

# Le Torce di Meridie

Un gioco di esplorazione e combattimento per uno o più giocatori

## ACCENDI LA TUA TORCIA E SFIDA LE OSCURE PROFONDITÀ

**Le Torce di Meridie** è un un dungeon-crawler da tavolo cooperativo (anche giocabile in solitario) di avventura ed esplorazione fantasy, che trasforma ogni sessione in una spedizione sotterranea ad altissima tensione.

In ogni missione guidi un manipolo di Eroi dell'Impero di Meridie all'interno di una Rocca degli atavici nemici Primevi, fra labirinti di pietra, trappole antiche e mostri crudeli. L'obiettivo potrà variare (mappare i passaggi, recuperare bottino o una reliquia, assassinare il Tiranno della Rocca) ma l'imperativo sarà sempre lo stesso: **scendere abbastanza a fondo da far la differenza, e risalire prima che l'oscurità divori la tua ultima torcia**. Più a fondo si saranno spinti gli Eroi, più complicato sarà il rientro: saprai fermarti in tempo per farli tornare?

### Un'esplorazione sempre diversa

Mentre la **plancia di gioco** traccia la profondità dell'incedere degli Eroi e la forma degli ambienti che stanno attraversando, un **mazzo di Tarocchi** da 78 carte genera ogni stanza, trappola, tesoro o scontro. Gli Assi segnano l'esaurirsi delle torce, gli Arcani Minori generano incontri od ostacoli comuni, mentre gli Arcani Maggiori svelano eventi cruciali: la mappa nasce in diretta e non è mai la stessa. **senza alcuna necessità di un master**.

### Missioni ad obiettivo variabile

**Sei format di Missione** (*Mappatura, Epurazione, Razzia, Infiltrazione, Decapitazione e Recupero*) modificano le priorità dell'azione e la ricompensa in base ai risultati ottenuti: ogni spedizione nella Rocca può diventare una caccia al boss, una corsa al tesoro o una rischiosa mappatura approfondita. La tipologia di Missione orienta la scelta del percorso, l'equipaggiamento e la strategia fra combattimento, fuga ed esplorazione a oltranza.

### Scegli e costruisci il gruppo di Eroi

La compagnia si compone sempre da quattro archetipi complementari: un **combattente pesante** (elevata resistenza, accesso ad armi e armature pesanti), un **combattente leggero** (aggressivo o elusivo), una **figura di supporto** (guarigione, riparazione, gestione dadi) e un **incantatore** (scarsa resistenza, magia offensiva o di controllo). Una varietà di ben **16 classi uniche** e il **potenziamento degli Eroi mediante l'esperienza** ottenuta con-





sente di costruire un gruppo perfettamente bilanciato o mirato per specifiche Missioni.

### **Push-your-luck strategico e condiviso**

Il gruppo degli Eroi inizia lanciando sei dadi a 6 facce fino a tre volte, decidendo insieme quali risultati conservare. Le combinazioni attivano abilità, oggetti e incantesimi: fermarsi presto garantisce l'essenziale, rischiare un lancio in più può sbloccare poteri devastanti... o lasciare il gruppo inerme. Conserverai l'esperienza accumulata per la futura evoluzione degli Eroi, o la spenderai subito per ottenere un rilancio di dadi provvidenziale? Questa meccanica genera continui **mini-puzzle dinamici**: dovrai valutare quando accontentarti o quando invece tentare il tutto per tutto.

### **Coordina le tattiche sul campo**

L'ordine di gruppo di Eroi e nemici fra prima o seconda linea conta: molte abilità sono vincolate allo schieramento frontale oppure alla posizione retroguardia; alcune colpiscono solo bersagli vicini, altri colpiscono le retrovie avversarie. I nemici si muovono sul campo e riorganizzare l'ordine degli Eroi tra un turno e l'altra è parte della sfida.

### **Gestisci con cura le tue risorse**

L'uso dell'equipaggiamento richiede anch'esso una combinazione di dadi da sottrarre alle abilità degli Eroi, inoltre occupa ingombro, la cui capacità di trasporto si riduce con l'assottigliarsi della salute degli Eroi. Alcuni oggetti sono riparabili, altri si consumano; la manutenzione dentro e fuori le Missioni diventa parte della tua strategia. Che cosa sceglierai di portare con te o di lasciare indietro?

### **Attento alla Traccia del Tempo**

Le torce del gruppo sono rappresentate dagli **Assi**; quando viene girato il quarto dai mazzi di pescata, la luce si spegne e la Missione fallisce mentre gli Eroi sono inghiottiti dall'oscurità della Rocca. Anche l'estenuazione ipogea riscuote il suo dazio (*Amanti e Morte* riducono numero e rilanci di dadi), alimentando la tensione in modo palpabile. Conserva le tue *Regine* per creare un accampamento di fortuna al momento opportuno.

## L'ESPERIENZA AL TAVOLO

Se ti seduce l'idea di bilanciare opportunità estreme e rischi letali, di negoziare ogni risultato di dado in tempo reale e di costruire un gruppo che funzioni come un ingranaggio perfetto, *Le Torce di Meridie* sarà a tua prossima avventura da tavolo.

- **Setup rapido:** dividi le carte in 4 mazzi, scegli i 4 Eroi e le abilità, e sei pronto in 10 minuti.
- **Partite da 6 a 120 minuti**, a seconda della lunghezza desiderata, lunghe a sufficienza per creare un arco narrativo o abbastanza snelle per incastrarsi in una serata.
- **Controlla la progressione di difficoltà:** più decidi di addentrarti nelle profondità della Rocca, più le sfide si fanno toste. Costruisci il tuo gruppo con una serie di Missioni superficiali prima di affrontare le sfide più difficili, ma anche più remunerative. Con la doppia fase fra *Discesa* e *Risalita* puoi calcolare tu quando conviene invertire la rotta.
- **Tensione costante:** ogni carta pescata può essere il colpo di fortuna che rigenera le speranze o l'evento che accorcia il tempo disponibile.
- **Cooperazione e sacrificio:** i dadi sono condivisi fra tutti gli Eroi. Decidere a quale Eroe assegnare o negare una combinazione è una scelta dura oppure un negoziato serrato.
- **Rigiocabilità totale:** l'estrazione dei 78 Tarocchi e la generazione casuale degli ambienti rendono unico ogni percorso nella Rocca.

**A CHI PIACERÀ?** Giocatori strategici che adorano la programmazione di *Gloomhaven* ma cercano un setup più snello; amanti del rischio che apprezzano il feeling "one more roll" ma vogliono profondità e complessità; gruppi che amano sinergie tra i ruoli ben definiti fra *tank*, *DPS*, *healer* e *controller*. A costoro, *Le Torce di Meridie* offre una proposta profonda, modulare e di elevata longevità.

## **COMING SOON**

Posso seguire questo progetto in corso nel sito di **Meridie Edizioni**, disponibile a questo link:

<https://tinyurl.com/meridie-edizioni>

