

UN GIOCO DI KEVIN WILSON

# DESCENT!

JOURNEYS IN THE DARK

## Tomo della Sapienza

UN TOMO DI BIRDFEDERICO



**IL CAPPELLO  
DELLA STREGA**



**La Tana dei Goblin  
Castrocaro Terme e  
Terra del Sole**

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

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

Il presente documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

*Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.*

Questa guida è stato realizzata da BirdFederico de



**La Tana dei Goblin  
Castrocaro Terme e Terra del Sole**

in collaborazione con il gruppo di gioco composto dai membri de



**IL CAPPELLO  
DELLA STREGA**

Inoltre si ringraziano

Ezhaeu, webmaster del sito [www.descentinthedark.com](http://www.descentinthedark.com)

Varini Christian, Sonnemann, biso (TdG Treviso)

e altri appassionati di Descent di cui non ho recuperato il nome per i piccoli dettagli utili ritrovati nei loro quick reference o nelle faq tradotte in italiano.

# Nota generale

Tutti i segnalini ed ogni abilità esposti nelle pagine seguenti hanno associato il simbolo della relativa espansione di Descent. Qui di seguito viene riportata la tabella per riconoscere l'espansione di provenienza.

Simbolo	Espansione	Expansion
	Descent: Viaggi nelle Tenebre	Descent: Journeys in the Dark
	Descent: Il Pozzo dell'Oscurità	Descent: The Well of Darkness
	Descent: L'Altare della Disperazione	Descent: The Altar of Despair
	-	Descent: The Tomb of Ice
	Descent: La Via per la Leggenda	Descent: The Road to Legend
	Descent: Oceano di Sangue	Descent: The Sea of Blood

Siccome l'espansione Descent: The Tomb of Ice non è mai stata tradotta in italiano i segnalini e le abilità da essa provenienti sono stati tradotti basandosi sul regolamento di Descent: Oceano di Sangue.

## Indice

Ostacoli ed elementi scenici .....	pag. 4
Abilità speciali ed effetti persistenti .....	pag. 18
Pozioni .....	pag. 31
Famigli e compagni animali .....	pag. 32
Carte abilità .....	pag. 36
Regole generali .....	pag. 46
Modalità campagna avanzata .....	pag. 51
Disponibilità delle abilità in ordine di luogo per Terrinoth .....	pag. 55
Disponibilità delle abilità in ordine di luogo per Torue Albes .....	pag. 60

# Ostacoli ed elementi scenici

## **Abitante del Villaggio / Villager**



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 (Bassa) / Water (Shallow)**

Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio di Acqua Bassa costa 2 punti movimento. I modelli in questi spazi non possono saltare.



## **Acqua (Nei Sotterranei) / Water**



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No

L'Acqua (Nei Sotterranei) non si può saltare.

## **Acqua (Profonda) / Water (Deep)**

Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio di Acqua (Profonda) costa 2 punti movimento ed 1 punto fatica, più 1 ulteriore punto fatica per ogni 2 punti di armatura (naturale o derivata dall'equipaggiamento, arrotondando per difetto). Per ogni punto fatica che il modello non vuole o non può spendere, quel modello soffre 1 ferita, ignorando l'armatura. I modelli in questi spazi non possono saltare.



## **Affuso per Armi (con Cannone) / Weapon Mount (w/ Cannon)**



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello adiacente ad uno spazio d'Armeria contenente un cannone può sparare col cannone come descritto a pagina 26 del regolamento di Descent: Oceano di Sangue.

### Affuso per Armi (vuoto) / Weapon Mount (empty)



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un'Armeria (vuota) costa 2 punti movimento.

### Albero della Nave / Mast

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? Sì

Entrare in uno spazio contenente un Albero della Nave costa 2 punti movimento. Un modello in uno spazio con un Albero della Nave può alzare o abbassare una vela della nave compiendo una manovra su questa postazione.



Vela  
Alzata



Vela  
Abbassata

### Albero / Tree



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? Sì

Entrare in uno spazio contenente un Albero costa 2 punti movimento. Quando un modello si trova in uno spazio contenente un Albero può usare l'abilità Mantello d'Ombra (pag. 22). Per beneficiare di questa abilità i mostri giganti hanno bisogno di occupare solo uno spazio contenente un albero.

### Altare del Bene - Altare del Male / Altar of Good - Altar of Evil

Blocca il Movimento? No

Blocca la 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 2 punti movimento e sacrificare 250 monete. Per attivare un Altare del Male il Signore Supremo deve spostare un mostro su di esso, fargli spendere 2 punti movimento e sacrificarlo.



## Ancora / Anchor



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello che entra in uno spazio con l'Ancora può alzarla o abbassarla effettuando una manovra su questa postazione. Alzare l'Ancora non richiede



Ancora

Alzata



Ancora

Abbassata

alcuna prova, mentre per abbassarla occorre tirare un dado potere nero.

L'Ancora si aggancia sul fondo del mare in uno spazio di Acqua Profonda

con un'onda di potere, mentre si aggancia in uno spazio di Acqua Bassa

con qualsiasi risultato diverso da un'onda di potere. Se il tiro di dado

fallisce l'Ancora rimane alzata. Una nave con l'Ancora abbassata non può muoversi.

## Banco di Sabbia / Sandbar

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Il Banco di Sabbia viene considerata terreno normale per i modelli di mostri ed eroi, ma le navi che vi entrano affondando come descritto a pagina 29 del regolamento di Descent: Oceano di Sangue.



## Barile / Barrel



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un Barile costa 2 punti movimento. Inoltre, per 2 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 Barile. Effettuare una ricerca all'interno di un Barile 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	Soldi! Il giocatore guadagna 200 monete
Faccia vuota	Tesoro! Considerate il Barile come se fosse uno scrigno

## **Boscaglia / Shrub**



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

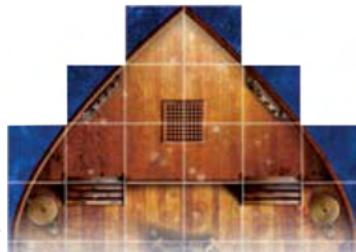
Quando si esegue un attacco da dentro o attraverso uno spazio contenente Fogliame, ogni spazio con Fogliame che la linea di vista attraversa aggiunge 2 punti alla gittata necessaria per eseguire l'attacco invece di 1. Gli attacchi corpo a corpo non sono influenzati dalla gittata o dal Fogliame.

## **Castello di Prua / Forecastle**

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

I modelli situati negli spazi inclusi nel Castello di Prua 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.



Ricordare che gli attacchi corpo a corpo ignorano il la gittata ottenuta ai dadi.

## **Cerchio di Evocazione / Summoning Circle**



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.

## **Denaro / Money Marker**

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Quando un eroe raccoglie un Segnalino Denaro ogni eroe, compresi quelli morti o in città, guadagna 100 monete. Nella modalità campagna avanzata il totale delle monete guadagnate finisce nella tesoreria del gruppo di eroi.



## **Fango / Mud**



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente Fango costa 2 punti movimento.

## Fontana / Fountain



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente una Fontana costa 2 punti movimento.

Un modello che termina il proprio movimento nello stesso spazio di una Fontana può curare 2 ferite.

## Fossa / Pit

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. I modelli esterni alla fossa possono tracciare la linea di vista normalmente per i modelli interni alla fossa. Uscire da una Fossa costa 2 punti movimento. Un modello può saltare una Fossa spendendo 3 punti movimento per ogni spazio di Fossa saltato e posizionarsi sullo spazio adiacente alla Fossa dal lato opposto a dove è iniziato il movimento.

## Fune / Rope



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello che si trova su uno spazio con una Fune può effettuare una manovra lanciando un dado potere rosso ed uno giallo. Egli quindi esce dal fianco della nave di un numero di spazi pari alla gittata ottenuta ai dadi. Un modello appeso alla fune può attraversare gli altri modelli ed ignorare gli effetti del terreno attraversato. Gli effetti del terreno su cui il modello termina il movimento vengono applicati, e nel caso si tratti di un ostacolo che blocca il movimento la gittata viene ridotta fino ad ottenere un atterraggio su un terreno valido.

## Funghi Giganti / Giant Mushrooms

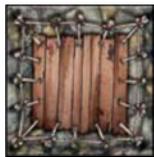
Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Quando un modello si trova in uno spazio contenente dei Funghi Giganti, può usare l'abilità Mantello d'Ombra (pag. 22). Per beneficiare di questa abilità i modelli giganti hanno bisogno di occupare solo uno spazio con Funghi Giganti. Tuttavia qualsiasi attacco che ferisce un modello che si trova in uno spazio con Funghi Giganti guadagna l'abilità Veleno (pag. 30).

## Gabbia / Cage



Blocca il Movimento? Sì

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.

## Ghiaccio / Ice

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Qualsiasi modello (eroe o mostro) che entra in uno spazio di Ghiaccio 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 Ghiaccio da un altro spazio di Ghiaccio. Quando un modello entra in uno spazio di Ghiaccio 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 Ghiaccio, ed il suo turno termina immediatamente. I famigli, i modelli con l'abilità Volare (pag. 30) o Orma di Ghiaccio (pag. 23) non sono influenzate dal Ghiaccio. Mostri ed eroi possono saltare attraverso questi spazi utilizzando le stesse regole per saltare le Fosse (pag. 8).

## Ingresso della caverna / Cavern Entrance



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 (pag. 10) per il successivo livello del sotterraneo. Notare la possibilità di dover eseguire determinate azioni prima di poter accedere all'Ingresso della Caverna, come ad esempio uccidere il leader dell'isola.

## Glifi / Glyphs

Bloccano il Movimento? No

Bloccano la Linea di vista? No



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. Nella modalità campagna avanza un eroe può attivare un Glifo solo se all'inizio del suo turno è già posizionato

su di esso o su uno spazio adiacente. I mostri non possono terminare il loro movimento su un Glifo Attivo.

Glifo

Glifo

Attivo

Non Attivo

## **Glifi Maledetti / Dark Glyphs**

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, seguigi 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 1 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.

## **Il Portale / The Portal**

Blocca il Movimento? No  
Blocca la Linea di Vista? No

Dietro la Porta a chiusura runica rossa (pag. 14) 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.



## **Incontro / Encounters**



Blocca il Movimento? No  
Blocca la Linea di Vista? Sì

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 sotterraneo utilizzata dal Signore Supremo.

## **Lame Falcianti / Scyting Blades**



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 (pag. 26). Le Lame Falcianti non possono essere saltate.

## **Lava / 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 2 segnalini Bruciare (pag. 18). Se un modello inizia il suo turno in uno spazio di Lava e non si muove subisce di nuovo gli effetti della Lava alla fine del suo turno.

## **Letto e Tavolo / Bed and Table**



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Entrare in uno spazio contenente un letto o un tavolo costa 2 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.

Ricordare che gli attacchi corpo a corpo ignorano il la gittata ottenuta ai dadi.

## **Macerie / Rubble**

Blocca il Movimento? Sì

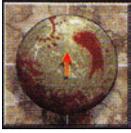
Blocca la Linea di Vista? Sì



Le Macerie non hanno regole speciali, tuttavia il Signore Supremo non può utilizzare carte trappola che posizionano sulla mappa delle Macerie in spazi

adiacenti un ostacolo che blocchi il movimento in modo tale da bloccare totalmente un corridoio e così l'avanzata degli eroi. Nella modalità campagna avanzata di Descent: Oceano di Sangue se una nave si scontra con un segnalino Macerie essa affonda, indipendentemente dai segnalini ferita che le sono rimasti.

## **Masso / Boulder**



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? Sì

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, (pag. 11) ma vengono distrutti dai Muri, dalle Porte chiuse (pag. 14) e da altri Massi. I Massi possono rotolare sopra le Fosse (pag. 8), 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.

## **Mucchio d'Ossa / Bone Heap**

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Entrare in uno spazio contenente un Mucchio d'Ossa costa 2 punti movimento. Inoltre, per 2 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.

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

## Muro Stritolante / Crushing Wall



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 1 spazio nella direzione indicata dall'avventura. Qualsiasi modello che sia catturato tra un Muro Stritolante e una Porta chiusa (pag. 14), un Muro o un altro Muro Stritolante viene ucciso istantaneamente. I Muri Stritolanti distruggono i segnalini Macerie (pag. 11) ma vengono distrutti dai Muri e dalle Porte chiuse. I Muri Stritolanti possono muoversi sulle Fosse (pag. 8), 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.

## Nebbia / Fog

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.

## Organo a Canne / Pipe Organ



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. 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. Ricordare che gli attacchi corpo a corpo ignorano il la gittata ottenuta ai dadi.

## Parapetto / Railing

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Un modello che si muove dall'esterno verso l'interno della nave attraverso un Parapetto deve spendere un punto movimento addizionale a meno che non abbia l'abilità Planare. Quando un attacco non proveniente da un Cannone colpisce un modello attraverso un Parapetto il modello colpito riceve +1 armatura.

## Porte / Doors



Porta  
Normale

Porta  
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 2 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 dai mostri con un nome (diversi dai mostri evoluti).



## Rampa per Massi / Boulder Ramps

Blocca il Movimento? No  
Blocca la Linea di Vista? No



Se un Masso (pag. 12) si sposta in uno spazio contenente una rampa per massi, cambia direzione nel verso indicato dalla Rampa per Massi.



## Sarcofago di Ghiaccio / Frozen Sarcophagus



Blocca il Movimento? No  
Blocca la Linea di Vista? No

I Sarcofagi di Ghiaccio hanno effetti che variano in base alla descrizione dell'avventura in cui sono collocati.



## Sarcofago / Sarcophagus

Blocca il Movimento? No  
Blocca la Linea di Vista? No



Entrare in uno spazio contenente un sarcofago costa 2 punti movimento.

Questi spazi sono sopraelevati (vale a dire funzionano come Letto e Tavolo). Inoltre, per 2 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 (scigno) 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 scigno.
Faccia vuota	Sorpresa! Sul tabellone, accanto al Sarcofago, viene piazzato uno Stregone Evoluto che si attiva immediatamente.

## **Scalinata / Staircases**



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Un modello che si trova in uno spazio contenente una Scalinata, spendendo 1 punto movimento può spostarsi nello spazio contenente la Scalinata corrispondente come se i due spazi fossero adiacenti. Attraverso spazi contenenti Scalinata comunicanti si possono eseguire attacchi (ma non attacchi ad area come Fulmine, Esplosione o Soffio) come se le due estremità della Scalinata 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. Le abilità che hanno effetto su un'area come Aura (pag. 18) e Paura (pag. 23) non si estendono attraverso le Scalinata.

## **Scogliera / Reef**

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 subiscono 1 ferita per ogni spazio occupato dalla Scogliera, dopodiché la Scogliera viene distrutta.

## **Scrigno / Chest**



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Rame

Per poter aprire uno Scrigno un eroe deve essere presente nello stesso spazio del segnalino Scrigno. Un eroe non può aprire uno Scrigno se nello stesso spazio è presente un altro modello. Un eroe può aprire uno Scrigno spendendo 2 punti movimento.



Argento

Nella modalità base di Descent ogni avventura riporta il contenuto di ogni scrigno presente al suo interno, mentre nella modalità campagna avanzata il contenuto di uno Scrigno viene determinato tramite la tabella presente a pag. 52.



Oro

## Statua / Statue



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? Sì

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 3 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).

## Stiva della Nave / Hold

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

La Stiva della Nave è presente solo sulle navi NPC. I mostri senza l'abilità Volare (pag. 30) possono essere usati come Rinforzo negli spazi della stiva durante gli incontri.



## Terreno contaminato / Corrupted



Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Ogni volta che un eroe in uno spazio di Terreno Contaminato spende 1 segnalino fatica, il Signore Supremo guadagna 1 segnalino minaccia. Ogni volta che un eroe in uno spazio di Terreno Contaminato subisce 1 ferita, il Signore Supremo guadagna 2 segnalini minaccia. Se un personaggio su un Terreno Contaminato viene ucciso istantaneamente da effetti come Muro Stritolante (pag. 13) il Signore Supremo guadagna 2 punti minaccia per ogni segnalino ferita che aveva l'eroe appena prima di essere ucciso.

## Timone del capitano / Captain's Wheel

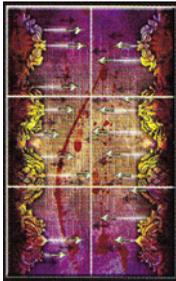
Blocca il Movimento? No

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 effettuando una manovra in questa postazione. Il modello tira un numero di dadi potere pari alla sua caratteristica corpo a corpo (e può spendere normalmente fatica per potenziare il tiro). Il modello può quindi spostare la nave verso destra o sinistra di un numero di spazi pari alla gittata ottenuta ai dadi, ma comunque non superiore al doppio del numero di vele alzate della nave.



## Trappola di Frecce / Dart Fields



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 (pag. 29). Le Trappole di Frecce

non possono essere saltate.

## Trono / Throne

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No



Entrare in uno spazio contenente un Trono costa 2 punti movimento.

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. Ricordare che gli attacchi corpo a corpo ignorano il la gittata ottenuta ai dadi.

## Uova di mostro / Monster Eggs



Blocca il Movimento? Sì

Blocca la Linea di Vista? No

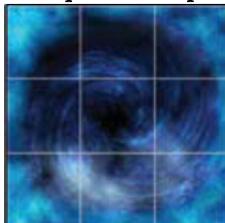
Le Uova di Mostro possono essere attaccate come se fossero normali modelli di mostro, aventi per valori di ferite ed armatura quelli descritti nella missione in cui appaiono.

## Vortice d'Acqua / Whirlpool

Blocca il Movimento? No

Blocca la Linea di Vista? No

Al termine di ogni round, si tira un dado giallo. Ogni modello privo dell'abilità Nuotare (pag. 22) entro un raggio di 4 spazi dal Vortice d'Acqua è trascinato verso il centro del Vortice d'Acqua un numero di spazi eguale al valore di gittata uscito col dado giallo. Un modello che entra nello spazio centrale del Vortice d'Acqua è istantaneamente



ucciso, senza tener conto delle ferite rimaste o dell'armatura. Una nave che termina il suo movimento a contatto con il vortice subisce 1 ferita ad ogni round.

# Abilità Speciali ed effetti persistenti

## **Astuto / Trickster**

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.

## **Addormentato / Sleeping**



Un modello Addormentato non può spendere punti movimento o attaccare.

Inoltre, quando attaccato, la sua armatura è ignorata (considerata uguale a 0).

Un modello che subisce almeno 1 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.

## **Attacco Veloce / Quick Shot**

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

## **Aura / 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 il modello avvicinato possiede. Tuttavia, l'abilità Aura non infligge danni quando il modello che la possiede entra in uno spazio adiacente ad un modello avversario. Se un modello inizia il suo turno in uno spazio influenzato da Aura e non si muove subisce di nuovo i danni da Aura alla fine del suo turno.

## **Branco / Swarm**

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

## **Bruciare / Burn**



Se un attacco eseguito da un mostro o da un'arma con l'abilità Bruciare 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 Bruciare accanto al modello colpito. Un modello può avere più segnalini Bruciare alla volta. All'inizio di ogni turno del modello in questione, il giocatore che lo controlla deve tirare un dado potere nero per ogni segnalino Bruciare posto accanto al modello. Per ogni onda di potere ottenuta, si scarta un segnalino Bruciare. Il modello quindi subisce 1 ferita (ignorando l'armatura) per ogni segnalino Bruciare rimastogli accanto.

## Colpo Violento / Bash

Quando esegue un attacco con l'abilità Colpo Violento, il modello può lanciare in attacco fino a 5 dadi potere neri. 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". Se un modello esegue un attacco con l'abilità Colpo Violento è costretto a tirare tutti i dadi potere neri, i quali non possono essere migliorati in alcun modo (nella modalità Campagna Avanzata).

## Comando / Command

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 / Knockback

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 3 spazi di distanza dalla sua posizione attuale. Questo spostamento dovuto al Contraccolpo viene ridotto di 1 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 trovano nella sua traiettoria (sebbene un modello non possa essere spostato attraverso una Porta chiusa (pag. 14) o un Muro).

## Esplosione / Blast

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 al 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 (pag. 14) 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). L'abilità Esplosione non è obbligatoria: l'attaccante può sempre decidere di effettuare un normale attacco a distanza o magico colpendo un solo bersaglio e considerando la gittata ottenuta ai dadi.



### **Fulmine / Bolt**

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 (pag. 14). 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). L'abilità Fulmine non è obbligatoria: l'attaccante può sempre decidere di effettuare un normale attacco a distanza o magico colpendo un solo bersaglio e considerando la gittata ottenuta ai dadi.

### **Furioso / Berserk**

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 (nella modalità campagna avanzata) per ogni livello dell'abilità Furioso che possiede. Il modello continua a non poter tirare più di cinque dadi potere in un singolo attacco.

### **Furtività / Stealth**

 Quando un modello con l'abilità Furtività 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 Furtività, 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 Furtività.

### **Gelo / Frost**

 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. All'inizio di ciascuno dei suoi turni, un eroe con dei segnalini Gelo accanto a se deve tirare un dado potere nero per ognuno di essi. 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 nero 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, ed all'armatura dell'eroe ogni volta che un attacco gli procura 5 o più ferite (prima di essere assorbite dall'armatura).

### **Immortale / Immortal**

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. Nel caso in cui il modello non muoia le eventuali ferite inflitte in eccesso a quelle necessarie per ucciderlo lo danneggiano ancora ignorando l'armatura. Un modello con l'abilità Immortale deve rimanere morto perché si attivino realmente gli effetti che hanno luogo quando viene "ucciso" (distribuzione di monete e/o punti conquista, eventi, ecc).

### **Inarrestabile / Unstoppable**

Un modello con l'abilità Inarrestabile è immune a Contraccolpo (pag. 19), Presa (pag. 24), Ragnatela (pag. 24), Stordire (pag. 28) e Tramortire (pag. 29).

### **Inghiottire / Swallow**



Un mostro con l'abilità Inghiottire che esegue con successo un attacco che infligga almeno 1 ferita (prima di considerare l'armatura) contro un eroe entro 3 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:

- La tessera Stomaco non è considerata adiacente ad alcuno spazio della mappa del sotterraneo
- All'inizio del turno di quell'eroe, il giocatore che lo controlla tira tanti dadi potere neri quante sono le ferite che gli rimangono. Le facce vuote non hanno effetto, mentre tutti gli altri risultati causano 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 Stomaco 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 Stomaco 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.

### **Maledizione Nera / Black Curse**

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 (ovvero non sia stato salvato da un'abilità come Immortale (pag. 21) o simile).



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 questi viene ucciso.

### **Mantello d'Ombra / Shadowcloak**

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 1 spazio.

### **Negromanzia / Necromancy**

Quando un eroe con l'abilità Negromanzia infligge il colpo mortale ad un mostro piccolo normale (non più grande di uno spazio) senza nome (e questo rimane morto in caso di abilità come Immortale o altri effetti simili), può scegliere di animarlo. 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 risultato diverso da un aumento di potere, il mostro animato cade a pezzi e muore.

### **Nuotare / Swim**

Un modello con l'abilità Nuotare è immune agli effetti dell'acqua di superficie (Mare Profondo e Mare Poco Profondo). L'acqua negli ambienti sotterranei rimane comunque troppo pericolosa per entrarci.

## Orma di Ghiaccio / Tread Ice

I modelli con l'abilità Rompighiaccio sono immuni agli effetti di Gelo (pag. 20) e Ghiaccio (pag. 9).

## Paura / Fear

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 non 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 / Ironskin

Un modello che ha l'abilità Pelle di Ferro è immune agli effetti delle abilità Aura (pag. 18), Bruciare (pag. 18), Perforare (pag. 23), Sanguinare (pag. 26), Stregoneria (pag. 28) e Veleno. (pag. 30) 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. L'abilità Stregoneria non può essere usata per aggiungere danno ad un attacco eseguito contro un modello che ha l'abilità Pelle di Ferro, ma può essere usata per aumentare la gittata dell'attacco.

## Perforare / Pierce

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

## Planare / Soar

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 (pag. 30) hanno automaticamente anche l'abilità Planare.

## Polimorfismo / Morph

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, 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.

### **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.

### **Presa / Grapple**

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.

### **Raggiungere / Reach**

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.

### **Ragnatela / Web**

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

 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 nero 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 un segnalino Ragnatela. Se dopo aver tirato i dadi rimangono ancora dei 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.

### **Rigenerazione / Regeneration**

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 / Reinforce**

L'abilità Rinforzo permette ai luogotenenti o ai leader di un incontro all'aperto (presenti nella modalità campagna avanzata) di portare in gioco sul tabellone nuovi mostri durante gli scontri. Sia i leader che i luogotenenti sono limitati ai tipi di mostri elencati nella rispettive carte incontro. Questi mostri vengono pagati e posizionati vicino alle uscite della mappa (o la Stiva (pag. 16) nel caso di Oceano di Sangue) dal Signore Supremo al termine del turno, perciò non possono essere attivati in questo turno o attaccati nel turno degli eroi poiché non sono ancora sulla mappa. Nel turno seguente il Signore Supremo può muovere i mostri nella mappa come se si trovassero ad 1 spazio di distanza dal bordo della mappa (o della Stiva). Nell'espansione Oceano di Sangue i mostri con Volare (pag. 30) o Nuotare (pag. 22) entrano nella mappa in un qualsiasi spazio di un bordo scelto dal Signore Supremo. I mostri grandi devono entrare completamente nella mappa ma non possono terminare il loro movimento su un altro modello. Se un leader o un luogotenente vengono uccisi in un incontro l'abilità Rinforzo di quell'incontro non può più essere utilizzata.

Tipo di mostro	Costo in punti minaccia per un rinforzo	Tipo di mostro	Costo in punti minaccia per un rinforzo
Ala Tagliente	 4	Naga	 4
Bestia del Caos	 7	Ogre	 6
Coboldo	 2	Ombra	 4
Demone	 7	Ragno Velenoso	 3
Drago	 7	Sacerdote Oscuro	 4
Drago dei Ghiacci	 7	Scarafaggio di Lava	 4
Elfo Oscuro	 4	Scheletro	 3
Ferrox	 4	Scimmia Assassina	 5
Gigante	 7	Stregone	 4
Golem	 6 /  5	Troll	 6
Manticora	 5	Uomo Bestia	 4
Mastino Infernale	 3	Wendigo	 4
Medusa	 4		

## Salto / Leap

Un modello con l'abilità Salto può eseguire un attacco mentre salta. Per farlo il modello si muove in linea retta (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 (pag. 14), e devono finire in uno spazio vuoto. Il modello che salta può quindi eseguire un tiro d'attacco che colpisce tutti 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 a 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.

## Sanguinare / Bleed

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.

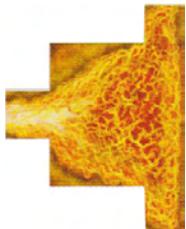


All'inizio del prossimo turno di quel modello, il giocatore che lo controlla deve lanciare il dado bianco un numero di volte pari al numero di segnalini Sanguinare accanto al modello, subendo un numero di ferite pari al danno indicato dal risultato dei dadi. Queste ferite ignorano dall'armatura. Dopo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

## Sanguisuga / Leech

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. Nel caso sia un mostro ad essere colpito, la perdita di fatica o ferite aggiuntive viene ignorata.

## Soffio / Breath



Gli attacchi con l'abilità Soffio usano la sagoma Soffio 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 ignora la gittata ottenuta ai dadi, poiché fallisce soltanto con un risultato "mancato". Gli attacchi con l'abilità Soffio aggirano gli ostacoli presenti sulla mappa ma non possono attraversare Muri o Porte chiuse (pag. 14). Per capire se un modello è colpito o meno si usa la seguente regola: se un modello piccolo (1 spazio) con l'abilità Volare (pag. 30) riesce a partire dal modello attaccante e raggiungere il modello colpito senza uscire dalla sagoma Soffio il modello viene colpito dall'attacco. 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 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). L'abilità Soffio non è obbligatoria: l'attaccante può sempre decidere di effettuare un normale attacco a distanza o magico colpendo un solo bersaglio e considerando la gittata ottenuta ai dadi.

## Soggiogato / Enslaved



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 quel momento 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 per il fatto che il Signore Supremo non può costringere un eroe ad attaccare se stesso.

## Spazzata / Sweep

Gli attacchi con l'abilità Spazzata colpiscono tutti i modelli avversari verso cui il modello attaccante ha linea di vista 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).

## Spettro / Ghost

Un modello con l'abilità Spettro non può essere colpito da attacchi corpo a corpo da modelli ad esso adiacenti. Un modello con l'abilità Raggiungere (pag. 24) può comunque attaccare un modello con l'abilità Spettro, ma solo se non gli è adiacente ed il modello con l'abilità Spettro rientra nel raggio dell'abilità Raggiungere.

## **Stordire / Stun**

Dopo aver inflitto ad un modello almeno 1 danno con un attacco con l'abilità Stordire (prima di applicare gli effetti dell'armatura), si pone 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.



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). Poiché in ciascun turno si rimuove solo un segnalino Stordito, un modello può rimanere Stordito per diversi turni.

## **Stregoneria / Sorcery**

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.

## **Stringere / Constrict**

Al posto di attaccare, un modello può decidere di Stringere un modello che ha "catturato" con l'abilità Presa (pag. 24). 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 stretta perde 1 ferita (ignorando l'armatura).

## Tentacolo / Tentacle

Quando un modello con l'abilità Tentacolo è posizionato sulla mappa il suo controllore posiziona un numero di segnalini tentacolo pari al suo valore di Tentacolo. Ogni tentacolo utilizza i valori indicati nella seguente tabella e si muove ed attacca in modo indipendente rispetto al modello principale. I tentacoli si attivano ogni turno dopo il modello principale che li ha generati.



Attributi dei tentacoli			
Livello della campagna	 Velocità	 Armatura	 Ferite
Rame	3	4	10
Argento	4	5	25
Oro	5	6	50

I tentacoli non possono muoversi oltre 3 spazi di distanza dal modello che li ha generati, ma possono entrare e terminare il movimento nello stesso spazio di un modello nemico. In un singolo spazio può essere presente al massimo un tentacolo. Un modello nemico nello stesso spazio di un tentacolo è considerato affetto dall'abilità Presa (pag. 24). Un tentacolo che inizia la sua attivazione con un modello nemico già afferrato può usare l'abilità Stringere (pag. 28) o muovere di uno spazio se stesso ed il modello afferrato (solitamente trascinandolo verso le fauci del modello che l'ha generato).

## Tramortire / Daze

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.



All'inizio di ogni turno del modello colpito, il giocatore che lo controlla deve lanciare 1 dado potere nero 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 / Transformed**



"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 2 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.

## **Veleno / Poison**



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 delle cure, 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.

## **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 (pag. 23). Gli eroi non possono avere l'abilità Planare.

# 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 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 Furtività (pag. 20). 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.

## **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 Cura**



L'eroe recupera 3 punti ferita (tuttavia non può eccedere il massimo dei suoi punti ferita).

## **Pozione di Potere**

L'eroe che beve una pozione di potere lancia tutti i 5 dadi potere nel suo prossimo attacco. Nella modalità campagna avanzata questa pozione conferisce 5 potenziamenti ai dadi dell'attaccante, come se l'eroe avesse speso 5 segnalini fatica. 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 di Vitalità**



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

# 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 famiglio inizia il gioco nello stesso spazio del suo padrone. Un famiglio si sposta dopo che il turno del suo padrone è terminato. Il famiglio 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 famiglio non può trasportare oggetti o eseguire azioni di movimento salvo che la sua descrizione non indichi diversamente. Un famiglio 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.

## Alex il Saggio



Tipo: Compagno animale

Provenienza: Carta abilità magia (pag. 36)

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.

## Boggs il Ratto

Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta abilità magia (pag. 37)

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.

## **Demonietto in Bottiglia**



Tipo: Famiglio  
Provenienza: Carta tesoro d'argento  
Velocità: 4  
Abilità speciale: Aura 1 (pag. 18)

## **Ditaleggere**

Tipo: Compagno animale  
Provenienza: Carta abilità sotterfugio (pag. 38)  
Abilità speciale: Trappole costose



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

## **Furr lo spirito lupo**



Tipo: Famiglio  
Provenienza: Carta abilità corpo a corpo (pag. 39)  
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 ed 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.

## **Mata & Kata i Furetti**

Tipo: Famigli  
Provenienza: Carta abilità magia (pag. 41)  
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 (incluse 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.



## Occhi di Thara



Questo segnalino si ottiene con la carta tesoro d'argento omonima, ed è considerato un oggetto, non un famiglia, 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 sarà più possibile recuperarlo.

## 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 (pag. 30)

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 (pag. 10), il Glifo Oscuro viene rimosso dalla mappa e rimpiazzato da un glifo normale attivato.

## Skye il Falco

Tipo: Famiglio

Provenienza: Eroe Vyrach il Falconiere

Velocità: 5

Abilità speciale: Volare (pag. 30)



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.

## Spirito Ombra



Tipo: Famiglio

Provenienza: Carta abilità sotterfugio

Velocità: 5

Abilità speciale: Volare (pag. 30)

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 (dopo la quale esegue il suo normale turno, movimento incluso):

- 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

# Carte Abilità eroi

## **Abile Guerriero / Able Warrior**

Quando dichiarare un'azione di Avanzare puoi immediatamente spendere 2 segnalini fatica per effettuare 2 attacchi in questo turno invece che 1.

## **Acrobata / Acrobat**

Puoi muoverti attraverso i modelli nemici. Inoltre puoi entrare e muoverti attraverso gli ostacoli (ma non attraverso gli altri elementi scenici, come *Lame Falcianti* (pag. 11) o *Massi* (pag. 12) ) senza effetto. Non puoi terminare il tuo movimento o eseguire un attacco da uno spazio occupato da un altro modello o da un ostacolo che blocca il movimento.

## **Addestrato all'Arco / Born to be Bow**

Ogni attacco a Distanza che esegui con armi a due mani è considerato un attacco mirato.

## **Agile / Nimble**

Il tuo valore massimo di fatica è aumentato di 1. Inoltre entrare in uno spazio non ti costa mai più di 1 punto movimento.

## **Alchimista / Alchemist**

Ogni volta che tu (e solo tu) attivi un Glifo (pag. 9) guadagni 3 pozioni a tua scelta.

## **Alex il Saggio / Alex the Wise**

Alex il Saggio (pag. 32) è il tuo famigliaio. Prendi il segnalino di Alex il Saggio all'inizio del gioco.

## **Ambidestro / Ambidextrous**

Quando ricevi un bonus dall'arma secondaria il tuo attacco guadagna +1 danno. Inoltre ogni volta che usi uno scudo puoi assorbire un punto ferita aggiuntivo.

## **Astuto / Trickster**

Esaurisci questa abilità prima che un modello avversario esegua un attacco che colpisca un solo spazio contro di te. Quell'attacco è deviato contro un altro modello (amico o nemico) a tua scelta. Se l'attacco non è in grado di colpire il nuovo bersaglio (a causa della gittata o altro) fallisce automaticamente. Questa abilità si rinnova quando tu (e solo tu) attivi un Glifo (pag. 9).

## **Aura Sacra / Holy Aura**

Hai l'abilità Aura (pag. 18).

## **Benedizione / Blessing**

Hai l'abilità Comando (pag. 19).

## **Boggs il Ratto / Boggs the Rat**

Boggs il Ratto (pag. 32) è il tuo famigliaio. Prendi il segnalino di Boggs il Ratto all'inizio del gioco.

## **Cannoniere / Gunner**

Tutti gli attacchi che esegui con un Cannone guadagnano +1 gittata e +1 danno e sono automaticamente mirati. Se non stai giocando la campagna avanzata con Descent: Oceano di Sangue scarta questa carta e pescane una nuova.

## **Capitano / Captain**

Esaurisci questa carta all'inizio del turno del Signore Supremo per permettere ad ogni eroe (incluso te stesso) che non ha un ordine assegnato di scegliere un ordine di Schivare, Mirare, Recuperare o Stare in Guardia ed assegnarselo. Questa abilità si rinnova quando tu (e solo tu) attivi un Glifo (pag. 9).

## **Cavaliere / Knight**

Quando dichiari un'azione di Combattere puoi spendere immediatamente 2 segnalini fatica per guadagnare la metà (arrotondata per eccesso) dei tuoi punti movimento ed eseguire 3 attacchi invece che 2. Questa abilità può essere utilizzata solo una volta per turno.

## **Cecchino / Dead Eye**

I tuoi attacchi a Distanza guadagnano +2 danni e non possono essere schivati.

## **Condottiero / Leadership**

Quando dichiari un'azione di Prepararsi puoi muoverti di un numero di spazi pari alla tua velocità ed eseguire un attacco. Inoltre, quando assegni un ordine, puoi assegnarlo ad un altro eroe invece che a te.

## **Condottiero / Leadership**

(Questa carta sostituisce quella introdotta in Descent: Viaggi nelle Tenebre)  
Quando dichiari un'azione di Prepararsi puoi spendere immediatamente 1 segnalino fatica per eseguire 3 semi-azioni invece di 2 (una semi-azione deve essere obbligatoriamente un'azione di assegnamento di un ordine). Non puoi scegliere due volte la stessa semi-azione. Inoltre, quando assegni un ordine, puoi assegnarlo ad un altro eroe invece che a te.

### **Conoscenza Bardica / Bardic Lore**

Quando piazzati un ordine di Azione Prolungata per eseguire un'Azione Prolungata Magica lanci 2 volte i dadi per accumulare segnalini Progresso (massimo 5 dadi potere per ogni lancio). Quando uno Scrigno (pag. 15) viene aperto tu peschi tutte le carte tesoro e le distribuisce equamente tra gli eroi.

### **Corridore / Runner**

Quando dichiari un'azione di Correre puoi immediatamente spendere 1 segnalino fatica per eseguire un attacco, invece di nessun attacco.

### **Devviare le Frecce / Deflect Arrows**

Guadagni +1 armatura contro gli attacchi a Distanza. Nella modalità campagna avanzata questo valore aumenta a 2 nel livello campagna argento e a 3 a livello oro.

### **Difensore / Defender**

Se hai uno scudo equipaggiato puoi esaurirlo per cancellare le ferite inflitte a te o ad un eroe adiacente. Il numero di ferite prevenute è equivalente a quelle indicate sulla carta scudo.

Inoltre quando hai un ordine di Stare in Guardia a te assegnato tutti gli eroi adiacenti guadagnano +1 armatura.

### **Dinamico / Spry**

Il tuo valore massimo di fatica è aumentato di 1. Inoltre, la tua velocità è aumentata di 1. Qualsiasi riduzione del movimento dovuta all'armatura viene applicata prima di questo bonus.

### **Ditaleggere / Lightfinger**

Ditaleggere (pag. 33) è il tuo famiglia. Prendi il segnalino di Ditalleggere all'inizio del gioco.

### **Duro a Morire / Die Hard**

Ogni volta che tu (e solo tu) attivi un Glifo del Teletrasporto curi 8 ferite a te stesso.

### **Esperto / Skilled**

Il tuo valore massimo di fatica è aumentato di 2.

### **Evasione / Evasion**

Gli attacchi Magici e a Distanza eseguiti contro di te hanno una penalità di -3 gittata. Gli attacchi che bersagliano più di uno spazio non sono influenzati da questa abilità.

### Fortunato / Lucky

Ogni volta che ottieni un aumento di potere con un dado potere guadagni sia +1 gittata che +1 danno invece di dover scegliere.

### Forza di Volontà / Willpower

Guadagni +1 armatura contro gli attacchi Magici. Nella modalità campagna avanzata questo valore aumenta a 2 nel livello campagna argento e a 3 a livello oro.

### Fuoco Interiore / Inner Fire

Quando esegui un attacco Magico o a Distanza guadagni +2 alla gittata e +1 al danno.

### Furr lo Spirito Lupo / Furr th Spirit Wolf

Furr lo Spirito Lupo (pag. 33) è il tuo famigliaio. Prendi il segnalino di Furr lo Spirito Lupo all'inizio del gioco.

### Giustizia Divina / Divine Retribution

Quando vieni ucciso da un modello nemico tutti i modelli nemici senza un nome entro 3 spazi da te sono immediatamente uccisi. Questa abilità ignora l'abilità Immortale (pag. 21).

### Grido di Battaglia / Battle Cry

Quando dichiari un'azione di Combattere puoi far immediatamente recuperare 1 segnalino fatica a te stesso e ad ogni eroe a te adiacente.

### Guerriero Furioso / Berserk

Quando hai perso metà o più dei tuoi punti vita ogni tuo attacco guadagna +2 danni. Questo valore sale a +4 danni quando hai rimasto un quarto o meno dei tuoi punti ferita.

### Implacabile / Relentless

Quando dichiari un'azione di Avanzare, puoi immediatamente recuperare un segnalino fatica.

### Incantesimo Veloce / Quick Casting

Dopo aver eseguito un attacco Magico puoi spendere immediatamente 2 segnalini fatica ed esaurire questa carta per eseguire 1 attacco addizionale con la stessa arma in questo turno.

### Irremovibile / Unmovable

Quando dichiari un'azione di Combattere puoi assegnarti un ordine di Stare in Guardia durante il tuo turno e guadagni +1 armatura fino all'inizio del tuo prossimo turno.

### **Ladruncolo / Pickpocket**

Quando uccidi un mostro normale senza un nome guadagni 25 monete. Inoltre quando uccidi un mostro evoluto senza un nome guadagni 75 monete invece delle normali 50 monete.

### **Maestro Arciere / Master Archer**

Quando esegui un attacco a Distanza guadagni 2 onde di potere gratis.

### **Maestro d'Armi / Weapon Mastery**

Quando esegui un attacco Corpo a Corpo guadagni 2 onde di potere gratis.

### **Mano della Morte / Hand of Death**

Esaurisci questa abilità invece di eseguire un attacco per scegliere un mostro normale senza un nome in uno spazio a te adiacente. Tira un dado potere. Con un qualsiasi risultato tranne un'onda di potere quel mostro è ucciso istantaneamente. Se il risultato è un'onda di potere subisci 2 ferite (ignorando l'armatura). Questa abilità si rinnova quando tu (e solo tu) attivi un Glifo (pag. 9).

### **Mantello del Mago / Mage Cloak**

Guadagni +1 armatura per ogni runa che hai equipaggiato, fino ad un massimo di +3 armatura.

### **Marchio di Brin / Brin's Mark**

Durante il tuo turno puoi sacrificare 1 ferita per piazzare un ordine di Schivare, Mirare o Riposare su te stesso. Puoi usare questa abilità fino a 2 volte per turno, ma non puoi avere più di un ordine alla volta a te assegnato. Le ferite perse in questo modo non possono essere prevenute in alcun modo.

### **Marchio di Koll / Koll's Mark**

Durante il tuo turno puoi sacrificare 2 ferite per eseguire 1 attacco Magico addizionale. Puoi usare questa abilità fino a 2 volte per turno. Le ferite perse in questo modo non possono essere prevenute in alcun modo.

### **Marchio di Ran / Ran's Mark**

Durante il tuo turno puoi sacrificare 1 ferita per curare di 1 ferita ogni modello amico entro 3 spazi da te. Puoi usare questa abilità fino a 2 volte per turno. Le ferite perse in questo modo non possono essere prevenute in alcun modo.

### **Marchio di Saj / Saj's Mark**

Dopo aver eseguito un attacco Magico o a Distanza puoi sacrificare 1 ferita per aggiungere 2 onde di potere all'attacco. Puoi usare questa abilità fino a 2 volte per attacco. Le ferite perse in questo modo non possono essere prevenute in alcun modo.

### **Mata e Kata / Mata and Kata**

Mata e Kata (pag. 33) sono i tuoi famigli. Prendi i segnalini di Mata e Kata all'inizio del gioco.

### **Muscoloso / Brawny**

Quando piazzati un ordine di Azione Prolungata per eseguire un'Azione Prolungata Corpo a Corpo lanci 2 volte i dadi per accumulare segnalini progresso (massimo 5 dadi potere per ogni lancio). Puoi aprire le Porte (pag. 14) con 0 punti movimento, ma se lo fai la Porta viene distrutta. Devi comunque avere la Chiave Runica adatta per aprire una Porta a Chiusura Runica.

### **Negromanzia / Necromancy**

Hai l'abilità Negromanzia (pag. 22).

### **Occhio d'Aquila / Eagle Eye**

Quando esegui un attacco a Distanza guadagni Perforare 2 (pag. 23). Inoltre quando esegui un attacco Magico o a Distanza guadagni +1 danno.

### **Patto del Fuoco / Fire Pact**

Puoi muoverti attraverso la Lava (pag. 11) senza alcun effetto. Inoltre sei immune all'abilità Bruciare (pag. 18). Infine, quando attacchi con uno scettro, guadagni l'abilità Bruciare.

### **Patto del Vento / Wind Pact**

Puoi muoverti attraverso gli spazi di Fossa (pag. 8) senza alcun effetto. Inoltre quando una nuova area viene rivelata puoi guardare immediatamente la mano del Signore Supremo e costringerlo a scartare una carta. Il Signore Supremo guadagna i punti minaccia della carta scartata. Questa abilità può essere utilizzata nella modalità campagna avanza alla rivelazione di ogni nuovo livello di un sotterraneo o di un incontro all'aperto.

### **Patto dell'Acqua / Water Pact**

Puoi muoverti attraverso gli spazi di Acqua (Nei Sotterranei) (pag. 4), ma devi terminare il tuo movimento in uno spazio vuoto e non puoi attaccare mentre sei in uno spazio di Acqua (Nei Sotterranei). Inoltre, quando effettui un attacco con uno scettro guadagni l'abilità Contraccollo (pag. 19).

### **Patto della Terra / Earth Pact**

Puoi muoverti attraverso le Macerie (pag. 11) senza effetto. Devi concludere il tuo movimento in uno spazio vuoto, e non puoi attaccare mentre ti trovi nello stesso spazio delle Macerie. Inoltre, se non ti muovi durante il tuo turno, recuperi 2 ferite al termine del tuo turno. Utilizzare i Glifi (pag. 9), lo Spirito Ombra (pag. 35) e tutti gli effetti che alterano la posizione dell'eroe sono considerati movimento ai fini di questa carta.

### **Possente / Mighty**

Quando esegui un attacco Corpo a Corpo guadagni +2 danni.

### **Precisione / Precision**

Quando esegui un attacco Magico o a Distanza puoi ignorare un modello o un ostacolo quando tracci la linea di vista.

### **Prodigio / Prodigy**

Quando esegui un attacco Magico guadagni due onde di potere gratis.

### **Protezione / Parry**

Guadagni +1 armatura contro gli attacchi Corpo a Corpo. Nella modalità campagna avanzata questo valore aumenta a 2 a livello campagna argento, e 3 a livello oro.

### **Prudente / Cautious**

Il Signore Supremo riceve 1 punto minaccia in meno all'inizio di ogni turno. Inoltre, le carte trappola ti infliggono sempre 1 ferita in meno, fino ad un minimo di 0.

### **Ranger / Ranger**

Quando piazzhi un ordine di Azione Prolungata per eseguire un'Azione Prolungata a Distanza lanci 2 volte i dadi per accumulare segnalini Progresso (massimo 5 dadi potere per ogni lancio). Tutti gli attacchi a Distanza che esegui utilizzando un'arma ad 1 mano guadagnano +1 danno. Tutti gli attacchi a Distanza che esegui utilizzando un'arma a 2 mani guadagnano +2 danni.

### **Resistente / Tough**

Il tuo valore massimo di punti ferita è aumentato di 4.

### **Risposta / Counterattack**

Dopo che un modello nemico nel tuo raggio di attacco Corpo a Corpo fallisce un attacco con un risultato "mancato" puoi immediatamente eseguire un attacco Corpo a Corpo contro quel modello. Puoi utilizzare questa abilità ogni volta che un modello nemico nel tuo raggio di attacco Corpo a Corpo fallisce un attacco con un risultato "mancato".

### **Rissatore / Brawler**

Quando esegui un attacco Corpo a Corpo guadagni +1 danno per ogni mostro oltre al primo a te adiacente. Inoltre ogni volta che utilizzi un attacco Corpo a Corpo per infliggere il colpo mortale ad un modello avversario infliggi 1 ferita (ignorando l'armatura) a tutti i modelli nemici ad esso adiacenti. Se il mostro colpito dall'attacco principale possiede l'abilità Immortale (pag. 21) i danni addizionali vengono inflitti solo se rimane morto.

### **Sangue Vampirico / Vampiric Blood**

Guadagni 1 segnalino fatica ogni volta che infliggi il colpo mortale ad un modello avversario. Se il modello ha l'abilità Immortale (pag. 21), non guadagni il segnalino fatica se non rimane morto.

### **Scassinatore / Burglar**

Spendi 1 solo punto movimento per aprire o chiudere le Porte (pag. 14) o gli Scigni (pag. 15). Inoltre il Signore Supremo spende 1 punto minaccia in più per giocare carte trappola in risposta ad una tua azione.

### **Scherno / Taunt**

Quando un modello nemico entro 5 spazi da te dichiara un attacco, ma prima del lancio dei dadi, puoi costringere quel modello ad attaccarti se gli è possibile.

Usare questa abilità può costringere un modello avversario a riposizionare un attacco con l'abilità Esplosione (pag. 19), ma non può costringere un modello con l'abilità Polimorfismo (pag. 23) a cambiare tipo di attacco (da attacco Corpo a Corpo ad attacco a Distanza per esempio).

### **Sharr l'Ala Splendente / Sharr the Brightwing**

Sharr l'Ala Splendente (pag. 34) è il tuo famigliaio. Prendi il segnalino di Sharr l'Ala Splendente all'inizio del gioco.

### **Sopportare / Enduring**

L'armatura non riduce la tua velocità. Inoltre se non stai indossando alcuna armatura guadagni +1 all'armatura.

### **Spaccare / Swashbuckler**

Quando dichiari un'azione di Combattere puoi immediatamente spendere 2 segnalini fatica per guadagnare metà dei tuoi punti movimento (arrotondati per eccesso) e piazzare un ordine di Schivare a te stesso alla fine del turno.

### **Spadaccino / Cleaving**

Ogni volta che uccidi un nemico con un attacco Corpo a Corpo puoi spendere 1 segnalino fatica per eseguire immediatamente un attacco addizionale con la stessa arma. Puoi usare quest'abilità ogni volta che uccidi un mostro con un attacco Corpo a Corpo.

### Spirito Errante / Spiritwalker

Quando esegui un attacco Magico puoi far originare l'attacco da un qualunque spazio entro 10 spazi (5 nella modalità campagna avanzata) che contenga un modello amico (ma non un famiglia). Tutti gli aspetti dell'attacco (come la linea di vista, il calcolo della gittata o il beneficio di abilità come Comando (pag. 19) ) sono considerati come se tu fossi in quello spazio.

Il raggio di questa abilità si estende attraverso le Porte chiuse (pag. 14), ma non attraverso i muri o le Scalinate (pag. 15): per verificare se lo spazio scelto è lecito si usa la regola della sagoma Soffio (pag. 27).

### Spirito Ombra / Shadow Soul

Lo Spirito Ombra (pag. 35) è il tuo famiglia. Prendi il segnalino dello Spirito Ombra all'inizio del gioco.

### Stimatore / Appraiser

Quando peschi 1 o più carte tesoro peschi una carta tesoro aggiuntiva, quindi ne scegli una e la metti in fondo al mazzo dei tesori.

Nella modalità campagna avanzata questa abilità è utilizzata solo se è l'eroe che la possiede ad accedere al mercato della città, ma viene utilizzata automaticamente nel caso uno Scrigno (pag. 15) produca una o più carte tesoro, non importa chi ha aperto lo scrigno.

### Talento Naturale / Wild Talent

Hai l'abilità Stregoneria 1 (pag. 28). Inoltre lanci sempre un dado potere aggiuntivo per evitare o ridurre gli effetti delle carte trappola.

### Tatuaggio del Toro / Ox Tatoo

Sei immune alle abilità Tramortire (pag. 29), Presa (pag. 24), Contraccolpo (pag. 19), Stordire (pag. 28) e Ragnatela (pag. 24).

### Tatuaggio dell'Orso / Bear Tatoo

Hai l'abilità Presa (pag. 24). Inoltre il tuo numero massimo di ferite è aumentato di 2.

### Tatuaggio della Tigre / Tiger Tatoo

La tua velocità è aumentata di 1. Qualsiasi riduzione del movimento dovuta all'armatura viene applicata prima di questo bonus. La tua fatica massima è aumentata di 1. Inoltre non ricevi danni se cadi in una Fossa (pag. 8) generata da carte trappola .

### Tatuaggio dello Squalo / Shark Tatoo

Il tuo valore massimo di ferite è aumentato di 2. Inoltre hai l'abilità Nuotare (pag. 22).

### **Telecinesi / Telekinesis**

Puoi spendere 1 segnalino fatica durante il tuo turno per muovere un qualsiasi modello nella tua linea di vista, seguendo le normali regole del movimento. Puoi usare questa abilità più volte, pagando ogni volta il suo costo.

Spostare un modello fuori da uno spazio Fossa (pag. 8) costa 1 segnalino fatica. Anche i modelli con segnalini Ragnatela (pag. 24) addosso possono essere mossi, ma il segnalino rimane loro addosso.

### **Tiratore Scelto / Marksman**

Quando esegui un attacco a Distanza guadagni +3 gittata.

### **Tiro Perforante / Piercing Shot**

Esaurisci questa abilità prima di eseguire un attacco a Distanza per farlo diventare un attacco mirato con l'abilità Perforare 10 (pag. 23). Questa abilità si riattiva quando tu (e solo tu) attivi un Glifo (pag. 9).

### **Tiro Preciso / Crack Shot**

Quando esegui un attacco Magico o a Distanza puoi tracciare la linea di vista a partire da uno spazio vuoto a te adiacente.

### **Tiro Rapido / Rapid Fire**

Dopo aver eseguito un attacco a Distanza puoi spendere immediatamente 2 segnalini fatica per eseguire 1 attacco addizionale con la stessa arma in questo turno. Puoi usare questa abilità più volte, pagando ogni volta il suo costo.

### **Veloce / Swift**

La tua velocità è aumentata di 2. Qualsiasi riduzione dovuta all'armatura viene applicata prima di questo bonus.

### **Vigilanza / Alertness**

Quando un modello si muove in uno spazio adiacente a te puoi spendere 2 segnalini fatica per effettuare immediatamente 1 attacco contro quel modello. Puoi far questo ogni volta che un modello nemico si muove in uno spazio adiacente.

### **Vista Acuta / Keen Sight**

Quando esegui un attacco Magico o a Distanza guadagni +1 gittata e +1 danno. Inoltre i tuoi attacchi ignorano l'abilità Mantello d'Ombra (pag. 22).

# Regole generali

## Dadi Potere



**Aumento di potere:** Per ogni aumento di potere ottenuto, il giocatore può aumentare di 1 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.

## Semi-azioni e azioni degli eroi

Semi azione	Descrizione
Attacco	L'eroe esegue un attacco
Movimento	L'eroe può muoversi di un numero di spazi pari alla sua velocità. L'eroe può interrompere il movimento per eseguire l'altra semi-azione scelta e riprendere successivamente il movimento
Assegnare un ordine	L'eroe può piazzare un ordine a faccia in su accanto al suo modello. Se l'ordine è un ordine di Azione Prolungata può lanciare i dadi potere.
Concentrarsi	Un eroe con un ordine di Azione Prolungata può lanciare i dadi potere per quell'azione. Se l'eroe non esegue nessun'altra azione può lanciare i dadi 2 volte in un turno.

Ogni eroe deve dichiarare all'inizio del proprio turno quale azione completa eseguirà. L'eroe può eseguire le semi-azioni incluse nell'azione completa scelta in qualsiasi ordine durante il suo turno.

Azione completa	Semi-azione 1	Semi-azione 2
Avanzare	Movimento	Combattere
Combattere	Combattere	Combattere
Correre	Movimento	Movimento
Prepararsi	Movimento / Combattere / Concentrarsi	Piazzare un ordine

## 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 (pag. 13) 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 l'eroe guadagna un segnalino progresso per completare quell'azione, e quando il totale dei segnalini 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	Ri-equipaggiarsi (tranne quando si è appena aperto uno scrigno) ♥
3	Saltare uno spazio di Fossa

- ✓ Può essere eseguita anche senza movimento
- ☞ Solo per gli eroi, e solo quando la porta è sbloccata
- ♥ Solo per gli eroi

## 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

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

# Modalità campagna avanzata

Valore in Punti Conquista e monete di alcune azioni / eventi

	Azione/ evento	Punti Conquista	Monete
♥	Terminare il movimento della settimana in un sotterraneo mai esplorato (senza la necessità di esplorarlo)	1	
♥	Attivazione di un Glifo del Teletrasporto	3	
♥	Apertura di uno Scrigno del Tesoro <u>senza</u> trovare un tesoro	1	
♥	Uccisione di un mostro evoluto senza un nome		50
♥	Uccisione del leader di un livello del sotterraneo (per ogni leader)	2	100
♥	Uccisione del leader dell' <u>ultimo</u> livello del sotterraneo (per ogni leader)	4	250
♥	Uccisione di un leader in un incontro all'aperto (per ogni leader)	2	100
♥	Uccisione di un luogotenente dell'avatar	4	250
♥ ☠	Attivare segnalini Incontro / eventi. Voci di Paese Eventi segreti specifici della missione	Variabili	Variabili
☠	Uccidere un eroe	Da 1 a 4	
☠	Ogni segnalino Maledizione su un eroe ucciso	1	
☠	Terminare il mazzo del Signore Supremo	3	
☠	Ogni inizio della settimana	1	
☠	Ogni città distrutta dai luogotenenti dell'avatar (eccetto  Vynelvale)	1	
☠	 Solo per l'avatar Il Grande Drago Apertura di uno Scrigno del Tesoro	1	
☠	 Il gruppo degli eroi entra / attraversa Orris	1	

♥ Solo per gli eroi

☠ Solo per il Signore Supremo

### Apertura di uno scrigno

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	200 monete	300 monete
Onda di potere	50 monete ed una pozione	100 monete ed una pozione	150 monete ed una pozione
Faccia vuota	1 tesoro di rame	1 tesoro d'argento	1 tesoro d'oro

### Bottino negli incontri all'aperto

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

## Gestione del mazzo del Signore Supremo

<b>Incontri all'aperto</b>	
<b>Composizione del mazzo</b>	Nessun mazzo del Signore Supremo presente
<b>Carte Potere</b>	Nessuna
<b>Rinforzi</b>	Abilità Rinforzo (pag. 25), solo mostri indicati sulla carta Incontro
<b>Utilizzo Punti Minaccia</b>	2 punti: movimento +1 ad un modello 2 punti: aggiungi/migliora un dado potere
<b>Livelli</b>	1 all'aperto
<b>Note</b>	Gli eroi sconfitti in un incontro all'aperto sono rimossi dalla mappa e non possono riunirsi al gruppo durante l'incontro

<b>Incontro all'aperto con un Luogotenente</b>	
<b>Composizione del mazzo</b>	Comporre un mazzo usando i Punti Intrigo acquistati (le carte Intrigo hanno il proprio costo, le carte normali costano 0,5 Punti Intrigo generici)
<b>Carte Potere</b>	La carta Potere propria del Luogotenente presente entra in gioco automaticamente. Massimo 2/3/4 carte Potere in gioco a livello campagna rame/argento/oro
<b>Rinforzi</b>	Abilità Rinforzo (pag. 25), solo mostri indicati sulla carta Luogotenente
<b>Utilizzo Punti Minaccia</b>	2 punti: movimento +1 ad un modello 2 punti: aggiungi/migliora un dado potere X punti: costo normale per giocare le carte
<b>Livelli</b>	1 all'aperto
<b>Note</b>	Questi incontri non possono mai essere un'imboscata La carta Luogotenente sostituisce la carta Incontro Il Luogotenente può compiere le azioni avanzare, Correre o Combattere (come un eroe) Il Luogotenente può fuggire dalla mappa tramite le uscite ed essere posizionato alla fortezza del Signore Supremo Vedi incontri all'aperto per la sconfitta degli eroi

<b>Sotterraneo</b>	
<b>Composizione del mazzo</b>	Composizione normale, incluse le carte Intrigo, usato per tutti i livelli. Pescare carte normalmente ogni turno
<b>Carte Potere</b>	Massimo 2/3/4 carte Potere in gioco a livello campagna rame/argento/oro
<b>Rinforzi</b>	Richiesto il segnalino Evocazione attivo (occhi visibili, si ripristina ad ogni nuovo livello) Reclutamento tramite carte Evocazione del Signore Supremo Porre i mostri fuori dalla linea di vista degli eroi
<b>Utilizzo Punti Minaccia</b>	X punti: costo normale per giocare le carte 15 punti: girare il segnalino Evocazione dal lato attivo
<b>Livelli</b>	Sotterraneo normale: 3 Voce di paese: 2 + 1 livello proprio della Voce di Paese Zona Leggendaria: 3 + 1 livello proprio della Zona Leggendaria Fortezza del Signore Supremo: 4 + 1 livello proprio dell'Avatar scelto
<b>Note</b>	Quando compare l'Avatar all'interno della fortezza del Signore Supremo seguire le apposite regole nel regolamento di Descent: la Via per la Leggenda

<b>Sotterraneo rinforzato da un Luogotenente</b>	
<b>Composizione del mazzo</b>	Come il Sotterraneo normale
<b>Carte Potere</b>	Come nel Sotterraneo normale, ma la carta Potere del Luogotenente entra automaticamente in gioco
<b>Rinforzi</b>	Come nel Sotterraneo normale (il Luogotenente in persona non entra nel Sotterraneo)
<b>Utilizzo Punti Minaccia</b>	Come il Sotterraneo normale
<b>Livelli</b>	Come il Sotterraneo normale
<b>Note</b>	Il Luogotenente deve essere nello stesso spazio del Sotterraneo rinforzato o al massimo ad un sentiero di distanza

Funzioni degli Edifici			
Azione	Rifornimento	Visita	Riposo/Addestramento
Descrizione dell'azione	Città visitata tramite un Glifo in un sotterraneo	Il gruppo di eroi termina in città il movimento	Il gruppo di eroi spende l'intera settimana in città
<b>Alchimista</b> 	Un eroe può comprare pozioni dall'alchimista per 50 monete o venderne per 25. Il limite di pozioni che un eroe può acquistare è definito dal livello di Alchimista in quella città.		
<b>Mercato</b> 	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 <b>non</b> sostituite). I tesori costano 250 / 500 / 750 monete a livello rame / argento / oro, ed ognuno di questi può essere venduto per metà del suo valore. Gli oggetti del mercato standard sono sempre disponibili.		
<b>Taverna</b>	<b>NON DISPONIBILE</b>	L'eroe può pagare 50/10/150 monete (campagna rame / argento / oro) per ottenere una carta Voce di Paese e attivare una missione secondaria.	
<b>Tempio</b> 	L'eroe può pagare 25 monete per recuperare un numero di ferite pari al livello del tempio della città.		L'eroe può pagare 50 monete per recuperare tutte le ferite e la fatica.
<b>Campo di Addestramento</b>	<b>NON DISPONIBILE</b>		L'eroe può imparare una nuova abilità <u>oppure</u> potenziare fino a 2 delle sue caratteristiche. Vedi costi e limitazioni a seguire.

## Campo di addestramento

Potenziamento dadi potere	Punti esperienza	Monete
Aggiungere un dado potere nero	15	500
Trasformare un dado potere nero in un dado argento	20	750
Trasformare un dado potere argento in un dado oro	25	1000

### Apprendimento di una nuova abilità

Abilità conosciute in precedenza	Punti esperienza	Monete
1	20	1000
2	30	1500
3	40	2000
4	50	2500
5	Non è possibile imparare nuove abilità	

In ogni città è possibile potenziare le caratteristiche mostrate dai simboli della città e imparare solo le abilità descritte nelle tabelle presenti da pag. 55 per Descent: La Via per la Leggenda e a pag. 60 per Descent: Oceano di Sangue.

## I maestri eremiti

### Potenziamento +4 punti ferita o +2 punti fatica

Livello campagna	Punti esperienza	Monete
Rame	20	500
Argento	25	750
Oro	30	1000
È possibile acquistare un solo potenziamento per livello di campagna		

Nei luoghi dei maestri eremiti è possibile imparare solo le abilità descritte nelle tabelle presenti a pag. 59 per Descent: La Via per la Leggenda e a pag. 63 per Descent: Oceano di Sangue.

 Disponibilità delle abilità in ordine di luogo per Terrinoth 

 Dawnsmoor  

In questo mercato gli oggetti costano 50 monete in meno del normale

	 	Grido di Battaglia	Battle Cry	Pag. 39
	 	Guerriero Furioso	Berserk	Pag. 39
	 	Rissatore	Brawler	Pag. 43
	 	Schernò	Taunt	Pag. 43
	 	Acrobata	Acrobat	Pag. 36
	 	Ladruncolo	Pickpocket	Pag. 40
	 	Scassinatore	Burglar	Pag. 43
	 	Stimatore	Appraiser	Pag. 44

 Forge  

Quando vengono pescati gli oggetti per il mercato, vengono pescati tesori fino a che non si rivela una carta arma, armatura o scudo o si termina il mazzo dei tesori. In tal caso mescolate il mazzo e pescate normalmente

	 	Irremovibile	Unmovable	Pag. 39
	 	Implacabile	Relentless	Pag. 39
	 	Resistente	Tough	Pag. 42
	 	Sopportare	Enduring	Pag. 43
	 	Ambidestro	Ambidextrous	Pag. 36
	 	Esperto	Skilled	Pag. 38
	 	Maestro Arciere	Master Archer	Pag. 40
	 	Prudente	Cautious	Pag. 42

## 🌿 Frostgate

Quando vengono pescati gli oggetti per il mercato, vengono pescati tesori fino a che non si rivela una carta "altro" o si termina il mazzo dei tesori. In tal caso mescolate il mazzo e pescate normalmente



		Tatuaggio dell'Orso	Bear Tatoo	Pag. 44
		Tatuaggio della Tigre	Tiger Tatoo	Pag. 44
		Tatuaggio del Toro	Ox Tatoo	Pag. 44
		Fortunato	Lucky	Pag. 39
		Occhio d'Aquila	Eagle Eye	Pag. 41
		Veloce	Swift	Pag. 45
		Giustizia Divina	Divine Retribution	Pag. 39
		Talento Naturale	Wild Talent	Pag. 44

## 🌿 Greyhaven

Gli eroi che decidono di allenarsi in questa città possono sia apprendere una nuova abilità che potenziare fino a due delle loro caratteristiche in una singola settimana



		Patto dell'Acqua	Water Pact	Pag. 41
		Patto del Vento	Wind Pact	Pag. 41
		Prodigio	Prodigy	Pag. 42
		Telecinesi	Telekinesis	Pag. 45

## 🌍 Nerekhall 🌍

Quando vengono pescati gli oggetti per il mercato, vengono pescati tesori fino a che non si rivela una carta runa o si termina il mazzo dei tesori. In tal caso mescolate il mazzo e pescate normalmente

			Patto del Fuoco	Fire Pact	Pag. 41
			Patto della Terra	Earth Pact	Pag. 42
			Negromanzia	Necromancy	Pag. 41
			Sangue Vampirico	Vampiric Blood	Pag. 43

## 🌍 Riverwatch 🌍

Quando vengono pescati gli oggetti per il mercato, rimpiazzate le carte "tesoro nascosto" con un'altra carta. Il mercato si riempie sempre completamente, a meno che non termini il mazzo dei tesori

			Furr lo Spirito Lupo	Furr th Spirit Wolf	Pag. 39
			Spirito Ombra	Shadow Soul	Pag. 44
			Boggs il Ratto	Boggs the Rat	Pag. 37
			Mata e Kata	Mata and Kata	Pag. 41

 **Tamalir**   

Gli eroi possono acquistare i potenziamenti per Tamalir



		Possente	Mighty	Pag. 42
		Protezione	Parry	Pag. 42
		Devviare le Freccce	Deflect Arrows	Pag. 38
		Tiratore Scelto	Marksman	Pag. 45
		Forza di Volontà	Willpower	Pag. 39
		Fuoco Interiore	Inner Fire	Pag. 39

 **Vynevale**   

Anche se questa città viene distrutta il Signore Supremo non guadagna segnalini conquista aggiuntivi, poiché il resto di Terrinoth è oltraggiato



		Condottiero	Leadership	Pag. 37
		Maestro d'Armi	Weapon Mastery	Pag. 40
		Addestrato all'Arco	Born to be Bow	Pag. 36
		Precisione	Precision	Pag. 42
		Tiratore Scelto	Marksman	Pag. 45
		Aura Sacra	Holy Aura	Pag. 36
		Benedizione	Blessing	Pag. 37

### L'Albero di Shika

			Abile Guerriero	Able Warrior	Pag. 36
			Cavaliere	Knight	Pag. 37
			Vigilanza	Alertness	Pag. 45
			Spirito Errante	Spiritwalker	Pag. 44

### Rifugio di Olmric

			Spadaccino	Cleaving	Pag. 43
			Tiro Rapido	Rapid Fire	Pag. 45
			Incantesimo Veloce	Quick Casting	Pag. 39

 **Disponibilità delle abilità in ordine di luogo per Torue Albes** 

 **Dallak**   

Per attraversare o entrare a Dallak il gruppo deve pagare 100 monete



		Corridore	Runner	Pag. 38
		Duro a Morire	Die Hard	Pag. 38
		Sopportare	Enduring	Pag. 43
		Ambidestro	Ambidextrous	Pag. 36
		Evasione	Evasion	Pag. 38
		Prudente	Cautious	Pag. 42
		Marchio di Brin	Brin's Mark	Pag. 40
		Marchio di Koll	Koll's Mark	Pag. 40
		Marchio di Ran	Ran's Mark	Pag. 40
		Marchio di Saj	Saj's Mark	Pag. 41

 **Gafford**  

Qui le pozioni possono essere acquistate per 25 monete ciascuna, ma non possono essere vendute



		Difensore	Defender	Pag. 38
		Grido di Battaglia	Battle Cry	Pag. 39
		Implacabile	Relentless	Pag. 39
		Addestrato all'Arco	Born to be Bow	Pag. 36
		Occhio d'Aquila	Eagle Eye	Pag. 41
		Precisione	Precision	Pag. 42
		Tiro Preciso	Crack Shot	Pag. 45
		Alchimista	Alchemist	Pag. 36

 **Garnott**   

I potenziamenti alle caratteristiche acquistati qui costano 100 monete in meno del normale

			Maestro d'Armi	Weapon Mastery	Pag. 40
			Possente	Mighty	Pag. 42
			Maestro Arciere	Master Archer	Pag. 40
			Tiratore Scelto	Marksman	Pag. 45
			Fuoco Interiore	Inner Fire	Pag. 39
			Prodigio	Prodigy	Pag. 42

 **Hardell** 

I cannoni acquistati qui costano 100 monete in meno del normale

			Capitano	Captain	Pag. 37
			Cannoniere	Gunner	Pag. 37
			Patto del Fuoco	Fire Pact	Pag. 41
			Patto del Vento	Wind Pact	Pag. 41
			Talento Naturale	Wild Talent	Pag. 44

 **Orris**   

Ogni volta che il gruppo attraversa o entra a Orris il Signore Supremo guadagna 1 segnalino conquista aggiuntivo

			Guerriero Furioso	Berserk	Pag. 39
			Resistente	Tough	Pag. 42
			Ladruncolo	Pickpocket	Pag. 40
			Scassinatore	Burglar	Pag. 43
			Stimatore	Appraiser	Pag. 44
			Negromanzia	Necromancy	Pag. 41
			Sangue Vampirico	Vampiric Blood	Pag. 43

## Shellport

Quando il gruppo degli eroi entra a Shellport può pescare una Voce di Paese gratuita

			Agile	Nimble	Pag. 36
			Rissatore	Brawler	Pag. 43
			Cecchino	Dead Eye	Pag. 37
			Dinamico	Spry	Pag. 38
			Fortunato	Lucky	Pag. 39
			Alex il Saggio	Alex the Wise	Pag. 36

## Orris

Il costo in punti esperienza dei potenziamenti alla nave acquistati qui è ridotto di 1

			Tatuaggio dello Squalo	Shark Tatoo	Pag. 44
			Vista Acuta	Keen Sight	Pag. 45
			Aura Sacra	Holy Aura	Pag. 36
			Benedizione	Blessing	Pag. 37
			Mantello del Mago	Mage Cloak	Pag. 40

## Trelton

Spendendo il doppio del normale costo in monete e 20 PE, un eroe può acquistare 1 oggetto a sua scelta dall'attuale mazzo dei tesori. Solo un eroe può usare quest'abilità ogni settimana

			Tatuaggio del Toro	Ox Tatoo	Pag. 44
			Tatuaggio della Tigre	Tiger Tatoo	Pag. 44
			Ditaleggere	Lightfinger	Pag. 38
			Boggs il Ratto	Boggs the Rat	Pag. 37
			Mata e Kata	Mata and Kata	Pag. 41

## Isola dei Pugnali

			Abile Guerriero	Able Warrior	Pag. 36
			Risposta	Counterattack	Pag. 42
			Astuto	Trickster	Pag. 36
			Incantesimo Veloce	Quick Casting	Pag. 39

## Valle del Grigio

			Spaccare	Swashbuckler	Pag. 43
			Spadaccino	Cleaving	Pag. 43
			Tiro Perforante	Piercing Shot	Pag. 45
			Mano della Morte	Hand of Death	Pag. 40