

Descent: Journeys in the Dark

Uomo Bestia (Beastman)

Questi mezzi uomini sono i più comuni nemici presenti nelle Tenebre. Essi colpiscono coi loro denti e artigli e i loro capi li guidano in branchi mortali che si battono all'unisono per catturare e divorare i loro odiati Eroi.

Gigante (Giant)

Simili agli Ogre, più grandi ma meno potenti, I Giganti sono nemici saccheggianti che pochi Eroi hanno incontrato. I Giganti più grandi possono annientare un'intera banda di Eroi con un solo colpo delle loro grandi mazze.

Razorwing

Queste potenti creature simili a pipistrelli volano sopra i combattimenti, avventandosi per attaccare gli Eroi con i loro artigli mortali. Alcuni di essi si muovono veloci come il vento colpendo prima ancora di essere avvistati.

Scheletro (Skeleton)

Queste creature non-morte sono armate con archi che scoccano schegge d'osso verso i loro nemici. Esclusivamente gli Scheletri più potenti, identificabili attraverso i loro ardenti occhi rossi, sono quasi impossibili da uccidere.

Ogre

Grosse e imponenti creature, gli Ogre sono capaci di scaraventare gli Eroi per aria con la forza dei loro pugni. E' noto che gli esemplari più potenti possono rapidamente recuperare dalle più gravi ferite.

Hell Hound

Queste bestie demoniache possono sputare fiamme dalle loro bocche, uccidendo più Eroi in una fiammata. Alcune di queste creature sono protette da un alone di fiamme infernali che bruciano tutto ciò che gli passa nelle vicinanze.

Manticora (Manticore)

Una Manticora può lanciare una raffica magica di spine dalla sua coda, attaccando due volte in un batter d'occhio. Gli esemplari più grandi posseggono spine avvelenate che possono intossicare anche gli Eroi più potenti.

Stregone (Sorcerer)

Questi maghi oscuri hanno voltato le spalle ai loro maestri e offerto i loro poteri magici al servizio del Male. Alcuni Stregoni hanno siglato patti oscuri con potenze infernali in cambio della semi-immortalità.

Dragone (Dragon)

Queste terrificanti creature leggendarie vomitano dalle loro cavernose mascelle fuoco nero che bruciano anche sotto l'acqua. I più potenti Dragoni sono talmente terrificanti che anche i più coraggiosi guerrieri sono alle volte paralizzati dalla paura nel corso della battaglia.

Naga

Le Naga sono creature simili a serpenti armate di incantesimi magici e di pungere le loro prede con le loro lunghe e flessibili code. Le Naga più potenti dirigono spesso altri mostri in battaglia.

Ragno velenoso (Bane Spider)

I Ragni velenosi sono aracnidi giganti che sputano sangue velenoso. Alcuni di essi, caratterizzati dal loro corpo rosso lanciano anche ragnatele per catturare la loro preda.

Demone (Demon)

I Demoni sono tra le più terribili e potenti creature. Essi conoscono magie titaniche e sono avvolti in uno scudo di fiamme. I più potenti Demoni sconfiggono i loro nemici col terrore e la paura.

Introduzione

In **Descent: Journeys in the Dark** avventurieri eroici vanno alla ricerca nelle Tenebre sotto la superficie terrestre. Lì, combattono contro mostri potenti, recuperano antiche magie e ricercano reliquie che li aiuteranno a sconfiggere i poteri oscuri.

Fino a quattro giocatori impersonano questi Eroi, mentre un giocatore impersona il Signore Supremo, una potente creatura che controlla i mostri e vagano nelle Tenebre.

Nel gioco, gli Eroi esplorano corridoi, stanze e caverne del dungeon, raccolgono equipaggiamento e tesori, combattono contro i Mostri unendo le proprie forze come una squadra per completare la quest. Il Signore Supremo guida e dispone i suoi mostri assassini e pericolose trappole per ostacolare gli Eroi prima che completino la loro quest.

Quest

Il cuore di **Descent: Journeys in the Dark** è la quest. Prima di ogni gioco deve essere scelta una quest. Ognuna di esse descrive come settare il gioco, spiega eventuali regole speciali e descrive le condizioni attraverso le quali i giocatori e il Signore supremo possono vincere il gioco.

Sentiti libero di inventare le tue quest personali con i componenti disponibili nel gioco. Puoi anche visitare il sito www.fantasyflightgames.com per quest addizionali e nuove opzioni.

Per iniziare, queste regole prevedono che tu giochi la prima quest nella **Quest Guide: Into the Dark**.

Attenzione: non leggere la **Quest Guide** se non sei il Signore Supremo per non perdere l'emozione di alcune delle sorprese che ti aspettano.

Oggetto del gioco

Nella **Quest 1: Into the Dark**, gli eroi devono penetrare nelle profondità del dungeon, dove essi dovranno sfidare il potente Gigante chiamato Narthak. Durante il cammino essi accumuleranno segnalini Progresso per riattivare vecchie magie, troveranno tesori e faranno altre valorose azioni. Se essi hanno uno o più segnalini Progresso quando uccideranno Narthak, gli Eroi sono i vincitori del gioco.

Il Signore Supremo tenterà a rimuovere tutti i segnalini Progresso agli Eroi prima che questi raggiungano il loro obiettivo. Il Signore Supremo può rimuovere uno o più segnalini Progresso dai giocatori ogni volta che ne uccide uno, mandando quell'Eroe alla città, dove ricomincerà. Più è difficile uccidere l'Eroe, più segnalini Progresso il Signore Supremo rimuove a quell'Eroe se lo uccide. Se gli Eroi perdono tutti i segnalini Progresso, sono sconfitti. Per maggiori informazioni, vai a "Segnalini Progresso", pagina 11.

Componenti

1 Regolamento (questo libro)

1 Quest Guide

20 Schede degli Eroi

20 Eroi di plastica

60 Mostri di plastica

39 Mostri normali (bianchi)

21 Mostri Leader (rossi)

12 Dadi

1 dado blu per il combattimento a Distanza

1 dado rosso per il combattimento Corpo a corpo

1 dado bianco per il combattimento Magico

2 dadi verdi per il Danno extra

2 dadi gialli per la Distanza extra

5 Dadi neri Energia

180 Carte

24 carte di riferimento ai Mostri

36 carte Overlord

12 carte abilità Astuzia

12 carte abilità Combattimento

12 carte abilità Magia

24 carte Mercato cittadino

22 carte Tesoro Rame

18 carte Tesoro Argento

16 carte Tesoro Oro

4 carte Reliquia

1 segnalino Rosa dei Venti

1 segnalino Città

61 pezzi di Mappa

10 stanze

25 corridoi

6 intersezioni

20 punti morti

10 Porte

7 porte normali

3 porte a meccanismo runico

10 Piedistalli porte

49 segnalini Ambiente

23 Ostacoli

10 Incontri

10 Glifi

6 Scalini

55 segnalini Ferita

24 segnalini Fatica

52 segnalini Denaro

16 segnalini Comando

4 segnalini Mira

4 segnalini Schivata

4 segnalini Guardia

4 segnalini Riposo

32 segnalini Minaccia

24 segnalini Progresso

1 sagoma Soffio

55 segnalini Effetto

12 segnalini Rete

14 segnalini Stordimento

13 segnalini Fiamma

16 segnalini Veleno

39 segnalini Tesoro

9 segnalini Pozione curativa

9 segnalini Pozione di vitalità

9 segnalini Denaro

8 segnalini Scigno

4 segnalini Reliquia

4 segnalini Turno

12 segnalini Addestramento

4 segnalini Addestramento Corpo a corpo

4 segnalini Addestramento A distanza

4 segnalini Addestramento Magia

6 segnalini vari

1 segnalino Boggs il Ratto

1 segnalino Kata il Furetto

1 segnalino Mata il Furetto

1 segnalino Pico l'Opossum

1 segnalino Skye il Falco

1 segnalino Scimmia

Eroi e mostri

Le miniature in plastica inclusi in **Descent: Journeys in the Dark** rappresentano gli Eroi e i Mostri nel gioco. E' sempre importante sapere quale esatto spazio (o spazi) una personaggio occupa sul tabellone, poiché questo influenza molte regole di combattimento e movimento. La direzione della miniatura non ha effetto nel gioco. Si considera che gli Eroi ed i Mostri si guardino sempre intorno e quindi guardino in tutte le direzioni.

Nota che la maggior parte delle miniature occupano un singolo spazio, ma alcune altre occupano due, quattro o anche sei spazi (vedi "Mostri Grandi", pagina 13).

Importante: I Mostri rossi rappresentano i capi, ossia versioni più potenti dei Mostri standard. Queste miniature hanno delle loro proprie aree sulle carte di riferimento, con le loro proprie regole e statistiche.

Schede degli Eroi

Ogni Eroe riceve una scheda che espone dettagliatamente caratteristiche ed abilità dell'Eroe. Per dettagli sulla scheda vedi pagina 9.

Pezzi della Mappa

I pezzi della mappa possono essere collegati in vari modi per formare il tabellone. Ogni quadrato sul tabellone è considerato uno **spazio**. Ogni spazio che tocca un dato spazio (anche agli angoli) è **adiacente** a quello spazio.

Porte

Descent: Journeys in the Dark contiene sette porte normali e tre porte con meccanismo runico. Sia gli Eroi che i Mostri possono aprire e chiudere le porte normali, ma solo gli Eroi possono aprire una porta con meccanismo runico e questo solo se essi hanno già trovato l'appropriata chiave runica.

Segnalino Rosa dei Venti

Questo segnalino è usato per indicare in che direzione è il Nord. Questo permette agli Eroi di orientarsi mentre esplorano il dungeon.

Segnalini Ambiente

I diversi tipi di segnalini ambiente inclusi in **Descent: Journeys in the Dark** è elencato sotto.

FOSSA

Le fosse danneggiano gli Eroi o Mostri che si muovono attraverso di essi, ma non ostacolano la visuale.

ACQUA

Eroi e Mostri non possono muoversi attraverso l'acqua, ma essa non ostacola la visuale.

MASSO

Eroi e Mostri non possono attraversare i massi, ed essi interrompono la visuale.

INCONTRI

Quando un Eroe finisce il suo movimento su un segnalino incontro, si verifica un evento o effetto speciale, come descritto nella corrispondente **Quest Guide**.

GLIFI

I Glifi permettono agli Eroi di viaggiare istantaneamente dal dungeon alla città. Un Eroe deve attivare un Glifo passando su di esso prima che esso venga usato. I Mostri non possono finire il loro movimento sui Glifi.

SCALINI

Gli scalini permettono un movimento rapido sul tabellone.

Segnalini Ferita

Sia gli Eroi che i Mostri usano i segnalini ferita per segnalare le loro ferite. Quando un Mostro o Eroe subisce l'ultimo colpo, viene ucciso (vedi "Morte dei Mostri e degli Eroi", pagina 14).

Segnalini Fatica

I segnalini fatica sono utilizzati dagli Eroi per segnalare quanto sono stanchi. Sforzandosi, gli Eroi possono temporaneamente migliorare i loro attacchi o movimento (vedi "Spendere Fatica", pagina 15).

Segnalini Denaro

I segnalini Denaro, chiamati anche monete, sono utilizzati dagli Eroi come indicatori della loro ricchezza. Il denaro può essere speso in città per oggetti e servizi.

Segnalini Comando

Questi segnalini sono usati dagli Eroi per fare delle azioni speciali, come mirare, schivare, vigilare o riposare.

Segnalini Minaccia

Questi segnalini sono utilizzati dal Signore Supremo per giocare dalla sua mano delle carte. Queste carte possono provocare eventi o trappole, aggiungere mostri al dungeon o anche dare poteri permanenti al Signore Supremo.

Segnalini Progresso

Questi segnalini sono utilizzati dai giocatori come segnalatori di quanto bene stanno svolgendo la quest. Se gli Eroi perdono tutti i segnalini Progresso, sono sconfitti.

Sagoma Soffio

I Mostri con l'abilità **Soffio** (vedi pagina 19) utilizzano questa sagoma per determinare gli spazi soggetti a questo attacco.

Segnalini Effetto

Questi segnalini sono utilizzati per segnalare la durata di alcuni effetti, tipo veleno, stordimento e bruciamento (vedi "Effetti Durevoli", pagina 14).

Segnalini Tesoro

Questi segnalini e marcatori rappresentano i tesori trovati nel dungeon, incluse pozioni, gruzzoli di monete e scrigni contenenti artefatti magici (vedi "Tesori", pagina 16).

Dadi

I dadi rossi, blu, bianchi, verdi e gialli sono dadi da combattimento. Insieme ai dadi neri dell'Energia, essi sono usati per produrre attacchi in **Descent: Journeys in the Dark**. Il numero su ogni faccia del dado rappresenta la distanza, mentre il simbolo del "cuore" rappresenta il danno. In definitiva i dadi rossi, blu e bianchi hanno ognuno una faccia di attacco mancato: se un "mancato" è ottenuto durante un attacco, esso fallisce completamente a prescindere da quel che è uscito sull'altro dado.

DADI ENERGIA

I dadi neri dell'Energia sono aggiunti agli attacchi per rappresentare abilità eccezionali o lo fatica. Ogni faccia del dado dell'Energia è di uno dei seguenti tipi:



Incremento di Energia: alcune facce del dado dell'Energia mostrano l'Incremento di Energia. Per ogni Incremento di Energia ottenuto, un giocatore può aumentare o la sua distanza di attacco o il suo danno di attacco di un'unità.



Scarica di Energia: Se si ottiene una o più Scariche di Energia durante un attacco, il giocatore attaccante può spendere queste Scariche di Energia per attivare le abilità speciali di ogni elemento di cui è equipaggiato l'Eroe. Nota che le icone di Scarica si trovano anche su alcune facce del dado da combattimento.



Vuoto: Un dado dell'Energia ha una faccia vuota: una faccia senza simboli o numeri. L'ottenimento della faccia vuota sul dado dell'Energia semplicemente significa che l'Eroe non guadagna né Incrementi né Scariche per quel dado. Gli Eroi devono anche talvolta tirare "vuoto" sul dado dell'Energia per evitare o resistere agli effetti di trappole, maledizioni ed altre effetti scatenati dal Signore Supremo.

Segnalini Turno degli Eroi

Questi segnalini a due lati sono usati per indicare quali Eroi hanno svolto il loro turno di gioco e quali no. Dopo che un giocatore ha svolto il suo turno di gioco, gira il segnalino dal lato verde a quello rosso. Questi segnalini sono importanti perché gli Eroi possono intervenire ogni turno nell'ordine che essi preferiscono.

Segnalini Addestramento

Questi segnalini possono essere acquistati dagli Eroi in città allo scopo di incrementare una delle loro caratteristiche (vedi "Città", pagina 16).

Segnalini Vari

Questi indicatori servono a molti scopi nel gioco, di solito rappresentano compagnie animali che gli Eroi hanno portato con sé nel dungeon. Le carte indicheranno quando e come questi indicatori saranno utilizzati.

Carte

Ci sono diversi tipi di carte inclusi in **Descent: Journeys in the Dark**: carte Abilità, carte Oggetto, carte Overlord, e carte di riferimento dei Mostri.

CARTE ABILITÀ

Gli Eroi pescano ognuno tre di queste carte all'inizio del gioco. Le carte Abilità sono divise in tre mazzi: Combattimento, Astuzia e Magia. Questi mazzi da cui ogni Eroe pesca sono determinati dalle caratteristiche di partenza dell'Eroe stesso, come indicato sulla scheda del personaggio. Per esempio, Red Scorpion pesca una carta da ogni mazzo. Per più informazioni sulle carte Abilità, vedi pagina 17.

CARTE OGGETTO

Queste carte rappresentano l'equipaggiamento e i tesori che gli Eroi acquisiscono durante le avventure. Le carte Oggetto includono oggetti venduti nei negozi, oggetti in rame, oggetti in argento, oggetti in oro e reliquie. Per ulteriori informazioni sulle carte Oggetto, vedi pagina 17.

CARTE OVERLORD

Il Signore Supremo pesca queste carte ogni turno. Egli può giocare per disporre nuovi mostri, fare azioni speciali o guadagnare poteri permanenti che dureranno per tutto il gioco. Per ulteriori informazioni sulle Carte Overlord, vedi pagina 18.

SCHEDE RIEPILOGATIVE DEI MOSTRI

Queste schede elencano le regole e statistiche per i vari mostri del gioco. C'è un solo set di schede riepilogative corrispondente al numero di partecipanti al gioco: i mostri sono tanto più pericolosi quanto più sono i giocatori partecipanti. Per ulteriori informazioni sulle carte riepilogative dei Mostri, vedi pagina 18.

Setup del gioco

Seguire i passi seguenti per preparare la quest "Into the Dark". Tutte le quest possono avere diverse regole di preparazione tra di loro, come descritto nella **Quest Guide**.

1. Scelta del Signore supremo

Un giocatore deve impersonare il Signore Supremo. E' raccomandato che il giocatore con maggiore esperienza prenda il ruolo del Signore Supremo, ma si potrebbe anche scegliere casualmente, se si preferisce. Gli altri giocatori sono gli Eroi. Essi si siederanno intorno al tavolo in qualunque ordine. Il giocatore alla sinistra del Signore Supremo è il **primo Eroe**, anche se egli non sarà necessariamente il primo a giocare in ogni round.

Nota: Il Signore Supremo deve completare i passi da 2B a 5B, mentre gli Eroi devono completare i passi dal 2A a 6A.



2A. Scelta degli Eroi

Il primo Eroe prende le schede degli Eroi e li distribuisce casualmente a ogni giocatore Eroe cominciando da sé stesso e continuando in senso orario. In alternativa, se il Signore Supremo è d'accordo i giocatori-Eroi possono semplicemente scegliere l'Eroe che impersoneranno, sempre partendo dal primo Eroe e proseguendo in senso orario.

Eccezione: in un gioco a due giocatori, il giocatore Eroe, controlla due Eroi.

3A. Organizzazione dei segnalini degli Eroi

Ogni Eroe riceve il numero di segnalini Ferita e fatica indicati sulla scheda dell'Eroe. Ogni giocatore Eroe riceve anche 300 monete (tre segnalini denaro, ognuno del valore di 100 monete), un set di segnalini Ordine (1 mira, 1 schivata, 1 guardia e 1 riposo), e un segnalino Turno. Questi segnalini possono essere messi accanto alla scheda dell'Eroe.

4A. Quantita' delle carte Abilita' iniziali

I giocatori Eroe separano i tre mazzi abilità (combattimento, astuzia e magia) e li mischiano e pescano le loro carte abilità indicate sulla scheda dell'Eroe. Ogni Eroe può quindi scegliere di cambiare una (ed una sola) carta abilità con un'altra carta dello stesso mazzo. Gli Eroi fanno questa azione uno per volta, iniziando dal primo Eroe e continuando in senso orario. Appena scartata la carta abilità e pescata la carta sostitutiva, il relativo mazzo viene rimescolato.

Importante: Le carte abilità vengono posizionate a faccia in su davanti al giocatore che le possiede e possono essere usate in qualsiasi momento durante l'intera partita. Le carte abilità non vengono mai più scartate o sostituite una volta completata questa fase.

5A. Acquistare l'equipaggiamento iniziale

I giocatori Eroi possono guardare nel mazzo del negozio della città e usare il loro denaro per acquistare oggetti. Ogni oggetto ha il suo costo indicato in calce alla carta. Per acquistare un oggetto, il giocatore rimette il denaro indicato nella pila del denaro inutilizzato, scambiandolo, se necessario. Un giocatore non può mai acquistare un oggetto se non ha sufficiente denaro.

Oltre all'acquisto delle carte dal mazzo del negozio, gli Eroi possono acquistare pozioni curative o di vitalità per 50 monete ciascuna, in questa fase.

Una volta che i giocatori hanno acquistato gli oggetti voluti, il mazzo del negozio viene rimesso nell'area di gioco. I giocatori possono ritornare successivamente in città e acquistare nuovamente oggetti dal mazzo.

Importante: lo stock del negozio è limitato: potrebbero non esserci abbastanza unità di ogni oggetto per essere comprate da tutti i giocatori. Se questi non si accordano su chi acquista un particolare oggetto dal negozio, si procede in ordine partendo dal primo giocatore alla sinistra del Signore Supremo e proseguendo in senso orario.

6A. Collezionare segnalini Progresso e piazzare le personaggi degli Eroi

Infine, gli Eroi ricevono un numero di segnalini Progresso come indicato dalla quest che è stata decisa di giocare. Per la quest **Into the Dark**, essi ricevono cinque segnalini Progresso per iniziare. I segnalini Progresso vengono condivisi dall'intero gruppo di Eroi e indicano quanto bene essi stanno svolgendo la quest. I giocatori Eroi guadagnano segnalini Progresso attivando Glifi, aprendo scrigni e completando altri compiti. Essi perdono segnalini Progresso ogni volta che vengono uccisi e ogni volta che il Signore Supremo mischia il suo mazzo di carte.

Dopo aver preso i loro segnalini Progresso e aspettato che il Signore Supremo sistemi la mappa, ogni Eroe riceve la miniatura che lo rappresenta. A partire dal primo Eroe e proseguendo in senso orario, ogni giocatore piazza la sua miniatura sulla mappa sopra o accanto ad un Glifo attivato, considerando che non possono stare più personaggi in uno spazio.

2B. Scegliere una quest

Il Signore Supremo guarda sulla **Quest Guide** e sceglie la quest da giocare. Per lo scopo di queste regole consideriamo che si stia giocando la quest **Into the Dark**.

3B. Mischiare i segnalini Scrigno e sistemare le carte riferimento dei Mostri

Il Signore Supremo distingue i segnalini scrigni nei tre tipi e li mescola, facendo attenzione che il numero del segnalino sia coperto. Quindi, egli sceglie il set delle 12 carte riepilogative dei Mostri che corrisponde al numero dei partecipanti al gioco e le pone scoperte vicino all'area di gioco in modo che tutti i giocatori possano vederle e consultarle.

4B. Creare il tabellone

Il Signore Supremo ora assembla i pezzi di mappa come mostrato sulla mappa della quest scelta. Egli deve solo assemblare pezzi di mappa, non può piazzare porte, personaggi, materiale scenico, ecc. sulla mappa in questo momento. Il Signore Supremo piazza la rosa dei venti e il segnalino città vicino al tabellone.

5B. Piazzare i pezzi iniziali sul tabellone

Il Signore Supremo piazza le personaggi dei Mostri, porte o segnalini indicati sulla mappa nell'area iniziale. Se è indicato uno scrigno, il Signore Supremo pesca uno scrigno a caso dalla pila appropriata, guarda il suo retro e lo piazza a faccia in su nello spazio indicato del tabellone. Il gioco inizia ora con il primo turno degli Eroi.

Preparazione della prima partita e Setup



Trova i pezzi delle braccia e delle ali del Demone. Uniscili in modo tale che appaia come nella figura a sinistra, quindi trova i pezzi delle ali del Dragone. Assembla i pezzi in modo tale che il Dragone appaia come mostrato a destra. Se le parti di una miniatura non si tengono unite, usa una goccia di colla.



Setup dell'Eroe



Setup della partita: Into the Dark



Sequenza del Round

Descent: Journeys in the Dark si gioca su una serie di **round**. Durante ogni round ogni giocatore svolge un **turno**, ad iniziare dagli Eroi e finendo al Signore Supremo. Dopo che il Signore Supremo ha svolto il suo turno di gioco il round è concluso e viene giocato un nuovo round iniziando col turno degli Eroi.

Un Round è composto da:

- Turno 1: Turno del primo Eroe;
- Turno 2: Turno del secondo Eroe;
- Turno 3: Turno del terzo Eroe;
- Turno 4: Turno del quarto Eroe;
- Turno 5: Turno del Signore supremo.

Se si gioca con meno di quattro Eroi, vengono saltati i turni degli Eroi mancanti.

Ordine dei turni degli Eroi

Ogni round di gioco, gli Eroi si accordano per stabilire l'ordine con cui svolgeranno i loro turni. All'inizio del round tutti gli Eroi piazzano il loro segnalino Turno col lato verde in alto nell'area di gioco. I giocatori quindi scelgono l'Eroe che svolgerà il primo turno. Quel giocatore svolge il suo turno e poi gira il segnalino Turno dal lato rosso. I giocatori che impersonano gli Eroi quindi scelgono il prossimo Eroe a svolgere il turno, e così via. Ogni Eroe può essere scelto per svolgere il suo turno una sola volta per round e una volta che tutti gli Eroi hanno svolto il loro turno, tocca al Signore Supremo svolgere il proprio turno di gioco. Se gli Eroi non si riescono ad accordare sull'ordine in cui svolgere i loro turni, la decisione viene presa dal primo Eroe.

Turno degli Eroi

Il turno di un Eroe è diviso in tre fasi:

- Fase 1: Ripristino delle carte
- Fase 2: Equipaggiamento
- Fase 3: Svolgimento di un'azione

FASE 1: RIPRISTINO DELLE CARTE

Gli effetti di alcune carte si **esauriscono** una volta usate. Quando un giocatore utilizza le sue carte, le ruota semplicemente ad indicare che sono state usate. Una carta che è stata utilizzata non può essere usata nuovamente in quel turno. All'inizio del turno di un Eroe, egli **ripristina** tutte le carte utilizzate nel turno precedente, raddrizzandole.

FASE 2: EQUIPAGGIAMENTO

Adesso, ogni Eroe deve scegliere quali oggetti vuole usare per questo turno. C'è un limite al numero e tipo di oggetti di cui un Eroe può essere equipaggiato allo stesso momento. Per maggiori dettagli vedi "Equipaggiamento", pagina 11. Un breve riferimento è riportato qui sotto.

Gli Eroi possono avere i seguenti oggetti equipaggiati in un momento:

- Oggetti il cui totale numero di simboli "mani" è uguale o inferiore a due;
- 1 armatura;
- 3 pozioni;
- 2 oggetti di altro genere.

Ogni oggetto in eccesso rispetto a questi limiti deve essere messo nello zaino dell'Eroe o lasciato. Un Eroe può mettere fino a tre oggetti nel suo zaino girando le carte oggetto a faccia in giù (oppure mettendo da parte i segnalini, nel caso di pozioni). Un Eroe non può usare un oggetto nel suo zaino finché non lo usa come equipaggiamento. Un Eroe può trasportare una qualsiasi quantità di denaro nel suo zaino.



FASE 3: SVOLGIMENTO DI UN'AZIONE

Un Eroe deve scegliere un'azione tra le quattro elencate sotto. Egli non può fare nient'altro che il ripristino e l'equipaggiamento prima di dichiarare l'azione da svolgere. Dopo che l'Eroe ha risolto la sua intera azione il suo turno è finito e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

Le quattro possibili azioni sono:

A. Correre

Un Eroe che **corre** può muoversi fino a un numero di spazi **doppio** rispetto alla sua velocità durante il suo turno, ma **non può attaccare** (vedi "Movimento", pagina 7).

B. Combattere

Un Eroe che **combatte** può condurre fino a due attacchi nel suo turno, ma **riceve zero punti movimento dall'azione** (vedi "Attacco", pagina 7). Ogni attacco deve essere risolto completamente prima che venga effettuato il nuovo attacco.

Importante: un Eroe può usare una diversa arma con cui è equipaggiato ogni volta che attacca. Un Eroe non può attaccare usando un'arma nel suo zaino.

C. Avanzamento

Un Eroe che **avanza** può muoversi di un numero di spazi **pari** alla sua velocità e può fare **1 attacco** nel suo turno. Un Eroe in avanzamento può condurre il suo attacco prima, dopo o in qualunque punto durante il suo movimento.

Esempio: un Eroe in avanzamento con una velocità di 4 può spostarsi di uno spazio lungo un angolo, attaccare un Mostro e quindi spostarsi dei 3 spazi rimanenti in ogni direzione (incluso anche tornare indietro).

D. Preparazione

Un Eroe che si **prepara** può muovere di un numero di spazi uguale alla sua velocità **oppure** fare un attacco durante il suo turno. In più, un Eroe che si prepara può **piazzare un segnalino Comando** a faccia in su vicino alla sua personaggio sul tabellone. Il comando può essere piazzato in qualunque momento del suo turno. Questi segnalini Comando permettono all'Eroe azioni/abilità speciali successivamente, nel corso del round, spesso durante il turno del Signore Supremo (vedi "Comandi degli Eroi", pagina 12).

Turno del Signore supremo

Dopo che tutti gli Eroi hanno svolto i loro turni, è il turno del Signore Supremo. Esso è diviso in tre fasi, risolte le quali il turno del Signore Supremo e il round terminano.

Fase 1: Raccolta dei segnalini Minaccia e pesca delle carte

Fase 2: Creazione dei mostri

Fase 3: Attivazione dei mostri

Importante: Il Signore Supremo può giocare carte che dicono "Giocala all'inizio del turno" in qualunque momento prima di attivare il primo Mostro nel turno.

FASE 1: RACCOLTA DELLE TRAPPOLE E PESCA DELLE CARTE

Il Signore Supremo raccoglie un segnalino Minaccia per ogni Eroe e poi pesca due carte dalla cima del mazzo del Signore Supremo. Il Signore Supremo può quindi scartare una o più carte dalla sua mano per raccogliere segnalini Minaccia supplementari. Il Signore Supremo deve avere al **massimo otto** carte dopo aver pescato le due carte per turno. Egli può scegliere di scartare carte aggiuntive e collezionare segnalini Minaccia per ogni carta scartata.

Per maggiori informazioni sul giocare e scartare le carte del Signore Supremo, vedi "Carte Overlord", pagina 9.

FASE 2: CREAZIONE DEI MOSTRI

Per svolgere questa fase del suo turno, il Signore Supremo deve giocare una (e una sola) carte Creazione. Il Signore Supremo deve spendere il numero indicato di segnalini Minaccia per pagare il costo della carta Creazione. Dopo aver giocato una carta Creazione, il Signore Supremo i mostri indicati dalla carta sul tabellone. Per le regole complete, vedi "Creazione dei Mostri", pagina 10.

FASE 3: ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

Il Signore Supremo può attivare ogni Mostro sul tabellone una volta per turno. Per attivare un Mostro il Signore Supremo deve semplicemente dichiarare che mostro vuole attivare e consultare le carte di riferimento dei Mostri. Quando viene attivato un Mostro, esso può muoversi di un numero di spazi non

superiore alla sua velocità e fare un attacco. Proprio come un Eroe in avanzamento, un Mostro può condurre il suo attacco prima, dopo o in ogni momento durante il suo movimento.

Dopo che il Signore Supremo ha avuto l'opportunità tutti i Mostri sul tabellone, il suo turno è concluso. Il round è completo e ne inizia uno nuovo.

Movimento



Il movimento funziona allo stesso modo sia per gli Eroi che per i Mostri, con una sola differenza importante:

- Un Eroe riceve un numero di punti movimento a seconda della sua velocità e dell'azione che svolge nel suo turno. Per esempio, un Eroe in corsa con velocità di 4 riceve 8 punti movimento.
- Un Mostro riceve sempre punti movimento pari alla sua velocità, come mostrato sulle carte di riferimento del mostro.

Il giocatore muove la sua miniatura uno spazio alla volta finché non ha usato tutti i punti di movimento o non è soddisfatto della sua posizione. Il giocatore può scegliere di non usare tutti i punti movimento del personaggio. Un esempio di movimento è illustrato nell'immagine in fondo alla pagina.

Le seguenti regole vengono applicate al movimento.

- Le miniature possono muoversi in uno spazio adiacente (anche in diagonale) per un punto movimento, ma devono rimanere sul tabellone per tutta la durata del loro movimento.
- Le miniature possono passare attraverso spazi occupati da miniature amiche, ma **non possono attaccare se nello spazio c'è un'altra miniatura** e devono completare il loro movimento finendo in uno spazio vuoto. Un Eroe considera gli altri eroi come personaggi amici, così come un Mostro considera gli altri Mostri come personaggi amici.
- Le miniature possono passare vicino o intorno ai Mostri senza subire danni almenochè il personaggio non ha l'abilità **Aura** o **Afferrare**. Vedi pagine 19 e 20 per un sommario delle abilità speciali, tra cui **Aura** e **Afferrare**.
- Le miniature non possono spostarsi su o attraverso porte chiuse, ostacoli ostruttivi o personaggi nemici durante il loro movimento.
- Una miniatura può condurre attacchi in qualsiasi punto durante il suo movimento. Ad esempio, una personaggio con velocità 4 può muovere di due spazi, attaccare, e riprendere il movimento di 2 spazi.

• Le regole di movimento speciale vengono applicate ai Mostri Grandi (qualunque miniatura che occupa più di uno spazio sul tabellone). Vedi "Mostri Grandi", pagina 13.

• I giocatori possono anche scegliere di spendere i punti movimento nello svolgimento di azioni invece di muoversi (vedi "Azioni di movimento", pagina 14).

Attacco

Ogni turno, un Eroe o Mostro può effettuare uno o più attacchi contro altre miniature sul tabellone. Le regole seguenti si applicano agli attacchi sia degli Eroi che dei Mostri.

Sequenza di attacco

Sia se l'attaccante è un Eroe che un Mostro, gli attacchi seguono queste fasi:

Fase 1: Dichiarare l'attacco

Fase 2: Verificare il campo visivo

Fase 3: Controllare dell'estensione dell'attacco e lanciare i dadi

Fase 4: Usare la Scarica di Energia, Incremento di Energia e la Fatica

Fase 5: Determinare il risultato dell'attacco

Fase 6: Infliggere ferite

FASE 1: DICHIARARE L'ATTACCO

Il giocatore attaccante dichiara che spazio la sua miniatura sta attaccando. Se la miniatura attaccante è un Eroe, il giocatore deve anche indicare che arma equipaggiata sta utilizzando (o i suoi pugni, vedi "Attacchi senz'armi", pagina 17). Per maggiori informazioni sui tipi di attacco che possono condurre Eroi e Mostri, vedi "Tipi di attacco", pagina 8. Nota che il giocatore attaccante indica lo **spazio** che attacca e non necessariamente un'altra miniatura. Questo è importante per le armi con la caratteristica **Esplosione**. Vedi pagina 19 e 20 per un sommario delle caratteristiche speciali, tra cui l'**Esplosione**.

FASE 2: VERIFICARE IL CAMPO VISIVO

Per attaccare uno spazio l'attaccante deve averlo nel **campo visivo**. In altre parole la miniatura attaccante deve poter tracciare una linea continua dritta dal centro dello spazio su cui si trova e il centro dello spazio target. Se si attacca con un Mostro Grande, il Signore Supremo deve semplicemente tracciare una linea di vista dal centro di uno degli spazi da esso occupati al centro dello spazio target.

La vista viene impedita dai muri, porte chiuse, altre creature e ostacoli ostruttivi. Quindi non puoi, per il momento, colpire direttamente un Mostro per colpire un altro Mostro dietro di esso.

Esempio di Campo visivo

Nella figura a fianco, Sir Valadir vede tutti gli spazi colorati di giallo. Egli vede gli spazi su cui si trova l'Hell Hound così come vede i due spazi più vicini contenenti l'Ogre. Egli non riesce a vedere i due spazi più lontani su cui si trova l'Ogre (quindi non può effettuare un attacco con l'abilità **Esplosione**, per il momento).



Silhouette, dall'altro lato vede solo gli spazi segnati in rosso. Lei non vede nessuno dei mostri presenti sul tabellone per poterli attaccare direttamente (anche se potrebbe colpirne uno con un'**Esplosione** se ha un'arma dotata di quell'abilità).

FASE 3: CONTROLLO DELLA DISTANZA DELL'ATTACCO E LANCIO DEI DADI



Adesso il giocatore attaccante conta il numero di spazi dallo spazio occupato da sé stesso allo spazio target. Questo è la **distanza** (o gittata) dell'attacco.

Dopo aver determinato la distanza dell'attacco, l'attaccante tira i dadi corrispondenti all'arma o al Mostro utilizzato. I dadi che il giocatore tira dipendono dal genere dell'attaccante, ossia se è un Eroe o un Mostro.

L'attaccante è un Eroe: Se l'attaccante è un Eroe, i dadi che egli deve tirare sono indicati sulla carta Oggetto dell'arma che sta utilizzando. Inoltre, l'Eroe può aggiungere uno o più lanci del dado nero dell'Energia al suo risultato, a seconda delle sue caratteristiche (vedi "Tipi di attacco", pagina 9).

Importante: Anche se un Eroe è equipaggiato con più di un'arma mentre attacca, egli deve scegliere un'arma con cui attaccare. Per cui, un Eroe che utilizza due spade può tirare il dado per una sola di queste armi. L'unica eccezione a questa regola è per le armi con l'abilità "Fuori mano" (vedi "Brandire due armi", pagina 17).

L'attaccante è un mostro: Se l'attaccante è un Mostro, i dadi che tira il Signore Supremo sono indicati sulla corrispondente carta di riferimento del Mostro.

FASE 4: DETERMINARE L'EFFICACIA DELL'ATTACCO

Innanzitutto, l'attaccante verifica se ha realizzato un colpo mancato. Se è così, l'attacco è fallito automaticamente. Se non ci sono colpi mancati, l'attaccante somma tutti i numeri ottenuti coi dadi. L'attacco **va a segno** se la somma dei dadi tirati è **uguale o maggiore** rispetto alla distanza di attacco.

Se il totale realizzato è **più basso** della distanza necessaria a colpire il target, l'attacco fallisce e non viene inflitto alcun danno almenochè il giocatore non aumenta la gittata alla minima distanza richiesta nella fase 5.

FASE 5: INCREMENTO DELL'ENERGIA, SCARICA DI ENERGIA E FATICA

Se l'attaccante non ha ottenuto un attacco mancato, gli è possibile modificare il risultato dell'attacco ottenuto ed il danno provocato attraverso uno o più metodi descritti sotto.



Usare l'Incremento di Energia (Eroi o Overlord):

Il dado nero dell'Energia ha l'Incremento di Energia su diverse sue facce. Per ogni Incremento di Energia ottenuto durante un attacco, egli può aumentare o il risultato dell'attacco ottenuto **oppure** il danno dell'attacco di 1.

Usare la Scarica di Energia (Eroi):

Molti dei dadi hanno le Scariche di Energia su di essi. Un Eroe può usare le Scariche di Energia ottenute sui dadi per ottenere vari effetti speciali, a seconda delle armi utilizzate. Una carta Oggetto Arma mostra sempre gli effetti che un Eroe può ottenere con le Scariche di Energia quando attacca con quell'arma. Un Eroe può ottenere un effetto specifico più di una volta per ogni attacco, fin tanto che ottiene Scariche di Energia per farlo. Nota che ci sono degli effetti che non producono benefici addizionali se più di una volta. Tutte le Scariche addizionali che un Eroe non utilizza immediatamente vengono perse, non possono essere "salvate" per attacchi successivi.

Esempio: Quando un Eroe attacca con la Mazza di Kellos, egli può utilizzare le Scariche di Energia ottenute sui dadi per sviluppare due diversi effetti. La carta Oggetto dell'arma dice: "—: +1 Damage" e "—: Questo attacco diventa un Scaraventamento". Questo significa che un giocatore può usare due Scariche di Energia o per aumentare il danno di 1 oppure dare all'attacco l'abilità Scaraventamento. Se l'Eroe ottiene quattro Scariche di Energia, egli può usarle per dare all'attacco +1 al danno e Scaraventamento oppure può usarle semplicemente per ottenere un danno di attacco +2. Non vengono ottenuti benefici addizionali ripetendo l'abilità Scaraventamento più di una volta.

Usare la Scarica di Energia (Overlord):

Per ogni 2 Scariche ottenute dal Signore Supremo durante un attacco, egli guadagna un segnalino Minaccia. Eventuali Scariche non utilizzate vengono perse.

Usare la Fatica (Solo Eroi):

Dopo che sono stati tirati i dadi in un attacco, i giocatori possono anche spendere uno o più segnalini Fatica per aggiungere dadi Energia al tiro. Come sempre, un attaccante non può mai tirare più di un totale di cinque dadi Energia per ogni attacco. Vedi "Spendere Fatica per gli attacchi", pagina 15, per maggiori informazioni.

FASE 6: INFLIGGERE FERITE

Se, dopo la conclusione della fase 5, l'attacco va a segno, il giocatore attaccante conta il totale del danno (icone "perdita di sangue") mostrato sui dadi tirati e aggiunge i bonus di danno da Scariche di Energia, Incremento di Energia o abilità dell'arma. Questo è il **danno totale** procurato alla personaggio nello spazio target. Perché questo danno abbia effetto, esso deve prima penetrare l'**armatura** della miniatura.

Il valore dell'armatura di un Eroe è uguale all'**armatura base** indicata sulla scheda dell'Eroe più ogni armatura aggiunta da oggetti equipaggiati. Il valore dell'armatura di un Mostro può essere trovata sulla sua carta riferimento. Per determinare l'attuale danno inflitto, semplicemente sottrai il valore armatura dal danno totale inflitto.

Esempio: Un Uomo Bestia infligge 6 danni a Battlemage Jaes, che indossa la corazza di cuoio. Battlemage Jaes ha un'armatura base sulla sua scheda Eroe di 1, e la Corazza di cuoio fornisce un'armatura addizionale di +1, per un totale di 2 punti armatura. Sottraendo 2 dal danno totale di 6, Jaes subisce 4 ferite.

Per ogni ferita subita da un Eroe, il giocatore deve rimuovere un segnalino ferita dalla sua scheda Eroe e rimetterlo nella pila dei segnalini inutilizzati nell'area comune di gioco, scambiando se necessario. Quando un Eroe rimuove l'ultimo segnalino ferita dalla sua scheda Eroe, viene **ucciso** (vedi "Morte dei Mostri e degli Eroi", pagina 14).

Per ogni ferita subita da un Mostro, il Signore Supremo posiziona un segnalino ferita dalla pila dei segnalini inutilizzati vicino alla personaggio del Mostro sul tabellone. Un Mostro viene ucciso quando il numero di segnalini ferita che ha ricevuto uguaglia o supera i suoi **punti ferita**, come indicato sulla carta riferimento del Mostro. Quando un Mostro viene ucciso, il Signore Supremo ritira la sua miniatura dal tabellone e il Mostro diventa nuovamente disponibile per la creazione e il piazzamento.

Tipi di attacco

Ci sono tre tipi di attacchi nel gioco.

Attacchi Corpo a corpo (Melee): L'attacco corpo a corpo può essere dichiarato **solo** sugli **spazi adiacenti**. Come sempre, un attacco corpo a corpo **fallisce solo se viene ottenuto un risultato inefficace**. **Gli effetti della distanza sono ignorati durante gli attacchi corpo a corpo**. Quando un Eroe compie un attacco corpo a corpo aggiunge un numero di dadi energia ai suoi tiri uguale alla sua **caratteristica Corpo a corpo (Melee)**.

Attacchi a Distanza (Ranged): Gli attacchi a distanza possono essere dichiarati su ogni spazio che è nel campo visivo dell'attaccante. L'attacco fallisce se viene ottenuto un attacco mancato **oppure** se la distanza ottenuta col tiro è inferiore alla distanza dal bersaglio. Quando un eroe fa un attacco a distanza aggiunge un numero di dadi energia ai suoi tiri uguale alla sua **caratteristica Distanza (Ranged)**.

Attacchi Magici (Magic): Gli attacchi magici possono essere dichiarati su ogni spazio che rientra nel campo visivo dell'attaccante. L'attacco fallisce se viene ottenuto un attacco mancato **oppure** se la distanza ottenuta col tiro è inferiore alla distanza dal bersaglio. Quando un Eroe fa un attacco magico aggiunge un numero di dadi energia ai suoi tiri uguale alla sua **caratteristica Magia (Magic)**.

Abilità speciali

Gli attacchi di molte armi e Mostri hanno abilità o effetti speciali. I giocatori devono familiarizzare con queste abilità studiando le proprie carte Oggetto e carte di riferimento dei Mostri. Ogni abilità speciale è descritta in dettaglio a pagina 19 e 20.

Carte Overlord

Ogni turno il Signore Supremo pesca due carte dal mazzo Overlord. Egli gioca o scarta queste carte per creare nuovi Mostri, provocare abilità speciali ed effetti e collezionare altri segnalini Minaccia.

Quando il Signore Supremo pesca l'ultima carta dal mazzo Overlord, gli Eroi perdono immediatamente tre segnalini Progresso (vedi "Segnalini Progresso", pagina 11). Il Signore Supremo quindi mischi le carte scartate e costituisce un nuovo mazzo Overlord.

Scartare le carte Overlord

Come già detto in questo regolamento, il Signore Supremo non può mai avere più di otto carte Overlord in mano. Dopo aver pescato due carte all'inizio del suo turno, il Signore Supremo deve scartare tante carte finché non ha un massimo di otto carte in mano.

Il Signore Supremo colleziona segnalini Minaccia per tutte le carte scartate ed egli può scartare più carte del dovuto in modo tale da collezionare segnalini Minaccia addizionali. Il Signore Supremo può scartare carte in qualsiasi momento per ricevere segnalini Minaccia.

Per ogni carta Overlord che scarta, il Signore Supremo guadagna un numero di segnalini Minaccia uguale al **valore di scarto** della carta. Lo scarto delle carte Overlord non ha altro effetto nel gioco e non può essere usato per ottenere altri effetti.

Giocare le carte Overlord

Il Signore Supremo deve sempre pagare il costo della carta in segnalini Minaccia quando ne gioca una. Egli semplicemente restituisce il numero indicato di segnalini Minaccia alla pila dei segnalini Minaccia inutilizzati, scambiandoli se necessario. Il Signore Supremo non può giocare una carta se non ha segnalini Minaccia sufficienti per giocarla. Egli può, invece, scartare una o più carte Overlord dalla sua mano per guadagnare segnalini Minaccia addizionali che gli servono a giocare la carta.

Importante: Il Signore Supremo non guadagna mai segnalini Minaccia per le carte Overlord che scarta dopo averle giocate risolvendone gli effetti.

Tipi di carte Overlord

Ci sono quattro tipi di carte nel mazzo Overlord: carte Creazione, carte Evento, carte Trappola e carte Energia.

CARTE EVENTO

Le carte Evento permettono al Signore Supremo di attivare speciali abilità e fare azioni improvvise. Ogni carta Evento elenca una o più **condizioni di utilizzo** che determinano il tempo e la situazione in cui possono essere giocate. Il Signore Supremo può giocare carte evento quando vuole purchè siano rispettate le condizioni indicate sulla carta. Dopo aver giocato una carta Evento e pagato il suo costo in segnalini Minaccia, il Signore Supremo segue semplicemente le istruzioni riportate sulla carta, risolve i suoi effetti e la scarta.

Importante: può essere giocata solo una carta Evento alle relative condizioni di utilizzo. Quindi, per esempio, ogni volta che un mostro viene attaccato, il Signore Supremo può giocare solo una carta Schivata.

CARTE TRAPPOLA

Il Signore Supremo usa le carte Trappola per danneggiare direttamente gli Eroi. Il Signore Supremo può giocare carte Trappola quando vuole purchè le condizioni sulla carta siano rispettate. Dopo aver giocato una carta Trappola e pagato il corrispettivo costo in segnalini Minaccia, il Signore Supremo segue semplicemente le istruzioni indicate sulla carta, risolve i suoi effetti, e la scarta.

Importante: può essere giocata solo una carta Trappola alle relative condizioni di utilizzo. Quindi, per esempio, ogni volta che un Eroe si sposta in uno spazio, il Signore Supremo può giocare solo una carta Trappola che è utilizzabile quando un Eroe si muove in uno spazio.

CARTE CREAZIONE

Le carte Creazione vengono giocate solo durante la fase 2 del turno del Signore Supremo. Vedi “Creare i Mostri” per maggiori informazioni.

Importante: Può essere giocata una sola carta Creazione per turno.

CARTE ENERGIA

Le carte Energia possono solo essere giocate nel turno del Signore Supremo prima di attivare i Mostri nella fase 3. Una volta che il Signore Supremo paga il suo costo e gioca una carta Energia, essa viene piazzata a faccia in su davanti al Signore Supremo. Le carte Energia permettono al Signore Supremo abilità speciali, e queste abilità restano in effetto per tutta la partita.


Importante: Può essere giocata solo una carta Energia per turno.

Creare i Mostri

Ogni turno, il Signore Supremo può giocare una sola carta Creazione. Dopo che il Signore Supremo piazza sul tabellone dei Mostri creati, egli scarta la carta creazione utilizzata. Le seguenti regole limitano il piazzamento di nuovi Mostri sul tabellone.

- Il Signore Supremo **non può** piazzare nuovi Mostri in uno spazio che contiene un personaggio o un ostacolo, quali fosse, roccie, acqua o melma.
- Il Signore Supremo **può** piazzare nuovi Mostri in uno spazio contenente tesori o segnalini incontro.
- Se la base del Mostro creato occupa più di uno spazio, tutti gli spazi in cui il Signore Supremo piazza il Mostro devono essere sul tabellone e sgombri da personaggi o ostacoli.
- Il Signore Supremo **non può** piazzare i Mostri creati in uno spazio che appartiene ad un'area non rivelata (vedi “Esplorazione”, pagina 11).
- Il Signore Supremo **non può** piazzare un nuovo Mostro in uno spazio in cui un Eroe ha campo visivo (vedi “Campo visivo”, pagina 7-8). **Eccezione:** per il piazzamento di nuovi Mostri, gli altri Mostri **non interrompono il campo visivo degli Eroi**.
- Se il Signore Supremo non trova sul tabellone uno spazio consentito per piazzare uno o più mostri creati, non può piazzarli.
- Il Signore Supremo **non può** piazzare sul tabellone più Mostri di quanti ne siano disponibili. Per esempio, se tutti i Beastmen sono sul tabellone, il Signore Supremo non può creare un Beastman addizionale (anche se egli **potrebbe** creare un Beastman Leader qualora una miniatura di Beastman rossa fosse disponibile).
- Se il Signore Supremo vuol piazzare un Mostro sul tabellone ma sta già utilizzando tutte le sue miniature disponibili, egli può scegliere di rimuovere una miniatura dal tabellone per permettere l'immediato posizionamento di quella miniatura. Il Signore Supremo toglie semplicemente la miniatura dalla sua posizione originaria sul tabellone e la piazza in un nuovo spazio, seguendo le normali regole per la creazione dei Mostri e per il piazzamento dei Mostri quando viene rivelata una nuova area.

Esempio di Campo visivo



Nella figura sopra, l'Overlord ha giocato una carta **Beastman War Party**, che crea 2 Beastmen e 1 Beastman Maggiori. Egli deve piazzare questi mostri negli spazi evidenziati in blu, poiché Sir Valadir ha campo visivo in tutti gli altri spazi.

Adesso l'Overlord ha tutti i Beastman tranne uno già sul tabellone. Egli può decidere di rimuovere uno degli altri Beastmen dal tabellone per riutilizzarlo, ma egli decide invece di

Nel disegno sopra, l'Overlord ha giocato una carta **Bane Spider Swarm**, che crea 2 Bane Spider e 1 Bane Spider Maggiori. Egli deve piazzare questi mostri negli spazi evidenziati in blu, poiché Sir Valadir ha campo visivo in tutti gli altri spazi.

Poiché solo un Bane Spider entra negli spazi blu, l'Overlord può solo creare un mostro. Egli sceglie di creare il Bane Spider Maggiori.

Altre regole

Questa sezione presenta regole aggiuntive che possono essere di aiuto per chiarire il gioco di **Descent: Journeys in the Dark**.

Munizioni

Tutte le armi in **Descent: Journeys in the Dark** sono considerate con sufficienti munizioni o cariche magiche per completare l'intera quest tranne se indicato diversamente.

Armatura

L'armatura più pesante in **Descent: Journeys in the Dark** può impedire il movimento dell'Eroe o anche interferire con la sua abilità di usare le rune.

Alcune pesanti armatura riduce la velocità indicata sulla scheda dell'Eroe che la indossa al numero indicato, se più basso della normale velocità dell'Eroe. Nota che questo non impedisce alla velocità dell'Eroe di essere migliorata in altri modi, come lo Fatica (Fatigue) (vedi "Fatica nel movimento", pagina 15), l'abilità Rapidità (Swift), o altre abilità speciali degli oggetti).

Gli Eroi che indossano certi tipi di armatura non possono gestire le Rune. Questa limitazione è indicata sulla specifica carta Oggetto.

Segnalini Progresso (Conquest)

Gli Eroi guadagnano e perdono segnalini Progresso a seconda di quello che succede loro nel dungeon. Finchè essi hanno almeno un segnalino Progresso, il gioco continua. Se gli Eroi rimangono senza segnalini Progresso il gioco finisce immediatamente e il Signore Supremo vince. I segnalini Progresso vengono guadagnati e persi per le seguenti ragioni.

Segnalini guadagnati o persi

+3	Attivare un glifo (vedi "Glifi di Trasporto", pagina 17)
da +2 a +4	Aprire uno scrigno (vedi "Segnalini Scrigno", pagina 18)
da -2 a -4	Eroe ucciso (vedi "Morte degli Eroi e dei Mostri", pagina 16)
Varie	Incontri
Varie	Uccidere particolari Mostri

Normalmente, se gli Eroi completano un compito specifico (come uccidere un certo Mostro) prima di rimanere senza segnalini Progresso, vincono la partita. I giocatori possono anche ripetere le quest e provare a finirle con più segnalini Progresso per una vittoria più soddisfacente.

Porte

Molti dungeon sono pieni di pesanti porte di ferro o legno che bloccano tutti gli incantesimi e le armi. Una porta chiusa è rappresentata da un segnalino porta. I segnalini porta sono piazzati tra quattro spazi (due davanti e due dietro il segnalino). Quando una porta viene aperta, farla scorrere su un lato sul tabellone. Se la porta viene chiusa di nuovo (sia dagli Eroi che dai Mostri), scorrere il segnalino porta sul tabellone nella posizione di chiusura originaria.

Le porte chiuse bloccano il movimento, il campo visivo e tutti gli attacchi (anche quelli che non richiedono campo visivo). E' possibile sia per gli Eroi che per i Mostri spendere punti movimento per aprire o chiudere le porte, ma solo se le loro personaggi sono posizionate in uno spazio adiacente alla porta chiusa (inclusi quelli diagonali). Questa azione costa 2 punti movimento sia per aprire che per chiudere la porta. Una porta non può essere distrutta da attacchi e non può essere chiusa se sulla sua posizione (la linea tra gli spazi davanti e quelli dietro la porta) si trova un Mostro Grande.

Importante: I Mostri non possono aprire porte che conducono ad un'area inesplorata.

PORTE A MECCANISMO RUNICO

Tre dei segnalini porta nel gioco hanno un simbolo runico stampato su di essi. Queste porte partono bloccate e non possono essere aperte finchè un Eroe non trova prima la corrispondente chiave runica. Una volta che un Eroe trova la chiave runica, il segnalino viene posizionato vicino alla rosa dei venti per indicare che le porte a chiusura runica di quel colore sono sbloccate per tutti gli Eroi nel proseguo del gioco. Le chiavi runiche non sono considerate oggetti ed esse non devono essere equipaggiate e trasportate negli zaini degli Eroi.

Importante: I Mostri non possono mai aprire o chiudere una porta a meccanismo runico.

Incontri

Molte quest presentano incontri unici con cui gli Eroi devono confrontarsi e risolvere. Quando viene rivelata un'area con un incontro, il Signore Supremo sistema un segnalino incontro sul tabellone nello spazio indicato dalla **Quest Guide**. Se un Eroe finisce il suo movimento nello stesso spazio di un segnalino Incontro, avviene l'Incontro. Gli effetti degli Incontri sono descritti nella **Quest Guide**.

Equipaggiarsi con oggetti

I Mostri non possono raccogliere o trasportare oggetti. Gli Eroi possono trasportare oggetti, ma il numero di oggetti che possono trasportare ed usare in un dato momento è limitato. I limiti al numero di oggetti di cui un Eroe può essere equipaggiato sono elencati sotto. Gli oggetti non equipaggiati possono essere conservati nello zaino dell'Eroe oppure lasciati. Se un Eroe lascia un oggetto, egli deve immediatamente scartare la relativa carta o segnalino oggetto.

LO ZAINO DELL'EROE

Un Eroe può trasportare fino a tre oggetti non equipaggiati (incluse le pozioni) nel suo zaino. Gli Eroi indicano gli oggetti nel loro zaino girando la carta oggetto o il segnalino a faccia in giù. Un Eroe non può usare un oggetto nel suo zaino finchè non lo inserisce nel suo equipaggiamento. Oltre agli oggetti, un Eroe può trasportare una qualsiasi quantità di denaro nel suo zaino. Non c'è limite al numero di monete che l'Eroe può trasportare.

LIMITI SUGLI OGGETTI EQUIPAGGIATI

Gli Eroi possono avere i seguenti oggetti equipaggiati nello stesso momento:

- Oggetti il cui numero totale di simboli "mano" è pari a due o meno
- 1 armatura
- 3 pozioni
- 2 altro

Simboli Mano: Il tuo Eroe ha due mani che possono afferrare oggetti come armi e scudi. Il numero di mani richieste per equipaggiare un oggetto è indicato dal simbolo mano stampato sul fondo della carta oggetto. Un oggetto con un simbolo mano richiede una mano per equipaggiarlo, un oggetto con due simboli mano richiede entrambe le mani per equipaggiarlo e un oggetto che non ha simboli mano non richiede mani per equipaggiarlo.

Armatura: Un Eroe può utilizzare solo un oggetto armatura.

Pozioni: Un Eroe può essere equipaggiato con un massimo di tre pozioni.

Altro: Un Eroe può essere equipaggiato con massimo due oggetti vari: quelli che non hanno simboli mano stampati sulle relative carte non sono né armature né pozioni.

Esplorazione

Quando un Eroe ha campo visivo in un'area della mappa precedentemente inesplorata, essa viene immediatamente rivelata dal Signore Supremo. Il Signore Supremo dispone i Mostri, gli oggetti, le porte e altri segnalini come indicato dalla **Quest Guide**. Una volta che è stata sistemata la nuova area, il Signore Supremo legge un piccolo testo dalla **Quest Guide** che descrive la nuova area. Il gioco quindi riprende da dove era stato interrotto. Per una descrizione più dettagliata di questo processo, vedi la copertina della **Quest Guide**.



Famigli e Compagni d'avventura

Alcune caratteristiche e abilità degli Eroi permettono di ottenere Famigli magici o compagni animali non magici.

I famigli obbediscono alle seguenti regole.

- I famigli sono rappresentati da segnalini. Il segnalino che rappresenta un famiglia inizia il gioco nello stesso spazio del suo possessore.
- Un famiglia si muove dopo che il turno del suo possessore è concluso. Esso si sposta di un numero di spazi pari alla sua velocità, che è indicata nella sua descrizione (vedi sotto).
- I famigli si muovono come gli Eroi, con l'eccezione che essi si possono muovere attraverso le miniature nemiche e posso terminare il loro movimento nello spazio occupato da altri personaggi.
- I famigli possono occupare lo stesso spazio di altre miniature, e allo stesso modo le miniature possono muoversi attraverso di essi e tracciare il loro campo visivo attraverso i famigli.
- Un famiglia non può trasportare oggetti e fare azioni in movimento se non è indicato diversamente dalla sua descrizione.
- Un famiglia non conta come un Eroe al fine della creazione dei Mostri se non è indicato diversamente dalla sua descrizione.
- I famigli non possono essere oggetto di attacchi o danneggiati in alcun modo.

BOGGS IL RATTO

Questo famiglia è consentito per effetto di una carta di abilità Magia. La velocità di Boggs è 4. Il Signore Supremo non può creare Mostri nel campo visivo di Boggs, proprio come se fosse un Eroe.

MATA E KATA

Questi famigli sono consentiti per effetto di una carta di abilità Magia. La velocità di Mata e Kata è 6. Mata e Kata sono entrambi rappresentati da segnalini che si muovono indipendentemente. A entrambi i famigli possono essere dati ed entrambi possono raccogliere e trasportare un oggetto (incluse le pozioni). Essi possono dare un oggetto trasportato ad un Eroe adiacente (o chiunque altro, se sono adiacenti) per un punto movimento.

SKYE

Questo falco famiglia è consentito per effetto dell'abilità dell'Eroe Vyrak the Falconer. La velocità di Skyes è 5. I nemici adiacenti o nello stesso spazio di Skye non possono schivare o mirare e la loro armatura è ridotta di 1 (minimo 0).

PICO

Pico è un compagno animale consentito dall'abilità dell'Eroe Ronan the Wild. Pico non è un famiglia e non segue le regole riportate sopra per i famigli. Il giocatore che impersona Ronan the Wild riceve il segnalino di Pico all'inizio del gioco.

Pico non può muoversi di sua iniziativa, ma l'Eroe può trasportarla. Pico non conta nel numero di oggetti di cui un Eroe può essere equipaggiato o che trasporta nel suo zaino. Un Eroe può cedere Pico ad un Eroe adiacente per 2 punti movimento.

L'Eroe che trasporta Pico tira un dado Energia in più per ogni attacco (fino al limite di cinque dadi Energia).

Comandi degli Eroi

Quando un Eroe sceglie di intraprendere un'azione all'inizio del suo turno (vedi "Turno dell'Eroe", pagina 5) egli può piazzare uno dei suoi quattro comandi (**mirare, schivare, vigilare o riposare**) a faccia in su vicino al suo Eroe sul tabellone.

Un Eroe può solo avere un ordine alla volta. Un Eroe che ha già ricevuto un ordine non può riceverne un altro finché il primo ordine è stato usato o rimosso (vedi sotto).

Una volta che un ordine è stato usato o rimosso, esso viene restituito alle riserve degli ordini del giocatore. Ogni ordine può essere riutilizzato durante il gioco.

MIRA

Un Eroe che ha scelto l'ordine **Mirare** può condurre un **attacco mirato**.

Prima che l'Eroe tiri i dadi per l'attacco, egli può utilizzare l'ordine mirare per dichiarare che sta facendo un attacco mirato. Questo gli permette di tirare nuovamente qualsiasi numero di dadi (inclusi quelli che mostrano il risultato "mancato") dopo averli tirati per l'attacco. L'Eroe deve tenere il secondo risultato.

Esempio: un Eroe dichiara che sta facendo un attacco mirato con un'arma che tira un dado rosso e uno verde (e 2 dadi Energia, grazie alle caratteristiche dell'Eroe). Egli tira i dadi, ma sul dado rosso ottiene un mancato, quindi decide di ripetere il tiro del dado rosso (mantenendo il risultato dell'altro dado). Qualunque risultato egli ottenga, l'Eroe resterà col secondo risultato.

Un ordine mirare rimane attivo su un Eroe finché non viene rimosso da uno dei seguenti eventi: 1) l'Eroe subisce una o più ferite; 2) l'Eroe si sposta di uno o più spazi; 3) l'Eroe cambia il suo equipaggiamento; 4) l'Eroe usa l'ordine facendo un attacco mirato.

Nota: l'azione già pronta consente ad un Eroe di scegliere un ordine e muovere alla sua velocità oppure fare un attacco. L'Eroe può decidere l'ordine in qualsiasi momento durante il suo turno. Quindi un Eroe può decidere di mirare e poi condurre un attacco mirato, tutto nello stesso turno.

SCHIVATA

Un Eroe che ha deciso di utilizzare la **schivata**, quando attaccato, obbliga chi sta attaccando (di solito il Signore Supremo) a ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi per l'attacco. L'Eroe può utilizzare la schivata una sola volta per attacco e deve accettare il secondo risultato.

Esempio: un Eroe ha deciso di utilizzare la schivata ed è attaccato successivamente da un Razorwing. Il Signore Supremo tira un dado rosso e uno verde. L'Eroe può obbligare il Signore Supremo a ripetere il tiro di uno o entrambi i dadi di attacco, ma può farlo solo una volta per ogni attacco.

Una schivata rimane attiva su un Eroe fino all'inizio del suo prossimo turno, **il che significa che egli può schivare attacchi multipli**.

Importante: se viene effettuato un attacco mirato contro un bersaglio che ha giocato la schivata, entrambe le abilità vengono annullate per quell'attacco.



Silhouette ha preparato il comando Guardia, e sta aspettando che il Beastman esca dall'angolo ed entri nel suo campo visivo. Aspetta quindi finché il Beastman si sposta nello spazio vicino a lei e le dichiara un attacco, quindi Silhouette scarta il suo comando Guardia per fare un attacco interrotto contro il Beastman. Anche se l'attacco del Beastman è dichiarato prima, l'attacco di Silhouette viene risolto per primo. Dopo che è stato risolto l'attacco interrotto, se il Beastman è ancora vivo, può condurre il suo attacco.

GUARDIA

Un giocatore che ha deciso di utilizzare la **Guardia** può condurre un **attacco interrotto**.

In qualsiasi momento del turno del Signore Supremo (non durante il turno di un Eroe), un Eroe può utilizzare l'ordine guardia per "interrompere" immediatamente il turno del Signore Supremo e condurre un attacco (seguendo le normali regole del campo visivo e di attacco). Il turno del Signore Supremo viene concluso subito (anche se il egli stava per attaccare con un suo Mostro), permettendo all'Eroe di risolvere il suo attacco interrotto. Dopo che l'attacco interrotto si è concluso e tutte le azioni sono state risolte, il Signore Supremo può continuare il suo turno.

Il Signore Supremo deve permettere un eventuale attacco interrotto in qualsiasi momento e deve annullare ogni movimento/attacco svolto troppo velocemente da permettere all'Eroe di dichiarare l'attacco interrotto. Se un Eroe rifiuta di fare un attacco interrotto, non può più cambiare idea successivamente.

Un ordine guardia rimane attivo su un Eroe finché non viene concluso da uno dei seguenti eventi: 1) l'Eroe subisce una o più ferite; 2) inizia il turno successivo dell'Eroe; 3) l'Eroe utilizza il comando per interrompere un attacco.

RIPOSO

Un Eroe che ha deciso di utilizzare il comando **Riposo** può usarlo **all'inizio del suo turno successivo** per ripristinare la sua fatica al suo massimo valore (vedi "Spendere Fatica", pagina 15). La massima fatica di un Eroe è il valore iniziale stampato sulla scheda dell'Eroe, più punti fatica addizionali per effetto di caratteristiche e abilità.

Il comando Riposo rimane attivo su un Eroe finché non viene annullato da uno dei seguenti eventi: 1) l'Eroe subisce una o più ferite; 2) inizia il turno successivo dell'Eroe, quando è usata per ripristinare i punti fatica dell'Eroe.

Mostri Grandi

Alcuni Mostri occupano due, quattro o anche sei spazi sul tabellone. Ai Mostri Grandi vengono applicate le seguenti regole speciali.

- I Mostri grandi occupano interamente gli spazi su cui sono piazzati. Il campo visivo può essere tracciato dal centro di uno qualsiasi di questi spazi. I Mostri grandi non sono influenzati dalle fosse almeno che non ci finiscano interamente dentro. Inoltre, i Mostri grandi non possono salire o scendere scalinate.
- I Mostri Grandi possono essere bersaglio di un solo attacco, anche se gli attacchi **Esplosione** e **Spazzata** coprono più spazi occupati dalla miniatura.
- Gli Hell Hounds e i Dragoni hanno forme particolari, occupando rispettivamente due e sei spazi. Essi devono muoversi in uno dei due seguenti modi:
 1. La miniatura si muove per metà del suo corpo in uno spazio adiacente non diagonale, mentre l'altra metà del suo corpo si sposta negli spazi appena abbandonati dalla prima metà.
 2. La miniatura si muove in uno spazio adiacente diagonalmente muovendo entrambe le metà del suo corpo nella stessa direzione diagonale (anche chiamato "movimento laterale"). Entrambi i tipi di movimento sono illustrati nella figura a pagina 13.
- Gli altri Mostri grandi occupano quattro spazi. Quando si muovono, queste miniature si muovono come personaggi normali e devono sempre occupare quattro spazi esistenti, come mostrato nella figura a pagina 13.



L'Hell Hound si muove verso l'alto (ricordando che la sua metà posteriore si sposta nello spazio abbandonato dalla metà anteriore), poi a destra, poi ancora in alto. Alla fine, termina il suo movimento con uno spostamento laterale in alto a destra.

Il Dragone muove verso in alto, e la sua metà posteriore segue quella anteriore come mostrato sopra. Esso avrebbe potuto finire invece uno spazio a sinistra se il Signore Supremo avesse desiderato.

Il Gigante si muove verso l'alto, poi diagonalmente in alto a destra e poi a destra.

Qui, il Dragone si sposta lateralmente in alto a destra.

Effetti Durevoli

Alcuni tipi di attacchi possono avere effetti perduranti. Questi sono indicati dai segnalini effetto, come descritto sotto.

FIAMME

Una miniatura che ha preso fuoco viene segnalata con un segnalino fiamma. All'inizio del turno di quella miniatura, il suo possessore deve tirare un dado energia per ogni segnalino fiamma sulla miniatura. Per ogni scarica di energia ottenuta viene eliminato un segnalino fiamma. La miniatura subisce una ferita per ogni segnalino fiamma che rimane su di essa. Queste ferite non vengono ridotte dall'armatura.

VELENO

Quando un Eroe subisce una o più ferite da un attacco velenoso, il giocatore prima rimuove il corrispondente numero di segnalini ferita dalla sua scheda Eroe, normalmente. Il giocatore quindi piazza un numero di segnalini veleno sulla sua scheda Eroe pari al numero di ferite subite nell'attacco. Se l'Eroe successivamente riceve una guarigione, questi segnalini veleno vengono rimossi per primi, un segnalino per ferita che si vuole curare. Una volta che tutti i segnalini veleno sono stati rimossi, le ferite dell'Eroe possono essere curate normalmente.

Esempio: Un Eroe subisce due ferite da un attacco velenoso. Il giocatore allora rimuove due segnalini ferita dalla sua scheda Eroe, come sempre. Quindi egli piazza due segnalini veleno sulla sua scheda Eroe. Successivamente l'Eroe beve una pozione curativa con la quale di norma recupererebbe tre segnalini ferita. Poiché egli è avvelenato, può solo rimuovere i due segnalini veleno e recuperare un segnalino ferita.

STORDIMENTO

I segnalini stordimento indicano che una personaggio è confusa o intontita. Al turno seguente di quella miniatura (o la volta seguente che il Signore Supremo attiva quella personaggio, nel caso sia un Mostro), il segnalino stordimento viene scartato. Se la personaggio è un Mostro, la sua azione termina immediatamente, egli non può fare altro fino al prossimo turno del Signore Supremo. Se la miniatura è un Eroe, egli non può svolgere un'azione completa per quel turno. Invece, l'Eroe può solo muoversi di un numero di spazi fino alla sua velocità o fare un attacco o piazzare un comando. Un Eroe stordito non può utilizzare abilità che richiedono l'avanzamento, la corsa, il combattimento o la prontezza (escluso il piazzamento di un comando). Una miniatura può avere nello stesso momento più di un segnalino stordimento: potendo essere rimosso solo un segnalino stordimento ogni turno, la miniatura rimarrà stordita per più round.

TRASFORMAZIONE

"Maledizione del Dio delle Scimmie" ("Curse of the Monkey God") è una carta trappola che il Signore Supremo può giocare quando un Eroe apre uno scrigno. L'Eroe deve tirare un dado energia. Se ottiene un "vuoto", la carta non ha effetto. Se il giocatore-Eroe non ottiene un "vuoto", l'Eroe viene trasformato in una scimmia.

Quando un Eroe viene trasformato in una scimmia, il giocatore deve immediatamente sostituire la miniatura del suo Eroe col segnalino scimmia. Il turno dell'Eroe si conclude immediatamente.

Le scimmie non possono attaccare e non possono usare oggetti, incluse le pozioni. Una scimmia può muoversi fino a 5 spazi nel turno dell'Eroe, ma non può fare azioni di movimento. Una scimmia ha le ferite e la fatica dell'eroe ma ha un totale armatura pari a 0.

Dopo che un Eroe viene trasformato, il giocatore prende due segnalini ferita dalla pila dei segnalini inutilizzati nell'area comune di gioco. Il giocatore scarta un segnalino alla fine di ogni suo turno (non includendo il turno in cui è stato trasformato); quando egli scarta l'ultimo segnalino, il suo Eroe ritorna alla normalità.

RETE

Una miniatura che è stata intrappolata in una Rete viene segnalata con un segnalino Rete. All'inizio di ogni turno di quella miniatura, il suo possessore deve tirare un dado energia per ogni segnalino Rete sulla miniatura. Per ogni scarica di energia ottenuta viene scartato un segnalino Rete. Se rimangono segnalini Rete dopo il tiro dei dadi energia, la miniatura non può utilizzare punti movimento per quel turno.

Mostri Leader

I Mostri Leader sono versioni più potenti dei Mostri normali. Essi sono rappresentati nel gioco da miniature rosse, e le loro statistiche sono elencate nell'area rossa delle carte di riferimento dei Mostri. Inoltre, avendo poteri avanzati, i Mostri Leader sono meno sensibili allo stordimento. Quando il Signore Supremo rimuove un segnalino stordimento da un Mostro Leader, egli può o muovere il Mostro fino alla sua velocità o fare un attacco.

Gli Eroi che danno il colpo fatale ad un mostro Leader ricevono immediatamente una ricompensa di 50 monete.

Morte dei Mostri e degli Eroi

Quando un Mostro riceve un numero di ferite pari al suo totale ferita momentaneo, viene ucciso. I Mostri uccisi sono semplicemente tolti dal tabellone insieme ai loro segnalini ferita. La miniatura del Mostro torna tra le riserve del Signore Supremo e i segnalini ferita vengono riposti nella pila dei segnalini non utilizzati nell'area comune di gioco. Le miniature dei Mostri uccisi possono tornare sul tabellone se necessario (quando viene rivelata una nuova area o quando il Signore Supremo gioca una carta creazione).

Quando un Eroe perde il suo ultimo segnalino ferita, muore. L'Eroe torna immediatamente alla città. Se era il turno di quell'Eroe, il turno si conclude subito. I giocatori-Eroi quindi perdono un numero di segnalini Progresso pari al valore Progresso dell'Eroe morto. Se questa operazione riduce a 0 (o meno) i loro segnalini ferita, la partita finisce immediatamente e il Signore Supremo è dichiarato vincitore. Altrimenti il gioco prosegue.

Un Eroe ucciso perde la metà del suo denaro, le perdite vengono arrotondate per difetto (per esempio, un Eroe con 125 monete rimarrà con 75 monete dopo la morte), ma non perde nessuno degli oggetti o carte abilità che possedeva. Egli ritorna alla città (vedi "La Città", pagina 16) e lì può o fare acquisti il turno seguente e/o ritornare nel dungeon utilizzando un glifo di trasporto (vedi "Glifi di Trasporto", pagina 15).

Azioni di movimento

Oltre al movimento, le personaggi possono usare alcuni o tutti i punti movimento per fare altre operazioni. La tabella che segue mostra queste operazioni e il numero di punti movimento richiesti per eseguirle:

Punti Movimento

Usati	Azione
0	Raccogliere un segnalino nello spazio occupato #*
0	Lasciare un oggetto (esso viene perso per sempre, tranne se è una Reliquia) #
1	Spostarsi da un Glifo nella Città (e viceversa) *
1	Salire o scendere una scalinata (vedi sotto) *
1	Dare un'arma o una pozione ad un eroe adiacente *
1	Bere una pozione (vedi "Tesoro", pagina 18) *
2	Aprire o chiudere una porta normale
2	Aprire uno scrigno *
2	Aprire o chiudere una porta a meccanismo runico **
2	Ri-equipaggiarsi
3	Saltare un fosso (vedi "Segnalini Ambiente", sotto)

Possono essere svolte anche senza movimento

* Solo eroi

** Solo eroi, e solo se sbloccate

Mostri Unici

I Mostri con nome (ad es. Narthak) sono mostri unici descritti nella **Quest Guide**. Come i Mostri Leader, essi sono rappresentati da miniature rosse. Quando gli Eroi incontrano un Mostro unico, il Signore Supremo deve spiegare quali statistiche speciali il Mostro possiede. Il Signore Supremo non deve necessariamente rivelare le abilità speciali del Mostro. I Mostri unici sono immuni dallo **Stordimento**. Nella maggior parte delle quest, i giocatori-Eroi ricevono uno o più segnalini Progresso per l'uccisione di un Mostro unico.

Segnalini Ambiente

La maggior parte dei segnalini Ambiente usati in **Descent: Journeys in the Dark** sono ostacoli che limitano il movimento. Ci sono anche scalinate che permettono uno spostamento rapido sul tabellone e glifi di trasporto che permettono un accesso facilitato alla città.

Ostacoli

Gli ostacoli hanno la funzione di limitare il movimento o il campo visivo. Essi possono disturbare gli Eroi che devono raggiungere in fretta la parte opposta di una stanza.

FOSSE

I segnalini fossa non limitano il campo visivo ma se un Eroe o un Mostro si muovono in modo tale da occupare uno degli spazi della fossa, la miniatura cade dentro di essa. La miniatura subisce immediatamente una ferita che non può essere ridotta dall'armatura. Una miniatura in una fossa può arrampicarsi per uscirne spendendo due punti movimento e viene piazzata conseguentemente in uno spazio consentito e libero adiacente alla fossa, scelto dal giocatore. Mentre si trova in una fossa, una miniatura non ha campo visivo su altri spazi. Le altre miniature possono vedere normalmente quelle in una fossa.

Se un Eroe o un Mostro è consapevole di una fossa, può saltarla spendendo tre punti movimento per ogni spazio saltato. Piazza semplicemente il personaggio direttamente dall'altra parte della fossa dopo aver speso i punti movimento.

ROCCIA

I segnalini roccia rappresentano un tipo di ostacolo che blocca il movimento e il campo visivo dei personaggi.

ACQUA

L'acqua non interrompe il campo visivo, ma come la roccia, impedisce il movimento.

Altri segnalini Ambiente

SCALINATE

Le scalinate permettono movimenti istantanei tra una parte del tabellone ad un'altra. Utilizzando un punto movimento, un Eroe (ma non un Mostro) può muoversi da uno spazio contenente una scalinata ad un altro contenente un'altra scalinata dello stesso colore.

Un Eroe può spostarsi tramite le scalinate anche se l'altra parte della scalinata non è stata ancora rivelata. In questo caso, la nuova area viene rivelata immediatamente dal Signore Supremo (vedi "Esplorazione", pagina 11). Se la nuova area non è ancora collegata al resto della mappa, tieni semplicemente le due parti di mappa separate finché l'area che unisce le due parti (se esiste) viene rivelata.

Gli attacchi possono essere condotti attraverso le scalinate proprio come se i due spazi scalinata fossero adiacenti. Un personaggio che si trova a una estremità di una scalinata ha campo visivo all'altra estremità della scalinata e i suoi spazi adiacenti, come un personaggio che si trova in uno spazio adiacente ad una estremità di una scalinata ha campo visivo sull'altra estremità della scalinata.

GLIFI DI TRASPORTO

I glifi di trasporto sono un esempio della potente magia che gli eroi stanno cercando di recuperare e riattivare. I glifi permettono ad un Eroe di spostarsi tra i glifi e la città (vedi "La Città", pagina 16) per un punto movimento. Comunque i glifi devono essere attivati prima di poter essere utilizzati. Essi sono inizialmente messi sul tabellone col lato rosso (inattivo) verso l'alto. Una volta che un Eroe entra in uno spazio contenente un glifo, esso viene girato dal lato bianco (attivo) e gli Eroi guadagnano tre segnalini Progresso. Poiché gli Eroi morti tornano in città, attivando i glifi viene consentito un ritorno alla battaglia molto rapido. Un Eroe può usare un glifo una volta per turno (egli non può usarlo per andare in città e tornare subito, e viceversa). I glifi non sono oggetti e non possono essere raccolti o mossi.

Importante: i Mostri non possono finire il loro movimento in spazi contenenti un glifo di trasporto attivato, anche se essi possono passarci sopra o attaccare gli Eroi che ci si trovano sopra, come un normale spazio.

Dadi Energia

I dadi energia sono normalmente aggiunti ai tiri dei dadi per le caratteristiche ed abilità di un Eroe. Un Eroe può anche aggiungere un dado energia ad un attacco spendendo fatica (vedi "Spendere fatica per gli attacchi", pagina 15). **Come sempre, un attacco non può avere più di cinque dadi energia sommati ad esso, a prescindere dalla causa.**

Ripetizione dei Tiri

Ci sono due effetti principali che causano la ripetizione dei tiri dei dadi in **Descent: Journey in the Dark**. Questi sono le **schivate** e gli **attacchi mirati**. Il giocatore che causa la ripetizione del tiro sceglie uno o più dadi tirati nell'attacco e quindi l'attaccante tira questi dadi nuovamente, mantenendo i nuovi risultati. **In nessun caso in un singolo attacco può essere ripetuto il tiro dei dadi più di una volta.** Se un attacco è soggetto contemporaneamente sia alla **schivata** che all'**attacco mirato**, i due effetti si annullano e non c'è nessuna ripetizione del tiro dei dadi.

Spendere Fatica

La fatica viene spesa riponendo il segnalino o i segnalini fatica nella pila dei segnalini non utilizzati nell'area comune di gioco. Una volta che l'Eroe rimane senza segnalini fatica, non può spenderne più finché non usa il comando riposo o un altro metodo per riguadagnare alcuni segnalini fatica. La fatica può essere spesa in due modi.

SPENDERE FATICA PER IL MOVIMENTO

In ogni momento nel turno di un Eroe, egli può spendere un segnalino fatica per guadagnare un punto movimento, anche se sta combattendo. Questo può essere fatto tanto spesso quanto il giocatore desidera. I punti movimento guadagnati in questo modo sono spesi esattamente come normali punti movimento.

SPENDERE FATICA PER GLI ATTACCHI

Dopo aver tirato i dadi per un attacco, un Eroe può spendere un segnalino fatica per tirare un dado energia supplementare, aggiungendo il relativo risultato al lancio. Questo può essere fatto tanto spesso quanto il giocatore desidera, un dado alla volta (ricordando il limite dei cinque dadi).

Priorità e Inizio del Turno

Ogni volta che esistono delle priorità, come quando una carta deve essere attivata prima che un Eroe faccia un'azione, ecc., le carte evento hanno sempre precedenza finché il Signore Supremo dichiara la sua volontà di giocare la carta evento nella maniera opportuna.

Molte carte evento del Signore Supremo riportano la frase "Giocala all'inizio del tuo turno". Queste carte devono essere giocate dopo che il Signore Supremo ha scartato le carte eccedenti le 8 consentite per turno, ma prima che egli inizi la fase 3 del suo turno di gioco.

Le carte evento che dicono “Giocala immediatamente prima che un Eroe inizi il suo turno” possono essere giocate fino a quando il giocatore dichiara la sua azione. Come sempre, al Signore Supremo deve essere data una ragionevole possibilità di giocare la sua carta prima che un Eroe dichiari la sua azione.

La Città'

La Città è il luogo può ritirarsi per rifornirsi ed allenarsi. Anche gli Eroi morti tornano in città per essere resuscitati nel Tempo.

Un Eroe nella città può scegliere di fare acquisti spendendo tre punti movimento.

Nota: Tutti gli Eroi nella città sono considerati adiacenti tra di loro e non possono essere obiettivi delle carte del Signore Supremo.

Acquisti

L'Eroe può visitare il mercato cittadino. Egli può acquistare uno o più oggetti dal mazzo del negozio della città, può vendere i suoi oggetti alla metà del loro valore (arrotondate per difetto), e può acquistare uno dei seguenti:

<u>Oggetto</u>	<u>Costo in monete</u>
Pozione curativa	50
Pozione di vitalità	25
Pesca 1 Tesoro di Rame *	250
Pesca 1 Tesoro d'Argento *	500
Pesca 1 Tesoro d'Oro *	750
Pesca 1 Nuova Carta Abilità *	1.000
Guadagna 1 segnalino Allenamento **	500

* Quando vengono acquistati tesori o abilità, il giocatore-Eroe pesca la carta a caso dal mazzo relativo (scegliendo uno dei tre mazzi delle abilità se sta acquistando un'abilità).

** Quando acquista un segnalino addestramento, il giocatore-Eroe sceglie un segnalino addestramento e lo pone sulla sua scheda personaggio. Ogni segnalino addestramento aggiunge +1 ad una delle caratteristiche dell'eroe, come mostrato sul segnalino stesso. Un giocatore non può mai migliorare una sua caratteristica oltre le 5 unità.

EROI MORTI

Un Eroe morto viene riportato in città e perde metà del suo denaro (arrotondato per difetto). Le sue ferite e fatica vengono riportate ai loro massimi valori. Inoltre, ogni effetto durevole (come fiamme, ragnatele, veleno o trasformazione in scimmia) viene immediatamente rimosso. Durante il turno successivo, l'Eroe svolge il suo turno normalmente.

Tesori

Esplorando il dungeon, gli Eroi possono trovare tesori che possono aiutarli nella quest. Questi tesori possono essere costituiti da nuove armi, armature, pozioni o altri oggetti speciali. Le seguenti regole vengono applicate a tutti i segnalini tesoro.

- Solo gli Eroi possono raccogliere segnalini tesoro.
- Durante il suo turno, un Eroe può raccogliere automaticamente un segnalino tesoro nello spazio che egli sta occupando (non spende punti movimento per farlo).
- Durante il suo turno, un Eroe può dare oggetti agli Eroi negli spazi adiacenti al costo di un punto movimento per segnalino o carta dati. Un Eroe che riceve un oggetto da un altro giocatore può inserirlo immediatamente nel suo equipaggiamento, metterlo nel suo zaino o lasciarlo (vedi “Oggetti equipaggiati”, pagina 11).

SEGNALINI POZIONE CURATIVA

Le pozioni curative sono elisir con magici poteri curativi. Quando un Eroe prende una pozione curativa, egli può inserirla liberamente nel suo equipaggiamento se non è già equipaggiato con tre pozioni. Egli può mettere la pozione nel suo zaino se non sta già trasportando tre oggetti non equipaggiati.

Un Eroe può bere una pozione curativa con cui è equipaggiato spendendo un punto movimento, recuperando tre punti ferita (non può superare i punti ferita massimi).

SEGNALINI POZIONE DI VITALITÀ

Le pozioni di vitalità sono elisir con magici poteri ristoratori. Quando un Eroe raccoglie una pozione di vitalità egli può inserirla liberamente nel suo equipaggiamento se non è già equipaggiato con tre pozioni. Egli può mettere la pozione nel suo zaino se non sta già trasportando tre oggetti non equipaggiati.

Un Eroe può bere una pozione di vitalità con cui è equipaggiato spendendo un punto movimento, ripristinando i punti fatica al massimo valore, come se avesse usato il comando riposo.

SEGNALINI DENARO

Quando un eroe raccoglie un segnalino denaro, il segnalino viene scartato e tutti gli Eroi guadagnano 100 monete (inclusi gli Eroi morti e gli Eroi che si trovano in città).

SEGNALINI SCRIGNO

Gli scrigni trovati nel dungeon possono contenere buone o cattive sorprese. Un Eroe deve spostarsi nello spazio contenente lo scrigno. Un Eroe non può aprire uno scrigno se esso si trova nello stesso spazio con un'altro personaggio. Un personaggio deve spendere due punti movimento per aprire uno scrigno. Quando viene aperto uno scrigno, il segnalino viene girato per rivelare un numero sul suo lato “aperto”. Il Signore Supremo quindi consulta la Quest Guide per determinare cosa contiene lo scrigno. Possibili contenuti possono essere i seguenti:

Denaro: Ogni Eroe guadagna l'indicata somma di denaro, prendendo i segnalini denaro dalla pila sei segnalini denaro non utilizzati nell'area comune di gioco.

Tesoro di Rame: Ogni Eroe pesca una carta dal mazzo del tesoro di rame e può trattenerla oppure scartarla subito e ricevere in cambio 250 monete. I tesori di rame possono essere venduti in città per 125 monete.

Tesoro d'Argento: Ogni Eroe pesca una carta dal mazzo del tesoro d'argento e può trattenerla oppure scartarla subito e ricevere in cambio 500 monete. I tesori d'argento possono essere venduti in città per 250 monete.

Tesoro d'Oro: Ogni Eroe pesca una carta dal mazzo del tesoro d'oro e può trattenerla oppure scartarla subito e ricevere in cambio 750 monete. I tesori d'oro possono essere venduti in città per 375 monete.

Segnalini progresso: Gli Eroi guadagnano immediatamente il numero indicato di segnalini Progresso.

Maledizione: Per ogni maledizione, il Signore Supremo immediatamente guadagna segnalini Minaccia pari al numero di Eroi. Il Signore Supremo può spendere questi segnalini per contribuire a pagare una carta trappola provocata dall'apertura dello scrigno. Dopo che il Signore Supremo ha risolto le maledizioni e giocato le carte trappola, gli Eroi possono distribuirsi il contenuto dello scrigno.

Gli Eroi guadagnano tesori dagli scrigni aperti a prescindere da dove siano localizzati (anche se si trovano in città). Se un mazzo tesoro finisce, non viene rimescolato. Gli Eroi semplicemente non possono più raccogliere altri tesori di quel genere in quella partita. Gli oggetti guadagnati per l'apertura di uno scrigno possono essere immediatamente equipaggiati, messi nello zaino dell'Eroe, o lasciati. Un Eroe può subito riequipaggiare i suoi oggetti, metterli nello zaino o lasciarli in modo da poter equipaggiare il nuovo oggetto. **Una volta che uno scrigno è stato aperto, rimuoverlo dal tabellone e rimetterlo nella scatola del gioco.**

SEGNALINI RELIQUIA

I segnalini Reliquia rappresentano uno dei quattro oggetti più potenti. Le reliquie sono rappresentate da una carta oggetto a due lati. Ogni Eroe che raccoglie un segnalino reliquia prende la relativa carta oggetto e può utilizzarla come qualsiasi altro oggetto. Una reliquia non può mai essere venduta, e se lasciata, la carta viene rimessa nella pila delle carte reliquia e il suo segnalino messo sul tabellone dove è stato lasciato. Diversamente dagli altri oggetti, le reliquie non vengono mai perse.

Attacchi Disarmati

Se un Eroe attacca senz'armi, attacca coi suoi pugni. Questo è considerato un attacco corpo a corpo che assegna un dado rosso e non ha abilità speciali.

Brandire Due Armi

Se un Eroe ha due armi da corpo a corpo a mano singola equipaggiati contemporaneamente, egli può guadagnare i benefici di un **Bonus Disinvoltura**. L'arma che l'Eroe non usa per attaccare aggiunge il bonus disinvoltura all'altra arma.

Esempio: Un Eroe è equipaggiato con una spada e un pugnale e attacca con la spada. L'attacco dell'Eroe guadagna il bonus disinvoltura per il pugnale. L'Eroe svolge il suo attacco con la spada normalmente e aggiunge il bonus disinvoltura al risultato dell'attacco.

Almanacco delle Carte

CARTE ABILITÀ

Le carte Abilità vengono pescate all'inizio del gioco e piazzate a faccia in su davanti ai giocatori-Eroi. Un giocatore-Eroe mantiene le stesse carte abilità per tutta la durata della partita (anche se egli può sempre acquistare carte abilità aggiuntive in città) e può utilizzarle quando esse lo consentono. Le carte abilità non vengono mai scartate.

Combattimento: Le carte abilità combattimento in genere migliorano l'abilità di un Eroe di condurre attacchi **corpo a corpo** e sopravvivere ai danni subiti. I guerrieri hanno il massimo addestramento nelle abilità di combattimento.

Astuzia: Le abilità di Astuzia in genere migliorano l'abilità di un Eroe di fare attacchi **a distanza** e spostarsi sul tabellone. I ladri e gli assassini hanno il massimo addestramento nell'abilità Astuzia.

Magia: Le abilità di Magia in genere migliorano l'abilità di un Eroe di fare attacchi **magici** o forniscono una particolare abilità magica. I maghi, le streghe e i sacerdoti hanno il massimo addestramento nell'abilità Magia.

CARTE OGGETTO

Le carte oggetto possono essere acquistate in città o trovate negli scrigni nel dungeon. Ogni carta oggetto rappresenta una parte di equipaggiamento che aiuterà l'Eroe nella quest. Le carte oggetto sono tenute scoperte davanti al giocatore-Eroe quando sono equipaggiate, girate su un lato quando esaurite e infilate sotto la scheda dell'Eroe quando vengono messe nello zaino. Le carte **Negozi** e **Reliquia** hanno doppia faccia, mentre i tesori di **Rame**, **Argento** e **Oro** hanno il bordo del dorso dell'appropriato colore. Le carte Reliquia hanno una casella con testo blu per differenziarle dalle altre carte oggetto.

Caratteristiche dell'oggetto: Queste scritte in grassetto indicano il tipo di oggetto rappresentato dalla carta (come **Armatura** o **Scudo**). Se un oggetto è un'Arma, una caratteristica più piccola descrive che tipo di attacco utilizza (**Corpo a corpo**, **A distanza**, o **Magico**).

Abilità Speciali: Le abilità speciali possedute da un oggetto sono descritte nel testo della relativa carta. Le abilità speciali scritte come “__-__: +1 Danno” indicano “Spendere il numero di Scariche indicate per aggiungere l'abilità a questo attacco. E' possibile attivare questa abilità più volte, pagando il suo costo ogni volta”.

Prezzo dell'oggetto: Gli oggetti disponibili nel negozio hanno il loro costo in monete indicato nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta.

Simbolo Mano: Se una carta oggetto ha uno o due simboli mano, viene indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta. Normalmente, le **Armi** e gli **Scudi** hanno i simboli mano stampati sulle relative carte oggetto.

Dadi da combattimento: I dadi tirati quando viene effettuato un attacco con l'oggetto sono indicati nell'angolo in basso a destra della carta. Quindi, quando un Eroe attacca con una spada, egli tira 1 dado rosso e 1 dado verde. **Nota:** Questo non include eventuali dadi energia previsti dalle caratteristiche del personaggio.

CARTE DI RIFERIMENTO DEI MOSTRI

Ogni tipo di Mostro ha una serie di carte di riferimento che mostrano le sue abilità. Quale carta va usata dipende dal numero dei giocatori (incluso il Signore Supremo) partecipanti. Ogni carta di riferimento dei Mostri ha i seguenti elementi.

Numero di giocatori: Il numero di giocatori (incluso il Signore Supremo) per cui deve essere utilizzata quella carta è indicato nell'angolo superiore sinistro. Nota che le carte hanno due lati in modo tale che le carte da 2 e 3 giocatori sono il fronte e retro della stessa carta (così come per le carte da 4 e 5 giocatori). Si usa solo la carta che mostra il numero di giocatori partecipanti al gioco.

Abilità dei Mostri Normali: La sezione superiore, color beige della carta elenca le abilità di un mostro normale di quel tipo.

Abilità dei Mostri Leader: La sezione inferiore, color rosso della carta elenca le abilità di un Mostro Leader di quel tipo. I **Mostri Unici** sono descritti nella quest in cui si trovano.

Velocità: La velocità del Mostro è indicata vicino al simbolo dello stivale verde. Esso indica di quanti spazi il mostro può muoversi ogni volta che viene attivato.

Armatura: L'armatura del Mostro è indicata vicino al simbolo dello scudo blu. Il valore Armatura del Mostro va sottratto dal danno di ogni attacco diretto ad esso.

Ferite: I punti ferita del Mostro sono indicati vicino al simbolo rosso del cuore. Una volta che il Mostro ha subito queste ferite, viene ucciso.

Tipo di Attacco: Il tipo di attacco del Mostro e il numero dei dadi da combattimento sono indicati qui. Differentemente dagli Eroi, i Mostri possono fare un solo tipo di attacco.

Abilità Speciali: Le abilità speciali sono elencate qui. Esse sono descritte dettagliatamente a pagina 19 e 20.

CARTE OVERLORD

Il Signore Supremo pesca e gioca queste carte durante il gico. Egli può anche non rivelare le carte che ha in mano agli Eroi finchè non decide di giocarle. Le carte Overlord hanno diversi effetti.

Tipo: Il tipo di carta Overlord è mostrato qui. Le carte **Evento** hanno un effetto che accade quando viene giocata la carta. Le carte **Trappola** sono simili, ma rappresentano trappole mortali essendo attivate nel dungeon. Le carte **Creazione** fanno nascere nuovi mostri solo fuori dal campo visivo degli Eroi. Infine, le carte **Energia** permettono all'Overlord di sviluppare nuove abilità permanenti quando giocate.

Costo in segnalini Minaccia: Il numero nell'angolo in basso a sinistra è il numero di segnalini Minaccia che l'Overlord deve pagare per giocare la carta.

Valore in segnalini Minaccia: Il numero nell'angolo in basso a destra è il numero di segnalini Minaccia che il Signore Supremo guadagna se scarta la carta senza attuarne l'effetto. Egli può scartare una carta in questo modo in qualsiasi momento per poter pagare il costo di un'altra carta Overlord che egli vuol giocare.

Carte Oggetto



Carte Riferimento dei Mostri



Carte Reliquia



Carte Overlord



Abilità Speciali

La seguente sezione descrive tutte le abilità speciali che si trovano nel gioco. Queste abilità sono molto spesso possedute dai Mostri, ma anche gli Eroi possono guadagnare alcune di esse per le loro abilità personali o per l'effetto di oggetti.

Nota che alcune abilità speciali hanno un loro livello. (ed es., **Paura (Fear) 2** o **Esplosione (Blast) 1**). Gli effetti di questi gradi sono spiegati nella descrizione dell'abilità. Se un Eroe o un Mostro guadagna una stessa abilità speciale per effetto di più di una causa, i gradi dell'abilità vengono sommati. Per esempio, se un Eroe guadagna **Esplosione (Blast) 1** e **Esplosione (Blast) 2** da due oggetti distinti, l'Eroe guadagna **Esplosione (Blast) 3** negli attacchi relativi.

Aura

Ogni volta che un personaggio nemico si muove in uno spazio adiacente ad un personaggio dotato dell'abilità **Aura**, esso subisce subito 1 ferita che non è riducibile dall'armatura. L'abilità **Aura** non infligge danni quando il personaggio che possiede quell'abilità si sposta vicino ad un personaggio nemico.

Esempio di Esplosione



La figura in alto illustra un attacco Esplosione con centro sul Beastman. L'esplosione può essere bloccata da muri e ostacoli.

Esplosione (Blast)

Gli attacchi con l'abilità **Esplosione** coinvolgono tutto ciò che si trova ad X spazi dal bersaglio, dove X è il livello dell'abilità **Esplosione**. Uno spazio è coinvolto nell'attacco esplosivo solo se esso ha campo visivo sul bersaglio (ignorando i personaggi). Le aree di **esplosione** non possono attraversare muri, porte chiuse od ostacoli. L'attacco esplosivo provoca il suo danno completo ad ogni personaggio coinvolto da esso (amici e nemici). Se un attacco esplosivo viene schivato da più di un personaggio, il lancio può essere ripetuto solo una volta (il primo giocatore che effettua la schivata alla sinistra dell'attaccante decide quali dadi devono essere rilanciati).

Soffio (Breath)

Gli attacchi con l'abilità **Soffio** usano la sagoma **Soffio** per determinare quali spazi sono coinvolti. La sagoma viene posizionata su un lato dello spazio su cui si trova il personaggio attaccante (vedi figura) e tutti i personaggi dentro l'area della sagoma (amici e nemici) sono coinvolti nell'attacco. Un attacco **Soffio** ignora la distanza ottenuta col lancio dei dadi, semplicemente fallisce se si ottiene un mancato. Se l'attacco va a segno, provoca l'intero danno ad ogni personaggio coinvolto da esso. Se un attacco **Soffio** viene schivato da più di un personaggio, il lancio può essere ripetuto solo una volta (il primo giocatore che effettua la schivata alla sinistra dell'attaccante decide che dadi devono essere rilanciati).



Quando si piazza la sagoma Soffio, sistemarla in modo tale che la sua parte finale sia schiacciata contro la figura che sta attaccando. Non importa se la sagoma soffio sta completamente all'interno del tabellone o no. La figura sopra mostra le sei posizioni consentite per la sagoma soffio se attacca l'Hell Hound.

Nella figura in alto, tre personaggi vengono coinvolti dall'attacco Soffio dell'Hell Hound. Silhouette, Mad Carthos e il Beastman sono tutti coinvolti nell'attacco. Sir Valadir non è coperto dalla sagoma e quindi non subisce l'attacco.

Fiamma (Burn)

Se un attacco di un Mostro o un'arma con l'abilità **Fiamma** infligge minimo 1 danno al bersaglio (prima di applicare gli effetti dell'armatura), il bersaglio prende fuoco. Dopo aver applicato le ferite risultanti dall'attacco, piazzare un segnalino Fiamma vicino al personaggio colpito. Un personaggio può avere più di un segnalino Fiamma contemporaneamente.

Comando (Command)

Un personaggio con l'abilità **Comando** aggiunge 1 al danno e al livello di tutti gli attacchi fatti da personaggi amici entro tre spazi da esso (incluso se stesso, e ignorando il campo visivo). Se ci sono più personaggi con l'abilità **Comando** entro tre spazi dal personaggio, gli effetti vengono sommati (ad es., il personaggio aggiunge 2 al danno e al livello del suo attacco se ci sono due personaggi con l'abilità **Comando** entro tre spazi da esso).

Paura (Fear)

Quando un attacco coinvolge uno spazio contenente un personaggio con l'abilità **Paura**, l'attaccante deve spendere 1 scarica energetica per ogni livello di **Paura** che il personaggio possiede. Se l'attaccante non può spendere abbastanza scariche di energia per superare l'abilità **Paura**, l'attacco fallisce automaticamente. Le scariche di energia spese per superare questa abilità sono perse e non possono essere utilizzate per attivare altre abilità.

Volo (Fly)

I personaggi con l'abilità **Volo** possono spostarsi attraverso personaggi nemici come se essi non ci fossero. Come al solito, i personaggi volanti non possono terminare il loro movimento in uno spazio contenente un altro personaggio o un ostacolo che impedisce il movimento. Un personaggio volante può terminare il suo turno in uno spazio contenente un ostacolo che infligge danni senza subirne effetto.



Nella figura in alto, l'Ogre colpisce Sir Valadir con un attacco **Scaraventamento**. Dopo aver determinato il suo danno, l'Overlord sposta Sir Valadir fino a tre spazi, ignorando eventuali ostacoli e lo muove attraverso un'ostacolo roccia, posizionandolo vicino ad un Hell Hound Leader.

Ora, poiché l'Hell Hound ha l'abilità **Aura**, Sir Valadir subisce 1 ferita (ignorando l'armatura) perché è adiacente ad esso. Poiché egli non si è mai realmente mosso nei primi due spazi (che erano anch'essi adiacenti all'Hell Hound), non subisce due ferite addizionali.

Scaraventamento (Knockback)

Dopo aver inflitto almeno 1 danno (prima di applicare l'effetto dell'armatura) ad un personaggio con un attacco **Scaraventamento**, l'attaccante può immediatamente spostare tutti i personaggi coinvolti fino a tre spazi dalle loro posizioni. I personaggi devono essere mossi in spazi che non contengono altri personaggi o su ostacoli che ne impediscono il movimento. In questo movimento, il personaggio non si sposta sopra i primi due spazi, egli non viene per nulla considerato sopra di essi. Questo "movimento di scaraventamento" non è bloccato da personaggi intervenuti o ostacoli (anche se un personaggio non può essere mosso su una porta chiusa o un muro).

Perforamento (Pierce)

Un attacco con l'abilità **Perforamento** ignora 1 punto armatura per ogni livello di **Perforamento** posseduto. Quindi, un attacco con **Perforamento 3** ignora 3 punti di armatura. Gli scudi non sono influenzati dall'abilità **Perforamento**.

Veleno (Poison)

I segnalini ferita persi per effetto di un **attacco velenoso** vengono sostituiti da segnalini veleno.

Raggiungimento (Reach)

L'abilità **Raggiungimento** permette ad un personaggio di condurre un attacco corpo a corpo sia sugli spazi adiacenti sia sugli spazi a distanza 2. Come con un normale attacco corpo a corpo, la distanza ottenuta col lancio dei dadi non ha effetto sull'attacco, esso fallisce se viene ottenuto un mancato. All'attaccante è richiesto il campo visivo sullo spazio occupato dal bersaglio.

Colpo veloce (Quick Shot)

Un Mostro con l'abilità **Colpo veloce** attacca fino a due volte ogni volta che viene attivato.

Stregoneria (Sorcery)

Dopo aver lanciato i dadi per un attacco, un personaggio con l'abilità **Stregoneria** può aggiungere 1 alla sua distanza o al danno per ogni livello di **Stregoneria** posseduta. Un personaggio con più gradi di **Stregoneria** può dividere questo bonus tra distanza e danno.

Esempio di Raggiungimento e Spazzamento



Il Gigante può usare la sua abilità **Raggiungimento** per attaccare qualsiasi spazio evidenziato in rosso. Egli non può attaccare Silhouette perchè non rientra nel suo campo visivo.

Poichè il Gigante è un Gigante Leader, egli ha anche l'abilità **Spazzamento**, che gli permette di attaccare **tutti** gli spazi evidenziati in rosso contemporaneamente. Egli effettua un singolo tiro di attacco, e sia Sir Valadir che Mad Carthos vengono coinvolti. Silhouette è ancora salva, poichè non rientra nel suo campo visivo.

Stordimento (Stun)

Dopo aver inflitto almeno 1 danno (prima di applicare gli effetti dell'armatura) ad un personaggio con un attacco **Stordimento**, piazza un segnalino **Stordimento** vicino al personaggio. Un personaggio può avere accanto più di un segnalino Stordimento contemporaneamente. **I mostri unici non possono essere storditi, e i mostri Leader subiscono danni limitati quando vengono storditi.**

Spazzamento (Sweep)

Gli attacchi **Spazzamento** influenzano tutti i personaggi nemici che rientrano nell'area di corpo a corpo dell'attaccante. L'abilità **Spazzamento** provoca danni completi ad ogni personaggio soggetta ad esso. Se un attacco **Spazzamento** viene schivato da più di un personaggio, il lancio dei dadi può essere ripetuto solo una volta (il primo giocatore che effettua la schivata alla sinistra dell'attaccante decide quali dadi devono essere rilanciati).

Immortalità (Undying)

Quando un personaggio **immortale** viene ucciso, tira un dado energia. Se viene ottenuta una Scarica di energia, il personaggio ripristina istantaneamente la massima salute (sebbene eventuali danni residui del colpo mortale vengono conseguentemente applicati). Un personaggio **immortale** deve rimanere inattivo per gli effetti che lo "uccidono" per il tempo che occorre.

Rete (Web)

Dopo aver inflitto almeno 1 danno (prima di applicare gli effetti dell'armatura) ad un personaggio con un attacco **Rete**, piazza un segnalino Rete vicino al personaggio. Un personaggio può avere accanto più di un segnalino Rete contemporaneamente.