

Descent

Compendio della
Sapienza



La Tana dei Goblin
Forlì - Cesena

Ostacoli ed elementi scenici

Abitante del villaggio



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? Sì

Gli abitanti del villaggio rappresentano persone che gli eroi devono proteggere e/o salvare. Gli abitanti del villaggio hanno 1 armatura e 6 punti ferita, sono immuni alle trappole ma possono essere attaccati dai mostri. Non possono attaccare o portare oggetti e gli unici movimenti che possono fare sono in direzione dei glifi. Gli abitanti del villaggio si muovono al massimo di quattro spazi per turno e sono controllati dai giocatori "eroi".

Acqua

Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? Sì

L'acqua non si può saltare



Albero



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? Sì

Entrare in uno spazio contenente un albero costa due punti movimento.

Quando un modello si trova in uno spazio contenente un albero può usare l'abilità Mantello d'Ombra. Per beneficiare di questa abilità i mostri Giganti hanno bisogno di occupare solo uno spazio contenente un albero.

Altare del bene / Altare del male

Blocca il Movimento? No

Blocca Linea di Vista? No

Esistono due tipi di altare: altari del bene e altari del male.



Ogni altare viene attivato per portare a termine varie

funzioni specifiche di un'avventura, ma il modo in cui vengono attivati è diverso. Per attivare un altare del bene, un eroe deve trovarsi sull'altare, spendere due punti movimento e sacrificare 250 monete. Per attivare un altare del male il signore supremo deve spostare un mostro su di esso, fargli spendere due punti movimento e sacrificarlo.

Cerchio di evocazione



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

I cerchi di evocazione non hanno particolari regole. Spesso però, nelle avventure in cui sono presenti, ai cerchi di evocazione sono associate regole speciali.

Terreno contaminato



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Ogni volta che un eroe in uno spazio contaminato spende 1 segnalino fatica, il signore supremo guadagna 1 segnalino minaccia. Ogni volta che un eroe in uno spazio contaminato subisce 1 ferita, il signore supremo guadagna 2 segnalini minaccia.

Fango

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Entrare in uno spazio contenente fango costa 2 punti movimento.

Fontana



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente una fontana costa due punti movimento. Un modello che termina il proprio movimento nello stesso spazio di una fontana può curare 2 ferite.

Fossa

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Quando un modello entra in una fossa subisce 1 ferita (ignorando l'armatura). Mentre si trova in una fossa, un modello ha linea di vista verso gli spazi della fossa e verso gli spazi adiacenti alla fossa. Uscire da una fossa costa due punti movimento. Un modello può saltare una fossa spendendo tre punti movimento per ogni spazio di fossa e posizionarsi sullo spazio adiacente alla fossa dal lato opposto a dove è iniziato il movimento.

Funghi giganti



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Quando un modello si trova in uno spazio contenente un fungo gigante, può usare l'abilità Mantello d'Ombra. Per beneficiare di questa abilità i mostri giganti hanno bisogno di occupare solo uno spazio fungo gigante. Tuttavia qualsiasi attacco che ferisce un modello che si trova in uno spazio fungo gigante guadagna l'abilità **Veleno**.

Lame falcianti

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Quando un modello entra in uno spazio contenente delle lame falcianti, tira un dado potere nero. Se ottiene un'onda di potere, non accade nulla. Con qualsiasi altro risultato il modello subisce 2 ferite (ignorando l'armatura) e riceve un segnalino **Sanguinare**. Le lame falcianti non possono essere saltate.

Lava



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Se un modello entra in uno spazio contenente lava subisce 2 ferite (ignorando l'armatura) e riceve due segnalini **Brucciare**.

Letto e Tavolo

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un letto o un tavolo costa due punti movimento. I modelli in

questi spazi sono sopraelevati. Un modello sopraelevato che attacca un modello non sopraelevato (vale a dire che attacca verso il basso) guadagna +1 gittata e +1 danno. Un modello non sopraelevato che attacca un modello sopraelevato (vale a dire che attacca verso l'alto) riceve -1 gittata e -1 danno. Ricordate che gli attacchi corpo a corpo ignorano il la gittata ottenuta ai dadi.



Macerie



Blocca il Movimento? Si

Blocca la Linea di Vista? Si

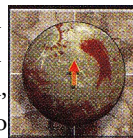
Le macerie non hanno regole speciali.

Masso

Blocca il Movimento? Si

Blocca la Linea di Vista? Si

I massi sono considerati alla stregua di un muro ai fini della linea di vista, degli attacchi e del movimento. All'inizio del suo turno il signore supremo tira un dado giallo ed un dado rosso per ogni masso in gioco, spostando quel masso in avanti di un numero di spazi pari alla gittata ottenuta ai dadi. Qualsiasi modello su cui rotola il masso viene ucciso istantaneamente. I massi distruggono i segnalini macerie, ma vengono distrutti dai muri, dalle porte chiuse e da altri massi. I massi possono rotolare sopra le fosse, lasciando incolume chi si trova all'interno, tuttavia se un masso si muove interamente all'interno di una fossa, vi cade dentro, uccidendo chiunque si trovi sotto di esso prima di venire distrutto.

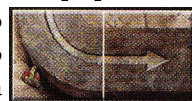


Rampa per Massi

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Se un masso si sposta in uno spazio contenente una rampa per massi, cambia direzione nel verso indicato dalla rampa.



Muro Stritolante



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? Sì

I muri stritolanti vengono trattati come muri ai fini della linea di vista, degli attacchi e del movimento. All'inizio del suo turno il signore supremo muove il muro di uno spazio nella direzione indicata dall'avventura. Qualsiasi modello che sia catturato tra un muro stritolante e una porta chiusa, un muro o un altro muro stritolante viene ucciso istantaneamente. I muri stritolanti distruggono i segnalini macerie ma vengono distrutti dai muri e dalle porte chiuse. I muri stritolanti possono muoversi sulle fosse, lasciando incolume chi si trova all'interno. Un modello che si sposta da uno spazio fossa ad un altro può spostarsi attraverso un muro stritolante come se questo non ci fosse.

Mucchio d'Ossa



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un mucchio d'ossa costa due punti movimento. Inoltre, per due punti movimento, un eroe che si trova in uno spazio contenente un mucchio d'ossa, può effettuare una ricerca al suo interno. Per farlo l'eroe tira un dado potere nero, consulta la tabella qui di seguito e poi rimuove il mucchio d'ossa. La ricerca all'interno del mucchio d'ossa permette al signore supremo di giocare una carta trappola (spazio) sempre che lo voglia e che possa pagarla.

Tiro del Dado	Risultato
Aumento di Potere	Vuoto! Dentro non c'è niente.
Onda di Potere	Tesoro! Considerate il Mucchio d'Ossa come se fosse uno scrigno.
Faccia vuota	Sorpresa! Sul tabellone, accanto al Mucchio d'Ossa, viene piazzato uno Scheletro Evoluto che si attiva immediatamente.

Nebbia

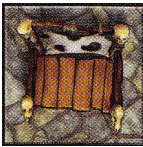
Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? Sì



I modelli adiacenti ad uno spazio contenente nebbia hanno linea di vista per quello spazio. Un modello in uno spazio di nebbia ha linea di vista verso tutti gli spazi adiacenti, ma non negli altri spazi.

Trono



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

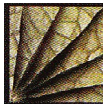
Entrare in uno spazio contenente un trono costa due punti movimento.

Questi spazi sono sopraelevati. Consultare "Tavolo e Letto".

Scalinata

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Un modello che si trova in uno spazio contenente una scalinata, spendendo un punto movimento può spostarsi nello spazio contenente la scalinata corrispondente come se i due spazi fossero adiacenti. Attraverso spazi contenenti scalinate comunicanti si possono eseguire attacchi come se le due estremità della scaiinata fossero adiacenti. Un modello su una scalinata ha linea di vista verso l'altra estremità della scalinata e verso gli spazi ad essa adiacenti. Un modello adiacente ad una scalinata ha linea di vista verso l'altra estremità della scalinata.

Sarcofago



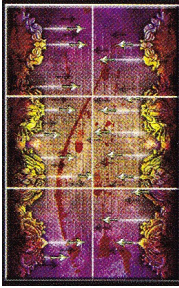
Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un sarcofago costa due punti movimento. Questi spazi sono sopraelevati (vale a dire funzionano come i tavoli o i letti). Inoltre, per due punti movimento, un eroe che si trova in uno spazio contenente un sarcofago può effettuare una ricerca al suo interno. In questo caso il giocatore tira un dado potere, consulta la tabella qui di seguito e poi rimuove il sarcofago. Effettuare una ricerca all'interno di un sarcofago permette al signore supremo di giocare una carta trappola (scrigno) sempre che voglia farlo (e possa pagarla).

Tiro del Dado	Risultato
Aumento di Potere	Vuoto! Dentro non c'è niente.
Onda di Potere	Tesoro! Considerate il Sarcofago come se fosse uno scrigno.
Faccia vuota	Sorpresa! Sul tabellone, accanto al Sarcofago, viene piazzato uno Stregone Evoluto che si attiva immediatamente.

Trappola di Freccce



Blocca il Movimento? No

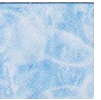
Blocca la Linea di Vista? No

Quando un modello entra in uno spazio contenente una trappola di frecce, tira un dado potere nero. Se ottiene un'onda di potere, non accade nulla. Con qualsiasi altro risultato il modello subisce 1 ferita (ignorando l'armatura) e riceve un segnalino Tramortito. Le trappole di frecce non possono essere saltate.

Terreno congelato

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Qualsiasi modello (eroe o mostro) che entra in uno spazio di terreno congelato come parte del suo movimento deve lanciare un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere, il turno di quel modello termina immediatamente, mentre con qualsiasi altro risultato non si ha alcun effetto. Il dado potere deve essere tirato anche quando si entra in uno spazio di terreno congelato da un altro spazio di terreno congelato.

Quando un modello entra in uno spazio di terreno congelato occupato da un modello alleato e il lancio del dado risulta in un'onda di potere, il modello che si stava muovendo è posizionato nell'ultimo spazio che occupava prima di entrare nello spazio di terreno congelato, ed il suo turno termina immediatamente. I famigli, i modelli con l'abilità Volare o Rompighiaccio non sono influenzate dal terreno congelato. Mostri ed eroi possono saltare attraverso questi spazi utilizzando le stesse regole per il salto delle fosse.

Incontro



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? Si

Quando un modello eroe termina il suo movimento su uno spazio con un incontro, attiva un evento descritto nella missione in cui si trova. Alcune missioni possono avere eventi segreti riportati solo sulla mappa del dungeon utilizzata dal signore supremo.

Porte (normali e a chiusura runica)

Bloccano il Movimento? Solo se chiuse

Bloccano la Linea di Vista? Solo se chiuse

Sia gli eroi che i mostri possono aprire una porta normale spendendo due punti movimento. Le porte a chiusura runica possono essere aperte solo dagli eroi una volta che hanno ottenuto la chiave runica del colore corrispondente e dei mostri con un nome (diversi dai mostri evoluti.)



Glifi del teletrasporto



Bloccano il Movimento? No

Bloccano la linea di vista? No

(Glifo inattivo)

I glifi permettono agli eroi di spostarsi istantaneamente tra il sotterraneo e la città. Prima che un glifo possa essere utilizzato, un eroe deve attivarlo entrando nel suo spazio. I mostri non possono terminare il loro movimento su un glifo.



(Glifo attivo)

Glifi del teletrasporto maledetti

Quando un nuovo glifo viene piazzato sulla mappa (di solito perché è stata rivelata una nuova area) il signore supremo sceglie il glifo dalla sua riserva di glifi. Gli è permesso guardare i glifi coperti per scegliere esattamente quello che desidera (se ha acquistato i glifi maledetti spendendo Punti Intrigo prima dell'inizio del sotterraneo).

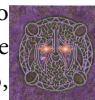
Evocazione (Rosso): Quando questo glifo viene attivato, così come ogni volta che un eroe lo usa per spostarsi da o verso la città, il signore supremo può evocare due mostri (una qualunque combinazione di uomini bestia, scheletri, ragni velenosi, ali taglienti, segugi infernali, e/o stregoni), seguendo le normali regole per l'evocazione. Per il resto, questo glifo funziona come un normale glifo.



Spezzato (Verde): Quando questo glifo viene attivato, fornisce solamente un punto conquista e non può essere usato per spostarsi da o verso la città come un normale glifo.



Potere (Viola): Quando questo glifo viene attivato, e ogni volta che un eroe lo usa per spostarsi da o verso la città, il signore supremo può pescare due carte e guardarle. Ne tiene una e scarta l'altra in cambio di punti minaccia. Per il resto, questo glifo funziona come un normale glifo.



Barile



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un barile costa due

punti movimento. Inoltre, per due punti movimento, un eroe che si trova in uno spazio contenente un barile può effettuare una ricerca al suo interno. In questo caso il giocatore tira un dado potere, consulta la tabella qui di seguito e poi rimuove il sarcofago.

Effettuare una ricerca all'interno di un barile permette al signore supremo di giocare una carta trappola (scigno) sempre che voglia farlo (e possa pagarla).

Tiro del Dado	Risultato
Aumento di Potere	Vuoto! Dentro non c'è niente.
Onda di Potere	Soldi! Il giocatore guadagna 200 monete d'oro.
Faccia vuota	Tesoro! Considerate il Sarcofago come se fosse uno scrigno.

Uova di mostro

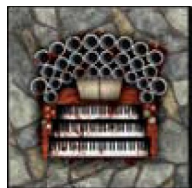
Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No



Le uova di mostro possono essere attaccate come se fossero normali modelli di mostro, aventi per valori di ferite ed armatura quelli descritti nella missione in cui appaiono.

Organo a canne



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un organo a canne costa 2 punti movimento. Questi spazi sono sopraelevati, riferirsi quindi alla descrizione di "Letto e Tavolo".

Fogliame

Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No



Quando si esegue un attacco da dentro o attraverso uno spazio contenente fogliame, ogni spazio con fogliame che la linea di vista attraversa aggiunge due punti alla gittata necessaria per eseguire l'attacco invece di uno. Gli attacchi corpo a corpo non sono influenzati dal fogliame.

Gabbia



Blocca il Movimento? Si

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello non può entrare o uscire da una gabbia, ma può attaccarci attraverso. Generalmente l'avventura stessa in cui appare una gabbia spiega le condizioni per aprirla.

Statua

Blocca il Movimento? Si

Blocca la Linea di Vista? Si



Le statue guardano verso la direzione in cui è rivolta la loro testa. Un modello può ruotare la statua di 90° in senso orario o antiorario spendendo tre punti movimento mentre si trova in uno spazio adiacente ad essa.

Spesso la direzione in cui punta la statua è importante ai fini della missione in cui appare (e che ne descrive l'utilizzo).

Timone del capitano

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello che entra in uno spazio contenente il timone del capitano può muovere la nave a destra o a sinistra armando questa postazione. Una nave con l'ancora calata non può virare.

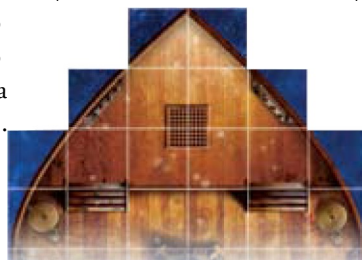
Castello di prua

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

I modelli situati negli spazi inclusi nel castello di prua sono sopraelevati (vedi **Letto e Tavolo**).



Corda

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello che si trova su uno spazio con una corda può armare questa postazione per oscillare e raggiungere le altre navi (o la terraferma).

Ringhiera

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Muoversi attraverso un ringhiera costa un punto movimento aggiuntivo.

I modelli attaccati attraverso una ringhiera guadagnano un punto aggiuntivo in armatura.

Albero maestro

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? Si



Entrare in uno spazio contenente un albero maestro costa due punti movimento. Un modello in uno spazio con un albero maestro può

alzarlo o abbassarlo armando questa postazione.

Áncora

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello che entra in uno spazio con l'áncora può alzarla o abbassarla armando questa postazione.

Armeria (vuota)

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un'armeria (vuota) costa due punti movimento.



Armeria (con cannone)

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? Si

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello adiacente ad uno spazio d'armeria contenente un cannone può sparare col cannone stesso.

Mare poco profondo

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? Si

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio di mare poco profondo costa due punti movimento. I modelli in questi spazi non possono saltare.



Mare profondo

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio di mare profondo costa due punti movimento ed un punto fatica, più un ulteriore punto fatica per ogni punto di armatura (naturale o derivata dall'equipaggiamento). Per ogni punto fatica che il modello non vuole o non può spendere, quel modello soffre una ferita, ignorando l'armatura. I modelli in questi spazi non possono saltare.

Scogliera

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Uno spazio contenente una scogliera è considerato un normale spazio per i modelli di mostri ed eroi, ma le navi che vi entrano vengono distrutte.

Secca sabbiosa

(Solo Descent: Sea of Blood)



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

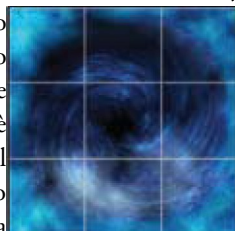
La secca sabbiosa viene considerata terreno normale per i modelli di mostri ed eroi, ma le navi che vi entrano affondano.

Vortice marino

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Al termine di ogni round, si tira un dado giallo. Ogni modello che non sta nuotando entro un raggio di 4 spazi dal vortice marino è trascinato verso il centro del vortice un numero di spazi eguale al valore di gittata uscito col dado giallo. Un modello che entra nello spazio centrale del vortice marino è istantaneamente ucciso, senza

tener conto delle ferite rimaste o dell'armatura.

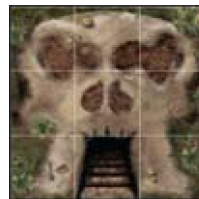
Entrata della caverna

(Solo Descent: Sea of Blood)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un eroe che si muove nella bocca dell'entrata della caverna è rimosso dalla plancia di gioco come se avesse attraversato un portale per il successivo livello del dungeon. Notare la possibilità di dover eseguire determinate azioni prima di poter accedere all'entrata della caverna, come ad esempio uccidere il capo dell'isola.



Il portale

(Solo modalità campagna avanzata)

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Dietro la porta a chiusura runica rossa al termine di ogni livello dei sotterranei, c'è un portale per il livello successivo del sotterraneo stesso. Un eroe che vi entra è rimosso dalla mappa di gioco e non può tornarvi.

Gli eroi rimangono "sospesi" nel passaggio finché ogni membro del gruppo entra nel portale o torna in città. A quel punto il gruppo avanza al prossimo livello del sotterraneo.



Abilità Speciali

Astuto

Il costo del signore supremo per giocare le carte Trappola è ridotto di 1 punto Minaccia per ogni mostro in gioco che ha quest'abilità. Se ci sono più modelli che hanno l'abilità Astuto, gli effetti sono cumulativi.

Attacco Veloce

Un mostro con l'abilità Attacco Veloce attacca fino a due volte ogni volta che viene attivato.

Aura

Ogni volta che un modello nemico entra in uno spazio adiacente ad un modello con l'abilità Aura, subisce immediatamente 1 ferita (ignorando l'armatura) per ogni livello di Aura che possiede. Tuttavia, l'abilità Aura non infligge danni quando il modello che la possiede entra in uno spazio adiacente ad un modello avversario.


Branco

Quando attacca, un modello che ha l'abilità Branco può lanciare 1 dado potere in più o potenziare un dado potere per ogni altro modello alleato adiacente al suo bersaglio (fino al massimo consentito di 5 dadi potere).

Brucciare

Se un attacco eseguito da un mostro o da un'arma con l'abilità Brucciare infligge almeno 1 danno al bersaglio (prima di applicare gli effetti dell'armatura), il bersaglio prende fuoco. Dopo aver inflitto le ferite dovute a quell'attacco, piazzate un segnalino **Brucciare** accanto al modello colpito. Un modello può avere più segnalini bruciare alla volta.

Colpo Violento

Quando esegue un attacco con l'abilità Colpo Violento, il modello può lanciare in attacco fino a 5 dadi potere. Se con qualcuno dei dadi potere ottiene una faccia vuota, allora il tiro viene considerato come se il modello avesse ottenuto un "mancato". Altrimenti, l'attacco procede normalmente ed ha le seguenti abilità: " : +5 Danni e Perforare 2". Quando il modello esegue un attacco con l'abilità Colpo Violento non è mai costretta a tirare i dadi potere, indipendentemente dagli altri effetti.

Comando

Un modello che ha l'abilità Comando aggiunge +1 al danno e +1 alla gittata di tutti gli attacchi eseguiti da modelli alleati che si trovano entro tre spazi di distanza dal modello (compreso se stesso, e ignorando la linea di vista) per ogni livello della sua abilità Comando. Se diversi modelli con l'abilità Comando si trovano entro tre spazi da uno stesso modello, gli effetti si sommano.

Contraccolpo

Se l'attacco di un mostro o di un'arma con l'abilità Contraccolpo infligge almeno 1 danno (prima di applicare gli effetti dell'armatura), l'attaccante può immediatamente spostare ogni modello colpito fino ad un massimo di tre spazi di distanza dalla sua posizione attuale. Questo spostamento dovuto al Contraccolpo viene ridotto di uno spazio per ogni spazio che il bersaglio occupa oltre il primo. I modelli devono essere spostati in spazi che non contengono altri modelli od ostacoli che bloccano il movimento. In realtà il modello non compie un movimento attraverso questi spazi. Di conseguenza, questo "movimento da contraccolpo" non è bloccato da figure od ostacoli che si frappongono (sebbene un modello non possa essere spostato attraverso una porta chiusa o un muro).

Esplosione

Gli attacchi con l'abilità Esplosione hanno effetto su ogni spazio che si trova entro il raggio di X spazi da quello colpito, dove X è pari a 1 livello dell'abilità Esplosione. Uno spazio subisce l'effetto dell'attacco Esplosivo soltanto se ha una linea di vista verso lo spazio colpito (a tal fine si ignorano i modelli). Gli attacchi con Esplosione non possono attraversare muri, porte chiuse od ostacoli che bloccano la linea di vista. Un attacco con Esplosione infligge il suo massimo danno ad ogni modello su cui ha effetto (amico o nemico). Anche se un attacco con Esplosione viene schivato da più modelli, i dadi possono essere tirati nuovamente soltanto una volta (il primo giocatore che ha schivato l'attacco e che si trova alla sinistra dell'attaccante sceglie gli eventuali dadi da tirare nuovamente).

Fantasma

Un modello con l'abilità fantasma non può essere colpito da attacchi corpo a corpo da modelli ad esso adiacenti. Un modello con l'abilità Raggiungere può comunque attaccare un modello con l'abilità fantasma, ma solo se non gli è adiacente ed il modello fantasma rientra nel raggio dell'abilità Raggiungere.

Fulmine



Gli attacchi con l'abilità Fulmine utilizzano la sagoma di fulmine per determinare quali spazi

influenzano. La sagoma viene piazzata accanto ad uno dei lati del modello attaccante e tutti i modelli al di sotto della sagoma (alleati o nemici) sono influenzati dall'attacco. Un attacco con l'abilità Fulmine ignora la gittata ottenuta ai dadi, poiché fallisce soltanto con un risultato "mancato". Gli attacchi con l'abilità Fulmine non possono attraversare muri o porte chiuse. Se l'attacco non fallisce, infligge l'intero danno ad ogni modello da esso colpito (alleato o nemico). Se un attacco con l'abilità Fulmine viene schivato da più modelli, può essere eseguito un solo nuovo tiro (il primo giocatore che ha schivato l'attacco alla sinistra del giocatore attaccante decide quali dadi, se disponibili, devono essere tirati nuovamente).

Furioso

Se un modello con l'abilità Furioso viene ferito (cioè, ha in quel momento uno o più segnalini ferita su di sé), può ricevere un dado potere nero aggiuntivo oppure potenziare uno dei suoi dadi potere di un livello per ogni livello dell'abilità Furioso che possiede. Il modello continua a non poter tirare più di cinque dadi potere in un singolo attacco.

Furtivo



Quando un modello con l'abilità furtivo viene attaccato, il modello attaccante deve tirare il dado trasparente in aggiunta ai dadi che tirerebbe normalmente per quell'attacco. Se il risultato di un qualsiasi dado lanciato è una "X" l'attacco è considerato mancato. Quando un singolo lancio di dadi include più modelli contemporaneamente, (per esempio, attacchi con Esplosione, Fulmine, Soffio o Spazzata) ed un qualsiasi numero dei modelli coinvolti ha l'abilità furtivo, solo un dado trasparente è aggiunto al tiro di dadi, ma il risultato del dado trasparente è considerato solo per i modelli che possiedono l'abilità furtivo.

Gelo

Se l'attacco di un'arma che ha l'abilità Gelo infligge almeno 1 danno ad un eroe (prima di applicare gli effetti dell'armatura), egli viene temporaneamente ricoperto da un sottile strato di ghiaccio, che indebolisce i suoi oggetti. Dopo aver inflitto le eventuali ferite di quell'attacco, piazzate un segnalino **Gelo** accanto all'eroe che è stato colpito. Un modello può avere contemporaneamente più segnalini Gelo accanto a sé. I mostri non sono colpiti dal Gelo.

Immortale

Quando si uccide un modello che ha l'abilità Immortale, si tira un dado potere. Se il risultato è un'onda di potere, il modello recupera immediatamente tutte le ferite e tutti gli effetti persistenti vengono rimossi. Un modello con l'abilità Immortale deve rimanere morto perchè si attivino realmente gli effetti che hanno luogo quando viene "ucciso".

Inarrestabile

Un modello con l'abilità Inarrestabile è immune a Contraccolpo, Presa, Ragnatela, Stordire e Tramortire.

Maledizione Nera

Tutti i modelli entro 3 spazi da un modello che ha l'abilità Maledizione Nera ricevono -1 Gittata e -1 Danno a tutti gli attacchi che eseguono (gli attacchi corpo a corpo ignorano comunque la gittata).

Inoltre qualsiasi modello nemico che infligge il colpo mortale ad un modello che ha l'abilità Maledizione Nera riceve un segnalino **Maledizione**, sempre che il modello che ha l'abilità Maledizione Nera sia morto veramente (cioè non sia stato salvato da un'abilità come Immortale o sirnile).

Inghiottire

Un mostro con l'abilità inghiottire che esegue con successo un attacco che infligga almeno una ferita (prima di considerare l'armatura) contro un eroe entro tre spazi da esso, può scegliere di inghiottire l'eroe. Se il mostro sceglie di inghiottire l'eroe, il danno viene inflitto come con un attacco normale, e il modello di quell'eroe viene rimosso dalla mappa del sotterraneo e piazzato sulla tessera **Stomaco**.



Quando un eroe è posto sulla tessera stomaco, le seguenti regole vengono applicate:

All'inizio del turno di quell'eroe, il giocatore che lo controlla tira tanti dado potere nero quante sono le ferite che gli rimangono.

Le facce vuote non hanno effetto, mentre tutti gli altri risultati causa la perdita di 1 punto ferita (ignorando l'armatura). L'eroe non può usare abilità o mosse che richiedano di avanzare, correre, combattere o prepararsi (eccetto per il piazzamento di un segnalino ordine). L'eroe può eseguire un solo attacco per turno, e può colpire solo il mostro che l'ha inghiottito. Ogni attacco eseguito dall'interno dello stomaco ignora l'armatura del mostro. L'eroe ha solo una mano per attaccare, se non ha armi ad una mano può eseguire un attacco a mani nude, tirando un dado rosso. L'eroe non può spendere onde di potere o segnalini fatica. Un eroe rimane sulla tessera mostro finché lui non muore o il mostro che l'ha inghiottito viene sconfitto. Se il mostro muore prima dell'eroe che ha inghiottito, quest'ultimo viene rimosso dalla tessera stoma e posizionato in un qualsiasi spazio a sua scelta precedentemente occupato dal mostro. Se l'eroe muore prima del mostro, il suo modello è posizionato sulla tessera città e si applicano le normali regole per la morte degli eroi. Un mostro può inghiottire un solo eroe per volta, un nuovo eroe non può essere inghiottito finché il precedente non è morto.

Mantello d'Ombra

Un modello che ha l'abilità Mantello d'Ombra viene colpito solo da attacchi eseguiti da modelli adiacenti. Il modello non subisce ferite o effetti originati da attacchi distanti più di uno spazio.

Paura

Quando un attacco influenza uno spazio contenente un modello che ha l'abilità Paura, l'attaccante deve spendere 1 onda di potere per ogni livello dell'abilità Paura posseduto dal modello. Se l'attaccante ha abbastanza onde di potere da spendere per sopraffare l'abilità Paura, l'attacco fallisce automaticamente. Le onde di potere usate per sopraffare quest'abilità non possono essere usate per altri scopi.

Pelle di Ferro

Un modello che ha l'abilità Pelle di Ferro è immune agli effetti delle abilità Aura, Bruciare, Perforare, Sanguinare, Stregoneria e Veleno. Inoltre tutti i danni inflitti ad un modello da attacchi che hanno effetto su più di uno spazio (come Esplosione, Fulmine, e Soffio) sono ridotti a zero.

Negromanzia

Quando un eroe con l'abilità Negromanzia infligge il colpo mortale ad un normale mostro piccolo (non più grande di uno spazio) senza nome (e questo rimane morto in caso di abilità Immortale o altri effetti simili), può scegliere di animare un mostro. Il mostro rimane sulla mappa e la sua salute viene ripristinata al massimo, ma adesso è sotto il controllo dell'eroe. Un eroe non può controllare più di un mostro alla volta, ma può scegliere di lasciar morire un mostro sotto il suo controllo per animarne un altro. Il mostro animato si muove dopo che finisce il turno dell'eroe che lo controlla. Il mostro si attiva proprio come fa per il signore supremo, solo che adesso viene comandato dall'eroe che lo controlla. Tuttavia, dopo che il mostro ha completato la sua attivazione, l'eroe che lo controlla deve tirare un dado potere. Se ottiene un qualsiasi risultato che sia diverso da un aumento di potere, il mostro animato cade a pezzi e muore.

Perforare

Un attacco con l'abilità Perforare ignora 1 punto di armatura per ogni livello di Perforazione dell'attacco. Di conseguenza, un attacco con Perforare 3 ignora 3 punti di armatura. Gli scudi non sono influenzati dall'abilità Perforare.

Preghiera Oscura

Un mostro che ha l'abilità Preghiera Oscura genera 1 segnalino minaccia per il signore supremo per ogni onda di potere spesa quando attacca, invece che ogni 2 onde di potere. Inoltre, il modello guadagna +1 Gittata e +1 Danno per ogni onda di potere ottenuta quando attacca.

Planare

Questa abilità viene utilizzata solo durante gli incontri all'aperto. Qualsiasi modello che ha l'abilità Planare si libra in volo sopra il terreno e quando si calcola la gittata da e verso di esso il suo valore viene aumentato di 4 spazi.

Un mostro che plana, normalmente non può essere bersaglio di un attacco corpo a corpo. Tuttavia i mostri che hanno l'abilità Planare possono scegliere di scendere in picchiata prima di attaccare. Se lo fanno, il valore di gittata aggiuntivo viene annullato fin quando, dopo l'attacco, non si allontanano, tornando in volo. Gli eroi possono usare i loro attacchi (anche attacchi corpo a corpo se i bersagli sono entro la gittata) per attaccare un mostro che sia sceso in picchiata. Notate che tutti i mostri che hanno l'abilità Volare hanno automaticamente anche l'abilità Planare.

Raggiungere

L'abilità Raggiungere permette ad un modello di eseguire un attacco corpo a corpo sia verso spazi adiacenti che verso spazi ad una distanza di 2. Come per un normale attacco corpo a corpo, la gittata ottenuta ai dadi non ha effetto sull'attacco - l'attacco fallisce soltanto se si ottiene un risultato "mancato". L'attaccante deve avere una linea di vista verso lo spazio attaccato.

Polimorfismo

Un mostro che ha l'abilità Polimorfismo può decidere con quali dadi attaccare. Per ogni dado polimorfico (indicato dal simbolo di un dado con un punto interrogativo) che il mostro ha sulla sua carta riassuntiva, il signore supremo può scegliere di tirare un dado rosso, bianco, blu, giallo o verde, limitatamente ai dadi forniti dal gioco. L'attacco deve includere almeno un dado rosso, o bianco o blu, ma se vuole può includere più d'uno di questi dadi. Il signore supremo sceglie anche il tipo di attacco eseguito dalla creatura (corpo a corpo, a distanza o magico). L'attacco deve includere un dado rosso per essere un attacco corpo a corpo, un dado blu per essere un attacco a distanza o un dado bianco per essere un attacco magico.

Presa

I nemici adiacenti ad un modello che ha l'abilità Presa non possono spendere punti movimento fin quando il modello non muore o si sposta. Tuttavia essi possono ancora attaccare normalmente.

Stritolare

Al posto di attaccare, un modello può decidere di stritolare un modello che ha "catturato" con l'abilità **Presa**. Il modello quindi spende tutti i suoi punti movimento rimanenti per quel turno, convertendoli in un pari numero di dadi potere nero da lanciare. Per ogni aumento di potere e per ogni faccia vuota la figura stritolata perde una ferita (ignorando l'armatura).

Ragnatela

Dopo aver inflitto ad un modello almeno 1 danno con un attacco con l'abilità Ragnatela (prima di applicare gli effetti dell'armatura), piazzate un segnalino **Ragnatela** accanto ad esso. Un modello può avere contemporaneamente più segnalini Ragnatela accanto a se.

Rigenerazione

Un modello che ha l'abilità Rigenerazione recupera 1 ferita all'inizio della sua attivazione per ogni livello dell'abilità Rigenerazione che possiede. Così, un modello che ha Rigenerazione 5, durante ciascun turno, all'inizio della sua attivazione, recupera 5 ferite.

Rinforzo

L'abilità Rinforzo permette ai luogotenenti (presenti in modalità campagna avanzata) di portare in gioco sul tabellone nuovi mostri durante gli incontri.

Rompighiaccio

I modelli con l'abilità rompighiaccio sono immuni agli effetti di Gelo e Terreno Ghiacciato.

Sanguinare

Dopo aver inflitto almeno un danno ad un modello (prima di applicare gli effetti dell'armatura) con un attacco con l'abilità Sanguinare, il bersaglio inizia a sanguinare da numerose piccole ferite. Dopo aver inflitto le ferite dovute a quell'attacco, piazzate un segnalino **Sanguinare** accanto al modello colpito. Un modello può avere più segnalini sanguinare accanto a sé.

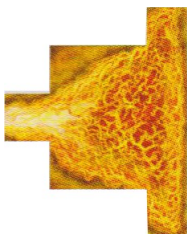
Salto

Un modello con l'abilità Salto può eseguire un attacco mentre salta. Per farlo il modello si muove in linea retta (cioè non in diagonale) fino a due volte il movimento che gli è rimasto, ignorando gli ostacoli e i modelli nemici. I Salti non possono oltrepassare i muri o le porte chiuse, e devono finire in uno spazio vuoto. Il modello che salta può quindi eseguire un tiro d'attacco che colpisce i modelli nemici presenti negli spazi attraverso cui si è appena mosso. Un attacco con l'abilità Salto ignora la gittata ottenuta ai dadi, e fallisce solo con un risultato "mancato". Se l'attacco non fallisce, infligge per intero i danni ad ogni modello colpito. Se un attacco con l'abilità Salto viene schivato da più di un modello, i dadi possono essere tirati nuovamente soltanto una volta (il primo giocatore a schivare l'attacco che si trova sinistra del giocatore attaccante decide quali dadi, se ce ne sono, devono essere tirati nuovamente). Ad un modello è consentito un solo attacco per turno con l'abilità Salto, e il modello non si può muovere ulteriormente dopo aver eseguito l'attacco.

Sanguisuga

Per ogni segnalino ferita perso a causa di un attacco con l'abilità Sanguisuga, il bersaglio perde anche 1 segnalino fatica (o subisce 1 ferita aggiuntiva, ignorando l'armatura, se il bersaglio è senza segnalini fatica) mentre l'attaccante recupera 1 segnalino ferita.

Soffio di Fuoco



Gli attacchi con l'abilità Soffio di Fuoco usano la sagoma Soffio di Fuoco per determinare quali spazi influenzano. La sagoma viene piazzata contro un lato del modello attaccante e tutti i modelli al di sotto della sagoma (alleati o nemici) sono influenzati dall'attacco. Un attacco con l'abilità Soffio di Fuoco ignora la gittata ottenuta ai dadi, poiché fallisce soltanto con un risultato "mancato". Gli attacchi con l'abilità Soffio di Fuoco non possono attraversare muri o porte chiuse.

Se l'attacco non fallisce, infligge il massimo danno ad ogni modello da esso colpito (alleato o nemico). Anche se un attacco con l'abilità Soffio di Fuoco viene schivato da più modelli, i dadi possono essere tirati nuovamente soltanto una volta (il primo giocatore alla sinistra dell'attaccante che ha schivato l'attacco sceglie gli eventuali dadi da tirare nuovamente).

Spazzata

Gli attacchi con l'abilità Spazzata colpiscono tutti i modelli avversari entro la gittata da attacco corpo a corpo dell'attaccante. Se non si ottiene un risultato "mancato", l'abilità Spazzata infligge il suo massimo danno a tutti i modelli colpiti. Se un attacco con l'abilità Spazzata viene schivato da uno o più modelli, i dadi possono essere tirati nuovamente soltanto una volta (il primo giocatore alla sinistra dell'attaccante che ha schivato l'attacco sceglie gli eventuali dadi da tirare nuovamente).

Veleno

I segnalini feriti persi a causa di un attacco con l'abilità Veleno sono rimpiazzati da segnalini **Veleno**.

Stordire

Dopo aver inflitto ad un modello almeno 1 danno con un attacco con l'abilità Stordire (prima di applicare gli effetti dell'armatura), piazzate un segnalino **Stordito** accanto al modello. Un modello può avere contemporaneamente più segnalini Stordito accanto a sé. I mostri con un nome non possono essere storditi, ed i mostri evoluti subiscono delle penalità ridotte quando sono storditi.

Stregoneria

Dopo aver tirato i dadi di attacco, un modello che ha l'abilità Stregoneria può aggiungere + 1 alla sua gittata o al suo danno per ogni livello di Stregoneria posseduto. Un modello che ha diversi livelli di Stregoneria può dividere il suo bonus tra gittata e danno. Gli eroi non possono avere Stregoneria.

Tramortire

Quando un modello che ha l'abilità Tramortire infligge almeno 1 danno ad un modello bersaglio (prima di applicare gli effetti dell'armatura) quel modello viene temporaneamente indebolito. Dopo aver inflitto le eventuali ferite dovute a quell'attacco, posizionate un segnalino **Tramortito** accanto al modello colpito. Un modello può avere contemporaneamente più segnalini tramortito accanto a sé.

Volare

I modelli che hanno l'abilità Volare possono muoversi attraverso modelli nemici e ostacoli come se non esistessero. Tuttavia, i modelli volanti non possono terminare il proprio movimento in uno spazio contenente un altro modello o un ostacolo che blocca il movimento. Un modello volante può terminare il proprio turno in uno spazio contenente un ostacolo che infligge danni senza subire alcun effetto. Tutti i mostri che hanno l'abilità Volare hanno automaticamente anche l'abilità Planare. Gli eroi non possono avere l'abilità Planare.

Effetti persistenti

Addormentato



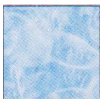
Un modello addormentato non può spendere punti movimento o attaccare. Inoltre, quando attaccato, la sua armatura è ignorata (considerala uguale a 0). Un modello che subisce almeno una ferita scarta tutti i segnalini addormentato. All'inizio di ogni turno del modello in questione, il giocatore può tirare un numero di dadi potere neri pari al numero di segnalini addormentato accanto al modello. Per ciascuna onda di potere ottenuta, il giocatore può scartare un segnalino addormentato.

Brucciare

Ogni modello che prende fuoco è contrassegnato da un segnalino bruciare. All'inizio di ogni turno del modello in questione, il giocatore che lo controlla deve tirare un dado potere per ogni segnalino bruciare posto accanto al modello. Per ogni onda di potere ottenuta, si scarta un segnalino bruciare. Il modello quindi subisce una ferita (ignorando l'armatura) per ogni segnalino bruciare rimasto accanto.



Gelo



I segnalini gelo indicano che un eroe è stato temporaneamente coperto da un sottile strato di ghiaccio, che indebolisce i suoi oggetti. All'inizio di ciascuno dei suoi turni, l'eroe deve tirare un dado potere per ognuno dei segnalini gelo presenti su di sé. Per ogni onda di potere ottenuta, viene scartato un segnalino gelo. In caso contrario, i segnalini rimangono. Ogni volta che un eroe attacca con un'arma e ha su di sé uno o più segnalini gelo, subito dopo deve tirare 1 dado potere per ogni segnalino gelo presente su di sé. Se con un qualsiasi dado potere ottiene una faccia vuota, l'arma usata per attaccare va in frantumi e viene scartata. La stessa regola si applica allo scudo dell'eroe, ogni volta che non è più in grado di assorbire danni, sia all'armatura dell'eroe, ogni volta che un attacco gli procura 5 o più ferite (prima di essere assorbite dall'armatura).

Maledizione

Il valore di conquista di un eroe con un segnalino maledizione viene aumentato di 1 per ogni segnalino maledizione presente su di esso. I segnalini maledizione di solito sono scartati dall'eroe solo quando l'eroe viene ucciso.



Sanguinare



Un modello sanguinante è contrassegnato da un segnalino sanguinare. All'inizio del prossimo turno di quel modello, il giocatore che lo controlla deve lanciare il dado bianco un numero di volte pari al numero di segnalini sanguinare accanto al modello, subendo un numero di ferite pari al danno indicato dal risultato dei dadi. Queste ferite non vengono assorbite dall'armatura. Dopo aver subito questi danni, tutti i segnalini sanguinare accanto al modello vengono scartati.

Ragnatela



Un eroe che è rimasto intrappolato in una ragnatela viene contrassegnato con un segnalino ragnatela. All'inizio di ogni turno di quell'eroe, il giocatore che lo controlla deve tirare un dado potere nero ogni segnalino ragnatela accanto ad esso più 1 dado potere aggiuntivo per ogni suo dado della caratteristica di Attacco Corpo a Corpo (il numero di dadi potere bonus tirati quando l'eroe esegue un attacco corpo a corpo). Per ogni onda di potere ottenuta, si scarta segnalino ragnatela. Se dopo aver tirato i dadi rimangono segnalini ragnatela accanto al modello, in questo turno il modello non può spendere punti movimento. I mostri catturati in una ragnatela rimuovono i segnalini ragnatela nello stesso modo, tranne per il fatto che tirano un dado potere nero per ogni segnalino ragnatela, più un dado potere nero aggiuntivo per ogni spazio che occupano oltre il primo.

Soggiogato

(Solo campagna avanzata)

Giocare la carta Complotto "Fratello Contro Fratello" è il solo modo per soggiogare un eroe. Quando un eroe è stato soggiogato, l'effetto è permanente. Da allora in poi, all'inizio del turno dell'eroe, il giocatore "eroe" deve tirare un dado potere. Se ottiene un risultato diverso da un'onda di potere, può eseguire il proprio turno normalmente. Se ottiene un'onda di potere i poteri mentali dell'Avatar prendono il sopravvento sull'eroe che, per questo turno, viene controllato dal signore supremo. Questo effetto è simile a quello della carta "Seduzione Oscura", tranne il fatto che il signore supremo non può costringere un eroe ad attaccare se stesso.

Veleno



Quando un eroe subisce una o più ferite a causa di un attacco con l'abilità Veleno, il giocatore innanzitutto scarta il giusto numero di segnalini ferita dalla sua scheda eroe, poi piazza sulla sua scheda eroe un equivalente numero di segnalini veleno. Se l'eroe successivamente riceve pozioni di cura, vengono prima rimossi questi segnalini veleno, un segnalino per ogni ferita che altrimenti sarebbe guarita. Una volta che tutti i segnalini veleno sono stati rimossi, le ferite dell'eroe possono essere curate normalmente.

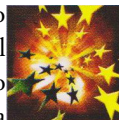
Stordito



I segnalini stordito indicano che un modello è confuso o intontito. Nel turno successivo di quel modello (o la prossima volta che il signore supremo attiva il modello, nel caso di mostri), il segnalino stordito viene scartato. Se il modello è un mostro normale senza un nome, la sua azione termina immediatamente (il modello non può fare nient'altro sino al prossimo turno del signore supremo). Se il modello è un mostro evoluto, in questo turno può o attaccare o muoversi di un numero di spazi pari alla sua velocità massima. Se è un mostro con un nome, il segnalino stordito non ha effetto. Infine se è un eroe, l'eroe non riceve un'azione completa in questo turno. Al contrario, l'eroe può soltanto muoversi di un numero massimo di spazi pari alla sua velocità o eseguire un attacco o piazzare un ordine. Un eroe stordito non può usare le abilità che richiedono di avanzare, correre, combattere o prepararsi (eccetto che per piazzare un ordine eroe). Un modello può avere contemporaneamente più segnalini stordito su di sé. Poiché in ciascun turno si rimuove solo un segnalino stordito, il modello rimarrà stordito per diversi turni.

Tramortito

I segnalini tramortito indicano che un modello è temporaneamente indebolito o sofferente a causa di una ferita. All'inizio di ogni turno del modello, il giocatore che lo controlla deve lanciare 1 dado potere per ogni segnalino tramortito posto accanto ad esso. Per ogni onda di potere ottenuta egli scarta un segnalino tramortito. Con ogni altro risultato non viene scartato alcun segnalino. Ogni volta che un modello attacca e ha uno o più segnalini tramortito accanto a sé, rimuove 1 dado (giallo, verde o nero) dal suo attacco per ognuno dei segnalini. I dadi rimossi sono scelti dal giocatore che controlla il modello. Se accanto al modello ci sono più segnalini tramortito rispetto al numero dei dadi gialli, verdi o neri utilizzati nel suo attacco, il modello rimuove tutti i dadi dei colori citati.



Trasformato



"La Maledizione del Dio Scimmia" è una carta trappola che il signore supremo può giocare quando un eroe apre uno scrigno. L'eroe deve tirare un dado potere. Se ottiene una faccia vuota, la carta non ha effetto, in qualsiasi altro caso, si trasforma in una scimmia. Quando accade, il giocatore deve immediatamente sostituire il modello dell'eroe con il segnalino scimmia, quindi il turno dell'eroe termina immediatamente. Le scimmie non possono attaccare e non possono usare oggetti, incluse le pozioni. Una scimmia può muovere di un massimo di 5 spazi nel turno dell'eroe, ma non può eseguire altre azioni di movimento. Una scimmia possiede le ferite e la fatica dell'eroe, ma ha un valore di armatura complessivo pari a 0. Dopo che un eroe si trasforma in scimmia, il giocatore prende due segnalini ferita inutilizzati dalla riserva. Il giocatore scarta un segnalino ferita al termine di ogni suo turno, escluso il turno in cui viene trasformato; quando scarta l'ultimo segnalino, il suo eroe ritorna normale.

Pozioni

Un eroe che entra in possesso di una pozione può berla subito senza alcun costo di movimento, oppure conservarla nell'equipaggiamento e utilizzarla in seguito al costo di 1 punto movimento. Un eroe può bere solo una pozione di ogni tipo durante il suo turno. Alcune pozioni lasciano un segnalino effetto su un eroe, ma l'eroe può avere solo un effetto per pozione alla volta su di esso. Bere una pozione che lascerebbe un secondo segnalino effetto fa automaticamente cancellare il primo (quello già presente).

Pozione di cura



L'eroe recupera tre punti ferita (tuttavia non può eccedere il massimo dei suoi punti ferita).

Pozione di vitalità

L'eroe riporta al massimo il suo valore di fatica, come se avesse appena eseguito l'effetto dell'ordine Riposare.



Pozione dell'invulnerabilità



Un eroe che beve una pozione dell'invulnerabilità piazza il segnalino della pozione stessa sopra la figura del suo eroe sulla sua scheda eroe. Quando l'eroe è colpito da un attacco nemico, dopo che è stato eseguito il tiro di attacco, può scartare la pozione dell'invulnerabilità dalla sua scheda eroe, per guadagnare +10 Armatura contro l'attacco. La pozione rimane attiva finché l'eroe non scarta il segnalino, muore o se prima di utilizzarlo beve un'altra pozione che lascia un effetto. Questa pozione non è disponibile in alcun modo nella modalità campagna avanzata; i suoi segnalini sono quindi rimossi dal gioco.

Pozione di potere

L'eroe che beve una pozione di potere lancia tutti i 5 dadi potere nel suo prossimo attacco. L'attacco non deve essere necessariamente eseguito nello stesso turno in cui la pozione è stata bevuta, ma il suo effetto svanisce se l'eroe muore o beve un'altra pozione che lascia un effetto prima di eseguire l'attacco.



Pozione dell'invisibilità



Quando un eroe beve una pozione dell'invisibilità piazza il segnalino della pozione stessa sopra la figura del suo eroe sulla sua scheda eroe. Fin tanto che il segnalino rimane attivo, l'eroe possiede l'abilità **Furtivo**. All'inizio del suo turno, il giocatore che controlla quell'eroe deve lanciare un dado potere nero: se il risultato è un'onda di potere, l'effetto della pozione svanisce ed il segnalino viene rimosso, mentre con qualsiasi altro risultato non si ha alcun effetto. Il segnalino viene rimosso anche quando l'eroe beve un'altra pozione che lascia un effetto.

Famigli e compagni animali

Alcune abilità o caratteristiche degli eroi assegnano loro famigli magici o compagni animali non magici.

I famigli osservano le seguenti regole:

I famigli sono rappresentati da segnalini. Il segnalino che rappresenta un famiglia inizia il gioco nello stesso spazio del suo padrone. Un famiglia si sposta dopo che il turno del suo padrone è terminato. Il famiglia si sposta di un numero massimo di spazi uguale alla sua velocità, indicata nella sua descrizione. I famigli si muovono come gli eroi, con la differenza che essi possono muoversi attraverso i modelli avversari e possono terminare il loro movimento nello stesso spazio di un altro modello, inoltre i modelli possono passare e tracciare delle linee di vista attraverso i famigli. I famigli non possono saltare fosse né usare i glifi del trasporto. Un famiglia non può trasportare oggetti o eseguire azioni di movimento salvo che la sua descrizione non indichi diversamente. Un famiglia non viene considerato eroe ai fini dell'evocazione dei mostri salvo che la sua descrizione non indichi diversamente. I famigli non possono essere influenzati dagli attacchi o danneggiati in alcun modo.

I compagni animali seguono le seguenti regole:

I segnalini dei compagni animali sono posti nello zaino dell'eroe, sono parte del suo equipaggiamento ma non occupano uno spazio in esso come gli altri oggetti. Un compagno animale può essere ceduto ad un altro eroe in posizione adiacente per 2 punti movimento.

Mata & Kata i furetti



Tipo: Famigli

Provenienza: Carta abilità magia

Velocità: 6



Abilità speciali: Trasporto oggetti

I segnalini di Mata e Kata possono muoversi indipendentemente l'uno dall'altro. Questi due famigli possono essere caricati con un oggetto da un eroe oppure possono prenderlo da soli (includere le pozioni). Posso passare un oggetto trasportato ad un eroe adiacente o passarselo tra loro (anche se non sono adiacenti l'uno all'altro) spendendo un punto movimento. Se Mata e Kata iniziano il movimento nella stessa casella, possono muoversi insieme, riuscendo così a caricare e trasportare uno scrigno, un mucchio di monete o una chiave runica, ma anche trasportare un singolo oggetto come fossero da soli. Mata e Kata non possono più entrare nello stesso spazio di un altro modello mentre caricano un oggetto "pesante". Mata e Kata possono separarsi all'inizio di ogni turno, ma se caricano un oggetto pesante esso cade immediatamente sullo spazio in cui si sono separati.

Boggs il ratto



Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta abilità magia

Velocità: 4

Abilità speciale: Possiede una linea di vista

Il signore supremo non può evocare mostri nella linea di vista di Boggs, proprio come se fosse un eroe.

Skye il falco

Tipo: Famiglio

Provenienza: Eroe Vyrach il Falconiere

Velocità: 5



Abilità speciale: Volare

I nemici adiacenti a Skye, o nel suo stesso spazio, non possono schivare o mirare, e la loro armatura è diminuita di 1 (fino a un minimo di 0). Skye possiede l'abilità Volare, ma può anche terminare il suo movimento nello stesso spazio di un altro modello.

Pico l'Empos



Tipo: Compagno animale

Provenienza: Eroe Ronan delle Terre Selvagge

Abilità speciale: Dado potere aggiuntivo

L'eroe che trasporta Pico tira un dado potere in più in tutti gli attacchi (fino al limite normale di cinque dadi potere). Nella modalità campagna avanzata il dado aggiunto è dello stesso livello della campagna (quindi nero [rame] → argento → oro).

Sharr l'Ala Splendente

Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta abilità magia

Velocità: 5



Abilità speciale: Volare

Sharr possiede l'abilità Volare, ma può anche terminare il suo movimento nello stesso spazio di un altro modello. Se Sharr finisce il suo movimento nello stesso spazio di un modello amico, quel modello recupera 2 ferite. Se Sharr finisce il suo movimento nello stesso spazio in cui è stato attivato un glifo oscuro, il glifo oscuro viene rimosso dalla mappa e rimpiazzato da un glifo normale attivato.

Demonietto in bottiglia



Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta tesoro d'argento

Velocità: 4

Abilità speciale: Aura 1

Spirito Ombra



Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta abilità sotterfugio

Velocità: 5

Abilità speciale: Volare

Lo Spirito Ombra non può terminare il proprio movimento nello stesso spazio di un altro modello, né i modelli possono finire il proprio movimento nello stesso spazio dello Spirito Ombra. All'inizio del suo turno, il proprietario dello Spirito Ombra può fare una delle seguenti azioni:

- A) Scambiarsi di posto con lo Spirito Ombra
- B) Spostare lo Spirito Ombra in uno spazio vuoto adiacente al proprietario
- C) Non fare niente con lo Spirito Ombra

Furr lo spirito lupo

Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta abilità

Velocità: 5

Abilità speciale: Attacco



Furr può attaccare una volta per turno (prima, durante o dopo il suo movimento), lanciando 1 dado bianco, ed è considerato un attacco corpo a corpo. Il suo attacco ignora l'armatura. Inoltre, Furr può attaccare soltanto se il suo possessore ha una linea di vista libera verso Furr ed è entro 5 spazi di distanza da questo.

Alex il Saggio



Tipo: Compagno animale

Provenienza: Carta abilità magia

Abilità speciale: Dado potere aggiuntivo

Qualsiasi eroe stia trasportando Alex lancia un dado potere nero in più durante tutti i tiri per armare una postazione navale. Inoltre, il limite massimo di carte in mano del signore supremo è ridotto di 1.

Lightfinger

Tipo: Compagno animale

Provenienza: Carta abilità sotterfugio

Abilità speciale: Trappole costose



Le carte trappola (scugno, porta o spazio) giocate dal signore supremo entro 3 spazi dall'eroe che trasporta Lightfinger costano 3 punti minaccia in più.

Occhi di Thara



Questo segnalino si ottiene con la carta tesoro d'argento omonima, ed è considerato un oggetto, non un famiglio, perciò occupa spazio nell'inventario.

Una volta ottenuto lo si può lasciare in uno spazio per creare un punto da cui parte la linea di vista come se fosse un eroe, per non far evocare mostri al signore supremo. Una volta abbandonato, tuttavia, non è più possibile recuperarlo.

Regole generali

Dadi Potere



Aumento di potere: Per ogni aumento di potere ottenuto, il giocatore può aumentare di uno la gittata del proprio attacco **oppure** il danno del proprio attacco.



Onda di potere: Se durante un attacco si ottengono una o più onde di potere, il giocatore attaccante può spendere questi simboli per attivare le abilità speciali degli oggetti con cui l'eroe è equipaggiato. Da notare che i simboli onda di potere si trovano anche su alcune facce dei dadi di attacco.



Faccia vuota: Una faccia vuota su un dado potere indica semplicemente che l'eroe non guadagna aumenti né onde di potere dal quel dado potere. Gli eroi devo a volte ottenere delle facce vuote con i dadi potere per evitare o resistere agli effetti di trappole, maledizioni e altri effetti attivati dal signore supremo.

Ordini degli eroi

Riposare



L'eroe che ha piazzato l'ordine di riposare può usarlo all'inizio del suo prossimo turno per ripristinare la sua fatica fino al suo valore massimo. Il valore massimo di fatica di un eroe è il valore iniziale indicato sulla sua scheda eroe, più eventuali ulteriori segnalini fatica ricevuti grazie ad abilità varie. L'ordine di riposare rimane assegnato ad un eroe fin quando non viene rimosso da uno dei seguenti eventi: l'eroe subisce una o più ferite o inizia il turno successivo dell'eroe, quando viene usato per ripristinare la fatica dell'eroe.

Schivare



L'eroe che ha piazzato un ordine di schivare può, quando è attaccato, costringere il suo attaccante (generalmente il signore supremo) a ritirare un numero qualsiasi di dadi tra quelli tirati per l'attacco. L'eroe può far questo soltanto una volta per attacco, e deve accettare il secondo risultato. L'ordine di schivare rimane assegnato a un eroe fino all'inizio del suo prossimo turno, il che significa che egli può schivare più attacchi.

Stare in guardia



L'eroe che ha piazzato un ordine di stare in guardia può eseguire un attacco d'interruzione. In qualsiasi momento durante il turno del signore supremo (non durante il turno di un eroe), un eroe può usare il suo ordine di stare in guardia per "interrompere" immediatamente il turno del signore supremo ed eseguire un attacco (seguendo le normali regole per la linea di vista e l'attacco). L'ordine di stare in guardia rimane assegnato ad un eroe fin quando non viene rimosso da uno dei seguenti eventi: l'eroe subisce una o più ferite, inizia il turno successivo dell'eroe o l'eroe usa l'ordine per eseguire un attacco d'interruzione.

Mirare



L'eroe che ha piazzato un ordine di mirare può eseguire un attacco mirato. Prima che l'eroe tiri i dadi per l'attacco, egli può usare l'ordine di mirare per dichiarare che sta effettuando un attacco mirato. Ciò gli permette di ritirare un numero qualsiasi di dadi (inclusi i dadi che mostrano un risultato "mancato") dopo aver effettuato il tiro per l'attacco. L'eroe deve accettare il secondo risultato. L'ordine di mirare rimane assegnato ad un eroe fin quando non è rimosso da uno dei seguenti eventi: l'eroe subisce una o più ferite, l'eroe si muove di uno o più spazi, l'eroe cambia gli oggetti con cui è equipaggiato o l'eroe usa l'ordine per eseguire un attacco mirato.

Azione prolungata



Le azioni prolungate consentono agli eroi di eseguire azioni particolari, come cercare una leva per fermare un muro stritolante o sfidare la forza di un fantasma per farselo alleato. Le azioni prolungate, nel testo delle avventure, sono descritte così: esegui un'azione "Caratteristica" "(difficoltà)" e dalla possibilità di interrompere o meno l'azione. La Caratteristica può essere corpo a corpo, a distanza o magico, indicando la caratteristica dell'eroe che dovrà essere usata nel tentativo. Durante i tentativi si lanciano dadi potere pari al valore nella caratteristica necessaria, e si possono spendere segnalini fatica per aumentarne il numero (fino ad un massimo di 5 dadi). La difficoltà è il numero di aumenti di potere necessari per superare la prova (se la difficoltà è X la prova si può superare con un qualsiasi numero di successi). Per ogni aumento di potere ottenuto guadagnate un segnalino progresso per completare quell'azione, e quando il totale delle tessere progresso raggiunge la difficoltà richiesta, l'azione è completata, attivandone gli effetti. Nella descrizione dell'azione prolungata viene indicato anche se l'azione prolungata può essere eseguita da più eroi contemporaneamente, se si interrompe quando si verificano determinate condizioni o se è continua, ovvero va completata ogni turno perché non fallisca. Un'azione prolungata interrotta è fallita e le tessere progresso accumulate vengono scartate.



Costo in punti movimento di alcune azioni

0	Raccogliere un segnalino nel proprio spazio ●★
0	Scartare un oggetto (è perso per sempre, a meno che non sia una reliquia) ◆
1	Spostarsi da un glifo alla città (o viceversa) ★
1	Salire o scendere per le scalinate ★
1	Dare un'arma od una pozione ad un eroe adiacente ★
1	Bere una pozione ★
2	Aprire o chiudere una porta normale
2	Aprire o chiudere una porta a chiusura runica ●
2	Aprire uno scrigno ★
2	Riequipaggiarsi (tranne quando si è appena aperto uno scrigno) ★
3	Saltare una fossa

- Solo per gli eroi, e solo quando la porta è sbloccata
- ★ Solo per gli eroi
- ◆ Può essere eseguita anche senza movimento

Segnalini Conquista

+ 3	Attivare un glifo
Da - 2 a - 4	Uccisione di un eroe
-3	Far pescare al signore supremo la sua ultima carta del mazzo
Variabili	Aprire uno scrigno
Variabili	Attivare incontri
Variabili	Uccidere mostri con un nome

Fare acquisti in città (non valido per la campagna avanzata)

Pozione	50 monete d'oro
Tesoro di rame	250 monete d'oro
Tesoro d'argento	500 monete d'oro
Tesoro d'oro	750 monete d'oro
Segnalino addestramento	500 monete d'oro
Nuova abilità	1000 monete d'oro

Apertura di uno scrigno (Solo campagna avanzata)

Quando si apre uno scrigno durante una campagna avanzata si lanciano tanti dadi potere neri quanti sono gli eroi, per ogni risultato si riceve la ricompensa corrispondente.

Risultato del dado	Campagna livello rame	Campagna livello argento	Campagna livello oro
Aumento di potere	100 monete d'oro	200 monete d'oro	300 monete d'oro
Onda di potere	50 monete d'oro ed una pozione	100 monete d'oro ed una pozione	150 monete d'oro ed una pozione
Faccia vuota	1 tesoro di rame	1 tesoro d'argento	1 tesoro d'oro

Bottino negli incontri all'aperto (Solo campagna avanzata)

Risultato del dado	Campagna livello rame	Campagna livello argento	Campagna livello oro
Aumento di potere	50 monete d'oro	75 monete d'oro	100 monete d'oro
Onda di potere	75 monete d'oro	100 monete d'oro	125 monete d'oro
Faccia vuota	100 monete d'oro	125 monete d'oro	150 monete d'oro

Città (solo campagna avanzata)

Alchimista: (Visita, Addestramento e Rifornimento)->Un eroe può comprare pozioni dall'alchimista per 50 monete d'oro o venderne per 25. Il limite di pozioni che un eroe può acquistare è definito dal livello di Alchimista in quella città.

Mercato: (Visita, Addestramento e Rifornimento)->Ogni settimana vengono pescati dal mazzo dei tesori un numero di carte tesoro del tipo uguale al livello della campagna pari al livello di mercato di quella città (le carte "Tesoro Nascosto sono scartate e **non** sostituite"). I tesori di rame costano 250 monete d'oro, quelli d'argento 500 e quelli d'oro 750, ed ognuno di questi può essere venduto per metà del suo valore. Gli oggetti del mercato standard sono sempre disponibili.

Tempio: (Visita e Rifornimento)->L'eroe può pagare 25 monete d'oro per recuperare un numero di ferite pari al livello del tempio. (Addestramento)->L'eroe può pagare 50 monete d'oro per recuperare tutte le ferite e la fatica.

Taverna: (Visita e Addestramento)->L'eroe può pagare 50/10/150 monete d'oro (campagna rame/argento/oro) per ottenere una carta voce di paese e attivare una missione secondaria. (Rifornimento)->L'eroe non può visitare la taverna.

Campo d'addestramento: (Visita e Rifornimento)->L'eroe non può visitare il campo d'addestramento. (Addestramento)->L'eroe può imparare una nuova abilità o potenziare fino a due delle sue caratteristiche pagando il giusto quantitativo di monete d'oro e punti esperienza. Ogni città offre solo determinate abilità.

Tutte le immagini riportate in questa guida sono tratte dai manuali di Descent: Viaggio nelle Tenebre e relative espansioni, per tanto i creatori ne detengono i relativi diritti d'autore.

Tutti i testi riportati in questa guida sono stati tratti, tradotti o riassunti direttamente dai manuali di Descent: Viaggio nelle Tenebre e relative espansioni, per tanto i creatori ne detengono i relativi diritti d'autore.

Questa guida è stata realizzata da

BirdFederico della Tana dei Goblin di Forlì-Cesena
e revisionata da

Simone della Tana dei Goblin di Forlì-Cesena

per aiutare tutti quegli eroi che vogliono combattere più velocemente ed efficacemente le infinite armate del Signore Supremo.



La Tana dei Goblin
Forlì - Cesena

<http://www.goblins.net>

Per consigli (sempre ben accetti), correzioni (dovute) o insulti (a qualcosa serviranno) scrivete a

birdfederico.tdg@gmail.com

oppure a

tdg.forli-cesena@goblins.net