioni per questo turno, ma puoi ancora effettuare una Manovra o usare un' abilità del Personaggio.

FINE DEL GIRO

Controlla le Carte Fantasma e la Carta Scenario per ogni eventuale effetto "Fine del Giro". Dopo averli risolti, tira un Dado Evento.



Il Dado Evento viene tirato da uno dei giocatori alla fine di ogni giro di gioco. Il Giocatore Uno dovrebbe piazzare il Dado Evento alla propria destra. Questo serve come promemoria che il Dado Evento deve essere tirato alla fine di ogni giro. Chiunque può tirare il Dado quando è il momento di farlo.

Cinque dei lati del Dado Evento hanno il simbolo un Portale. Questi sono collegati ai segnalini Portale sulla mappa. Lo status del Portale di Aperto o Chiuso che risulta dal tiro di Dado si controlla con quello del Portale sulla mappa. Un tiro Portali Aperti in genere porta nuovi Fantasma in gioco. Tirare Portali Chiusi può avere qualsiasi effetto. Lo scenario che si sta giocando darà tutte le specifiche.



Tirare il simbolo del caos manda tutti i fantasmi nelle vicinanze sulla mappa in delirio! Ogni Fantasma reagisce come se il Ghostbuster più vicino entro la LdV avesse mancato un tiro in combattimento. Controllare la Carta del Fantasma per la reazione specifica. I Fantasma hanno una LdV di 3 caselle e le linee sul terreno sono in grado di bloccarla. I Fantasma che non sono Entro la LdV di uno o più Ghostbuster, non si muovono. Se più fantasmi si stanno muovendo a causa di questo, tira il Dado Movimento per le risoluzioni di tutti i movimenti casuali.



Quando c'è un pareggio per il "Ghostbuster più vicino" quando si tira il simbolo del caos (o qualsiasi altro pareggio se è per questo), tira il Dado Protonico per risolvere il pareggio, stabilendo che chi ottiene il punteggio più alto diventa il bersaglio.

Quando più Fantasma emergono dal portale o più Fantasma si spostano a causa del Simbolo del caos, risolvi le azioni dei Fantasma da quelli con classe più bassa a quelli con classe più alta.

Dopo che il Dado Evento è stato tirato e risolto in un giro, quel giro è terminato e ne inizia uno nuovo.

Suggerimento da Professionista

Puoi tirare insieme il Dado Evento e il Dado Movimento. In quest' maniera, quando sono richiesti movimenti casuali o Fantasma da piazzare, avrai già determinato la direzione del movimento.

Un Ghostbuster entra ed esce dal veicolo solo dai lati lunghi del veicolo. Quando sei dentro alla Ecto-1, sei considerato occupare entrambi gli spazi del veicolo. Questo significa che puoi entrare/uscire da qualsiasi lato lungo del veicolo. Il lato da cui sei entrato non ha alcuna influenza sul lato da cui puoi uscire.

Quando sei dentro la Ecto-1, puoi eseguire solo le Azioni Movimento, Guida o Esiliazione dei Fantasma Intrappolati. Puoi anche eseguire le manovre e usare le abilità del Personaggio.

Un Ghostbuster in una casella laterale adiacente (il lato lungo) alla Ecto-1 può Trasferire i Fantasma Intrappolati a un Ghostbuster dentro la Ecto-1 e vice versa.

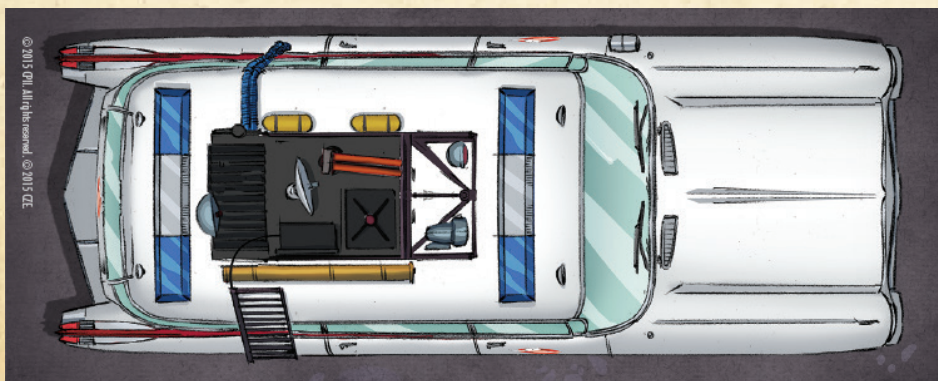
La Melma non può essere rimossa da un Ghostbuster dentro la Ecto-1 e non può essere intrapresa alcuna Azione di Combattimento. Mentre sei dentro, non puoi neanche ripulire dalla Melma dai Ghostbusters al di fuori della Ecto-1.

Quando un Fantasma si muove dentro o attraverso una casella occupata dalla Ecto-1, tutti i Ghostbuster al suo interno vengono Smelmati. Quando un Fantasma condivide la casella con la Ecto-1, il veicolo non può essere guidato e nessun Fantasma Intrappolato può essere Esiliato. Piazza la miniatura del fantasma che occupa la casella del veicolo sul tettuccio del veicolo nello spazio appropriato (muso o retro), non sulla tessera Ecto-1. I fantasmi sulla Ecto-1 possono essere bersagli di Azioni Combattimento come tutti gli altri. La Ecto-1 non blocca mai la LdV o impedisce i movimenti.

Se della Melma è lanciata su uno o più caselle della Ecto-1 (come ad esempio dallo scoppio di un Ghoul Galoppante), ogni occupante della Ecto-1 viene Smelmato.

La Ecto-1 contiene un Dimensionometro portatile che permette ai Ghostbuster di rimandare i Fantasma Intrappolati indietro nel Mondo degli Spiriti.

Un Ghostbuster deve essere adiacente alla (in una delle 10 caselle che la circondano) o dentro alla Ecto-1 per esiliare i Fantasma Intrappolati.



SPIEGAZIONE DELLE ABILITA' DEL PERSONAGGIO

Egon Spengler

Livello 1: Questa abilità si può attivare più volte durante il tuo turno. Se un effetto si aggiunge al risultato Dado Protonico, questa abilità non si attiverà.

Livello 2: Se ri-tiri un 1, e tiri un numero diverso da 1, la tua abilità Livello 1 non si attiva.

Livello 3: Adesso hai 3 Azioni da spendere ad ogni turno. Se guadagni questa abilità nel mezzo di un turno, avrai immediatamente l'Azione aggiuntiva da spendere.

Livello 4: Solo il dado che scegli può attivare la tua abilità Livello 1. Se ritiri un 1 e tiri un numero diverso da 1, la tua abilità Livello 1 non si attiva.

Livello 5: Questa abilità influisce sull'intera squadra.

Ray Stantz

Level 1: Questa abilità si può attivare più volte durante il tuo turno. Non puoi spendere una Azione per rimuovere Melma se non c'è Melma da rimuovere.

Livello 2: Questo non attiva la tua abilità Livello 1.

Livello 3: Adesso hai 3 Azioni da spendere ad ogni turno. Se guadagni questa abilità nel mezzo di un turno, avrai immediatamente l'Azione aggiuntiva da spendere.

Livello 4: Questo può includere te. Questa abilità non si attiva finché tutti gli effetti "Quando Colpito" o "Quando Intrappolato" non sono stati risolti. Questo non attiva la tua abilità Livello 1.

Livello 5: Questa abilità influisce sull'intera squadra, e può essere usata quando un Tiro di Dado Protonico sbagliato per colpire un Fantasma o un Portale richiede che sia tirato un Dado Movimento.

Peter Venkman

Level 1: Questa abilità si attiva solo durante il tuo turno, in genere come effetto collaterale del Combattimento.

Livello 2: Questa abilità si attiva solo durante il tuo turno, in genere come effetto collaterale del Combattimento. Essa può attivare la tua abilità Livello 1.

Livello 3: Adesso hai 3 Azioni da spendere ad ogni turno. Se guadagni questa abilità nel mezzo di un turno, avrai immediatamente l'Azione aggiuntiva da spendere.

Livello 4: Questa abilità non si attiva finché tutti gli effetti "Quando Colpito" non sono stati risolti. Se il Fantasma non è più in gioco, questa abilità non si applica.

Livello 5: Questa abilità influisce sull'intera squadra, e aggiunge una casella extra alla Linea di Vista e alla gittata del Combattimento.

Winston Zeddemore

Level 1: Quando esili i Fantasma, somma tutti i valori della loro Classe. Per ogni 3 punti di Classi che hai esiliato, guadagni 1 XP. Esempi: Se esili una singola Entità Boogaloo di Classe 3, guadagni 1 XP. Se esili 2 Ghoul Galoppanti di Classe 1 ed un Duo Spavento di Classe 2 contemporaneamente, guadagni 1 XP.

Livello 2: I due spazi occupati dalla Ecto-1 sono "spazi deposito". Alcuni scenari possono includere ulteriori "spazi deposito", nel qual caso questa abilità funzionerà anche con essi.

Livello 3: Adesso hai 3 Azioni da spendere ad ogni turno. Se guadagni questa abilità nel mezzo di un turno, avrai immediatamente l'Azione addizionale da spendere.

Livello 4: Questa abilità non si attiva finché tutti gli effetti "Quando Colpito" o "Quando Intrappolato" non sono stati risolti.

Livello 5: Questa abilità influisce sull'intera squadra. I Ghostbuster ora possono muovere fino a 3 caselle per ogni Azione Movimento.

SPIEGAZIONE DELLE CARTE FANTASMA

GHOUL GALOPPANTE

Il Ghoul Galoppante è una Fantasma di classe 1 e piuttosto facile da colpire, serve un tiro di Dado Protonico solo di 3 o più. Dal momento che ci vuole solo 1 Flusso per intrappolare questo fantasma, il primo Flusso Protonico che lo colpisce innesca la sua abilità "Quando Intrappolato". Quando viene intrappolato, ogni Ghostbuster che è adiacente a questo Fantasma viene Smelmato!

Se manchi questo Fantasma con il tuo Flusso Protonico, esso fugge in una direzione casuale. Tirare il Dado Movimento e fai riferimento al Misuratore PKE per determinare quale direzione. Fai attenzione quando i Ghoul Galoppanti sono vicini l'uno all'altro. Se essi finiscono per occupare lo stesso spazio, essi si fondono, vengono rimossi dal gioco, e vengono sostituiti poi con un Fantasma di classe più alta da fuori lo scenario.

DUO SPAVENTO

Se un Flusso Protonico colpisce ma non intrappola il Duo Spavento, attiva l'abilità "Quando Colpito". Il Flusso Protonico che invece lo intrappola non attiva la sua abilità "Quando Colpito", ma attiva invece l'abilità "Quando Intrappolato". Se manchi questo Fantasma con il tuo Flusso Protonico, egli si muove verso di te e poi muove anche di 1 casella in una direzione casuale. Tira il Dado Movimento e fai riferimento al Misuratore PKE per determinare la direzione. Fai attenzione quando i Duo Spavento sono vicini l'uno all'altro. Se essi finiscono per occupare lo stesso spazio, essi si fondono, vengono rimossi dal gioco, e vengono sostituiti poi con un Fantasma di classe più alta da fuori lo scenario.

ENTITA' BOOGALOO

Un Flusso Protonico che colpisce ma non intrappola un'Entità Boogaloo, attiva la sua abilità "Quando Colpito" ability. Il Flusso Protonico che invece lo intrappola, non attiva l'abilità "Quando Colpito". Invece, risolvi l'abilità "Quando Intrappolato".

Se manchi questo Fantasma con il tuo Flusso Protonico, egli si muove verso di te di 2 caselle e poi muove anche di 1 casella in una direzione casuale. Tira il Dado Movimento e fai riferimento al Misuratore PKE per determinare la direzione. Ricorda, se ti passa attraverso, sarai Smelmato! Dopo essersi mosso per tutte e 3 le caselle dovute al "Tiro Mancato", l'Entità Boogaloo inzuppa tutta l'area di Melma, basati sul tiro del Dado Movimento che hai fatto per il precedente movimento casuale.

Esempio: Se hai tirato un 7, l'Entità smelma ogni casella dispari adiacente dopo il suo movimento, usando il Misuratore PKE come guida, partendo dalla sua casella attuale.

SLIMER

Questo mascalzone è davvero veloce! Siate pronti a perdere continuamente la Linea di Vista e ogni Flusso attaccato quando combatti Slimer.

I Flussi che colpiscono, ma non intrappolano, Slimer innescano la sua abilità "Quando Colpito". Dal momento che lo fa muovere di 2 caselle verso di voi, è meglio ingaggiare questo Fantasma da 3 caselle di distanza. Il Flusso Protonico che lo intrappola non si innesca la sua abilità "Quando Colpito". Invece, risolvi la sua abilità "Quando intrappolato".

Se manchi Slimer con il Tiro Protonico, egli smelma ogni Ghostbuster adiacente (tu ed i tuoi compagni di squadra), e poi si sposta di 2 caselle in una direzione casuale. Tira il Dado Movimento e fai riferimento al Misuratore PKE per determinare la direzione. Si rischia di perdere la LdV su Slimer quando corre. Un riposizionamento tattico a volte è più importante di sparare al Fantasma. Slimer è uno dei pochi Fantasma che lasceranno la mappa senza essere considerati definitivamente persi. Quando esce dalla mappa, continua a far muovere Slimer nella stessa direzione, ma fallo emergere dal lato opposto della mappa, con un movimento avvolgente.



IDULNAS

Quando combatti Idulnas, stai pronto ad avere paura ... molta paura. I Flussi che lo colpiscono, ma non intrappolano, innescano la sua abilità "Quando Colpito". Il Flusso Protonico che lo intrappola non si innesca la sua abilità "Quando Colpito". Invece, risolvi la sua abilità "Quando intrappolato".

Se si manca Idulnas con il Tiro Protonico, egli ti farà scappare via urlando in una direzione casuale. Tira il Dado Movimento e fai riferimento al Misuratore PKE per determinare la direzione. Si rischia di perdere la LdV su Idulnas quando scappi.

Ancora una volta, un riposizionamento tattico è più importante di sparare al Fantasma. Idulnas è ossessionato dal Dimensionometro della Ecto-1's. Alla fine del turno di ogni Ghostbuster, Idulnas muove di

2 caselle verso la Ecto-1. Idulnas può muovere dentro e attraverso il terreno, ma se un movimento lo manda fuori dalla mappa, egli si ferma invece sul bordo di essa.



STAY PUFT MARSHMALLOW MAN

Flussi che colpiscono, ma non intrappolano, Stay Puft innescano la sua abilità "Quando Colpito". Il Flusso Protonico che lo intrappola non si innesca la sua abilità "Quando Colpito". Invece, risolvi la sua abilità "Quando intrappolato". Se si manca Stay Puft con il Tiro Protonico, egli si muove di 1 casella in una direzione casuale, Tira il Dado Movimento e fai riferimento al Misuratore PKE per determinare la direzione.

Quando Stay Puft entra nella casella del tuo Ghostbuster per essere stato colpito, perché mancato oper l'abilità fine Giro), egli ti calpesta e ti sposta di una casella lontano da lui. Se quel movimento ti facesse entrare in una casella non penetrabile allora muoviti di una casella lateralmente (scegli tu il lato).

Ognuno dei quattro Ghostbuster deve avere almeno un Flusso su Stay Puft prima di poterlo Intrappolare. Occorrono 10 flussi in totale per Intrappolarlo, non 10 da ogni Ghostbuster.



SCENARIS & CAMPAGN

"Ne abbiamo uno!" Ogni Carta Scenario presenta uno scenario unico. Quando più carte Scenario hanno il bordo dello stesso colore, allora sono parte di una campagna. E' meglio giocare prima la campagna Slimer, seguita da quella Idulnas e, infine, affrontare la campagna Stay Puft Marshmallow Man.

Se si vuole giocare un singolo scenario da una campagna come esperienza autonoma, il numero dello scenario nella sequenza della campagna (ad esempio Scenario #3) indica anche il livello di esperienza raccomandato per potere giocare quello scenario.. Per esempio, quando si gioca lo Scenario #3 nella campagna di Slimer come scenario singolo, si raccomanda che tutti i Ghostbusters sistemino il proprio indicatore di XP sul Livello 3 (11 XP). Dovresti cominciare ogni nuova campagna da 0 XP.

Ogni scenario elenca come vincere e quali eventi significano un fallimento. Se un successo e un fallimento si dovessero verificare contemporaneamente, il successo ha la precedenza! Alcuni scenari usano la parola "Intrappola" o "Sconfiggi" quando si parla di grandi entità. Entrambi significano la stessa cosa, è solo per dare maggiore gusto al gioco, dato che alcuni fantasmi sono corporei e quindi, tecnicamente, non Intrappolabili.

PREPARAZIONE DELLO SCENARIO SET-UP

Il diagramma della mappa su ogni Carta Scenario mostra quali tessere mappa utilizza lo scenario, la loro posizione sul tabellone, e l'orientamento di ogni tessera. Posiziona la Carta Scenario di fronte a un giocatore, quindi prendi le tessere mappa richieste e orientale in base al punto di vista di quel giocatore della mappa sulla Carta Scenario. le mappe "S" mostrano le strade di New York City, mentre le mappe "P" sono sezioni di Central Park. Ogni tessera mappa ha anche un numero. Esempio: S3 è una tessera strada. La S e il 3 sono Sottolineati per aiutare a determinare l'orientamento nel quale la tessera mappa deve essere collocata.

Nota : Ogni tessera mappa è orientata individualmente in base allo schema mappa sulla Carta Scenario.

Una volta che la mappa è stata messa insieme, il diagramma della mappa mostra le posizioni di partenza di tutti gli elementi che iniziano lo scenario sulla mappa.

Consultare la legenda nella parte inferiore della carta per decifrare i codici e le lettere sulla minimappa.

Infine, la parte inferiore della Carta Scenario vi dirà quali Fantasmi iniziano lo scenario nel Mondo degli Spiriti, e quanti di loro dovrebbero essere lì.

Campaign 1: The Slimer Situation

Sightings have been reported all over the city... your old friend Slimer is back and up to no good! He's proving hard to track down, but clearing some sections of the city of spectral disturbances will help you corner him... eventually.

This campaign takes place over a series of four linked scenarios. Do not reset your XP between scenarios. You will need all the experience you can muster to trap Slimer at the end of the campaign!

The Slimer Situation Campaign, Scenario #1

The Gates in the area are causing your traps to malfunction! You better manage these phantom felons before they escape. Make sure your traps are in good working order now before you move on.

The Gates in this scenario are nicknamed "Release Gates," as they are able to rescue Trapped Ghosts from your clutches!

Release Gates

To Hit:  or higher, add a Stream.

To Close: 2 Streams

When Missed: A Ghost from the Spirit World emerges from that Gate.

Scenario Results In...

Success: Close each Open Gate.

Fail: A Ghost must emerge from the Spirit World and none are present.

When Rolling the Event Die and that Gate is:

Open: A Ghost from the Spirit World emerges from that Gate.

Closed: Each Ghostbuster carrying one or more Trapped Ghosts loses one of them (the lowest-Class). It emerges from that Ghostbuster's space.

© 2015 CP11. All rights reserved. © 2015 CSE.

Leggi l' introduzione alla campagna per un pò di storia introduttiva sugli incontri.

Gli scenari di una campagna sono numerati da 1 a 4. Fronteggerai il "boss" nel 4° scenario.

Alla fine di ogni giro, tira il Dado Evento, leggi qui come i risultati possono influenzare il gioco.

Leggi qui per avere qualche indizio su cosa ti aspetta !

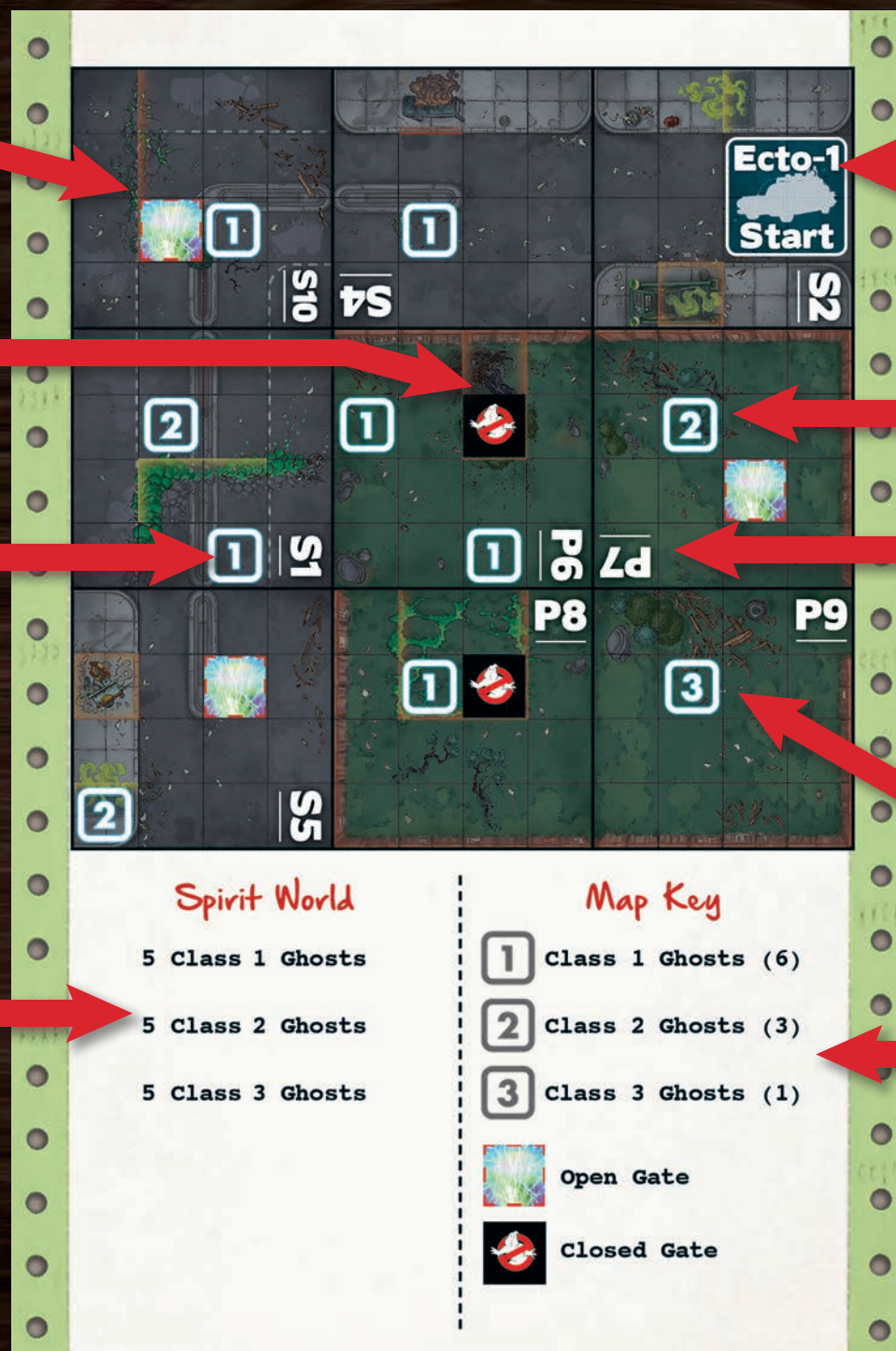
Quando spari ad un Portale, guarda qui!

Chiudere i Portali è il tuo obiettivo principale.

Se il Mondo degli Spiriti è quasi vuoto, esilia qualche Fantasma!

CARTA SCENARIO

LATO A



Cerca il simbolo del Fantasma corrispondente sulla mappa.

21

Game Design di Mataio Wilson, Adam Sblendorio, & Matt Hyra

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Co-CEO and Founder: John Nee

Co-CEO and Founder: John Sepenuk

Graphic Design: John Vineyard (Lead), Nancy Valdez, Erin Roach

VP, Brand & Product Development: Erika Conway

VP, Creative: Adam Sblendorio

VP, New Business Development: Bill Schanes

VP, Operations: Leisha Cummins

Character Illustrations: Dan Schoening

Environment Illustrations: Robb Mommaerts

Colors: Luis Antonio Delgado

Digital Sculpting: Samuel H. Greenwell

Additional Writing: Erik Burnham

Editor: Scott Thomas

PLAYTESTERS

Michael B-V, Kevin Casper, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Samina Ghulamali, Herb Haneke, Kent HeideIman, Cory Jones, Marcos Payan, Vincent Pritchard, Michael Shaneman, Derek Stucker, Tom Twedell, Tori Uman, Drew Walker, Jessica Lee Wilson, Mike Leroy Wilson, Shadow Wright, and many, many others.

CRYPTOZOIC SPECIAL THANKS

Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Cynthia Loyd-Peterson, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine Smith, Pete Sepenuk, Daniel Siskin, Ben Stoll, Lisa Villaire, MaryCarmen Wilber, Chris Woods

CRYPTOZOIC SPECTRAL THANKS

Brad "Spectral Locomotive" Bosshart, Patrick "Class 5 FRV" Reynolds, Rod "BaKhan" Mitchell, Wadey "The Destructor", Donn "It's the Bat!" Hardy, Michael "Yes have some" Elkins, Matt "You say YES" Sheeler, "Impossible Mode" Gregzilla, Michael "Stay Puft" Maxwell, Fubiquitus "Depths of the Sloar", Scott "upper vest side" Dufficy, Gabriel "Bug Eyes" Herrin, Jd Dibrell, Matt "Proton Pack" French, Dylan Watkins, Brandon the Wut, Chris Morrell, Vigo Von Homburg Deutschendorf, N3tak0 "mood slime", Jim "Where do these stairs go?" McMahon, Joe "Jobra" Smith, Usurpent "Better Late Than Never", Steve "Sedgewick Bellhop" Fennel, zombie57, Leshia "Lack of Patience" Doucet, Erin Severe, Eric "Oderus" Page... and to all the other backers who helped make this game possible.

SCENARI PERSONALIZZATI

Puoi creare i tuoi scenari personalizzati ! Se li unisci insieme graduandone la difficoltà, puoi anche creare delle campagne. Studia le Carte Scenario e cerca quello che le rende efficaci. Ricorda quanto segue :

- Userai un design dei Portali esistente o ne creerai uno tutto tuo ? Se ne crei uno tuo, scrivilo cosicché tutti i giocatori possano vedere cosa fanno. Un Portale necessita di informazioni di combattimento e risultati per il Dado Evento.
- Cosa succede quando il tiro del Dado evento da un Portale Aperto o Portale Chiuso alla fine del Giro ?
- I Fantasmi non dovrebbero emergere dai Portali Chiusi, ma se lo fanno in altre aree della mappa, allora va bene !
- Fai attenzione a non piazzare troppi Fantasmi ai bordi della mappa, altrimenti potrebbero facilmente uscirne!
- Non sotto o sovra popolare il Mondo degli Spiriti. Tu vuoi che i giocatori di tanto in tanto esolino i Fantasmi Intrappolati, ma non ad ogni turno. Se la mappa ha pochi Fantasmi, allora il Mondo degli Spiriti dovrebbe contenerne di più. Se ci sono dozzine di Fantasmi di Classe 1 che iniziano sulla mappa, allora il Mondo degli Spiriti può contenerne pochi all' inizio.
- I Ghostbuster dovrebbero iniziare lo scenario ad un particolare Livello XP ?
- Ricorda che più grande è la mappa, maggiore il numero dei Portali e più a lungo durerà la partita.

Random Scenario Generator!

Vai a <http://cryptozoic.com/gbbgrandomizer> per provare il generatore di scenari casuali! Adattalo alla sfida a livello del tuo gruppo e crea una mappa personalizzata popolata da Fantasmi e Portali del gioco !

AZIONI

Ogni Ghostbuster normalmente ha 2 Azioni da spendere durante ogni turno.
I Ghostbusters di Livello 3 hanno 3 Azioni da spendere. Un' Azione può essere compiuta più volte per turno.

- Muovere di 1 o 2 caselle
- Guidare la Ecto-1 fino a 6 caselle (ma non diagonalmente)
- Esiliare i Fantasma Intrappolati
- Rimuovere la Melma da un Ghostbuster Adiacente
- Combattere

MANOVRE

Un Ghostbuster può effettuare una delle seguenti manovre durante il proprio turno.

- Trasferire un Fantasma Intrappolato con un Ghostbuster adiacente
- Entrare/Uscire dalla Ecto-1 dai suoi lati

RIPULIRSI DALLA MELMA DA SOLI

Questa non è un' Azione o una Manovra. Per Ripulire se stessi dalla Melma, è necessario non aver compiuta alcuna Azione in questo turno. Togli 1 Segnalino Melma da te stesso, e poi perdi tutte le Azioni per questo turno, ma puoi ancora effettuare una Manovra o usare un' abilità del Personaggio.

IL MONDO DEGLI SPIRITI

Se un Fantasma deve emergere sulla mappa e non ci sono Fantasma nel Mondo degli Spiriti, la partita è finita ! Rimanda i Fantasma nel Mondo degli Spiriti usando l' Azione Esilia i Fantasma Intrappolati mentre sei adiacente alla Ecto-1.

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

©2016 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.
©2016 Cryptozoic Entertainment 25351 Commercentre Dr Suite 250 Lake Forest, CA 92630.
All rights reserved.



www.cryptozoic.com