

# DESCENT™

## VIAGGI NELLE TENEBRE

SECONDA EDIZIONE

### LA TANA DEL DRAGO REGOLE PER LA MINI CAMPAGNA

Questo documento descrive una modalità alternativa di gioco per l'espansione *La Tana del Drago* di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione*.

Invece di inserire le avventure de *La Tana del Drago* in una campagna esistente, i giocatori possono scegliere di giocare una mini campagna usando soltanto le avventure che si trovano nel Manuale delle Avventure de *La Tana del Drago*. Questa mini campagna contiene meno avventure de "La Runa Ombra" o "Eredi di Sangue" e per completarla sono necessarie solo 5-8 ore.

### LA STORIA

*Girano molte voci nell'agreste baronia di Rhyinn dopo i recenti episodi di tradimenti interni e manovre che hanno caratterizzato gli ultimi tempi. Incursioni di mostri, anime inquiete, il ritrovamento di antichi artefatti, uno non può allontanarsi troppo dalla sicurezza garantita delle porte di Arhynn senza udire nuove dicerie sull'imminente catastrofe che sta per abbattersi su Terrinoth.*

*Tuttavia, in tempi più recenti, le chiacchiere si sono concentrate su un antico orrore che si sarebbe fatto nuovamente vivo: Valyndra, la madre dei terribili ibridi, i mezzi draghi che camminano eretti come uomini. Si dice che l'autoproclamata Regina dei Draghi abbia stretto alleanza con altre forze delle tenebre. Dato che la sua tana nei Carthmounts potrebbe rifornire di equipaggiamento più di un esercito, le cose potrebbero prendere una brutta piega.*

*Ancora peggio, qualcuno sostiene che Valyndra ha saputo di una recente scoperta di aurum nella Miniare Vigil; si dice brilli come l'oro e si possa forgiare come il miglior acciaio. Non potete pensare alle conseguenze se Valyndra dovesse mettere le mani su un minerale così potente...*

### GIOCARE LA MINI CAMPAGNA

Questa mini campagna viene giocata seguendo le normali "Regole della Campagna" descritte nel manuale base di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione* integrandole con i cambiamenti indicati in questa sezione.

Durante la fase Campagna i giocatori eseguono i normali passaggi della fase Campagna del gioco base, **ma saltano il passo 6 ("Scegliere la Prossima Avventura")**. Inoltre, quando si gioca questa mini campagna le carte Diceria non vengono usate.

I giocatori possono prendere nota delle monete d'oro e dei punti esperienza nel Diario della Campagna presente nella pagina seguente. Differentemente delle campagne "La Runa d'Ombra" e "Eredi di Sangue", questa mini campagna è composta soltanto da quattro avventure giocate in un ordine specifico. Questa campagna viene giocata per intero svolgendo nell'ordine in seguenti passaggi:

1. **Preparazione:** Seguite tutte le normali regole per la preparazione del gioco. Inoltre, ogni eroe riceve 4 punti esperienza da spendere in carte Classe e 100 monete d'oro. Quindi il signore supremo riceve 4 punti esperienza da spendere in carte Signore Supremo. Qualsiasi moneta d'oro e punto esperienza non speso può essere conservato per essere speso nelle future fasi della Campagna.
2. **Viaggiare:** Svolgete un passaggio "Viaggiare" partendo da "Le Tracce della Carovana".
3. **Avventura n.1:** Giocate l'avventura "Il Cercatore d'Oro".
4. **Fase Campagna:** Svolgete una normale fase Campagna, saltando il passaggio "Scegliere la Prossima Avventura".
5. **Avventura n.2:** Giocate l'avventura "Un Brusco Risveglio".
6. **Fase Campagna:** Svolgete una normale fase Campagna, saltando il passaggio "Scegliere la Prossima Avventura".
7. **Avventura n.3:** Giocate l'avventura "Ciò Che È Tuo È Mio".
8. **Passaggio all'Atto II:** Seguite le istruzioni per l'Atto II riportate a pagina 22 del regolamento di *Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione*.
9. **Fase Campagna:** Svolgete una normale fase Campagna, saltando il passaggio "Scegliere la Prossima Avventura".
10. **Finale:** Se gli eroi hanno vinto più avventure del signore supremo, i giocatori proseguono con l'avventura "Alla Forgia". Se il signore supremo ha vinto più avventure degli eroi, i giocatori proseguono con l'avventura "Armati fino ai denti". Chiunque vinca l'ultima avventura è il vincitore dell'intera campagna.

### RICOMPENSE AGGIUNTIVE DELLE AVVENTURE

In aggiunta alle ricompense indicate in ciascuna avventura, ogni giocatore riceve 1 XP alla fine di ogni avventura. I giocatori ricevono questa ricompensa anche se hanno perduto l'avventura. Se gli eroi vincono, possono scegliere che un eroe riceva una carta Oggetto scelta a caso. Se il signore supremo vince, riceve 1 XP aggiuntivo.

Se un'avventura dà come ricompensa una carta Reliquia che è già in possesso dell'altra squadra, il giocatore può prendere la carta Reliquia dall'altra squadra. Se una squadra deve ricevere come ricompensa una carta Reliquia che è già in proprio possesso, ogni giocatore di quella squadra riceve invece 1 XP.

### VIAGGIARE

Durante ogni passaggio "Viaggiare" della fase Campagna, gli eroi iniziano sempre il viaggio dall'ultima avventura completata.



## LA TANA DEL DRAGO

MAPPA DELLA CAMPAGNA



XP Eroi



DIARIO DELLA CAMPAGNA



Il Cercatore d'Oro



Un Brusco Risveglio



Ciò Che È Tuo È Mio



FINALE I



Alla Forgia



FINALE 2



Armati Fino Ai Denti



Oro Eroi



XP Signore  
Supremo

