

# DESCENT:

## VIAGGI NELLE TENEBRE

SECONDA EDIZIONE

### ERRATA E CHIARIMENTI VERSIONE 1.6

Aggiornato il 1/18/2016

Questo documento contiene errata, chiarimenti sulle regole e risposte a domande poste frequentemente su *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* e le sue espansioni. Le sezioni in **verde** indicano modifiche non presenti al momento della pubblicazione ma inserite nella prima ristampa, mentre le sezioni in **rosso** indicano modifiche non presenti nella prima ristampa ma inserite nella seconda ristampa. Le altre parti di testo sono modifiche/errata che non sono presenti in *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* o nelle sue espansioni.

## ERRATA

Il paragrafo seguente contiene i chiarimenti e gli errata ufficiali per *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione*.

## CARTE ESPLORAZIONE

**Pozione di Resistenza:** La carta va giocata senza considerare il simbolo ➡ all'inizio della descrizione della carta. In termini di gioco, usare la Pozione di Resistenza non richiede una azione.

## SCHEDE EROE

**Grisban l'Assetato:** L'abilità dell'eroe di Grisban deve essere sostituita con "Ogni volta che svolgi un'azione "Riposare", puoi scartare immediatamente 1 carta Condizione in tuo possesso."

## REGOLAMENTO

**Pagina 7, "Sommario del Turno degli Eroi":** Sostituire la frase "Rianimare un Eroe: L'eroe fa recuperare tutta la salute ad un eroe svenuto situato in uno spazio adiacente." con "Rianimare un eroe: L'eroe fa recuperare punti Danno ad un eroe svenuto situato in uno spazio adiacente."

**Pagina 16, "Mostri Giganti":** Aggiungere "Quando interrompe il movimento di un mostro gigante per svolgere un'azione, il signore supremo dovrà dichiarare l'azione che il mostro svolgerà **prima** di piazzare la miniatura del mostro sulla mappa."

**Pagina 18, "Fossa":** Il testo corretto è: "Gli spazi con fosse sono delimitati da una linea verde. Quando una miniatura entra in uno spazio contenente una fossa, vi cade dentro e subisce due danni. Una miniatura in una fossa non può spendere punti movimento. Altri effetti di gioco che muovono una miniatura di un certo numero di spazi o che piazzano una miniatura in uno spazio differente senza spendere punti movimento possono essere usati per uscire da una fossa. Una miniatura in una fossa ha la linea di vista solo verso le miniature adiacenti; allo stesso modo, solo le miniature adiacenti hanno la linea di vista verso una miniatura in quella fossa. Spendendo un'azione, una miniatura in una fossa può rimuovere la propria miniatura dalla mappa e piazzarla in uno spazio vuoto adiacente; se non ci sono spazi vuoti adiacenti, la miniatura non può svolgere questa azione. I mostri giganti vengono influenzati dalle fosse solo se, quando il loro movimento termina o viene interrotto, tutti gli spazi che occupano sono spazi con fosse."

**Pagina 18, "Le Regole d'Oro":** Il testo corretto per il primo punto è: "Alcune carte e abilità sono in conflitto con le regole descritte in questo regolamento. Le carte e le abilità hanno la precedenza sulle regole descritte nel regolamento.

Inoltre, molte regole delle avventure contenute nel Manuale delle Avventure sono in conflitto con carte, abilità e regole descritte in questo regolamento. Le regole delle avventure contenute nel Manuale delle Avventure hanno la precedenza sulle carte, sulle abilità e sul regolamento."

**Pagina 18, Aggiungere la sezione "Partita a Due Eroi":**

"Quando si gioca con due eroi, gli eroi ricevono un vantaggio aggiuntivo. Una volta per ogni suo turno, un eroe può svolgere un attacco che non richiede di spendere un'azione. Questo attacco non può essere un'azione speciale che include un attacco (come ad esempio "Ira" o "Runa Esplosiva"); l'attacco deve essere una normale azione di attacco. Questo attacco può essere svolto solamente durante la fase "Eseguire le Azioni" durante il turno dell'eroe e può essere eseguita prima o dopo le sue azioni.

Alla fine di ogni suo turno, se un eroe non ha eseguito o non ha potuto eseguire l'attacco gratuito durante il proprio turno, quell'eroe può invece recuperare 2 ♥."

**Pagine 20 e 24, "La Fase Campagna":** Il passo "Acquisti" deve essere svolto prima del passo "Spendere Punti Esperienza"; il passo n.4 è "Acquisti" e il passo n.5 è "Spendere Punti Esperienza".

**Pagine 21, "Acquisti", terzo paragrafo:** La seconda frase deve essere sostituita con "Mescolate le carte Oggetto e scoprite cinque Carte Oggetto."

**Pagine 22, "Atto 2", immediatamente dopo aver completato l'Intermezzo:** Questi passi devono essere sostituiti con:

1. Svolgete i passi 1 - 3 della fase campagna come descritti a pagina 20.
2. Invece di svolgere normalmente il passo "Acquisti", gli eroi possono adesso acquistare qualsiasi carta Oggetto "Atto I". Scoprite a faccia in su tutte le carte Oggetto "Atto I" rimaste. I giocatori "eroi" possono acquistare un qualsiasi numero di carte Oggetto "Atto I".
3. Riponete nella scatola tutte le carte Oggetto "Atto I" non acquistate e le carte Mostro e Luogotenente dell'Atto I. Prendete dalla scatola le carte Oggetto "Atto II" e le carte Mostro e Luogotenente dell'Atto II. Da questo momento in poi tutti i mostri e i luogotenenti utilizzano gli attributi di base dell'Atto II. Le carte Oggetto "Atto I" attualmente in possesso degli eroi non vengono influenzate da questo passo. Le carte Oggetto "Atto I" vendute dagli eroi durante l'Atto II vengono riposte nella scatola.
4. Completate la fase campagna svolgendo i passi 5 - 8 della fase campagna come descritti a pagina 20.

## CARTE SIGNORE SUPREMO

**Empio Rituale:** Il testo corretto è "Gioca questa carta all'inizio del tuo turno. Scegli uno dei tuoi gruppi di mostri e pesca un numero di carte Signore Supremo pari al numero di miniature di quel gruppo che si trovano sulla mappa. Scegli e tieni 2 carte e scarta le restanti. Durante questo turno ogni mostro in quel gruppo esegue 1 azione in meno."

**Sete di Sangue:** Il testo corretto è "Gioca questa carta quando un eroe viene sconfitto. Pesca 2 carte Signore Supremo. Questo in aggiunta alla normale carta Signore Supremo pescata per aver sconfitto l'eroe."

**Chiamare i Rinforzi:** Il testo corretto è “Gioca questa carta alla fine del tuo turno e scegli un mostro evoluto sulla mappa. Piazza dei mostri servitori di quel gruppo in spazi vuoti adiacenti a quel mostro evoluto, rispettando i limiti di gruppo. Questi mostri non possono essere piazzati entro 3 spazi da un qualsiasi eroe, ma possono essere piazzati in qualsiasi altro spazio vuoto.”

## CARTE MOSTRO

**Elementale, Atto I e II:** Il testo corretto dell'Abilità “Aria” è “Fino all'inizio del tuo prossimo turno, questo mostro può essere colpito solo da attacchi sferzati da miniature adiacenti.”

## CARTE CLASSE

**Maestro delle Rune, “Spezzare le Rune”:** Il testo corretto è “Esegui un attacco con un'arma *Runa*. Questo attacco ignora la gittata e ha come bersaglio ogni altra miniatura entro 3 spazi nella tua linea di vista. Ogni miniatura tira i dadi di difesa separatamente.”

**Cavaliere, “Stare in Guardia”:** Il testo corretto è “Quando un mostro entra in uno spazio vuoto a te adiacente, esaurisci questa carta per interrompere l'attivazione di quel mostro ed eseguire un attacco con un'arma *Corpo a Corpo*. Dopo che l'attacco è stato risolto, se il mostro non è stato sconfitto, può continuare la sua attivazione.”

**Necromante, “Risuscitare i Morti”:** Il testo corretto è: “Piazza il tuo segnalino Famiglio “Morto Vivente” in uno spazio vuoto a te adiacente.”

**Necromante, “Comando dei Morenti”:** Il testo corretto è: “Esaurisci questa carta dopo che tu o il tuo Morto Vivente avete risolto un attacco. Scegli 1 mostro sconfitto da quell'attacco ed effettua una prova di . Se fallisci la prova, recuperi 1 . Se la superi, riposiziona quel mostro sulla mappa. Quindi muovi quel mostro di un numero massimo di spazi pari alla sua Velocità e poi esegui un attacco con esso. Infine rimuovi il mostro dalla mappa.”

**Spiritista, “Spiriti Ancestrali”:** Il testo corretto è: “Quando 1 o più mostri subiscono a causa di 1 dei tuoi talenti di classe, esaurisci questa carta. Ciascuno di quei mostri è Avvelenato.

Quando 1 o più eroi recuperano o grazie a 1 dei tuoi talenti di classe, esaurisci questa carta. Ciascuno di quegli eroi recupera 1 e 1 .

**Ramingo, “Tiro in Corsa”:** Il testo corretto è: “Ogni volta che esegui un attacco con un Arco, puoi muoverti fino a 2 spazi prima di dichiarare un bersaglio o dopo che l'attacco è stato risolto. Se sei equipaggiato con un'Armatura Pesante, puoi muoverti solo di 1 spazio.”

## MANUALE DELLE AVVENTURE LA RUNA D'OMBRA

**Pagina 6, “Il Castello di Daerion”, Regole Speciali:** Il valore di Salute dell'Abitante del Villaggio dovrebbe essere 8, non 6.

**Pagina 7, “Il Castello di Daerion”, nella Preparazione:** L'ultimo paragrafo deve essere sostituito con “Qualsiasi Abitante del Villaggio sopravvissuto all'incontro 1 viene piazzato sulla tessera dell'entrata o negli spazi vuoti disponibili più vicini alla fine del primo turno dell'ultimo eroe. Questi segnalini adesso rappresentano gli uomini della milizia.”

**Pagina 7, “Il Castello di Daerion”, Regole Speciali:** Aggiungere “Dopo aver effettuato la prova per gli uomini della milizia, Sir Palamon può svolgere 1 azione di movimento.”

Inoltre, il dado di difesa marrone indicato per la Difesa di Sir Palamon dovrebbe essere grigio, e il valore di Velocità dovrebbe essere 4 invece di 0.

**Pagina 9, “La Difficile Situazione del Cardinale”, Regole Speciali:** “Quando un eroe termina il proprio turno in uno spazio adiacente al Cardinale Koth,” deve essere sostituito con “Quando un eroe apre per la prima volta la porta che conduce alla Biblioteca,”.

**Pagina 10, “Il Ballo in Maschera”, Vittoria:** La terza frase del paragrafo che ha inizio nella quarta riga deve essere sostituita con: “Gli eroi tirano un dado (di tipo diverso in base al numero degli eroi) per determinare se Lord Theodir è tra gli ospiti che hanno portato in salvo; tirano un dado di difesa marrone per una partita con 2 eroi, un dado di difesa grigio per una partita con 3 eroi oppure tirano un dado di difesa nero per una partita con 4 eroi. Se gli eroi non hanno portato in salvo almeno 1 ospite, non sono riusciti a portare in salvo Lord Theodir, indipendentemente dal risultato.”

**Pagina 40, “L'Uomo che Volle Farsi Re”:** Spig dovrebbe iniziare l'avventura nello spazio adiacente all'altro lato della porta.

## CARTE ATTIVAZIONE

**Turno del Signore Supremo, “1. Inizio del Turno”:** Il testo corretto è:

1. I. Pesca 1 carta Signore Supremo e abilità di inizio turno.
2. II. Rigenera le carte.

## CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sulle regole di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione*.

## REGOLE GENERALI

*D: I giocatori “eroi” devono accordarsi sull'ordine dei loro turni prima che il primo eroe inizi a giocare?*

R: All'inizio del round, i giocatori “eroi” non devono necessariamente stabilire l'esatto ordine in cui ogni giocatore svolgerà il proprio turno, ma devono decidere solo chi giocherà per primo. Dopo che un giocatore “eroe” ha svolto il proprio turno, essi possono decidere chi svolgerà il prossimo.

*D: Quando giocano con la variante del Gioco Epico, prima dell'inizio della partita, gli eroi possono rivendere il loro equipaggiamento iniziale ricevendo 25 monete d'oro per ciascuna carta, come stabiliscono le regole per la modalità Campagna?*

R: Sì, i giocatori “eroi” possono vendere qualsiasi carta di equipaggiamento iniziale prima dell'inizio della partita. L'equipaggiamento iniziale viene venduto a 25 monete d'oro per carta.

*D: Qual è il momento specifico in cui possono essere usate le carte da giocare “durante il tuo turno”?*

R: Le abilità o i talenti da utilizzare “durante il tuo turno” possono essere utilizzati solo durante la fase “Eeguire le Azioni” del turno di un eroe per quanto riguarda gli eroi e solo durante la fase “Attivare i Mostri” del turno del signore supremo per quanto riguarda il signore supremo. Un giocatore non può utilizzare queste abilità o talenti all'inizio o alla fine del suo turno.

*D: Quali abilità hanno effetto sulle “miniature considerate eroi”?*

R: Le abilità degli eroi, le abilità dei mostri, gli attacchi dei mostri e le carte Signore Supremo che possono avere come bersaglio un eroe possono avere come bersaglio anche una miniatura che viene considerata come la miniatura di un eroe. Le miniature considerate eroi possono ricevere condizioni e subiscono gli effetti del terreno. Non c'è nient'altro che ha effetto sulle miniature considerate eroi a meno che non sia dichiarato specificamente (ad esempio nelle regole di un'avventura o nelle carte Trama).

## LINEA DI VISTA E SPAZI ADIACENTI

*D: Quando si traccia la linea di vista verso l'angolo di uno spazio contenente una miniatura, la miniatura che occupa lo spazio bersaglio blocca la linea di vista?*

R: Sì, se la linea attraversa un qualunque spazio bloccato (uno spazio contenente una miniatura o un ostacolo) lo spazio bersaglio non si trova nella linea di vista. Questo include lo stesso spazio scelto come bersaglio.

*D: Gli spazi separati da un muro (il bordo di una tessera Mappa) sono adiacenti l'un l'altro?*

R: No, gli spazi separati da un muro (il bordo nero di una tessera Mappa) non sono adiacenti e non sono nella linea di vista tracciata da uno spazio verso l'altro. Sebbene tecnicamente i due spazi condividano un angolo, il muro blocca il movimento e la linea di vista tra i due spazi.

*D: Quando si contano gli spazi per utilizzare i talenti e le abilità (come per il talento "Avido" del Ladro), le altre miniature bloccano la linea di vista? E le porte?*

R: Quando contano gli spazi in questi casi, i giocatori ignorano tutte le altre miniature che si trovano nel percorso tracciato. A meno che la linea di vista non sia prevista espressamente come un requisito, le miniature devono trovarsi solo entro la gittata prevista affinché questi talenti e abilità abbiano effetto. Le porte, tuttavia, bloccano questo percorso. Un Ladro non può utilizzare il talento "Avido" attraverso una porta, poiché non può contare gli spazi attraverso la porta stessa.

*D: I buchi in una mappa (aree in cui non ci sono tessere) possono essere definiti spazi bloccati quando si applicano le altre regole, come quella sulla linea di vista?*

R: Le aree tra le tessere Mappa non contengono spazi (poiché questi si trovano esclusivamente sulle tessere Mappa). Inoltre, i bordi neri ai margini delle tessere Mappa rappresentano dei muri invalicabili che bloccano la linea di vista, il movimento e qualunque percorso tracciato quando si contano gli spazi.

## CARTE CLASSE

*D: Il Cavaliere può usare il talento "Avanzare" per muoversi senza eseguire un attacco?*

R: Sì.

*D: La "Preghiera della Guarigione" del Discepolo richiede un'azione?*

R: No. Qualsiasi talento o abilità che per essere eseguito richiede un'azione è contraddistinto dal simbolo ➡.

## CONDIZIONI

*D: La condizione "Stordito" fa saltare l'intero turno di una miniatura?*

R: No, a causa della condizione "Stordito" una miniatura utilizza la sua prima azione per scartare la carta Condizione. Dopo aver scartato una carta o un segnalino Stordito, la miniatura può svolgere una seconda azione. Se una miniatura viene Stordita durante il suo turno dopo aver svolto la sua prima azione, la sua seconda azione deve essere utilizzata per scartare la carta o il segnalino Stordito.

*D: Cosa accade quando una miniatura viene Immobilizzata durante un'azione di movimento?*

R: L'azione di movimento di quella miniatura termina immediatamente e i suoi punti movimento rimanenti vengono ridotti a 0.

*D: Quando è Immobilizzata, una miniatura può utilizzare talenti e abilità che le consentono di muoversi senza spendere un'azione di movimento?*

R: Sì. Quando è Immobilizzata, una miniatura può utilizzare qualunque abilità o talento che non richieda di svolgere un'azione di movimento. Ciò include talenti e abilità che rimuovono una miniatura dalla mappa e la spostano in un altro spazio, talenti e abilità che consentono ad una miniatura di muoversi di un numero di spazi in base alla sua Velocità, e talenti e abilità con cui una miniatura può guadagnare punti Movimento.

*D: Se una condizione viene applicata a un attacco che usa l'abilità Esplosione, tutte le miniature che subiscono gli effetti dell'attacco subiscono anche quella condizione?*

R: Sì, ma per subire gli effetti di quella condizione ciascuna miniatura che subisce gli effetti dell'attacco deve subire almeno 1 ♥ (dopo aver tirato i propri dadi di difesa).

## EROI SVENUTI

*D: Cosa accade quando un eroe viene sconfitto durante il suo turno?*

R: Se un eroe viene sconfitto durante il suo turno, il suo turno termina immediatamente.

*D: Un eroe svenuto può fare qualcosa dopo essersi rialzato durante il suo turno?*

R: Dopo che un eroe ha eseguito un'azione "Rialzarsi", il suo turno termina immediatamente. Ciò significa che l'eroe non può subire punti Fatica per guadagnare punti Movimento o utilizzare altri talenti o abilità.

*D: Se un eroe è svenuto, deve necessariamente rialzarsi durante il suo turno?*

R: Un eroe non deve necessariamente svolgere azioni durante il suo turno. Se un eroe è svenuto, può decidere di rimanere svenuto e non svolgere alcuna azione, terminando così il suo turno.

## MOVIMENTO

*D: Una miniatura può interrompere la sua azione di movimento per svolgere un'altra azione di movimento? Se ciò è possibile, come vengono differenziati gli spazi su cui si è spostata durante la prima e la seconda azione di movimento (e cosa accade se una carta richiede di "terminare la tua azione di movimento")? I giocatori come possono differenziare gli spazi su cui si sono spostati grazie ad un'azione e gli spazi su cui si sono spostati subendo fatica?*

R: Quando svolge un'azione di movimento, una miniatura riceve un numero di punti Movimento pari alla sua Velocità. Una miniatura può interrompere la sua azione di movimento per svolgere un'altra azione di movimento, e ciò dà a quella miniatura altri punti Movimento. Non c'è alcuna necessità di differenziare le due azioni poiché entrambe sono azioni di movimento. Se una carta richiede ad un giocatore di terminare la sua azione di movimento e la miniatura ha svolto due azioni di movimento, entrambe le azioni terminano e quella figura perde tutti i punti Movimento non spesi. Tuttavia, se un giocatore "eroe" desidera subire punti Fatica per guadagnare punti Movimento nel mezzo di un'azione di movimento, egli deve dichiarare il momento esatto in cui subisce i punti Fatica nel mezzo di un'azione di movimento ed indicare gli spazi su cui si muove con i punti Movimento aggiuntivi così acquisiti.

*D: Se una miniatura interrompe un'azione di movimento per svolgere un'altra azione, la miniatura deve trovarsi in uno spazio vuoto?*

R: Sì, una miniatura deve trovarsi in uno spazio vuoto quando termina o interrompe il suo movimento.

*D: Se un talento o un'abilità consente ad una miniatura di guadagnare punti Movimento durante il turno di un altro giocatore, quella miniatura quando può utilizzare i punti Movimento guadagnati?*

R: I punti Movimento guadagnati durante il turno di un altro giocatore (ad esempio, quando il Ramingo utilizza il talento "Attacco a Sorpresa" con il talento "Tiro in Corsa" durante il turno del signore supremo) devono essere utilizzati immediatamente. Se questi punti Movimento non vengono utilizzati prima che il giocatore di turno riprenda il suo turno, vengono sprecati.

*D: Un mostro gigante subisce danni quando si "espande" in spazi contenenti lava?*

R: No. Una miniatura subisce dei danni solo quando entra in uno spazio contenente lava. Si presume che, al termine del suo movimento, un mostro gigante sia entrato solo nello spazio in cui ha terminato il movimento.

## FAMIGLI

*D: Un eroe può attivare un famiglia anche quando è svenuto?*

R: Sì, un famiglia può essere attivato prima che l'eroe svenuto esegua un'azione "Rialzarsi", ma non dopo (poiché l'azione "Rialzarsi" fa terminare immediatamente il turno dell'eroe).

*D: Le abilità dei mostri diverse dagli attacchi hanno effetto sui famigli che sono considerati come miniature?*

R: Sì, qualunque abilità di un eroe o di un mostro, attacco di un mostro o carta Signore Supremo che possa colpire un eroe può anche colpire un famiglia considerato come una miniatura. Le regole speciali delle avventure che si riferiscono agli eroi, tuttavia, non includono i famigli considerati come miniature, a meno che non sia specificato diversamente.

*D: Se il Necromante viene sconfitto, il suo Morto Vivente viene anch'esso sconfitto e rimosso dalla mappa?*

R: No, quando il Necromante viene sconfitto, il Morto Vivente rimane in gioco. A meno che non sia specificato diversamente, i famigli considerati miniature vengono sconfitti solo quando subiscono un numero di danni pari o superiore al loro valore di Salute.

*D: Il Necromante può attivare il suo famiglia "Morto Vivente" all'inizio del suo turno, distruggerlo volontariamente, spendere un'azione durante il suo turno per creare un nuovo Morto Vivente e quindi attivare questo nuovo Morto Vivente alla fine del suo turno?*

R: No, un famiglia può essere attivato solo una volta per round. Sebbene il Morto Vivente sia stato rimosso e posizionato nuovamente sulla mappa, rimane sempre lo stesso famiglia.

*D: Cosa accade se un famiglia trattato come una miniatura subisce punti Fatica?*

R: Allo stesso modo dei mostri, se un famiglia trattato come una miniatura subisce una qualsiasi quantità di punti Fatica, subisce invece lo stesso numero di danni.

*D: Può un eroe spendere un'onda di potere ottenuta durante l'attacco di un famiglia per recuperare 1 punto Fatica?*

R: No.

*D: Può Vedova Tarha utilizzare la sua abilità in attacchi effettuati con il suo Morto Vivente?*

R: No, l'abilità dell'eroe di Vedova Tarha ha effetto solo sui suoi tiri di attacco.

*D: Quanti danni (se inflitti) subisce il Morto Vivente a causa della carta Signore Supremo "Rune Esplosive"?*

R: Nessuno. Il Morto Vivente fallisce automaticamente in qualsiasi prova di caratteristica, ma poiché non viene effettuato alcun tiro per la prova di caratteristica, il Morto Vivente non subisce alcun danno a causa della carta "Rune Esplosive".

*D: Se un Morto Vivente si trova sulla mappa quando si conclude il primo incontro di un'avventura, inizia il secondo incontro sulla mappa o deve essere evocato?*

R: No, il Morto Vivente non inizia alcun incontro sulla mappa.

## MOSTRI

*D: Quando viene tracciato un percorso per l'abilità "Soffio di Fuoco", il percorso deve essere in linea retta?*

R: No, il percorso può essere tracciato in qualsiasi direzione e può anche cambiare direzione.

*D: Quando un mostro gigante interrompe il suo movimento per svolgere un'azione, tutti gli spazi su cui viene posizionata la miniatura devono essere vuoti?*

R: Sì, un mostro gigante può interrompere il suo movimento solo se può essere posizionato sulla mappa e tutti gli spazi che occupa sono vuoti.

*D: Il lato della carta Reliquia "La Runa d'Ombra" relativo al signore supremo può essere posseduto solo da Zachareth?*

R: Sì, Zachareth è l'unico luogotenente che può possedere "La Runa d'Ombra".

*D: Gli Zombie possono subire gli effetti di una carta Signore Supremo "Scatto"?*

R: Sì, uno Zombie può svolgere due azioni di movimento durante la sua attivazione se una carta "Scatto" viene giocata su di esso.

*D: Quando una carta Signore Supremo consente ad un mostro di svolgere un'azione di attacco in aggiunta alle sue 2 normali azioni, il mostro può svolgere due attacchi nello stesso turno?*

R: Sì, giocare una carta "Frenesia" su un mostro consente a quel mostro di svolgere due azioni di attacco durante la sua attivazione.

*D: Se un eroe è adiacente ad un Ragno delle Caverne evoluto ed ha subito un numero di segnalini Fatica pari alla sua Resistenza, può subire un danno invece di un segnalino Fatica per soddisfare il requisito dell'abilità "Ragnatela" del Ragno?*

R: Sì, l'eroe subisce 1 danno se esce dallo spazio in cui si trova attualmente.

*D: L'abilità "Furtivo" ha effetto sugli attacchi Corpo a Corpo?*

R: Sì. Sebbene normalmente non sia necessario verificare la gittata per gli attacchi Corpo a Corpo, l'abilità "Furtivo" aggiunge questo requisito. Quando si esegue un attacco Corpo a Corpo che ha come bersaglio una miniatura che ha l'abilità "Furtivo", si aggiungono 3 punti Gittata aggiuntivi agli 0 richiesti normalmente. Quando si esegue un attacco Corpo a Corpo da uno spazio che non è adiacente (come nel caso di un attacco eseguito usando l'abilità "Raggiungere"), la gittata richiesta è 0 più i 3 punti Gittata aggiuntivi dovuti all'abilità "Furtivo".

## CARTE SIGNORE SUPREMO

*D: La carta "Parola di Sofferenza" infligge ad un eroe 1 segnalino Fatica per ogni danno subito?*

R: No, "Parola di Sofferenza" fa in modo che un eroe subisca 1 segnalino Fatica ogni volta che subisce un qualsiasi numero di danni. Per esempio, se un eroe subisce 3 danni, subisce anche 1 segnalino Fatica in aggiunta ai 3 danni ricevuti.

*D: Se un eroe ha ricevuto un numero di segnalini Fatica pari al suo valore di Resistenza e subisce gli effetti della carta "Parola di Sofferenza", i danni che l'eroe subisce in sostituzione dei segnalini Fatica attivano nuovamente l'effetto della carta?*

R: No.

*D: Quando subisce gli effetti di una carta "Botola", un eroe può subire un punto Fatica per guadagnare un punto Movimento ed evitare di essere Stordito?*

R: No, gli effetti della "Botola" si applicano immediatamente.

*D: La carta "Frenesia" può essere usata per eseguire azioni che includono attacchi, come l'abilità "Fuoco" dell'elementale?*

R: No. La carta "Frenesia" permette di eseguire un'azione base di attacco del mostro e non può essere usata per altre abilità.

## LA CAMPAGNA "LA RUNA D'OMBRA"

*D: Nell'Incontro 2 dell'avventura "Un Grasso Goblin", se gli eroi riescono ad uccidere tutti i Goblin prima che Splig trovi Frederick, vincono automaticamente? Splig può prendere/interrogare i prigionieri rimasti?*

R: Durante l'Incontro 2 dell'avventura "Un Grasso Goblin", Splig può prendere e trasportare i prigionieri come se fosse un Goblin Arciere. Tuttavia, Splig deve trovarsi nella Camera delle Torture per interrogare il prigioniero.

*D: L'Incontro 1 de "Il Ballo in Maschera" termina se sono rimasti solo i cultisti da smascherare?*

R: No, l'Incontro non può terminare finché a tutti gli ospiti non è stata tolta la maschera. Dopo che a tutti gli ospiti è stata tolta la maschera, l'incontro termina quando non sono rimasti né ospiti né mostri.

*D: Nell'Intermezzo "La Cripta dell'Ombra", quando Zachareth viene sconfitto e posizionato sull'Entrata, ritorna con il suo valore iniziale di Salute?*

R: Sì, Zachareth recupera completamente tutti i danni e viene posizionato sull'Entrata.

*D: Nell'Incontro 1 dell'avventura "Il Rituale delle Ombre", cosa accade se Lord Merick Farrow viene sconfitto senza che un eroe gli infligga almeno 1 ♥, come nel caso in cui il signore supremo giochi la carta Signore Supremo "Furia Sanguinaria"?*

R: Gli eroi vincono l'incontro.

*D: Nell'Incontro 1 dell'avventura "La Morte Alata", cosa accade alle condizioni di vittoria del signore supremo se i giocatori stanno usando un'espansione che contiene segnalini Obiettivo aggiuntivi?*

R: I segnalini Obiettivo aggiunti dalle altre espansioni vengono ignorati. Se tutti e 10 i segnalini Obiettivo del gioco base si trovano sulla mappa nello stesso momento, il signore supremo vince l'incontro.

## LA TANA DEL DRAGO

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico all'espansione *La Tana del Drago*.

### ERRATA

La sezione seguente contiene i chiarimenti ufficiali e gli errata dell'espansione *La Tana del Drago*.



### CARTE CLASSE

**Geomante, "Parola Che Scuote":** Il testo corretto è "➡: Esegui un attacco con un'arma *Magica*. Questo attacco guadagna: ⚡: Ogni mostro entro 2 spazi da una Pietra Evocata effettua una prova di ☠. Ogni miniatura che fallisce la prova è Stordita."

### REGOLAMENTO

**Pagina 5, "Esplorare una Stanza Segreta":** Aggiungere, "Un eroe non può PERLUSTRARE una stanza segreta se c'è già una carta Stanza Segreta in gioco".

**Pagina 7, "Carte Avventura di un Atto Specifico":** Il testo corretto è:

"Alcune carte Diceria sono relative ad un determinato atto. Questo viene indicato dall'icona dell'Atto nell'angolo superiore sinistro della carta. Il signore supremo può giocare queste carte Diceria solo durante l'atto che corrisponde a questa icona.

All'inizio dell'Atto II il signore supremo deve scartare dalla sua mano tutte le carte Diceria che sono relative all'Atto I. Viene scartata anche qualsiasi carta Diceria in gioco relativa all'Atto I. Il signore supremo non pesca carte Diceria aggiuntive per sostituire le carte scartate."

### CARTA STANZA SEGRETA

**Scorta Segreta:** La frase corretta è "Poi scarta questa carta Stanza Segreta e il segnalino Entrata della Stanza Segreta".

## CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sull'espansione *La Tana del Drago*.

### REGOLE GENERALI

**D:** Se in gioco c'è una carta Diceria dell'Atto I con un'avventura disponibile, gli eroi e il signore supremo sono costretti a giocarla prima dell'Intermezzo?

**R:** No, ma dopo il completamento dell'intermezzo non sarà più possibile scegliere quell'avventura.

### CARTE CLASSE

**D:** Un eroe scarta i segnalini Valore dalla sua scheda Eroe quando viene sconfitto?

**R:** No

### CARTE MOSTRO

**D:** In che modo l'abilità della Sentinella Ibrida "Braccare gli Inermi" ha effetto su una miniatura che viene considerata un eroe ma non ha valori di caratteristica, come ad esempio un famiglia?

**R:** Non ha effetto su quella miniatura.

### MANUALE DELLE AVVENTURE

**D:** Nell'Incontro 2 dell'avventura "Armati Fino Ai Denti", ogni Sentinella Ibrida può svolgere ogni round l'azione speciale per equipaggiare le truppe?

**R:** Sì.



# IL LABIRINTO DELLA ROVINA

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico all'espansione *Il Labirinto della Rovina*.

## ERRATA

La sezione seguente contiene i chiarimenti ufficiali e gli errata dell'espansione *Il Labirinto della Rovina*.

## REGOLAMENTO

**Pagina 4, "Segnalini Elisir": Aggiungere:**

"Anche gli Alleati e i famigli considerati eroi possono guadagnare segnalini Elisir. Ogni volta che un Alleato o un Famiglio riceve un segnalino Elisir, piazzatelo sulla sua carta. Gli Alleati e i Famigli considerati eroi possono scartare i segnalini Elisir per recuperare danno proprio come gli eroi. Gli Alleati e i Famigli scartano tutti i segnalini Elisir sulla propria carta quando vengono sconfitti, evocati e alla fine di ogni incontro."

## CARTE CLASSE

**Apotecario, "Potenti Rimedi":** Il testo corretto è "Quando un eroe scarta un segnalino Elisir dalla propria scheda Eroe, può tirare 1 dado potere verde aggiuntivo e recuperare un numero di ♣ pari ai ♠ ottenuti, in aggiunta a qualsiasi ♥ recuperato (anche se questa carta è esausta). Puoi esaurire questa carta per rianimare un eroe adiacente senza spendere un'azione."

## MANUALE DELLE AVVENTURE

**Pagina 16, "Attraverso la Nebbia", Regole Speciali, ultima frase del secondo paragrafo:** Deve essere sostituita con "Se un eroe o un alleato che si è perso, in un qualsiasi momento può tracciare una linea di vista fino al fuoco fatuo o si trova entro 3 spazi da un eroe o un alleato che può tracciare una linea di vista fino al fuoco fatuo, l'eroe o l'alleato che si è perso non è più considerato tale."

**Pagina 25, "Ritorno dalla Morte", Regole Speciali, primo paragrafo:** Aggiungere, "Le miniature non possono rimuovere la Boscaglia normalmente."

**Pagina 28, "Fortuna e Gloria", Vittoria, prima frase:** Deve essere sostituita con "Se l'eroe che trasporta la prigioniera esce dalla mappa attraverso l'Uscita, leggi ad alta voce il testo seguente: ..."

**Pagina 29, "Fortuna e Gloria", Il Passaggio Segreto:** Aggiungere, "Le porte non possono essere aperte o chiuse normalmente."

**Pagina 31, "Il Cuore Selvaggio", Suolo Contaminato, prima frase:** Deve essere sostituita con "Spendendo un'azione, un mostro con il tratto mostro Maledetto che si trova sul Giardino Selvatico può sacrificarsi."

**Pagina 32, "La Verità Sepolta", Regole Speciali, La Catena, prima frase del secondo paragrafo:** Deve essere sostituita con "Gli anelli della catena non bloccano la linea di vista; ogni volta che una miniatura diversa da Splig entra in uno spazio contenente un anello della catena, il turno di quella miniatura termina immediatamente."



**Pagina 33, "La Verità Sepolta", Regole Speciali:** Aggiungere, "Mentre Splig è sotto il controllo del signore supremo, non può subire ♥ o essere sconfitto."

**Pagina 33, "La Verità Sepolta", Regole Speciali, ultima frase del terzo paragrafo:** Deve essere sostituita con "Quando Splig è sotto il controllo degli eroi può uscire dalla mappa attraverso l'Uscita in qualsiasi momento. Quando Splig è sotto il controllo del signore supremo può uscire dalla mappa attraverso l'Uscita se ha 3 segnalini Obiettivo sulla sua carta Luogotenente."

**Pagina 34, "La Fontana della Comprensione", Dominare gli Alleati, ultima frase del secondo paragrafo:** Deve essere sostituita con "Il Signore Supremo può dominare solo 1 alleato e non può dominare un alleato che è stato purificato."

**Pagina 36, "Le Bilance del Fato", Regole Speciali, prima frase:** Deve essere sostituita con "Spendendo un'azione, un eroe che non sta trasportando un segnalino Obiettivo può raccogliere un segnalino Obiettivo a faccia in su a cui è adiacente."

**Pagina 36, "Le Bilance del Fato", Rinforzi, ultima frase del terzo paragrafo:** Deve essere sostituita con "Il signore supremo può inviare al massimo 2 mostri come rinforzo, rispettando i limiti di gruppo."

**Pagina 38, "La Ragnatela del Potere", Regole Speciali, prima frase del terzo paragrafo:** Deve essere sostituita con "Se Ariad ha almeno 1 segnalino Fatica sulla sua carta Luogotenente, non può muoversi, essere mossa o essere attivata."

**Pagina 44, "Un Barlume di Speranza", Mostri:** Deve essere sostituito con "Ariad. Lord Merick Farrow. Splig. Serena o Raythen. Zombie. 4 gruppi a scelta."

**Pagina 44, "Un Barlume di Speranza", Preparazione, quarto paragrafo:** Deve essere sostituito con "Prendi 1 segnalino Obiettivo rosso, 1 bianco, 1 blu e 1 verde. Piazza 1 segnalino Obiettivo a faccia in su sopra ogni carta Mostro dei gruppi a scelta."

**Pagina 44, "Un Barlume di Speranza", Barriere Magiche, terzo paragrafo:** Deve essere sostituito con "Alla fine di ogni turno del signore supremo, se sulla mappa non ci sono segnalini Obiettivo, piazza 1 segnalino Fatica nell'area di gioco del signore supremo."



## CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sull'espansione *Il Labirinto della Rovina*.

### REGOLE GENERALI

*D: Cosa accade se un eroe che ha la Pietra del Sole viene sconfitto e la Pietra del Sole non viene raccolta prima della fine dell'incontro?*

R: La Pietra del Sole viene restituita a quell'eroe.

*D: Quando un eroe esce da una fossa, la sua miniatura può essere piazzata sul lato opposto di una linea di elevazione?*

R: No.

### CARTE SIGNORE SUPREMO

*D: Se il signore supremo gioca la carta "Barriera Riflettente" e l'eroe non può subire i ♠ o sceglie di non farlo, come si determina l'ammontare del danno subito dall'eroe?*

R: L'eroe attaccante somma tutti i risultati ♥, compresi i ♥ aggiuntivi che l'attacco guadagna dai risultati ♠. Quindi, l'eroe tira i suoi dadi di difesa, annullando 1 ♥ per ogni risultato ♠ e subisce il resto dei ♥. L'eroe non subisce nessun altro effetto dell'attacco, come ad esempio le condizioni.

### SCHEDE EROE

*D: Logan Lashley può usare la sua Abilità dell'Eroe anche se l'attacco che esegue fallisce?*

R: Sì.

### CARTE CLASSE

*D: Quando un Maliardo usa il talento "Nuvola Pestilenziale", i mostri ammalati dall'effetto della carta sono poi anche bersaglio dell'attacco della carta?*

R: Sì.

*D: Un Maliardo può usare l'abilità ♠ del talento "Malia della Debolezza" per ammalare il mostro bersaglio?*

R: Sì.

*D: Se il Cacciatore esegue un attacco speciale con il Lupo usando il talento "Cacciare nell'Ombra", questo conta come un'attivazione per il Lupo?*

R: No.

## MANUALE DELLE AVVENTURE

*D: Nell'Incontro 2 dell'avventura "Onore Tra I Ladri", cosa accade se Raythen è in gioco come alleato e rivela un segnalino Obiettivo verde?*

R: L'eroe sulla mappa più vicino a Raythen pesca e tiene la carta Esplorazione.

*D: Durante la preparazione dell'avventura "Un Barlume di Speranza", dove viene piazzato l'alleato quando si gioca con quattro eroi?*

R: Piazza l'alleato nello spazio vuoto più vicino all'Entrata, dall'altro lato della porta.

## LE PALUDI DEI TROLL

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico all'espansione *Le Paludi dei Troll*.

### ERRATA

La sezione seguente contiene i chiarimenti ufficiali e gli errata dell'espansione *Le Paludi dei Troll*.

### REGOLAMENTO

Pagina 7, "Carte Avventura di un Atto Specifico": Il testo corretto è

"Alcune carte Diceria sono relative ad un determinato atto. Questo viene indicato dall'icona dell'Atto nell'angolo superiore sinistro della carta. Il signore supremo può giocare queste carte Diceria solo durante l'atto che corrisponde a questa icona.

All'inizio dell'Atto II il signore supremo deve scartare dalla sua mano tutte le carte Diceria che sono relative all'Atto I. Viene scartata anche qualsiasi carta Diceria in gioco relativa all'Atto I. Il signore supremo non pesca carte Diceria aggiuntive per sostituire le carte scartate."

### CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sull'espansione *Le Paludi dei Troll*.

### CARTE CLASSE

*D: Il Profeta può usare il talento "Visione Rassicurante" per piazzare il segnalino Visione su un eroe che è svenuto?*

R: No.

*D: Quando esegue un attacco, il Braccatore guadagna +1 ♥ dal talento "Disporre una Trappola" per ogni trappola a cui è adiacente?*

R: No. Se il Braccatore è adiacente a più segnalini Trappola, riceve solo +1 ♥ per ogni attacco.

### CARTE SIGNORE SUPREMO

*D: Quando un eroe è sotto gli effetti della carta "Portatore Oscuro" viene considerato un mostro per l'intero turno del signore supremo?*

R: No. Quell'eroe viene considerato un mostro solo quando il signore supremo sceglie di svolgere le azioni di movimento e di attacco con quell'eroe. Prima e dopo quelle azioni, l'eroe è ancora considerato un eroe.

*D: Se un eroe è sotto gli effetti della carta "Portatore Oscuro", il signore supremo può giocare su di lui la carta "Scatto" o la carta "Frenesia"?*

R: No. Le carte "Scatto" e "Frenesia" vengono giocate quando il signore supremo sta attivando un mostro. Nonostante il signore supremo possa eseguire azioni di movimento e attacco con l'eroe sotto gli effetti della carta "Portatore Oscuro", questo non viene considerato un'attivazione.



## L'OMBRA DI NEREKHAL

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico all'espansione *L'Ombra di Nerekhall*.

### ERRATA

La sezione seguente contiene i chiarimenti ufficiali e gli errata dell'espansione *L'Ombra di Nerekhall*.

### MANUALE DELLE AVVENTURE

**Pagina 12, "Guerra Civile", Mappa dell'Avventura:** Quando vengono piazzati i segnalini Esplorazione e Abitante del Villaggio durante la preparazione, uno dei segnalini Esplorazione e uno dei segnalini Abitante del Villaggio devono essere piazzati sulla Tessera 61A come indicato nell'immagine seguente:



**Pagina 35, "Risvegliatevi, Amici Miei", Mappa dell'Avventura:** il "Passaggio Roccioso" deve essere identificato come tessera 20A e non come tessera 6A.

### CARTE CLASSE

**Illusionista, "Immagine Riflessa":** Il testo corretto è "Usa questa carta durante il tuo turno e subisci un numero di ♣ pari al numero di segnalini Immagine presenti sulla mappa."

### CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sull'espansione *L'Ombra di Nerekhall*.

### REGOLAMENTO

**D:** Quali carte vengono usate per viaggiare se durante la campagna "L'Ombra di Nerekhall" i giocatori scelgono un'Avventura su una carta Avventura?

**R:** Vengono usate le carte Evento di Viaggio.

### CARTE CLASSE

**D:** Lo Schermagliatore può usare il talento "Colpo Doppio" quando esegue un attacco A Distanza se ha equipaggiato due armi Corpo a Corpo con 1 simbolo mano, ad esempio quando usa la "Fiaschetta Incendiaria" del mazzo Esplorazione?

**R:** No.

**D:** Quando il Viandante delle Ombre usa il talento "Legame Spirituale", quando viene piazzato esattamente lo Spirito d'Ombra?

**R:** Lo Spirito d'Ombra viene piazzato dopo aver risolto tutte le fasi del combattimento che potrebbero far fallire l'attacco. Questo di solito avviene dopo che il Viandante delle Ombre tira i dadi e verifica la gittata, ma potrebbe avvenire in un momento successivo dell'attacco se ancora non è stato possibile determinare se l'attacco abbia mancato o meno (come quando è necessario spendere 1 ♠ per l'abilità "Ombra" del Drago d'Ombra).

**D:** Cosa accade se lo Spirito d'Ombra è sulla mappa quando il Viandante delle Ombre usa un talento che gli permette di piazzare sulla mappa lo Spirito d'Ombra?

**R:** Lo Spirito d'Ombra viene rimosso dalla sua attuale posizione e piazzato secondo le istruzioni.



## IL MANIERO DEI CORVI

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico all'espansione *Il Maniero dei Corvi*.

### ERRATA

La sezione seguente contiene i chiarimenti ufficiali e gli errata dell'espansione *Il Maniero dei Corvi*.

### MANUALE DELLE AVVENTURE

Pagina 16, "Casa Mia, Regole Mie", Ricompense, terzo paragrafo: Il testo corretto è "Se Skarn non era privo di sensi, il signore supremo riceve la carta Signore Supremo "Riserva Infinita".

Pagina 18, "Dove Si Trova Il Cuore", Rinforzi, secondo paragrafo: Il testo corretto è "Al termine di ogni suo turno, se Skarn non è sulla mappa e 1 o più mostri evoluti si trovano nello Scantinato...".

Pagina 22, "Sotto il Maniero", Vittoria, primo paragrafo: Sostituire "...se Skarn esce dalla mappa e non ci sono segnalini Obiettivo..." con "se Skarn esce dalla mappa e non ci sono segnalini Obiettivo blu...".

### CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sull'espansione *Il Maniero dei Corvi*.

### CARTE SIGNORE SUPREMO

D: Quando il signore supremo esaurisce la carta "Richiamo dei Corvi", può scegliere che lo Stormo di Corvi subisca i ♥ e poi piazzarlo in uno spazio adiacente al suo spazio originale?

R: No.



## AVVENTURE COOPERATIVE

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico alle espansioni *Avventure Cooperative*.

### CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sulle espansioni *Avventure Cooperative*.

D: Quali carte e quali regole hanno effetto sui famigli o hanno come bersaglio i famigli?

R: I famigli vengono considerati eroi solo per quanto riguarda le carte Attivazione. Quando il testo delle carte Pericoli, delle carte Perlustrazione, delle regole per le avventure cooperative o della guida degli incontri fa riferimento agli eroi o alle miniature degli eroi, non si sta riferendo ai famigli ma solo a eroi effettivi che hanno una scheda Eroe.

D: I mostri possono attaccare le Pietre Evocate del Geomante considerato che non sono Famigli?

R: Quando si determina il bersaglio di una carta Attivazione, le Pietre Evocate vengono considerate eroi.

D: Nell'Ira della Natura, il dado di difesa iniziale di Desmond è nero o grigio?

R: Il dado di difesa iniziale di Desmond è grigio.



## PACK LUOGOTENENTE

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico ai *Pack Luogotenente*.



## CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sui *Pack Luogotenente*.

### SEGNALINI MINACCIA

D: I segnalini Minaccia sono limitati a quelli nella riserva?

R: No.

### CARTE TRAMA

D: Le carte Trama possono avere come bersaglio alleati, famigli o altre miniature "considerate eroi"?

R: No.

### AGENTI

D: Gli agenti usano i tratti del loro gruppo di mostri a scelta?

R: Sì.



## DOTAZIONI DI EROI E MOSTRI

Le seguenti domande ed errata si riferiscono in modo specifico alle *Dotazioni di Eroi e Mostri*.



## ERRATA

La sezione seguente contiene i chiarimenti ufficiali e gli errata delle *Dotazioni di Eroi e Mostri*.

### CARTE MOSTRO

La Corona del Destino, carta Mostro "Gigante", e Visioni dell'Alba, carta Mostro "Troll": Il testo corretto dell'abilità "Spazzata" è "Esegui un attacco. Questo attacco ha effetto su ogni altra miniatura che si trovi entro 2 spazi e dentro la linea di vista di questo mostro. Ogni miniatura tira i dadi di difesa separatamente..."

## CHIARIMENTI

Le seguenti sezioni forniscono risposte a molte domande sulle *Dotazioni di Eroi e Mostri*.

### CARTE MOSTRO

D: Quando usa l'abilità "Polimorfismo", la "Bestia del Caos" usa i dadi che la miniatura scelta guadagna grazie a talenti o altre abilità, come ad esempio il dado Potere giallo aggiuntivo che il Morto Vivente guadagna grazie al talento "Sangue Vampirico" o il dado Potere giallo aggiuntivo che lo Stormo di Corvi guadagna durante l'Atto II?

R: L'abilità "Polimorfismo" usa soltanto i dadi stampati sulla carta o sull'arma della miniatura scelta. Qualsiasi altro effetto di gioco che aggiunga dadi alla riserva di dadi d'attacco della miniatura scelta non aggiunge dadi alla riserva di dadi d'attacco della Bestia del Caos.

## DISTRIBUZIONE DELLE TESSERE

La sezione seguente elenca i codici delle tessere per ogni prodotto:

*Descent: Viaggi nelle Tenebre*  
Seconda edizione

1 - 30

*La Tana del Drago*  
31 - 35, S1

*Il Labirinto della Rovina*  
36 - 43

*Le Paludi dei Troll*  
43 - 49, S2

*L'Ombra di Nerekhall*  
50 - 69

*Il Maniero dei Corvi*  
70 - 77

*Le Nebbie di Bilehall*  
78 - 87



## SIMBOLI DELLE ESPANSIONI



LA TANA  
DEL DRAGO



ANIME  
PERDUTE



I GIARDIANI  
DI DEEPHALL



IL LABIRINTO  
DELLA ROVINA



L'IRA  
DELLA NATURA



VISIONI  
DELL'ALBA



LE PALUDI  
DEI TROLL



POTENZE  
DELL'OSCURITA'



PROTETTORI  
DELLA NATURA



L'OMBRA  
DI NEREKHALL



IL GIURAMENTO  
DEL REIETTO



IL GIURAMENTO  
DEI CAMPIONI



IL MANIERO  
DEI CORVI



LA CORONA  
DEL DESTINO



STEWARDS OF  
THE SECRET



LE NEBBIE  
DI BILEHALL



LA CROCIATA  
DEI DIMENTICATI