

*Di seguito trovate le domande più frequenti, gli errata, e i chiarimenti per il gioco da tavolo **Talisman 4a edizione Revised**.*

*Documento originale © Fantasy Flight Games*

*Traduzione di Marco "Normanno" Signore*

*Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.*

*Nota del Traduttore: ho cercato di tradurre i nomi inglesi in modo quanto più vicino possibile a quelli italiani, ma ho lasciato i nomi inglesi tra parentesi, dato che non ho accesso alle versioni italiane del gioco.*

## **TALISMAN GIOCO BASE (4a edizione Revised)**

### **Caselle della Mappa**

#### **Città (City)**

*D: Quando un giocatore incontra la Città, può scegliere un'opzione che non potrebbe soddisfare, come visitare il Dottore se ha già le vite al massimo? E per quanto riguarda il Villaggio (Village)?*

R: No. Se un personaggio visita il Dottore (Doctor), deve spendere almeno un oro per guarirsi, e solo se ha meno punti vita della sua vita iniziale. Se un personaggio visita l'Alchimista (Alchemist), deve trasformare almeno uno dei propri Oggetti in oro. Se non può soddisfare queste condizioni, deve visitare l'Incantatrice (Enchantress). Se un personaggio incontra il Villaggio (Village), deve scegliere un'opzione che può soddisfare; altrimenti deve visitare il Mistico (Mystic).

#### **Radura Maledetta (Cursed Glade)**

*D: Le istruzioni nella Radura Maledetta hanno effetto su un personaggio che vi si ferma anche se sceglie di incontrare un altro personaggio che si trova lì, invece di incontrare la casella? E per quanto riguarda il Deserto (Desert)?*

R: No. Le istruzioni della Radura Maledetta hanno effetto solo su un personaggio che incontra la casella. Questo si applica anche alle caselle Deserto. Notare che la Valle delle Fiamme (Valley of Fire) richiede che un personaggio abbia un Talismano (Talisman) prima di poter accedere alla casella. Anche se un personaggio incontrasse un altro personaggio nella Valle delle Fiamme, deve comunque avere un Talismano per poter accedere alla casella.

#### **Rovine (Ruins)**

*D: Un personaggio può scartare un Oggetto o Seguace dopo aver pescato la prima carta per evitare di pescare la seconda carta?*

R: Sì. Comunque va ricordato che se un personaggio scarta un Oggetto o Seguace non può riprenderlo durante lo stesso turno.

#### **Taverna (Tavern)**

*D1: Se un personaggio tira un "3" nella Taverna, e non ha oro, soffre qualche penalità?*

R: No.

*D2: Se un personaggio tira un "5" nella Taverna, può scegliere di teleportarsi in qualsiasi altra casella della Regione Esterna (Outer Region) come sua prossima mossa. Se il personaggio deve perdere il suo prossimo turno, può comunque teleportarsi quando potrà di nuovo muoversi?*

R: Sì.

#### **Tempio (Temple)**

*D1: Se un personaggio tira un "5" nel Tempio mentre è un Rospo, deve comunque tirare un dado per liberarsi dalla schiavitù?*

R: Sì. Se riesce a liberarsi, deve muoversi di uno spazio.

*D2: Se un personaggio tira un "10" nel Tempio, e non vuole il Talismano, lo deve lasciare scoperto sulla casella?*

R: Sì.

#### **Grotta dello Stregone (Warlock's Cave)**

*D1: Quando un personaggio completa una missione dello stregone e viene teleportato alla Grotta dello Stregone per ottenere la ricompensa, può accettare un'altra missione o incontrare un altro personaggio su cui viene a trovarsi?*

R: No. Una volta che un personaggio viene teleportato alla Grotta dello Stregone e guadagna un Talismano, il suo turno finisce; non può incontrare la casella o qualsiasi personaggio nella casella.

*D2: Se un personaggio sta facendo una missione dello stregone e guadagna un Talismano in altro modo, deve comunque completare la missione?*

R: Sì.

*D3: Un personaggio viene teleportato alla Grotta dello Stregone una volta completata una missione anche se è attivo l'evento Tempesta di neve (Blizzard)?*

R: Sì.

*D4: Se un personaggio ha accettato una missione dello stregone, e viene ucciso, perde la missione?*

R: Sì.

## **Schede dei Personaggi**

### **Assassino (Assassin)**

*D1: L'Assassino può assassinare ogni creatura, indipendentemente da se è stata pescata o già stava scoperta nella casella dove la incontra?*

R: Sì.

*D2: L'Assassino può assassinare se combatte con due o più Nemici allo stesso tempo durante la battaglia?*

R: Sì.

### **Druido (Druid)**

*D1: Se il Druido pesca un Evento che ha effetto sull'allienamento, può immediatamente cambiare il suo allienamento per guadagnare benefici dalla carta pescata?*

R: Sì.

*D2: Il Druido guadagna immediatamente il massimo degli incantesimi se arriva nella casella Boschi (Woods) prima di risolvere qualsiasi altro incontro lì?*

R: Sì.

### **Menestrello (Minstrel)**

*D1: Se il Menestrello fallisce nell'incantare un Animale, l'Animale lo attacca?*

R: No.

*D2: Se il Menestrello fallisce nell'incantare un Animale, può scegliere di attaccare l'Animale?*

R: No.

*D3: Il Menestrello pesca un Drago ed un Oggetto nelle Rovine (Ruins). Se il Menestrello non attacca il Drago, può essere considerato che l'ha evitato così da prendere l'Oggetto?*

R: No. Scegliere di non attaccare un Animale o Drago non conta come evitare. Se ci sono Nemici sulla casella ed il personaggio non li sconfigge o evita tutti, non può prendere Oggetti dalla casella.

## **Carte Avventura**

### **Amuleto (Amulet)**

*D1: L'Amuleto dice "Nessun Incantesimo (Spell) avrà effetto su di te, tranne che l'Incantesimo del Comando". Questo implica anche che Oggetti, Seguaci, Incantesimi ed oro del personaggio sono immuni dagli altri Incantesimi finché lui ha l'Amuleto?*

R: Sì.

*D2: Un giocatore può lanciare l'Incantesimo di Invisibilità per evitare un personaggio che possiede l'Amuleto?*

R: Sì.

### **Fonte della Saggezza (Fountain of Wisdom)**

*D: Un giocatore può incontrare la Fonte della Saggezza appena la pesca dal mazzo delle Avventure?*

R: Sì. Questo si applica pure al Torrente della Forza (Magic Stream), Pozza della Vita (Pool of Life), ed altri Posti (Places) simili.

### **Fantasma (Ghost)**

*D: Se il Fantasma appare nella casella dove il personaggio l'ha pescato, il personaggio deve incontrarlo in quello stesso turno?*

R: Sì.

### **Eremita (Hermit)**

*D: Se l'Eremita appare nella casella dove il personaggio l'ha pescato, quel personaggio può guadagnare subito un Talismano se decide di incontrarlo in quello stesso turno?*

R: Sì.

### **Globo della Conoscenza (Orb of Knowledge)**

*D1: Se il Filosofo (Philosopher) sceglie di rimpiazzare una carta Avventura, può usare il Globo della Conoscenza per rimpiazzare la nuova carta che pesca?*

R: Sì.

*D2: Se la Veggente (Prophetess) sceglie di rimpiazzare una Carta Avventura scoperta, può usare il Globo della Conoscenza per rimpiazzare la nuova carta pescata?*

R: Sì.

### **Principe/Principessa (Prince / Princess)**

*D: Un personaggio può usare il Principe o la Principessa per guarirsi fino a 2 vite al Castello e poi scambiare questo seguace per 3 ori nello stesso turno?*

R: Sì.

### **Spada Runica (Runesword)**

*D: Se un personaggio usa la Spada Runica per sconfiggere un altro personaggio in battaglia e lo costringe a perdere una vita, guadagna lo stesso la vita se l'avversario previene la perdita della vita con l'Armatura o l'Incantesimo Preservare (Preservation)?*

R: No.

### **Bacchetta Magica (Wand)**

*D: La Bacchetta Magica dice "Puoi sempre avere almeno un Incantesimo se la tua Astuzia (Craft) lo permette (guadagni un Incantesimo ogni volta che lanci il tuo ultimo Incantesimo)". Il Mago (Wizard) ha già la stessa abilità speciale di avere sempre almeno un Incantesimo. Se il Mago ha la Bacchetta, avrà sempre almeno due Incantesimi o uno solo?*

R: Uno solo.

### **Carte Incantesimo (Spell Cards)**

#### **Controincantesimo (Counterspell)**

*D1: Un personaggio può lanciare Controincantesimo su uno dei suoi Incantesimi per negarne gli effetti?*

R: Sì.

*D2: Un personaggio può lanciare Controincantesimo per negare gli effetti dell'Incantesimo del Comando o dell'Incantesimo Casualità (Random) dopo che il giocatore ha già tirato il dado?*

R: No. Controincantesimo va lanciato prima che il dado venga tirato.

#### **Distruggi Magia (Destroy Magic)**

*D1: Se Distruggi Magia sta avendo effetto, un personaggio può lanciare l'Incantesimo del Comando?*

R: No.

*D2: Se Distruggi Magia sta avendo effetto, un personaggio con un Talismano può comunque entrare nella Valle delle Fiamme?*

R: Sì.

#### **Distruzione (Destruction)**

*D1: Se un personaggio ha appena finito la sua mossa su una casella "Pesca una Carta", e lancia l'Incantesimo Distruzione su una carta nella sua casella, deve pescare un'altra carta?*

R: Sì, ma solo se sceglie di incontrare la casella.

*D2: Se un personaggio è sulla mappa principale, può lanciare l'Incantesimo Distruzione su una carta nel Dungeon?*

R: Sì.

#### **Guarigione (Healing)**

*Q: Un giocatore può lanciare l'Incantesimo Guarigione quando perde l'ultima vita?*

R: No. Un personaggio deve avere almeno una vita rimasta per guarirsi o guadagnare vite.

#### **Annullare (Nullify)**

*D1: Un giocatore può lanciare l'Incantesimo Annullare su di sé?*

R: Sì, finché ha almeno un Incantesimo rimasto quando lancia Annullare.

*D2: Un personaggio può lanciare l'Incantesimo Annullare su un altro personaggio che non abbia incantesimi?*

R: No.

#### **Esplosione Psionica (Psionic Blast)**

*Q1: Se un personaggio lancia l'Incantesimo Esplosione Psionica mentre combatte contro i Demoni dell'Abisso (Pit Fiends), l'incantesimo ha effetto su una singola battaglia contro uno solo dei Demoni?*

R: Sì. Ciascun Demone è considerato una battaglia separata.

*Q2: Il Monaco può usare il suo credo interiore per aggiungere la sua Astuzia alla Forza durante una battaglia e poi lanciare l'Incantesimo Esplosione Psionica per aggiungere di nuovo la sua Astuzia alla sua Forza durante la stessa battaglia?*

R: Sì.

#### **Teletrasporto (Teleport)**

*D: Se l'Incantesimo Teletrasporto viene lanciato, ed un altro personaggio lancia Controincantesimo per negarlo, il personaggio può ancora tirare il dado per muoversi?*

R: Sì.

## TALISMAN: IL MIETITORE

### Carte dei Personaggi

#### Cultista Oscura (Dark Cultist)

*D1: Se la Cultista Oscura sconfigge un altro personaggio in battaglia e lo costringe a perdere una vita, riceve lo stesso dono dalle Forze dell'Oscurità se la perdita è prevenuta dall'Armatura o dall'Incantesimo Preservare?*

R: No.

*D2: Se due nemici con lo stesso numero di incontro combattono come uno solo durante una battaglia o combattimento psichico, la Cultista Oscura riceve due doni dalle Forze dell'Oscurità se li uccide entrambi, o ne riceve uno solo?*

R: Uno solo.

#### Cavaliere (Knight)

*D: Se il Cavaliere termina il movimento nella stessa casella del Druido con allineamento malvagio o neutrale (o di un personaggio neutrale o malvagio con il Bastone del Druido (Druid Staff)) e dichiara di attaccarlo, l'altro personaggio può evitare il Cavaliere cambiando il suo allineamento in buono?*

R: No. Una volta che il Cavaliere dichiara di attaccare il personaggio, cambiare allineamento in bene non ha effetto sull'attacco. Comunque, il Druido può cambiare il suo allineamento appena il Cavaliere arriva nella casella, prima che il giocatore del Cavaliere possa annunciare se incontra la casella o il personaggio nella casella.

#### Saggio (Sage)

*D: Se il Saggio guadagna un Incantesimo all'inizio del suo turno, può lanciarlo durante il suo turno?*

R: Sì.

#### Mietitore (Grim Reaper)

*D1: Se un personaggio usa il Cavallo (Riding Horse) per determinare il suo movimento, il Mietitore si muove se almeno uno dei dadi ottiene "1"?*

R: No. Quando un personaggio usa il Cavallo, il suo movimento è la somma di entrambi i dadi. Il Mietitore si muove solo quando un personaggio ottiene un "1" naturale (cioè prima di ogni bonus/penalità, NdT) su un solo dado.

*D2: Se l'Amazzone usa la sua abilità speciale di tirare due dadi per il movimento, il Mietitore si muove se uno dei dadi mostra un "1"?*

R: L'Amazzone può muovere il Mietitore solo se sceglie di usare l'1 per muoversi.

*D3: Se un giocatore usa un gettone fato per ritirare il suo movimento, il Mietitore si muove se esce "1" sul nuovo tiro?*

R: Sì. Il tiro viene considerato comunque naturale perchè il risultato non è stato ottenuto aggiungendo bonus o sottraendo penalità.

*D4: Se un giocatore tira un "1" per muoversi ma poi usa un gettone fato per ritirare, il Mietitore si muove?*

R: Solo se il nuovo tiro è "1".

*D5: Se un personaggio tira un "5" per il Mietitore, lo può teleportare in un'altra Regione?*

R: Sì. Il Mietitore può attraversare le Regioni quando si teleporta. Però non può mai teleportarsi nella Regione Interna.

*D6: Il Mietitore può entrare nel Dungeon?*

R: Sì. Il Mietitore può entrare ed uscire dal Dungeon secondo le normali regole per i personaggi per entrare ed uscire dal Dungeon, con la seguente eccezione: quando il Mietitore raggiunge la Camera del Tesoro (Treasure Chamber) deve muoversi immediatamente in una qualsiasi casella di qualsiasi Regione (eccetto la Regione Interna) e finire il suo movimento in quella casella. Il giocatore che ha mosso il Mietitore sceglie la casella in cui andrà.

### Carte Avventura

#### Cerbero (Cerberus)

*D1: Se Cerbero è sul Portale del Potere (Portal of Power), un personaggio deve arrivare esattamente nella casella Portale del Potere per combattere Cerbero, o viene trattato come attraversare dalla Regione Media a quella Interna e poi combattere Cerbero?*

R: Un personaggio deve arrivare esattamente sul Portale del Potere per essere in grado di attaccare Cerbero. Se Cerbero viene ucciso, il personaggio può tentare di aprire il Portale nel suo prossimo turno, seguendo le regole normali, se così vuole.

*D2: Se un personaggio lancia l'incantesimo Spostare (Displacement) su Cerbero e muove la carta su un'altra casella, deve ancora sconfiggere Cerbero prima di poter entrare nel Portale del Potere?*

R: No. Se accade questo, Cerbero non sta più di guardia al Portale.

*D3: Se un personaggio sconfigge il Signore dell'Abisso (Lord of the Pit), può ancora teleportarsi nella Pianura del Pericolo (Plain of Peril) anche se Cerbero sta di guardia al Portale del Potere?*

R: Sì. Cerbero impedisce solo ad un personaggio di entrare nella Regione Interna attraverso il Portale.

### **Tasca Nascosta (Concealed Pouch)**

*D1: Sa Tasca Nascosta, o l'Oggetto in essa, è affetta dal Vortice (Whirlwind) o dagli Incantesimi: Raffica di Vento (Gust of Wind), Spaccare (Shatter), o Trasformare (Transmute)?*

R: Sì.

*D2: Il Mercante può scambiare un Oggetto con un altro personaggio e prendersi la Tasca Nascosta oppure l'oggetto in essa contenuto?*

R: No.

*D3: Se si lancia l'Incantesimo Spaccare (Shatter) sulla Tasca Nascosta, si perde anche l'Oggetto contenuto nella Tasca, o solo la Tasca?*

R: Se si perde la Tasca Nascosta, si deve lasciare qualsiasi oggetto in surplus a scelta del giocatore nello spazio in cui si trova il personaggio.

### **Terremoto (Earthquake)**

*D: Se un personaggio pesca il Terremoto insieme ad un'altra carta Avventura, l'altra carta viene colpita dal terremoto?*

R: No. Il Terremoto ha effetto solo su carte che sono già sulla mappa scoperte quando viene pescato.

### **Ekor**

*D: L'Ekor è su una casella con un altro Nemico che ha lo stesso numero d'incontro, per cui combattono assieme durante una battaglia. Se un personaggio con Forza che li superi di 2 li incontra, l'Ekor comunque scappa di una casella in senso orario invece di combattere?*

R: Sì.

### **Ammazzademoni (Fiend Slayer)**

*D1: Un personaggio ha l'Ammazzademoni e finisce su una casella "Pesca una Carta" con una carta già scoperta su di essa. Il personaggio deve pescare un'altra carta se incontra la casella?*

R: Sì.

*D2: Se l'Ammazzademoni è tuo Seguace, e l'Evento Profezia (Prophecy) è in gioco, devi pescare due carte in più di quelle richieste?*

R: Sì.

*D3: Un personaggio può scegliere di non usare l'abilità dell'Ammazzademoni e pescare una sola carta?*

R: No. Finché l'Ammazzademoni è Seguace di quel personaggio, il personaggio deve sempre pescare una carta in più di quelle richieste. Se non vuole farlo, deve lasciare l'Ammazzademoni.

### **Genio (Genie)**

*D1: Gli Incantesimi del Genio subiscono l'effetto del Vortice Magico (Magical Vortex) e dell'incantesimo Nullificare (Nullify)?*

R: No.

*D2: Il Genio può lanciare i suoi Incantesimi se hai l'Amuleto e/o è attivo l'Incantesimo Distruggi Magia?*

R: No.

*D3: La Profetessa può guardare gli Incantesimi del Genio?*

R: No.

*D4: Se il Genio viene lasciato in una casella, mantiene i suoi Incantesimi o li scarta?*

R: Il Genio mantiene i suoi Incantesimi. Se un personaggio prende il Genio come seguace in un turno successivo, il Genio può lanciare solo gli Incantesimi che gli sono rimasti; il Genio non pesca altri Incantesimi per portare di nuovo il suo totale a 3.

*D5: Un personaggio con Astuzia inferiore a 3 può lo stesso usare il Genio per lanciare Incantesimi?*

R: Sì.

*D6: Gli Incantesimi del Genio contano ai fini del limite degli Incantesimi di un personaggio?*

R: No. Notare che la frase "tratta gli Incantesimi come se li avessi lanciati tu" serve solo se un effetto si riferisce ad un personaggio che ha lanciato l'Incantesimo (come nell'incantesimo Riflessione (Reflection)).

### **Fabbricatrappole Goblin (Goblin Trapsmith)**

*D1: Se un personaggio combatte contro il Fabbricatrappole Goblin ed il Trapper insieme durante la stessa battaglia, il personaggio può ancora tirare un dado per il suo attacco?*

R: No. L'effetto del Trapper sostituisce quello del Fabbricatrappole Goblin.

*D2: Se un personaggio combatte contro il Fabbricatrappole Goblin ed il Cecchino Goblin (Goblin Sniper) nella stessa battaglia, il personaggio può tirare lo stesso un dado per il suo attacco?*

R: No. L'effetto del Cecchino sostituisce quello del Fabbricatrappole Goblin.

*D3: Il Guerriero (Warrior) può usare la sua abilità speciale contro il Fabbricatrappole Goblin?*

R: No. Il Guerriero deve tirare due dadi per il suo attacco ed usare il risultato inferiore.

### **Presenza (Haunt)**

*D: Se un personaggio ha sia la Presenza che il Giullare (Jester) come Seguaci, il suo tiro per attaccare è ridotto di 2 invece che di 1?*

R: Sì.

### **Idolo (Idol)**

*D: Se un personaggio viene schiavizzato dall'Idolo e la carta viene poi mossa o scartata, il personaggio deve comunque liberarsi dalla schiavitù?*

R: No. Il personaggio viene liberato automaticamente in caso accada una cosa simile.

### **Profezia (Prophecy)**

*D: Se un personaggio incontra una casella "Pesca 1 Carta" finché la Profezia ha effetto, e c'è già una carta Avventura scoperta nella casella, il personaggio deve pescarne un'altra?*

R: Sì.

### **Bastone del Comando (Staff of Mastery)**

*D: Un personaggio può usare il Bastone del Comando per schiavizzare il Doppleganger?*

R: Sì. Quando il Doppelganger viene schiavizzato ha la stessa Forza totale dell'avversario che stai attaccando in battaglia. Poi puoi aggiungere la forza del Doppleganger alla tua.

### **Cavallo da Guerra (Warhorse)**

*D: Se un personaggio viene sconfitto in battaglia ma previene la perdita di una vita con l'Armatura o l'Incantesimo Preservare, deve scartare lo stesso il Cavallo da Guerra?*

R: No.

## **Carte Incantesimo**

### **Incanta Lama (Enchant Blade)**

*D: Si può lanciare Incanta Lama su un'arma che sia già un Oggetto Magico (Magic Object)?*

R: Sì.

### **Palla di Fuoco (Fireball)**

*D: Se un personaggio uccide un Nemico con l'Incantesimo Palla di Fuoco, può tenere il Nemico come trofeo?*

R: Sì.

### **Sviare (Misdirection)**

*D: Si può lanciare Sviare su un personaggio nella Regione Interna?*

R: Sì, ma Sviare non si può lanciare sulla Corona del Comando o su un personaggio che sta tornando indietro. Il giocatore che lancia Sviare su un personaggio nella Regione Interna può muovere il suo avversario in avanti verso la prossima casella, o indietro di una casella verso la Piana del Pericolo (Plain of Peril).

Se il giocatore sceglie di spostare il suo avversario all'indietro verso la Piana del Pericolo, il personaggio spostato non incontrerà la casella su cui arriva, e non viene considerato in ritirata. In questo caso, il personaggio potrà continuare ad avanzare verso la Corona del Comando normalmente nel suo prossimo turno.

### **Riflessione (Reflection)**

*D: Un personaggio può lanciare Riflessione per negare gli effetti di un Incantesimo di Immobilità (Immobility)?*

R: Sì.

### **Trasferimento (Transference)**

*D1: Si può lanciare l'Incantesimo Trasferimento nella Regione Interna, e se sì, si può cambiare posto con un personaggio che sia sulla Corona del Comando?*

R: Sì per entrambe le cose. Non c'è bisogno di un Talismano per scambiarsi di posto con un personaggio sulla Corona del Comando, ma bisogna avere un Talismano per scambiarsi con un personaggio nella Valle delle Fiamme.

*D2: Un personaggio può lanciare l'Incantesimo di Trasferimento su un altro personaggio che sia nella sua stessa casella?*

R: No.

# TALISMAN: THE DUNGEON

## Carte Personaggio

### Gladiatore (Gladiator)

*D: Il Gladiatore può "addestrare" Seguaci che già aggiungono Forza in battaglia, come il Colosso (Colossus) o il Mercenario (Mercenary)?*

R: Sì.

### Zingara (Gypsy)

*D: La Zingara può prendere un Incantesimo dalla pila degli scarti che sia stato lanciato dal Genio o dall'Anello degli Incantesimi (Spell Ring)?*

R: Sì.

### Spadaccino (Swashbuckler)

*D1: Se lo Spadaccino sconfigge il Troll delle Caverne (Cave Troll) in battaglia, ed il Troll rigenera, lo Spadaccino può giocare un turno extra?*

R: No.

*D2: Lo Spadaccino vince una battaglia e gioca un turno extra. Vince quindi un'altra battaglia durante il turno extra. Lo spadaccino può giocare un altro turno extra?*

R: No. L'abilità speciale dello Spadaccino dovrebbe dire "Puoi farlo solo una volta per round" invece di "una volta per turno".

## Carte Dungeon

### Gufo Meccanico (Clockwork Owl)

*D: Un personaggio può usare il Gufo Meccanico durante il movimento se usa un Cavallo o l'Incantesimo Velocità (Speed)?*

R: No.

### Abitanti Oscuri (Dark Denizens)

*D: La Profetessa può usare la sua abilità se l'Evento Abitanti Oscuri è in gioco?*

R: Sì. Dopo che la Profetessa ha pescato una carta Dungeon, può scartarla e pescarne un'altra per rimpiazzarla.

### Re Goblin (Goblin King)

*D: Se il Ghoul rianima il Re Goblin e lo usa in battaglia, altri Goblin ed Hobgoblin comunque aggiungono Forza al Re Goblin?*

R: Sì.

### Statua Vivente (Living Statue)

*D: Un personaggio incontra una casella Volta (Vault) e pesca la Statua Vivente ed il Goblin delle Caverne (Cave Goblin). Entrambi i Nemici hanno lo stesso numero di incontro quindi il personaggio deve combatterli insieme. Se il personaggio vince la battaglia senza usare un'Arma che sia un Oggetto Magico, l'attacco comunque risulta essere un pareggio?*

R: Sì.

### Imp Ingegnere (Tinker Imp)

*D: L'Imp Ingegnere può scartare un oggetto a caso che sia nella Borsa Conservante (Bag of Holding) o nella Tasca Nascosta?*

R: Sì

### Torcia (Torch)

*D: Un personaggio può usare la Torcia per tirare 2 dadi movimento nella Sala del Buio (Hall of Darkness)?*

R: No.