

DESCENT[®]

VIAGGI NELLE TENEBRE

SECONDA EDIZIONE

POTENZE DELL'OSCURITA'

REGOLE PER L'AVVENTURA COOPERATIVA

PANORAMICA DEL GIOCO

Questa avventura cooperativa offre un'innovativa modalità di gioco per *Descent: Viaggi nelle Tenebre - Seconda Edizione* rimuovendo il giocatore che interpreta il signore supremo e presentando una nuova avventura da uno a quattro giocatori. Prima di leggere questo regolamento per l'avventura cooperativa i giocatori dovrebbero già avere familiarità con il regolamento di *Descent: Viaggi nelle Tenebre - Seconda Edizione*.

COMPONENTI

10 CARTE PERICOLI



12 CARTE PERLUSTRAZIONE



10 CARTE ATTIVAZIONE



1 SCHEDA DELL'AVVENTURA



1 SCHEDA DEI TRACCIATI



1 SCHEDA DI RIFERIMENTO



PREPARAZIONE GENERALE

Prima di giocare con questa avventura cooperativa, preparate i componenti come descritto qui di seguito e non come descritto nel regolamento del gioco base.

1. **Preparare il Mazzo Perlustrazione:** Prendete tutte le carte Perlustrazione e assemblate il mazzo Perlustrazione (consultare “Preparare il Mazzo Perlustrazione” a pagina 4). Posizionate in modo che tutti giocatori possano raggiungerlo facilmente.
2. **Preparare la Scheda dei Tracciati:** Piazzate la SCHEDA DEI TRACCIATI in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla facilmente. Sul TRACCIATO DEL SIGNORE SUPREMO, piazzate un segnalino Eroe arancione nello spazio corrispondente al numero di eroi in gioco; questo è il SEGNALINO SVENTURA. Quindi piazzate un segnalino Eroe viola nello spazio più alto del tracciato; questo è il SEGNALINO FATO. Sul TRACCIATO DEL BOTTINO, piazzate un segnalino Fatica nello spazio più basso del tracciato.



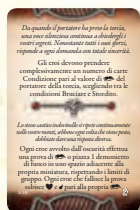
SCHEDA DEI TRACCIATI

3. **Preparare i Mostri:** I gruppi di mostri necessari per giocare questa avventura sono elencati su ogni carta Attivazione. Prendete tutte le miniature e le carte Mostro “Atto I” dei gruppi di mostri necessari per giocare l’avventura e posizionatele in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle facilmente.



CARTA ATTIVAZIONE

4. **Preparare il Mazzo Attivazione:** Prendete tutte le carte Attivazione e mescolatele insieme. Questo è il mazzo Attivazione. Piazzatelo a faccia in giù accanto al mazzo Perlustrazione.
5. **Preparare il Mazzo Pericoli:** Prendete tutte le carte Pericoli e mescolatele insieme. Questo è il mazzo Pericoli. Piazzatelo a faccia in giù accanto al tracciato del signore supremo.



CARTA PERICOLI

6. **Preparare i mazzi Esplorazione e Oggetti:** Prendete tutte le carte Esplorazione del gioco base e mescolatele insieme; questo è il mazzo Esplorazione. Piazzate il mazzo Esplorazione a faccia in giù accanto alla Scheda dei Tracciati. Separate le carte Oggetto “Atto I” e “Atto II” e mescolatele separatamente; questi sono i mazzi Oggetti “Atto I” e “Atto II”. Piazzate il mazzo Oggetti “Atto I” a faccia in giù accanto al tracciato del bottino. Per adesso mettete da parte il mazzo Oggetti “Atto II”.

7. **Preparare il Primo Incontro:** Piazzate la carta Perlustrazione che rappresenta l’incontro iniziale (identificato da una stella nell’angolo in alto a sinistra) a faccia in su sul tavolo accanto al mazzo Perlustrazione. Questa carta è adesso la carta Perlustrazione attiva. Per preparare l’incontro usate la guida degli incontri sul retro di questo regolamento (consultare “Perlustrazione” a pagina 5).



CARTA PERLUSTRAZIONE
“L’ULTIMO RESPIRO”



LA SEZIONE “L’ULTIMO RESPIRO”
NELLA GUIDA DEGLI INCONTRI

8. **Preparare i Segnalini:** Dividete per tipo tutti i segnalini Danno, Fatica, Eroe e Condizione e le carte Condizione e formate delle pile separate. Posizionate queste pile in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle facilmente.
9. **Preparazione degli Eroi:** I giocatori seguono la normale preparazione degli eroi descritta nel gioco base, con le seguenti eccezioni: se c’è un solo giocatore, quel giocatore deve prendere il controllo di due eroi. Se ci sono due o più giocatori, ogni giocatore controlla un eroe. Un giocatore prende decisioni indipendenti e svolge turni separati per ogni eroe che controlla.

Nota: Alcune carte e abilità degli eroi presenti nel gioco base e in altre espansioni non si possono applicare direttamente al gioco cooperativo. Se un giocatore usa tali carte o abilità, ignora qualsiasi parte di esse che non abbia effetto sul gioco (ad esempio la carta Classe Ramingo “Senso del Pericolo” fa scartare 1 carta Signore Supremo al signore supremo. In un’avventura cooperativa questa abilità verrebbe ignorata perché non c’è alcun signore supremo e non ci sono carte Signore Supremo).

10. **Spendere Punti Esperienza:** Ciascun eroe inizia la partita con 1 punto esperienza che può spendere immediatamente per una carta Classe o conservare per un uso futuro.



- 

PREPARARE IL MAZZO PERLUSTRAZIONE



1. Separate l'incontro iniziale (identificato dalla stella nell'angolo in alto a sinistra) dalle altre carte Perlustrazione e mettetelo da parte. L'incontro iniziale non viene utilizzato nella preparazione del mazzo Perlustrazione.
2. Separate i tre incontri principali (identificati da un numero nell'angolo in alto a sinistra) dalle altre carte Perlustrazione e metteteli da parte.
3. Mescolate le restanti carte Perlustrazione e divideteli in tre pile a faccia in giù: due pile da tre carte e una pila da due carte.
4. Mescolate l'incontro principale numero 3 nella pila che ha solo due carte e piazzate quella pila a faccia in giù in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla facilmente.
5. Mescolate l'incontro principale numero 2 in una delle altre pile e piazzate quella pila a faccia in giù in cima alla pila preparata precedentemente.
6. Mescolate l'incontro principale numero 1 nell'ultima pila rimasta e piazzate quella pila a faccia in giù in cima alle altre due pile. Queste tre pile combinate formano il mazzo Perlustrazione.

FASE DEL SIGNORE SUPREMO

La fase del Signore Supremo si svolge dopo che tutti i giocatori eroi hanno completato i propri turni. La fase del Signore Supremo si divide a sua volta nei tre passi seguenti:

1. **Effetti del Signore Supremo:** Si verificano tutti gli effetti stampati nel riquadro rosso della carta Perlustrazione attiva (consultare "Effetti del Signore Supremo" a pagina 6).
2. **Fato:** Se non c'è una carta Perlustrazione attiva, il Fato avanza di 1 e viene risolta una carta Pericoli (consultare "Il Tracciato del Signore Supremo" qui di seguito).
3. **Attivazione dei Mostri:** Ogni mostro presente sulla mappa viene attivato (consultare "Attivazione dei Mostri" a pagina 7).

Questi passi vengono descritti dettagliatamente nelle pagine da 6 a 9. Nelle avventure cooperative, tutte le regole del gioco base riguardanti il giocatore signore supremo e le carte Signore Supremo non vengono applicate.

VINCERE LA PARTITA

Per vincere, gli eroi devono completare con successo il terzo incontro principale dell'avventura (consultare "Incontri Principali e Punti Esperienza" a pagina 10). Gli eroi vincono o perdono la partita tutti insieme.

IL TRACCIATO DEL SIGNORE SUPREMO

Ogni volta che gli eroi falliscono nel completare gli incontri, si spostano troppo lentamente o soccombono a mortali pericoli, i segnalini Sventura (arancione) e Fato (viola) avanzano l'uno verso l'altro lungo il tracciato del signore supremo. Se il segnalino Sventura e il segnalino Fato, in un qualsiasi momento, occupano lo stesso spazio sul tracciato del signore supremo, gli eroi falliscono immediatamente l'avventura e **perdono la partita**.

Se una carta o un effetto dà istruzione ai giocatori di far avanzare il Fato, i giocatori muovono il segnalino Fato del numero di spazi richiesto verso il basso lungo il tracciato del signore supremo. Se una carta o un effetto dà istruzione ai giocatori di far avanzare la Sventura, i giocatori muovono il segnalino Sventura del numero di spazi richiesto verso l'alto lungo il tracciato del signore supremo.

Se una carta o un effetto dà istruzione ai giocatori di far retrocedere il Fato, i giocatori muovono il segnalino Fato del numero di spazi richiesto verso l'alto lungo il tracciato del signore supremo. I giocatori non possono muovere il segnalino Sventura verso il basso lungo il tracciato del signore supremo.

Se una carta o un effetto dà istruzione ai giocatori di azzerare il Fato, i giocatori spostano il segnalino Fato nello spazio più alto del tracciato del signore supremo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita è suddivisa in una serie di round di gioco. Un round è composto da due fasi, la fase degli Eroi e la fase del Signore Supremo. Ogni eroe svolge un turno durante la fase degli Eroi, seguita dalle attivazioni dei mostri e da vari effetti di gioco che si svolgono nella fase del Signore Supremo. Quando la fase del Signore Supremo viene completata il round termina e ha inizio un nuovo round.

FASE DEGLI EROI

Durante la fase degli Eroi, ogni eroe esegue un turno, rispettando le normali regole di svolgimento del turno di un eroe descritte nel gioco base. Ogni eroe completa interamente il suo turno prima che un altro eroe inizi il proprio. All'inizio di ogni round i giocatori decidono in gruppo l'ordine con cui si attiverà ogni eroe. Questo ordine può variare ogni round. Se i giocatori non si mettono d'accordo, procedono in senso orario, partendo da un giocatore scelto a caso. Dopo che tutti gli eroi hanno completato il proprio turno, ha inizio la fase del Signore Supremo.



REGOLE AGGIUNTIVE PER GLI EROI

In aggiunta alle azioni che un eroe può svolgere normalmente durante il proprio turno, gli eroi hanno adesso la possibilità di perlustrare la mappa e imbattersi in nuovi incontri.

PERLUSTRAZIONE

Quando un eroe svolge un'azione "Aprire una Porta", risolve nell'ordine i seguenti passi:

1. Pesca la carta in cima al mazzo Perlustrazione e la piazza sul tavolo a faccia in su. Quella carta Perlustrazione è adesso **ATTIVA**. Una carta Perlustrazione attiva stabilisce le regole di un incontro per tutto il periodo in cui resta attiva.
2. Individua l'incontro nella guida degli incontri (presente sul retro di questo regolamento) e prepara la mappa come mostrato in figura. La mappa deve essere unita in modo tale che l'entrata del nuovo incontro sia connessa con l'uscita dell'incontro precedente. Quindi legge ad alta voce il testo in corsivo che si trova sotto il nome dell'incontro. Infine, segue le istruzioni riportate nel corrispondente riquadro verde della guida degli incontri, piazzando i mostri e i segnalini come indicato.
3. Fa riferimento alla carta Perlustrazione per tutte le regole riguardanti l'incontro. Gli effetti descritti nella parte blu delle carte Perlustrazione si attivano dall'alto verso il basso. Qualsiasi testo che faccia riferimento a "Dopo la Preparazione" ha effetto subito dopo che l'incontro è stato preparato. Per le carte Perlustrazione che dopo la preparazione richiedono l'attivazione di mostri, fate riferimento alla sezione "Attivazione dei Mostri Durante il Turno di un Eroe" a pagina 11.

Un eroe non può aprire una porta se c'è una carta Perlustrazione attiva. Le porte non possono essere chiuse.

SCHEMA DI UNA CARTA PERLUSTRAZIONE



1. **Icona dell'Incontro:** Se questa icona è presente, significa che questo incontro è l'incontro iniziale o un incontro principale.
2. **Nome dell'Incontro:** Quest'area contiene il nome dell'incontro.
3. **Regole dell'Incontro:** Questi sono gli effetti che si verificano mentre la carta Perlustrazione è attiva.
4. **Regole "Dopo la Preparazione":** Questi effetti si verificano subito dopo che l'incontro è stato preparato.
5. **Descrizione:** Questo testo racconta cosa accade quando si verificano gli effetti del Signore Supremo.
6. **Effetti del Signore Supremo:** Questi effetti si verificano all'inizio di ogni fase del Signore Supremo.

ESEMPIO DI UNA PERLUSTRAZIONE



1. Tomble ha aperto la porta e quindi sta perlustrando. I giocatori pescano l'incontro "Sala Scintillante" dal mazzo Perlustrazione. Questo carta è adesso la carta Perlustrazione attiva.
2. I giocatori individuano le tessere occorrenti indicate nella guida degli incontri e preparano la mappa.
3. I giocatori uniscono l'entrata del nuovo incontro con l'uscita dell'incontro precedente.
4. I giocatori leggono il testo descrittivo e le istruzioni per la preparazione nel corrispondente riquadro verde della guida degli incontri e piazzano le sentinelle ibride, i segnalini Obiettivo e il segnalino Esplorazione come indicato, in base al numero degli eroi.
5. I giocatori adesso leggono la carta Perlustrazione per conoscere tutte le regole riguardanti l'incontro.



BOTTINO

Quando un eroe sconfigge un mostro, piazza sul tracciato del bottino un numero di segnalini Danno pari al numero di spazi occupati dalla base della miniatura di quel mostro (ad esempio, se un eroe sconfigge un merriod, piazza quattro segnalini danno sul tracciato del bottino). Ogni volta che un eroe piazza un segnalino Danno sul tracciato del bottino, piazza quel segnalino sullo spazio vuoto più in basso nel tracciato.

Se un eroe sconfigge un mostro evoluto, sposta il segnalino Fatica di uno spazio verso l'alto sul tracciato del bottino. Questo viene fatto prima di piazzare sul tracciato del bottino i segnalini Danno per aver sconfitto quel mostro. Il segnalino Fatica sul tracciato del bottino non può superare lo spazio più alto del tracciato.

Il BOTTINO MASSIMO dipende dal numero di eroi in gioco ed è rappresentato dalle sagome grigie sul tracciato del bottino. Quando il numero di segnalini Danno sul tracciato del bottino è pari al bottino massimo, l'eroe che ha piazzato per ultimo un segnalino Danno sul tracciato pesca dal mazzo Oggetti dell'atto in corso un numero di carte Oggetto pari al numero indicato dal segnalino Fatica. Quel giocatore dà una delle carte Oggetto a un eroe a sua scelta e piazza in fondo al mazzo Oggetti qualsiasi carta rimasta. Quindi rimuove tutti i segnalini Danno dal tracciato del bottino e sposta il segnalino Fatica nella sua posizione iniziale.



BOTTINO MASSIMO BOTTINO MASSIMO BOTTINO MASSIMO

PER 2 EROI



PER 3 EROI



PER 4 EROI

Qualsiasi segnalino Danno che dovrebbe essere piazzato oltre il valore del bottino massimo come conseguenza della sconfitta di un mostro, viene ignorato.

Un eroe, durante il proprio turno, può in qualsiasi momento girare a faccia in giù una delle proprie carte Esplorazione scoperte, ignorando gli effetti della carta. Se lo fa, aggiunge due segnalini Danno al tracciato del bottino.

GESTI EROICI

Durante una partita cooperativa i gesti eroici, una volta usati, non tornano più disponibili. Ogni eroe può usare il proprio gesto eroico soltanto una volta per avventura.

SCHEMA DEL TRACCIATO DEL BOTTINO



1. **Pila del Bottino:** I segnalini Danno verranno piazzati negli spazi di questa sezione, finché non verrà raggiunto il bottino massimo.
2. **Bottino Massimo:** Questi spazi indicano il bottino massimo in base al numero degli eroi.
3. **Ammontare del Bottino:** Il segnalino Fatica si muove verso l'alto lungo gli spazi di questa sezione, determinando il numero di carte pescate quando il bottino massimo viene raggiunto.

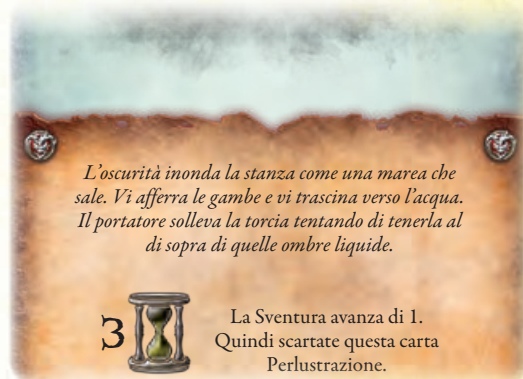
DETTAGLIO DELLA FASE DEL SIGNORE SUPREMO

La fase del Signore Supremo inizia dopo che tutti i giocatori eroi hanno completato il proprio turno. I giocatori portano a termine vari compiti, svolgendo le attività dei mostri e definendo gli eventi pericolosi che si verificano durante l'avventura.

1. EFFETTI DEL SIGNORE SUPREMO

Gli effetti del Signore Supremo sono stampati nel riquadro rosso sulla parte inferiore delle carte Perlustrazione (consultare la sezione "Perlustrazione" a pagina 5). All'inizio della fase del Signore Supremo, si verificano in ordine, dall'alto verso il basso, tutti gli effetti del Signore Supremo descritti sulla carta Perlustrazione attiva.

Alcuni effetti del Signore Supremo riportano un simbolo . Quando uno di questi effetti si attiva, non risolvete il testo corrispondente. Piazzate invece un segnalino Fatica accanto al simbolo. Dopo aver piazzato un segnalino Fatica, se il numero di segnalini Fatica è uguale al numero associato al simbolo , il testo corrispondente si attiva e tutti i segnalini vengono rimossi. Continuate a piazzare un segnalino Fatica durante ogni fase del Signore Supremo fintanto che la carta Perlustrazione rimane attiva.



SEZIONE EFFETTI DEL SIGNORE
SUPREMO DI UNA CARTA
PERLUSTRAZIONE

2. FATO

Se in gioco c'è una carta Perlustrazione attiva, saltate il passo Fato.

Altrimenti, il Fato avanza di uno (consultare pagina 4) e viene risolta una carta Pericoli.

CARTE PERICOLI

Ogni carta Pericoli contiene uno o più effetti che celano mortali sorprese per gli eroi. Quando i giocatori risolvono una carta Pericoli svolgono quanto segue:

1. Pescano una carta Pericoli.
2. Se la carta è divisa in due sezioni, procedono come segue:
 - Se sulla mappa non ci sono mostri, risolvono l'effetto indicato nella metà superiore della carta.
 - Se sulla mappa ci sono uno o più mostri, risolvono l'effetto indicato nella metà inferiore della carta.
3. Se la carta non è divisa in due sezioni, risolvono per intero l'effetto della carta.
4. Scartano la carta Pericoli.

Se le carte del mazzo Pericoli terminano, la pila degli scarti viene mescolata immediatamente per creare un nuovo mazzo Pericoli.

Gli effetti delle carte Pericoli non vengono applicati ai famigli, alle miniature considerate come eroi e agli eroi che non sono sulla mappa.

3. ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

Se durante questa fase sono presenti dei mostri sulla mappa, pescate una carta Attivazione e svolgete quanto segue:

1. **Determinare l'Ordine dei Gruppi di Mostri:** L'ordine con cui si attivano i gruppi di mostri è determinato dalla loro posizione sulla carta Attivazione, come mostrato qui di seguito. Individuate il primo gruppo (il numero più basso nello schema in figura) che si trova sulla mappa e che non sia stato ancora attivato.



2. **Individuare gli Effetti Attivi:** Individuate qualsiasi effetto attivo per quel gruppo. Gli effetti attivi sono stampati in corsivo subito dopo il nome di ogni gruppo di mostri.

3. **Scegliere un mostro:**

- Se sono presenti un riquadro giallo e un riquadro rosso, i mostri servitori (riquadro giallo) ed evoluti (riquadro rosso) si attivano separatamente. I mostri del gruppo vengono attivati dall'alto verso il basso, con tutti i mostri del riquadro superiore che si attivano prima di qualsiasi mostro del riquadro inferiore. Scegliete un mostro del riquadro superiore che non sia stato ancora attivato. Se tutti i mostri del riquadro superiore sono stati attivati, scegliete un mostro del riquadro inferiore che non sia stato ancora attivato.
- Se il riquadro giallo e il riquadro rosso non sono presenti, scegliete un qualsiasi mostro di quel gruppo che non sia stato ancora attivato.

4. **Svolgere le Azioni:** Risolvete in ordine, dall'alto verso il basso, tutte le azioni elencate per quel mostro, ripetendo se necessario la lista di azioni finché quel mostro non ha svolto due azioni o finché, dopo aver scorso l'intera lista, non è stato in grado di svolgere nessuna delle azioni elencate.

5. **Continuare/Completare l'Attivazione:** Se sulla mappa ci sono mostri non ancora attivati appartenenti al gruppo che si sta attivando, ripetete le istruzioni a partire dal punto 3. Se ci sono ancora mostri di un gruppo differente che non sono stati ancora attivati, ripetete le istruzioni a partire dal punto 1. Se tutti i gruppi di mostri sono stati attivati, scartate la carta Attivazione.

Se un'azione non ha effetto, i mostri non svolgono quell'azione. Ad esempio, se un'azione chiede di "attaccare un eroe adiacente" e non ci sono eroi adiacenti al mostro attivo, allora il mostro non svolge quell'azione. Seguite sempre le regole per i mostri stabilite nel gioco base (ad esempio, solo un attacco per turno e due azioni per mostro) a meno che non sia specificato diversamente sulla carta.

Se, durante l'attivazione, un mostro ha molti potenziali bersagli, scegliete il bersaglio più vicino al mostro che si sta attivando.

Se un mostro ha una condizione, come ad esempio Stordito, che può essere scartata usando un'azione, la sua prima azione deve essere quella di scartare la condizione. Se un mostro si trova in una fossa, la sua prima azione deve essere quella di uscire dalla fossa ed entrare nello spazio adiacente più vicino all'uscita dell'incontro attuale (consultare "Incontro Attuale" a pagina 10).

Quando una carta Attivazione fa riferimento a un "eroe", questo include anche le miniature considerate eroi.

Se le carte del mazzo Attivazione terminano, la pila degli scarti viene mescolata immediatamente per creare un nuovo mazzo Attivazione.

SCHEMA DI UNA CARTA PERICOLI



1. **Descrizione:** Questo testo in corsivo descrive il pericolo incombente sugli eroi.
2. **Effetto Senza Mostri:** Questo effetto viene risolto se non ci sono mostri sulla mappa.
3. **Effetto Con Mostri:** Questo effetto viene risolto se ci sono mostri sulla mappa.

SCHEMA DI UNA CARTA ATTIVAZIONE



1. **Nome del Gruppo di Mostri:** Questa sezione mostra il nome del gruppo di mostri.
2. **Attivazione dei Mostri Servitori:** Questa sezione è gialla e specifica le azioni dei mostri servitori del gruppo corrispondente.
3. **Attivazione dei Mostri Evoluti:** Questa sezione è rossa e specifica le azioni dei mostri evoluti del gruppo corrispondente.
4. **Effetti Attivi:** Questi effetti sono attivi durante l'attivazione del corrispondente gruppo di mostri.
5. **Attivazione Generale:** Questa sezione specifica le azioni che svolgeranno tutti i mostri del gruppo specificato. L'ordine con cui i mostri si attivano viene deciso dai giocatori.

ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

1. Durante la fase di Attivazione dei Mostri nella fase del Signore Supremo, i giocatori pescano una carta Attivazione. Sulla mappa sono presenti dei demonietti di fuoco e dei merriod, quindi i demonietti di fuoco si attivano per primi, seguiti dai merriod.
2. I giocatori verificano qual è l'effetto attivo ma, poiché l'incontro attuale non è La Fine del Limbo, questo testo viene ignorato.
3. La carta Attivazione dà istruzioni al demonietto di fuoco evoluto di individuare e poi attaccare l'eroe più vicino in linea di vista. Il demonietto di fuoco evoluto ha già linea di vista verso Leoric dei Libri, cioè l'eroe più vicino alla miniatura del demonietto di fuoco, quindi salta questa azione. Il demonietto di fuoco evoluto esegue l'attacco e poi torna all'inizio della lista di azioni. Poiché ha ancora linea di vista salta la prima azione e, non potendo attaccare ancora, salta la seconda azione. Il demonietto di fuoco evoluto non può eseguire nessuna delle azioni elencate, quindi la sua attivazione termina.
4. Dopo l'attivazione del demonietto di fuoco evoluto, si attivano i demonietti di fuoco servitori. La carta Attivazione dà istruzioni al demonietto di fuoco servitore di individuare l'eroe più lontano e poi attaccare l'eroe più lontano in linea di vista. Il demonietto di fuoco servitore si muove di uno spazio per individuare (ottenere linea di vista verso – consultare pagina 9) Widow Tarha, cioè l'eroe più lontano dalla miniatura del demonietto di fuoco servitore. Quindi il demonietto di fuoco servitore esegue un attacco che ha come bersaglio Widow Tarha, cioè l'eroe più lontano dalla miniatura del demonietto di fuoco servitore. La sua attivazione è adesso completata e tutti i demonietti di fuoco sono stati attivati.
5. I giocatori verificano qual è l'effetto attivo per i merriod, aggiungendo +1 alla Velocità per un valore totale di Velocità pari a 4.
6. La carta Attivazione dà istruzioni al merriod evoluto di ingaggiare l'eroe più lontano, cioè Leoric dei Libri. Il merriod evoluto si muove di due spazi per ingaggiare (tentare di muoversi il più vicino possibile a – consultare pagina 9), spendendo tutti i suoi quattro punti movimento per muoversi attraverso gli spazi d'acqua.



7. Dopo l'azione di ingaggio, il merriod evoluto riceve istruzione di attaccare un eroe entro 2 spazi. Questo attacco normalmente avrebbe come bersaglio Widow Tarha, tuttavia, poiché il merriod ha le abilità Sferzare e Raggiungere, attacca sia Widow Tarha che Leoric dei Libri. La sua attivazione è adesso completata.



8. Tutti i mostri sono stati attivati, quindi la carta Attivazione viene scartata.



COMBATTIMENTO

Quando un mostro svolge un attacco, l'eroe che tira i dadi di difesa tira anche i dadi di attacco per quel mostro.

ONDE DI POTERE

Quando svolgono un attacco, i mostri a volte possono ottenere una o più . Quando un mostro ha  da spendere, queste dovrebbero essere spese rispettando la seguente lista di priorità. Se il mostro spende una  e ha ancora altre  da spendere, scorrete nuovamente la lista partendo dall'inizio. Continuate in questo modo finché il mostro non può più spendere  o non ha più  da spendere.

1. **Talenti degli Eroi:** Un mostro spende  quando determinati talenti degli eroi, abilità degli eroi e gesti eroici richiedono che il mostro spenda  per attaccare.
2. **Gittata:** Un mostro spende  per incrementare la gittata se, con la sua attuale gittata, quel mostro non è in grado di colpire tutti i suoi bersagli.
3. **Speciali:** Un mostro spende  per abilità speciali solo quando questo ha effetto su almeno uno dei bersagli del mostro (ad esempio, un mostro non Avvelenerà un eroe già Avvelenato). Le abilità speciali con onde di potere includono tutte le abilità che non siano Gittata, Perforare o Danno.
4. **Perforare:** Un mostro spende  per l'abilità Perforare solo quando almeno uno dei bersagli del mostro ha ottenuto uno o più  con i dadi.
5. **Danno:** Quando un mostro spende  per , applicate per prime le  con il bonus  più alto.

SPENDERE ONDE DI POTERE



1. Un merriod evoluto dell'Atto II sta attaccando un eroe. Il giocatore eroe tira tutti i dadi della sua riserva di dadi difesa insieme ai dadi di attacco del merriod.
2. L'eroe scorre la lista per spendere le  dei mostri e nota che il merriod ha l'abilità " Immobilizzare", cioè una delle abilità speciali . Tuttavia il merriod non può usare l'abilità " Immobilizzare" perché non sta infliggendo danno e quindi l'eroe non verrebbe Immobilizzato. Il giocatore eroe continua a scorrere la lista.
3. La successiva  applicabile presente sulla lista è il danno e il merriod ha l'abilità " +3 ". Quindi il merriod spende la sua prima  per l'abilità " +3 .
4. Poiché il merriod ha un'altra  da spendere, il giocatore eroe riparte dall'inizio della lista. Questa volta il merriod spende la sua  per l'abilità " Immobilizzare" perché questa volta sta infliggendo danno e l'eroe verrà Immobilizzato.

REGOLE SPECIALI PER I MOSTRI

Merriod: L'abilità **Sferzare** ha come bersaglio l'eroe più vicino al merriod, in aggiunta al bersaglio originale dell'attacco.

Se possibile, quando un mostro con l'abilità **Raggiungere** ingaggia un eroe, termina il proprio movimento in modo che la sua miniatura si trovi a due spazi di distanza dall'eroe e abbia linea di vista verso l'eroe. Se questo non è possibile, il mostro ingaggia l'eroe normalmente.

Sentinelle Ibride: L'abilità **Soffio di Fuoco** ha come bersaglio tutti gli eroi possibili. Il percorso non può essere tracciato attraverso le miniature dei mostri.

REGOLE AGGIUNTIVE MOVIMENTO

Durante il movimento i mostri non possono entrare in terreni che farebbero subire loro del danno.

TERMINI DI MOVIMENTO

Le carte Attivazione usano dei nuovi termini speciali propri delle avventure cooperative. I giocatori dovrebbero familiarizzare con i termini elencati qui di seguito.

Avvicinarsi: Quando una miniatura si avvicina a un bersaglio, se possibile la miniatura si muove nello spazio del bersaglio. Altrimenti la miniatura deve terminare il proprio movimento nello spazio più vicino possibile al bersaglio seguendo le normali regole di movimento. La miniatura segue sempre il percorso che richiede meno punti movimento.

Allontanarsi: Quando una miniatura si allontana da un bersaglio, ogni volta che si muove di uno spazio deve aumentare il numero di spazi tra il bersaglio e la miniatura. Se una miniatura non può aumentare il numero di spazi tra la miniatura e il bersaglio, la miniatura non si muove.

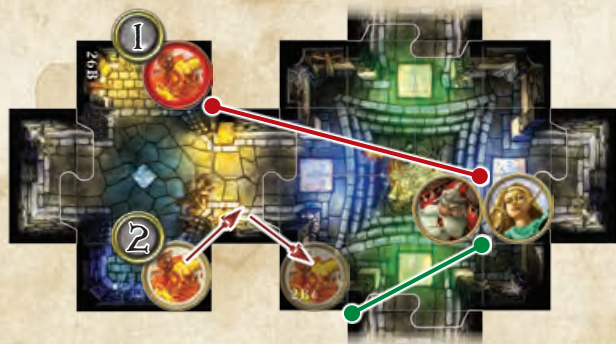
Più Lontano: Il bersaglio che dista il maggior numero di spazi dal mostro.

Più Vicino: Il bersaglio che dista il minor numero di spazi dal mostro.

Ingaggiare: Quando un effetto dà istruzione a un mostro di ingaggiare un bersaglio, quel mostro svolge un'azione di movimento avvicinandosi al bersaglio specificato. Se nello svolgere questa azione un mostro non si muoverebbe, allora questa azione non viene svolta.

Individuare: Quando un effetto dà istruzione a un mostro di individuare un bersaglio, il mostro svolge un'azione di movimento avvicinandosi allo spazio più vicino dal quale avrebbe linea di vista verso il bersaglio specificato. Se un mostro ha già linea di vista verso il bersaglio, quel mostro non svolge questa azione. Se sulla mappa non c'è nessuno spazio dal quale il mostro potrebbe avere linea di vista verso il bersaglio, viene scelto un altro bersaglio.

LDV: Alcune azioni di attivazione dei mostri contengono l'acronimo "LDV". Questo acronimo sta per "linea di vista" e segue tutte le regole per la linea di vista descritte nel gioco base.



INDIVIDUARE UN BERSAGLIO

1. Al demonietto di fuoco evoluto viene data istruzione di individuare Syndrael. Tuttavia, ha già linea di vista verso Syndrael, quindi non svolge l'azione per individuarla.
2. Al demonietto di fuoco servitore viene data istruzione di individuare Syndrael. Deve muoversi di due spazi per ottenere linea di vista verso Syndrael. Il demonietto di fuoco si ferma quando ottiene linea di vista verso Syndrael.

MOSTRI GIGANTI

Quando i giocatori determinano il movimento di un mostro gigante, devono scegliere uno spazio tra quelli occupati dal mostro e contare il movimento a partire dallo spazio scelto, come se la miniatura occupasse un solo spazio. Quando i giocatori avvicinano un mostro gigante a un bersaglio, devono scegliere lo spazio più vicino al bersaglio tra quelli occupati dal mostro gigante. Quando i giocatori allontanano un mostro gigante da un bersaglio, devono scegliere lo spazio più lontano dal bersaglio tra quelli occupati dal mostro gigante. Dopo che i giocatori hanno avvicinato o allontanato un mostro gigante da un bersaglio, devono piazzare il mostro in modo che sia rispettivamente il più vicino o il più lontano possibile dal bersaglio. In tutti gli altri casi, i mostri giganti seguono le normali regole per il movimento dei mostri giganti.

INCONTRI

Nelle avventure cooperative gli incontri differiscono dagli incontri del gioco base e non seguono le stesse regole. Un incontro è composto da tutte le tessere Mappa mostrate nella sezione corrispondente della guida degli incontri e segue tutte le regole presenti in questa sezione e sulla relativa carta Perlustrazione.

Le regole di un incontro hanno effetto sull'intera mappa a meno che non venga indicato diversamente.

INCONTRI PRINCIPALI E PUNTI ESPERIENZA

Gli incontri principali sono incontri speciali e sono parte essenziale di ogni avventura. Gli incontri principali si riconoscono grazie al numero stampato sulla loro carta Perlustrazione e nella sezione corrispondente della guida degli incontri. L'esito di un incontro principale avrà effetto sul successivo incontro principale, fino ad arrivare all'ultimo incontro principale detto anche Finale.



Nei primi due incontri principali gli eroi guadagnano punti esperienza. Quando un eroe guadagna punti esperienza, può spenderli immediatamente insieme a qualsiasi altro punto esperienza conservato in precedenza durante l'avventura, acquisendo così nuove carte Talento della sua classe. I giocatori possono conservare per un uso futuro qualsiasi punto esperienza non speso, ma possono spendere i punti esperienza solo immediatamente dopo aver guadagnato nuovi punti esperienza.

INCONTRO ATTUALE

L'incontro attuale è l'incontro sulla carta Perlustrazione attiva o sulla carta Perlustrazione attiva più recente.

ENTRATE E USCITE

Le entrate e le uscite sono spazi che vengono definiti in ogni incontro. Per individuare l'entrata e l'uscita di un incontro fate riferimento alla guida degli incontri.

INGAGGIARE



1. Il merriod servitore ha una Velocità pari a 3 e l'abilità Raggiungere, e gli viene data istruzione di ingaggiare Tomble.
2. Il merriod servitore termina il proprio movimento a due spazi di distanza da Tomble e, poiché ha l'abilità Raggiungere, la sua miniatura viene piazzata in modo da restare a due spazi di distanza.

TESSERE MAPPA SOVRAPPOSTE

Esistono situazioni in cui i giocatori non possono preparare un incontro perché questo farebbe sovrapporre alcune delle nuove tessere Mappa alle tessere Mappa già piazzate. Per risolvere questo problema i giocatori devono utilizzare le TESSERE DI PASSAGGIO. Una tessera di passaggio è una tessera composta da due caselle e viene connessa alle altre tessere Mappa attraverso uno solo dei suoi lati.

Se, preparando un nuovo incontro, alcune tessere Mappa si sovrappongono, usate invece le tessere di passaggio per creare un passaggio segreto. Unite una tessera di passaggio all'uscita dell'incontro precedente. Poi preparate il nuovo incontro in uno spazio libero sul tavolo e unite una seconda tessera di passaggio con l'entrata del nuovo incontro. Le due tessere di passaggio si considerano collegate tra loro.



TESSERA DI
PASSAGGIO

Se una miniatura si trova su una tessera di passaggio collegata, la miniatura può spendere un punto movimento per spostarsi sull'altra tessera di passaggio collegata come se gli spazi di entrambe le tessere di passaggio fossero adiacenti. Se una miniatura deve spostarsi su una tessera di passaggio in cui entrambi gli spazi sono occupati, l'eroe o il mostro piazza la propria miniatura nello spazio vuoto più vicino a quella tessera di passaggio.

I mostri e gli eroi non possono attaccare o tracciare linea di vista attraverso tessere di passaggio collegate.

EROI SCONFITTI

Ogni volta che un eroe viene sconfitto, il Fato avanza di uno.

ATTIVAZIONE DEI MOSTRI DURANTE IL TURNO DI UN EROE

Alcune carte Perlustrazione specificano che alcuni gruppi di mostri devono attivarsi subito dopo che l'incontro corrispondente è stato preparato, anche se non è in corso la fase del Signore Supremo. Per attivare i mostri durante il turno di un eroe, pescate una carta Attivazione e attivate solo i gruppi specificati, poi scartate la carta Attivazione. L'attivazione dei mostri è descritta dettagliatamente a pagina 7.

ESEMPIO DI TESSERE MAPPA SOVRAPPOSTE



1. Gli eroi hanno pescato le "Pietre dei Fondatori" dal mazzo Perlustrazione. Tuttavia non possono piazzare le "Pietre dei Fondatori" perché andrebbero a sovrapporsi al "Ghiaccio Infranto" già piazzato.



2. Gli eroi piazzano una tessera di passaggio sull'incontro da cui stanno uscendo, cioè il "Passaggio nel Futuro".
3. Poi piazzano una tessera di passaggio sul nuovo incontro pescato, cioè le "Pietre dei Fondatori". Questa tessera di passaggio è collegata a quella del "Passaggio nel Futuro".

PASSAGGIO ALL'ATTO II

Quando una carta Perlustrazione dà istruzione ai giocatori di passare all'Atto II, svolgete quanto segue:

1. Riponete nella scatola il mazzo Oggetti "Atto I" e spostate il mazzo Oggetti "Atto II" accanto al tracciato del bottino. Quando i giocatori pescheranno carte per il bottino, adesso lo faranno dal mazzo Oggetti "Atto II".
2. Sostituite tutte le carte Mostro "Atto I" con le carte Mostro "Atto II". Le nuove carte si applicano sia ai mostri già presenti sulla mappa che a tutti i mostri futuri.

GENERARE E PIAZZARE

Se la guida degli incontri dà istruzione ai giocatori di **GENERARE** dei mostri, piazzate i mostri sulla mappa in base al numero degli eroi come indicato nella guida degli incontri. Se ci sono due eroi, piazzate i mostri sugli spazi contrassegnati con un "2". Se ci sono tre eroi, piazzate i mostri sugli spazi contrassegnati con un "2" e con un "3". Se ci sono quattro eroi, piazzate i mostri sugli spazi contrassegnati con un "2", con un "3" e con un "4".

Se i giocatori non possono **generare** un mostro perché la miniatura necessaria è già sulla mappa, rimuovete quella miniatura dalla mappa, eliminate tutti i danni e rimuovete qualsiasi condizione da quel mostro e piazzatelo come richiesto. Quando i giocatori devono rimuovere miniature dalla mappa per **generare** mostri per un incontro, non possono rimuovere le miniature appena piazzate per quell'incontro. I giocatori devono rimuovere mostri che erano presenti sulla mappa prima che iniziassero a **generare** mostri per quell'incontro.

Se un effetto del Signore Supremo o di una carta Pericoli dà istruzione ai giocatori di **PIAZZARE** nuovi mostri sulla mappa e non ci sono abbastanza miniature da piazzare, piazzate tutte le miniature che è possibile piazzare. Quando ai giocatori viene data istruzione di piazzare mostri sulla mappa, piazzate prima i mostri evoluti, rispettando i limiti di gruppo.

LE REGOLE D'ORO

Esistono due regole estremamente importanti che i giocatori dovrebbero sempre ricordare quando giocano un'avventura cooperativa. Le due regole sono riportate qui di seguito:

- Se il testo di una carta è in conflitto con le regole riportate in questo regolamento, la carta ha la precedenza.
- Se un effetto di gioco ha molti potenziali bersagli e il bersaglio da scegliere non è chiaro, saranno gli eroi a scegliere il bersaglio dell'effetto tra i potenziali bersagli.



GUIDA DEGLI INCONTRI



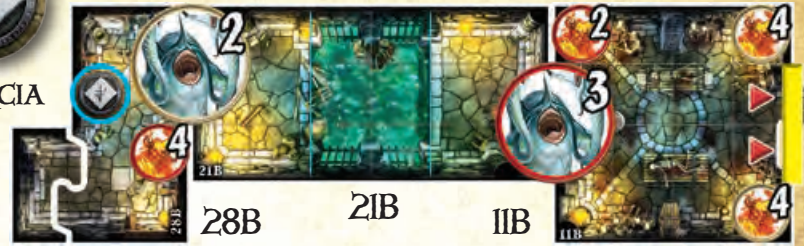
L'ULTIMO RESPIRO

L'oscurità vi riempie i polmoni impedendovi di respirare. Tenete gli occhi fissi sulla luce e riemergete dalle profondità.

Piazzate un segnalino Obiettivo bianco come indicato in figura. Questo segnalino rappresenta la torcia. Generate merriod e demonietti di fuoco come indicato in figura. Ogni eroe piazza la propria miniatura su uno spazio d'acqua e subisce un numero di pari al valore di una caratteristica a sua scelta. Poi ogni eroe effettua una prova della caratteristica scelta. Ogni eroe che fallisce è Stordito.



TORCIA



PIETRE DEI FONDATORI

Piedistalli d'ambra incastonati con frammenti d'osso si ergono dal pavimento di questa tomba dimenticata.

Prendete 4 segnalini Obiettivo rossi e 4 blu. Mescolate insieme questi segnalini e piazzateli a faccia in giù sulla mappa come indicato in figura. Nessun giocatore deve conoscere il colore di questi segnalini Obiettivo. Questi segnalini rappresentano i piedistalli.



PIEDISTALLO



PASSAGGIO NEL PASSATO

Le ragnatele non sono in grado di fermarvi e si dissolvono come nebbia tra i vostri piedi quando attraversate il passaggio. Vi affrettate, liberando la via da quegli antichi filamenti mentre continuate a farvi strada. Vi rallentano solo un attimo quando, entrati nel corridoio, li spingete di lato per aprire la porta.



PASSAGGIO NEL PRESENTE

Negli abissi delle tenebre scoprite la verità. Niente è ciò che sembra.



PASSAGGIO NEL FUTURO

Monumenti dedicati alla vostra gloria futura si ergono a guardia dei vostri cadaveri in decomposizione; cosa vi riserva l'avvenire?

Prendete un numero di segnalini Obiettivo rossi pari al numero degli eroi. Quindi sostituite 1 di questi segnalini con un segnalino Obiettivo verde, mescolateli insieme e piazzateli come indicato in figura. Nessun giocatore deve conoscere il colore di questi segnalini Obiettivo.



LEGENDA DEGLI INCONTRI



ENTRATA



USCITA



SENTINELLE
IBRIDE



DEMONIETTI DI
FUOCO



MERRIOD



ELEMENTALI

GHIACCIO INFRANTO

Nelle profondità di questo antichissimo ghiaccio su cui state camminando, intravedete un'altra realtà. Improvvisamente un'oscurità proveniente da un altro mondo vi attacca dal basso e frantuma la fragile barriera.

Piazzate 4 segnalini Obiettivo blu come indicato in figura. Generate i merriod come indicato in figura. L'eroe che sta perlustrando si avvicina di 1 spazio al merriod evoluto.



FOSSA



7B

IL RESPIRO DELLE PIETRE

Sentite un respiro profondo giungere da dietro l'angolo. Temete che qualche grande drago o un gigante sia in agguato, ma scrutando nell'oscurità vi rendete conto che è la terra stessa che sta respirando!

Generate gli elementali come indicato in figura.

*In una partita con 3 eroi, generate solo l'elementale evoluto come indicato in figura.

5B



4B

SALA SCINTILLANTE

Oro, gemme e fiamme saettano nella stanza che avete di fronte. Sul lato opposto vedete un ibrido di drago che tiene le braccia sollevate per mantenere attivo l'incantesimo. "Entrate", ordina, "prendete parte alle meraviglie del tesoro di Axirumn!" La stanza è solo un'illusione che scomparirà quando ucciderete quell'ibrido delirante.

Generate le sentinelle ibride come indicato in figura. La sentinella ibrida evoluta è Axirumn. Piazzate 2 segnalini Obiettivo blu come indicato in figura. Questi segnalini rappresentano dei passaggi segreti.



PASSAGGIO SEGRETO



26B
ANTICAMERA

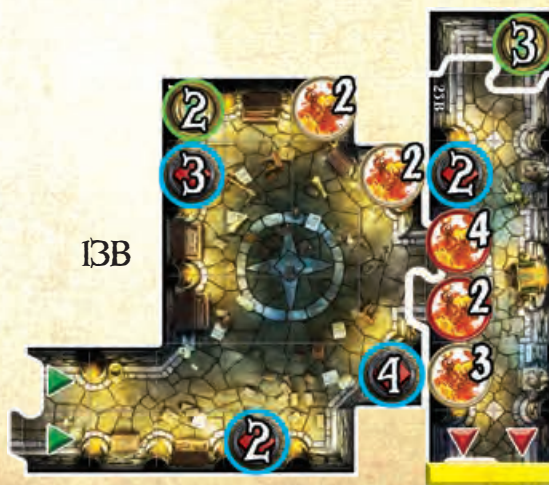
INCENERITORE

Dalle prese d'aria sul muro fuoriesce un gas nocivo. Potete sentire il malsano veleno assalirvi i polmoni man mano che vi avvicinate e adesso vi pare di ricordare che questi gas siano anche altamente infiammabili.

Generate i demonietti di fuoco come indicato in figura. Piazzate 4 segnalini Obiettivo rossi come indicato in figura. Questi segnalini rappresentano le prese d'aria.



PRESE D'ARIA



13B

23B

ILLUMINARE LA VIA

La sopravvivenza degli eroi durante questa avventura dipende in gran parte dalla loro capacità di restare vicino alla luce e lontano dall'oscurità.

LA TORCIA

Il segnalino Obiettivo bianco rappresenta la torcia. Ogni spazio entro due spazi dalla torcia è uno spazio illuminato. Spendendo un'azione, un eroe può prendere la torcia da uno spazio adiacente.

IL PORTATORE DELLA TORCIA

L'eroe che trasporta la torcia è chiamato portatore della torcia. Ogni spazio entro due spazi dal portatore della torcia è uno spazio illuminato. Spendendo un'azione, il portatore della torcia può dare la torcia a un eroe adiacente. Se il portatore della torcia viene sconfitto, piazzate la torcia in uno spazio adiacente.

OSCURITÀ

Ogni spazio che non è illuminato è avvolto dall'oscurità.

Ogni volta che un eroe avvolto dall'oscurità effettua una prova di caratteristica, aggiungete 1  ai risultati.

EPILOGO

Se gli eroi vincono l'avventura, leggete ad alta voce il testo seguente:

Non riesci a muoverti. Nessuno dei tuoi muscoli reagisce. Guardi impotente Draemor che si avvicina e ti osserva dall'alto. Sguaina una spada immateriale e lancia un ruggito silenzioso immergendola nel tuo corpo immobile. Taglia e squarcia preso dalla frenesia. Eppure non provi alcun dolore mentre la lama trapassa il tuo corpo, ancora e ancora. Lentamente, la scena sbiadisce sostituita da un'oscurità punteggiata di luci.

La prima cosa che senti sono i polmoni. Fremono debolmente mentre lotti per respirare. L'aria entra ed esce come fosse fango, ma ogni nuovo respiro è più facile del precedente. Alla fine senti il cuore che batte, come una vibrazione che attraversa tutto il corpo. Il sangue non ti è mai sembrato così freddo, ma lo senti scorrere. L'oscurità lentamente si schiarisce e, prima di provare a muoverti, resti a osservare il cielo notturno per molto tempo.

Ricordi tutto come se fosse stato un sogno. A volte, guardando tra le fiamme di un fuoco da campo o passeggiando sotto un cielo senza luna, ricordi i terribili momenti di quell'avventura fantasma. Ti senti svenire, non riesci a respirare e la vista si appanna. Poi, con la stessa velocità con cui ha travolto la tua immaginazione, tutto scompare. Nonostante gli sforzi, non dimenticherai mai quella notte e spesso ti chiedi cosa sarebbe accaduto se non ti fossi più svegliato.

Se i segnalini Sventura e Fato occupano lo stesso spazio o se gli eroi perdono l'avventura, leggete ad alta voce il testo seguente:

Non hai mai sperimentato un'oscurità così fitta. Si riversa nei tuoi occhi e nella tua anima. Il sangue punge nelle vene come schegge di ghiaccio. Fuggi lontano dalla luce. Devi fuggire verso l'oscurità e lontano dalla luce. Solo le ombre possono salvarti adesso.

Ti risvegli sussultando. Ti dimeni per un istante prima di rotolare giù da un letto di paglia sudicia, sul pavimento freddo e duro. La vista comincia a tornare mentre raschi con le unghie il pavimento di pietra della prigione, la cosa più reale che ricordi da ... I tuoi occhi si spostano sulla piccola finestra con le sbarre. "Da quanto tempo?" ti chiedi.

Prima di poter passare in rassegna i frammenti di orrore e dolore che sembrano essere i tuoi ricordi, ti trovi accanto ai tuoi compagni d'avventure, sospeso sopra una sottile asse di legno a un metro dal terreno, con una corda intorno al collo. I vostri volti e gli abiti sono chiazzati di marciume e liquami. Quando due uomini salgono sulla piattaforma, la folla beffarda si fa silenziosa. Il più piccolo e vecchio tra i due srotola un lungo pezzo di pergamena.

"Udite ora i crimini e la sentenza degli accusati", declama. "Per aver guidato una banda di razziatori ibridi contro gli avamposti di Flaxfield e Runesworth: colpevoli!" La folla ruggisce con rabbia ed eccitazione. "Per l'assassinio dell'ormai defunta Baronessa Danri' Alsta: colpevoli! Per il saccheggio di Hammerglade, la profanazione del suo tempio e per il massacro di ogni uomo, donna e bambino al suo interno: colpevoli! Per tradimento contro le tredici baronie e le città libere..." la tua mente volge l'attenzione lontano da quelle parole facendo un ultimo sforzo per ricordare qualcosa di quanto è accaduto. Osservi i volti colmi d'odio della folla che avete di fronte. Tuttavia, non osi negare le accuse. Puoi ancora percepire l'oscurità dentro di te che chiede a gran voce la tua morte, con un'intensità anche superiore a quella della folla. Ricordi o no, non hai il minimo dubbio che tu e i tuoi amici "eroi" abbiate commesso queste atrocità. Quindi non tenti neanche di lottare né provi a fuggire quando il banditore si avvicina alla fine della pergamena. Espiri, lasciando uscire l'aria dai polmoni. "... per il collo, finché morte sopraggiunga."

CREDITS

Design dell'Espansione: Jonathan E. Bove e Nathan I. Hajek

Design delle Regole per l'Avventura Cooperativa: Jonathan E. Bove

Design di Descent: Viaggi nelle Tenebre Seconda Edizione: Adam Sadler e Corey Konieczka con Daniel Lovat Clark

Produttore: Jason Walden

Design Grafico: Christopher Hosch

Direzione del Design Grafico: Brian Schomburg

Cover Art: Christopher Burdett

Direzione Artistica: Andrew Christensen

Direzione di Produzione: Eric Knight

Produttore Capo del Gioco: Steven Kimball

Designer Esecutivo del Gioco: Corey Konieczka

Produzione Esecutiva del Gioco: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Playtester: Brad Andres, Jason Bailey, Reagan Bailey, Samuel Bailey, Mark Bell, Dane Beltrami, David Bernier, Maxime Bernier, Frank Brooks, Pippin Brown, Marcel Cwertetschka, Christian Emminger, John Evans, Herbert Graf, Russell Hall, Michaël Juneau, Harrison Keeping, Jason Keeping, Jean-Philippe Leclerc, Lukas Litzsinger, Isabella Mattasits, Ian McCarthy, Aaron Myers, Sarah Smith-Robbins, Peter Schober, John Taillon, and Richard Wappel

Per l'Edizione Italiana

Traduzione: Giuseppe Casella

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Mario Barbati

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Distribuito in Italia da



www.giochiuniti.it

info@giochiuniti.it

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc., tutti i diritti riservati. *Descent: Viaggi nelle Tenebre*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono marchi registrati dalla Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha la sua sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere raggiunta telefonicamente al 651-639-1905. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. *Descent: Viaggi nelle Tenebre* è un gioco distribuito in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Fabbricato in USA.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



SCHEDA DI RIFERIMENTO

RIEPILOGO DEL TURNO

1. Fase degli Eroi
2. Fase del Signore Supremo
 - a. Effetti del Signore Supremo
 - b. Fato (Se non c'è una carta Perlustrazione attiva, il Fato avanza di uno e viene risolta una carta Pericoli.)
 - c. Attivazione dei Mostri

ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

1. Determinare il Gruppo di Mostri
2. Individuare gli Effetti Attivi
3. Scegliere un Mostro
4. Svolgere le Azioni
5. Continuare / Completare l'Attivazione

SPENDERE DEI MOSTRI

1. Talenti degli Eroi
2. Gittata
3. Abilità Speciali
4. Perforare
5. Danno

EROI SCONFITTI

Ogni volta che un eroe viene sconfitto, il Fato avanza di uno.

REGOLE SPECIALI PER I MOSTRI

Merriod: L'abilità **Sferzare** ha come bersaglio l'eroe più vicino al merriod, in aggiunta al bersaglio originale dell'attacco.

Se possibile, quando un mostro con l'abilità **Raggiungere** ingaggia un eroe, termina il proprio movimento in modo che la sua miniatura si trovi a due spazi di distanza dall'eroe e abbia linea di vista verso l'eroe. Se questo non è possibile, il mostro ingaggia l'eroe normalmente.

Sentinelle Ibride: L'abilità **Soffio di Fuoco** ha come bersaglio tutti gli eroi possibili. Il percorso non può essere tracciato attraverso le miniature dei mostri.

TERMINI DI MOVIMENTO

Avvicinarsi: Quando una miniatura si avvicina a un bersaglio, se possibile la miniatura si muove nello spazio del bersaglio. Altrimenti la miniatura deve terminare il proprio movimento nello spazio più vicino possibile al bersaglio seguendo le normali regole di movimento. La miniatura segue sempre il percorso che richiede meno punti movimento.

Allontanarsi: Quando una miniatura si allontana da un bersaglio, ogni volta che si muove di uno spazio deve aumentare il numero di spazi tra il bersaglio e la miniatura. Se una miniatura non può aumentare il numero di spazi tra la miniatura e il bersaglio, la miniatura non si muove.

Più Lontano: Il bersaglio che dista il maggior numero di spazi dal mostro.

Più Vicino: Il bersaglio che dista il minor numero di spazi dal mostro.

Ingaggiare: Quando un effetto dà istruzione a un mostro di ingaggiare un bersaglio, quel mostro svolge un'azione di movimento avvicinandosi al bersaglio specificato. Se nello svolgere questa azione un mostro non si muoverebbe, allora questa azione non viene svolta.

Individuare: Quando un effetto dà istruzione a un mostro di individuare un bersaglio, il mostro svolge un'azione di movimento avvicinandosi allo spazio più vicino dal quale avrebbe linea di vista verso il bersaglio specificato. Se un mostro ha già linea di vista verso il bersaglio, quel mostro non svolge questa azione. Se sulla mappa non c'è nessuno spazio dal quale il mostro potrebbe avere linea di vista verso il bersaglio, viene scelto un altro bersaglio.

LDV: Alcune azioni di attivazione dei mostri contengono l'acronimo "LDV". Questo acronimo sta per "linea di vista" e segue tutte le regole per la linea di vista descritte nel gioco base.

SVENTURA E FATO



1. LA
SVENTURA
AVANZA DI 1



2. IL FATO
AVANZA DI 1



3. IL FATO
RETROCEDE
DI 1



4. IL FATO SI
AZZERA

LE REGOLE D'ORO

- Se il testo di una carta è in conflitto con le regole riportate in questo regolamento, la carta ha la precedenza.
- Se un effetto di gioco ha molti potenziali bersagli e il bersaglio da scegliere non è chiaro, saranno gli eroi a scegliere il bersaglio dell'effetto tra i potenziali bersagli.