



# DESCENT™

LEGGENDE DELLE TENEBRE

LA GUERRA DEL TRADITORE  
ESPANSIONE

La baronia di Forthyn brucia, sopraffatta dalle forze della possente signora dei draghi Levirax, che minaccia di calare al sud per schiacciare il resto di Terrinoth. Le orde furiose degli Uthuk Y'llan lasciano scie di sangue al loro passaggio nelle campagne e il Consiglio dei Baroni è lacerato da una guerra civile dopo lo sconvolgente ritorno del tredicesimo barone, Waiqar l'Immortale.

Sei intrepidi eroi, coinvolti nel conflitto per caso, scelta o necessità, guidano una carovana di profughi di Forthyn verso il rifugio sicuro di Archaut, la sede del Consiglio dei Baroni. Ma se Terrinoth non riuscirà a unire le forze contro i suoi aggressori, le mura della Cittadella offriranno ben poca protezione agli inermi...

## — PANORAMICA —

**La Guerra del Traditore** è un'espansione per **Descent: Leggende delle Tenebre** che prosegue la storia della campagna dopo gli eventi del primo atto, **Sangue e Fiamme**. In questa nuova serie di dinamiche imprese, gli eroi avranno il compito di unificare i frammentati reami di Terrinoth contro la miriade di minacce che sta per piombare su di loro.

Man mano che gli eroi continuano a forgiare le leggende iniziate in **Sangue e Fiamme**, le loro decisioni, i loro successi e i loro fallimenti forgeranno di nuovo anche Terrinoth e ricostruiranno la Cittadella, permettendo loro di intrecciare rapporti con nuovi alleati, compagni e rivali in preparazione di un futuro incerto.

## — USARE QUESTA ESPANSIONE —

Prima di giocare la prima impresa de **La Guerra del Traditore**, aggiornare l'app di **Descent: Leggende delle Tenebre** e abilitare questa espansione nel menu "Collezione" dell'app. Le nuove miniature, i segnalini e i terreni 3D compariranno nelle imprese come indicato dall'app e dalle capacità delle carte. Le nuove carte verranno sbloccate e aggiunte all'inventario del gruppo man mano che gli eroi faranno progressi nel corso della campagna.



La Collezione

## — ICONA DELL'ESPANSIONE —

Ogni carta e ogni tessera di questa espansione sono contrassegnate con l'icona dell'espansione **La Guerra del Traditore**, per distinguere questi contenuti dalle carte e dalle tessere del gioco base di **Descent: Leggende delle Tenebre**.



## — INIZIARE UN NUOVO ATTO —

Per proseguire la campagna e iniziare **La Guerra del Traditore**, caricare un file di salvataggio completato di **Sangue e Fiamme** e selezionare l'evento "Viaggio Verso Archaut" a Frostgate.



Evento di Transizione della Campagna

Quando si crea una nuova campagna l'app offre la scelta se iniziare con l'Atto 1, **Sangue e Fiamme**, o se iniziare un nuovo salvataggio nell'Atto 2, **La Guerra del Traditore**, dopo un breve video che riepiloga gli eventi dell'Atto 1.

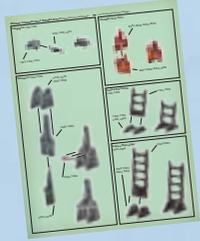
## — ASSEMBLAGGIO —

Prima di giocare con questa espansione per la prima volta, assemblare i terreni 3D seguendo le istruzioni nell'inserito **Assemblaggio dei Terreni** incluso nella scatola del gioco.

## — INDICE —

- Contenuto..... 3
- Gli Eroi ..... 4
- Regole dell'Espansione..... 6
  - » Compagni ..... 6
  - » Confuso (Status) ..... 7
  - » Congegni ..... 7
  - » Sconfitta (Parola Chiave) ..... 7
  - » Carte Eroe ..... 7
  - » Leggende..... 7
  - » Resistenze ..... 8
  - » Velo (Condizione) ..... 8
  - » Aggancio (Parola Chiave) ..... 8
  - » Sposatezza (Condizione)..... 8
  - » Tecnica (Parola Chiave) ..... 8
  - » Terreno ..... 9
  - » Segnalini Buio ..... 10
- Domande Ricorrenti ..... 10
- Consultazione Rapida ..... 12

# CONTENUTO



1 Inserto Assemblaggio dei Terreni



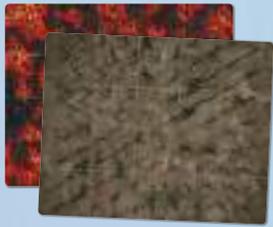
3 Tessere della Mappa



26 Miniature (1 compagno, 19 nemici, 6 eroi) e 1 Rialzo



34 Terreni 3D



2 Sottostrati



6 Carte Eroe



24 Carte Abilità e 1 Carta Compagno



18 Carte Leggenda



27 Carte Arma



9 Carte Armatura



8 Carte Accessorio



12 Carte Consumabile



1 Inserto Rialzo Piattaforma/Cripta



60 Segnalini Condizione (20 Velo, 20 Spossatezza, 4 Focus, 4 Infezione, 4 Preparazione, 4 Sfregio e 4 Terrore)



3 Segnalini Buio



21 Segnalini Fatica, 2 Segnalini Esplorazione/Vista

## IL DRAGO

Poiché il drago è una miniatura unica, non si usa un indicatore di colore per distinguerlo dalle altre miniature. La barra del ritratto del nemico nell'app usa una nuova cornice bianca per i nemici senza un indicatore di colore.

## NUOVE MINIATURE EROE

*La Guerra del Traditore* include nuove miniature per ciascuno degli eroi, presentati in nuove pose con le loro armi alternative. Ogni eroe può scegliere liberamente se usare la nuova miniatura o la sua miniatura dell'Atto 1.

Inoltre, la fedele compagna fenice di Syrus, Indris, è ora una miniatura distinta in grado di muoversi indipendentemente sulla mappa (vedi "Compagni" a pagina 6).

## GLI EROI

I sei eroi giocabili in *Descent: Leggende delle Tenebre* proseguono le loro avventure, dotati di incarnazioni più forti per rappresentare la loro costante crescita. Tutti e sei gli eroi sono disponibili fin dall'inizio de *La Guerra del Traditore*.

### BRYNN, UMANA BARONESSA

*Un tempo marescialla della Cittadella, dopo la morte della zia si è ritrovata suo malgrado a guidare la baronia di Forthyn. L'ascesa di Brynn è coincisa con una delle prove più oscure che Forthyn deve superare: la baronia è infatti caduta sotto l'avanzata degli eserciti della signora dei draghi Levirax e degli Uthuk Y'Ilan.*

*Brynn cerca di difendere i profughi di Forthyn affidandosi alla sua padronanza del campo di battaglia!*

Brynn continua a guidare dalla prima linea, punendo i nemici e difendendo gli alleati. Le sue nuove capacità usano la parola chiave **TECNICA** per scatenare alcuni potenti nuovi effetti in base al tipo di arma impugnata (vedi "Tecnica (Parola Chiave)" a pagina 8).



### SORTE, HYRRINX OMBRA SFUGGENTE

*Ex ladro poi riabilitato, Sorte è sfuggito a una miserabile servitù sotto il perfido Principe Fuorilegge per dedicarsi a una vita di avventure insieme ai suoi nuovi amici. Ma il destino che lo aspetta è decisamente pericoloso: guerra, devastazione e sinistre magie minacciano di distruggere la nuova vita che sta cercando di costruirsi.*

*Sorte deve usare le sue doti criminali e padroneggiare nuovi poteri per proteggere sé stesso... e i suoi amici.*

Sorte è un maestro ineguagliato in furtività e sorpresa, e le ombre sono sue fedeli alleate. Grazie alle sue nuove capacità è in grado di collocare e muovere dei segnalini buio nella mappa, che poi userà per eludere i nemici, aiutare gli amici e per colpire dall'oscurità (vedi "Segnalini Buio" a pagina 10).

### GALADEN, ELFO RANGER DI FRONTIERA

*Dopo mesi di implacabili ricerche, Galaden conosce finalmente il nome del demone che ha assassinato i suoi amici e la sua famiglia: Baelziffar. Ma questa creatura è una preda elusiva e pericolosa, e il suo legame con le orde di uthuk che devastano il territorio è soltanto una parte delle sue secolari macchinazioni.*

*L'addestramento di Galaden come cacciatore e diplomatico sarà messo a dura prova man mano che l'elfo continuerà a seguire le tracce del suo nemico più letale.*

Galaden eccelle nell'uso della sua adattabilità e della sua abilità tattica per aiutare i suoi alleati con condizioni utili e intralciare i suoi nemici con status debilitanti. Può usare con facilità la condizione velo e lo status confuso per controllare e ostacolare gli attacchi nemici (vedi "Confuso (Status)" a pagina 7 e "Velo (Condizione)" a pagina 8).



## — KEHLI, NANA INVENTRICE —

*Ormai allontanata sia dalla Gilda dei Fabbri che dalla Lega degli Alchimisti, Kehli Deepfire si concentra sulla creazione del capolavoro della sua vita: una storia eroica tutta sua. Kehli ha sempre saputo di essere destinata all'eroismo e alla grandezza e non permetterà che una quisquiliosa come una guerra devastante che minaccia entrambe le sue terre d'origine le sia d'ostacolo.*

*Il suo martello, la sua balestra e le sue ingegnose creazioni sono esattamente gli strumenti di cui Kehli ha bisogno per costruire un futuro migliore.*

Kehli amplia il suo arsenale di trucchetti e strumenti con cui offrire supporto agli amici e mettere sotto pressione i nemici. È in grado di usare le sue nuove abilità per collocare dei congegni meccanici che fanno sentire la sua presenza in tutta la mappa (vedi "Congegni" a pagina 7).



## — SYRUS, UMANO ARCANISTA —

*Terrinot è minacciata dalla peggiore crisi degli ultimi ottocento anni e Syrus Indahlu lotta per essere all'altezza della situazione. Il mondo ha ora bisogno di un altro Timmorran Lokander, l'impareggiabile stregone che guidò i popoli liberi fuori dalla Prima Oscurità e il cui retaggio influenza ancora il mondo odierno: se non è Syrus a poter rivestire quel ruolo, chi può farlo?*

*Con l'aiuto dei suoi amici e di Indris, lo spirito fenice, Syrus affina la sua potenza magica e va alla ricerca del retaggio magico di Timmorran.*

La padronanza di Syrus sulla magia elementale è cresciuta e lo stesso vale per il suo legame con Indris, la sua compagna fenice. Indris può ora muoversi indipendentemente nella mappa, agendo all'unisono con Syrus per compiere azioni straordinarie (vedi "Compagni" a pagina 6).



## — VAERIX, DRAGOIDE PROFETA —

*Alcune cicatrici richiedono molto tempo per guarire e quelle di Vaerix sono molto profonde... ma, nonostante il dolore, Vaerix ha trovato alcuni dragoidi interessati al suo messaggio di individuare un nuovo cammino per il suo popolo. Ora Vaerix ha sbloccato il potenziale delle Parole della Creazione che custodiva in sé e quel cammino è ora più ricco che mai di possibilità.*

*Il vecchio mondo sta morendo, ma la saggezza e la potenza di Vaerix sono pronti a dare vita al futuro.*

Vaerix ha dimostrato di poter pronunciare le Parole della Creazione, potenti manifestazioni di pura magia draconica. Le sue nuove abilità *Parola* producono effetti potenti ma costosi, che spossano le altre carte dopo l'uso (vedi "Sposatezza (Condizione)" a pagina 8).



# REGOLE DELL'ESPANSIONE

Le sezioni seguenti descrivono le nuove regole relative al materiale di questa espansione.

## COMPAGNI

Un **COMPAGNO** è un personaggio alleato controllato da un eroe ed è rappresentato sia da una miniatura che da una carta a due lati. I compagni non sono nemici né eroi, ma un tipo separato di miniatura. Indris è l'unico compagno nell'Atto 2.

Dopo che un eroe è stato collocato sulla mappa, se possiede una carta compagno equipaggiata, può collocare la miniatura di quel compagno in una casella adiacente vuota. Quando un eroe viene rimosso dalla mappa, anche la miniatura del suo compagno va rimossa.



Velocità

Salute

Difesa

Limite di Fatiche

Le carte compagno sono a due lati e possiedono capacità e caratteristiche diverse su ogni lato. Gli eroi possono collocare fatiche e condizioni sulle proprie carte compagno. Quando un compagno ottiene una condizione (muovendosi in una casella bruciata, per esempio) l'eroe che lo controlla colloca il segnalino condizione sulla carta di quel compagno, se possibile. Se non può farlo, può scegliere di collocarlo su una qualsiasi delle sue carte.

Un eroe può usare l'azione di approntamento o un segnalino preparazione per girare la carta di un compagno. Quando un eroe gira la carta di un compagno, scarta tutti i segnalini su quella carta.

## MUOVERE I COMPAGNI

Un compagno può spendere 1 punto movimento per muoversi in una casella adiacente. Quando un eroe effettua un'azione di manovra, ogni suo compagno ottiene un ammontare di punti movimento pari alla velocità (♣) mostrata sulla carta di quel compagno.

Un compagno non può muoversi in una casella che contiene un nemico o un terreno 3D, ma può muoversi in una casella che contiene un eroe o un altro compagno, a patto che poi possa muoversi immediatamente fuori da quella casella. Un compagno è **IMPEGNATO** se è adiacente a un nemico. I compagni obbediscono a tutte le regole dei terreni e delle elevazioni che si applicano agli eroi.

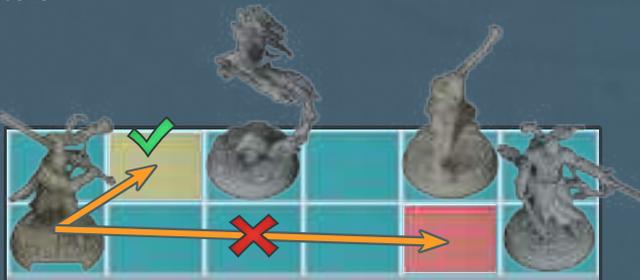
## COMPAGNI E NEMICI

Quando un nemico è adiacente a un compagno, quel nemico è **IMPEGNATO**. I nemici non possono muoversi nella casella di un compagno o attraverso di essa. Quando un nemico si attiva, bersaglia un compagno solo se non può attaccare alcun eroe con la sua attivazione. Se l'attivazione del nemico include più bersagli, includerà come bersagli i compagni solo se il nemico non può attaccare alcun eroe.

Quando un nemico attacca il compagno di un eroe, quell'eroe effettua un tiro di difesa tirando i dadi di difesa mostrati sulla carta del compagno. Per ogni successo (★) tirato, il compagno riduce di 1 i danni di quell'attacco. L'eroe può spendere 1 o più impulsi (⚡) da questo tiro per attivare le capacità di impulso delle altre sue carte. Dopo il tiro di difesa, si confrontano i danni ridotti dell'attacco con la salute del compagno (♥).

## ESEMPIO DI UN COMPAGNO ATTACCATO

1. Durante la propria attivazione, il Mercenario arancione non può raggiungere Syrus né Galaden perché diventerebbe impegnato a causa di Indris. Dato che non può raggiungere un eroe, il mercenario si muove fino a una casella adiacente a Indris e attacca invece lei.



2. L'attacco del Mercenario infligge 7 danni (✖), quindi Syrus tira 2 dadi arancioni per effettuare un tiro di difesa usando la difesa di Indris.
3. Syrus colloca 1 fatica (♣) per convertire il vantaggio (♣) in un successo (★) e spende l'impulso (⚡) per usare la capacità di impulso della sua carta eroe e aggiungere 1 ★. Il tiro di difesa fornisce un totale di 5 ★ e riduce i danni da 7 a 2.
4. La salute di Indris (♥) è superiore ai danni inflitti, quindi Indris non è sconfitta.



Se i danni ridotti sono pari o superiori alla salute del compagno, risolvere la parola chiave **SCONFITTA** sulla carta del compagno. Se un attacco non sconfigge il compagno, quel compagno non subisce danni dall'attacco.

I compagni non tengono il conto dei danni e non subiscono danni da alcuna fonte; possono invece essere sconfitti solo dagli attacchi nemici come descritto in questa sezione.

## — CONFUSO (STATUS) —

Confuso è un nuovo status che può essere applicato ai nemici a causa degli attacchi e delle capacità. Quando un eroe confonde un nemico, applica lo status al nemico nell'app. La volta successiva in cui un nemico confuso si attiva, effettuerà un'attivazione speciale che forse gli impedirà di attaccare o gli farà attaccare un altro nemico.



Questo Araldo della Rovina è confuso. Quando si attiva, effettua l'attivazione indicata invece della sua attivazione normale.

## — CONGEGNI —

Un congegno è un tipo speciale di terreno 3D di cui l'app non tiene conto. Molte nuove abilità di Kehli le consentono di collocare dei congegni sulla mappa e quelle abilità definiscono quali effetti e quali capacità i congegni possiedono, in aggiunta alle proprietà definite in questa sezione.

Dato che i congegni sono terreni, non possono condividere una casella con miniature, segnalini o altri terreni 3D. I congegni bloccano il movimento ma non bloccano la linea di vista. Se una miniatura sta per essere collocata in una casella con un congegno, gli eroi spostano il congegno sulla casella vuota più vicina a loro scelta.

Vedi anche "Aggancio (Parola Chiave)" a pagina 8.

## — SCONFITTA (PAROLA CHIAVE) —

Quando un singolo attacco infligge a un compagno un ammontare di danni pari o superiore alla sua salute (dopo il tiro di difesa), l'eroe che controlla il compagno risolve il testo della capacità preceduto dalla parola chiave **SCONFITTA** sulla carta di quel compagno. Vedi "Compagni" a pagina 6.

## — CARTE EROE —

Quando gli eroi giocano *La Guerra del Traditore* usano le loro carte eroe dell'Atto 2, che includono nuove capacità, più salute e caratteristiche migliorate. Anche se gli eroi devono usare le carte eroe dell'Atto 2, possono continuare a usare ogni altra carta che hanno sbloccato nella campagna precedente, come le loro abilità e le loro armi.

## — CAPACITÀ DI IMPULSO AGGIUNTIVA —

Le carte eroe dell'Atto 2 forniscono a ogni eroe una **CAPACITÀ DI IMPULSO** aggiuntiva. Un eroe può spendere i risultati impulso (⚡) durante un qualsiasi suo tiro per attivare le capacità di impulso sulla sua carta eroe. Un eroe può attivare 1 capacità di impulso per ogni risultato impulso che spende. Ogni capacità di impulso può essere usata solo 1 volta per tiro.



La carta eroe di Kehli possiede due capacità di impulso diverse. Quando Kehli spende un impulso durante un tiro, può usare quell'impulso per attivare 1 delle due capacità.

## — LEGGENDE —

Le leggende sono un nuovo tipo di carta introdotto ne *La Guerra del Traditore*. Queste carte sono a due lati, ma a differenza di molte altre carte del gioco non possono essere girate durante la partita.

### — SBLOCCARE LE LEGGENDE —

Durante la campagna, ogni eroe può sbloccare fino a 3 leggende uniche, in base alle sue decisioni o alle prestazioni durante l'impresa. Gli eroi possono sbloccare soltanto 1 lato di ogni carta leggenda da usare nella campagna; l'altro lato della carta non può essere equipaggiato o usato durante quella campagna.

### — USARE LE LEGGENDE —

Durante un'impresa, le leggende forniscono varie capacità passive e costanti. Usare le capacità sulle leggende non costa fatiche e tali capacità sono disponibili una volta che la carta è stata equipaggiata. A differenza delle abilità, le leggende non possono essere girate e non è possibile collocare segnalini su di esse.

Ogni leggenda ha un costo in punti esperienza (PE). Quando gli eroi si preparano a un'impresa, ogni eroe può scegliere di equipaggiare una combinazione di carte sbloccate per un costo totale in PE pari o inferiore ai suoi PE attuali. I compagni, le leggende, le abilità e le armi possono tutti avere un costo in PE.



La schermata degli eroi mostra quali compagni, leggende e abilità ogni eroe ha sbloccato e può equipaggiare all'inizio di un'impresa.

## RESISTENZE

I nemici possono ottenere resistenze a uno o più tipi di danno. Durante l'attacco di un eroe, ogni successo speso infligge 1 danno in meno per ogni tipo di danno dell'arma a cui il nemico è resistente. Questo viene calcolato dall'app.

I tipi di danno a cui un nemico è resistente sono indicati con “?” finché la resistenza non viene scoperta. La prima volta che un nemico subisce danni di un tipo a cui è resistente, quella resistenza viene rivelata per la durata della campagna.



Questo nemico è vulnerabile alle armi che infliggono il tipo di danno impatto e resistente alle armi che infliggono il tipo di danno mortos.

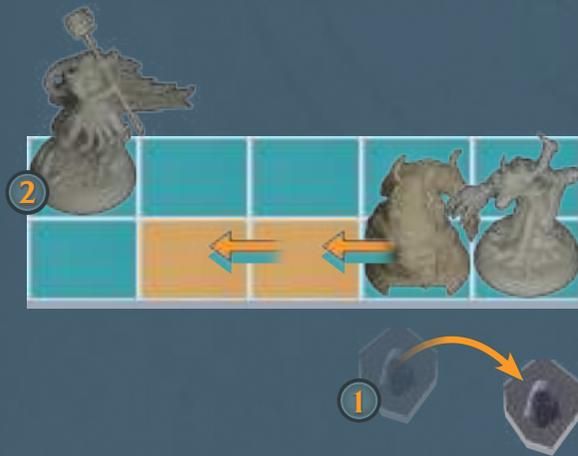
## VELO (CONDIZIONE)

I segnalini velo sono un tipo di condizione degli eroi e possono essere collocati sulle carte da vari effetti che richiedono a un eroe di “velare” una carta.

Quando un nemico si attiva, ogni eroe può scartare 1 segnalino velo. Per ogni eroe che lo fa, fino alla fine dell'attivazione, quel nemico non può bersagliare quell'eroe e non è **IMPEGNATO** da quell'eroe.



## ESEMPIO DI VELO



Quando la Salamandra si attiva, Sorte scarta 1 segnalino velo (1). Grazie a ciò, la Salamandra bersaglia invece Brynn e non è **IMPEGNATA** da Sorte. La Salamandra si muove di 2 caselle allontanandosi da Sorte e attacca Brynn (2).

## AGGANCIO (PAROLA CHIAVE)

Le azioni uniche sulle nuove abilità di Kehli le richiedono di **AGGANCIARE** i suoi congegni, se possibile. Se c'è già un congegno in gioco, invece di collocarne un secondo su una nuova casella, Kehli risolve la parola chiave **AGGANCIO** collocando il nuovo congegno sopra quello esistente. I componenti **AGGANCIATI** vengono considerati come se fossero un singolo congegno, a meno che un effetto non richieda di rimuovere un congegno dalla mappa, nel qual caso occorre rimuovere 1 singolo componente tra quelli **AGGANCIATI**.



Congegno



Congegno Agganciato

## SPOSSATEZZA (CONDIZIONE)

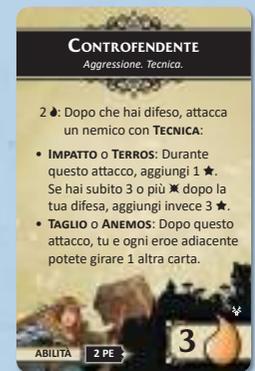
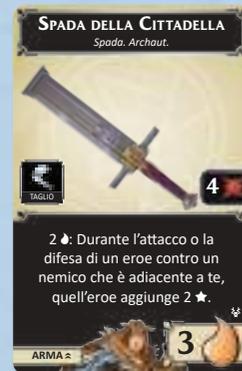
I segnalini spossatezza sono un tipo di condizione degli eroi e possono essere collocati sulle carte da vari effetti che richiedono a un eroe di “spossare” una carta.



Prima che un eroe scarti 1 o più segnalini condizione da una carta con un segnalino spossatezza, deve subire 1 fatica (♣). Questa fatica può essere subito su una qualsiasi carta dell'eroe. (Come di consueto, l'eroe subisce 1 danno per ogni segnalino fatica che non riesce a collocare in questo modo.)

## TECNICA (PAROLA CHIAVE)

Una capacità con la parola chiave **TECNICA** ottiene un effetto aggiuntivo se la carta attacco dell'eroe possiede il tipo di danno indicato. Se la carta attacco dell'eroe possiede più tipi di danno che potrebbero essere usati per attivare più di un effetto aggiuntivo **TECNICA**, l'eroe sceglie 1 di quegli effetti da attivare.



Brynn usa la sua abilità Controfondente per attaccare un nemico. Dato che la sua Spada della Cittadella possiede il tipo di danno Taglio, dopo avere attaccato, Brynn e ogni eroe adiacente possono girare 1 carta a testa a loro scelta.

## — TERRENI —

**La Guerra del Traditore** introduce vari nuovi tipi di terreni 3D. Se è possibile interagire con un terreno 3D sull'app, gli eroi possono effettuare un'azione di esplorazione per interagire con quel terreno. Inoltre, alcuni tipi di terreni includono delle capacità speciali che non richiedono agli eroi di interagire con essi nell'app.

Gli eroi possono selezionare un terreno 3D nell'app per visualizzare le informazioni relative a quel terreno.

### — TERRENI BLOCCANTI —

I terreni 3D mostrati di seguito sono **TERRENI BLOCCANTI**. Questi terreni bloccano la linea di vista e gli eroi non possono contare la gittata attraverso i terreni bloccanti.



Campana



Santuario



Colonna Enorme



Statua

### — INCENDI —

Sia gli eroi che i nemici possono usare gli incendi per rendere i loro attacchi più potenti.

Se un eroe adiacente a un incendio attacca un nemico, quell'eroe aggiunge 1 successo (★) al suo attacco.

Se un nemico adiacente a un incendio attacca un eroe, quel nemico aggiunge 1 danno (✖) al suo attacco.

Inoltre, il numero di incendi sulla mappa può aumentare l'ammontare di danni che i nemici afflitti subiscono durante la Fase delle Tenebre, come calcolato dall'app.



Una Barricata Incendiata

Un terreno incendio può essere collocato durante un'impresa, oppure può essere aggiunto agli altri terreni creando un terreno incendiato (per esempio, una barricata a cui viene assegnato un incendio diventa una "barricata incendiata"). Quando l'app richiede di aggiungere un incendio a un terreno, attaccare un terreno incendio al terreno indicato. I terreni incendiati presentano nuove interazioni disponibili e sono considerati incendi per tutte le finalità, inclusi gli effetti descritti in questa sezione.

## — SCALE A PIOLI —

Le miniature possono usare le scale a pioli per muoversi tra vari livelli di elevazione. Quando una miniatura si muove, può usare 2 punti movimento per muoversi da una casella adiacente a una scala a pioli fino a un'altra casella adiacente a quella scala a pioli, ignorando l'elevazione. Quando una miniatura **SCATTA**, può spendere 2 caselle di quel movimento per usare una scala a pioli.

### — ESEMPIO DI SCALA A PIOLI —



Vaerix effettua un'azione di manovra e ottiene 3 punti movimento, come indicato dalla sua velocità (♣). Si muove di 2 caselle e ora è adiacente alla scala a pioli (1).

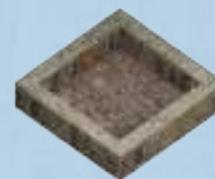
Dato che a Vaerix resta 1 solo punto di movimento, non ne ha abbastanza per usare la scala a pioli. Effettua un'altra azione di manovra e ottiene altri 3 punti movimento. Poi usa 2 punti movimento per salire la scala a pioli (2). Ora gli restano 2 punti movimento e può continuare a muoversi.

### — PIATTAFORMA E CRIPTA —

L'insero inferiore della scatola viene usato come terreno 3D in certe imprese e può essere collocato come piattaforma o come cripta, in base al suo orientamento. Le miniature, i segnalini e gli altri terreni possono essere collocati all'interno e mossi nelle caselle della piattaforma o della cripta.



Piattaforma



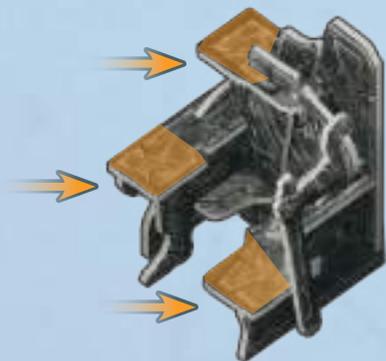
Cripta

La superficie della piattaforma e il muro della cripta sono caselle a livello di elevazione 3 (la stessa altezza di una tessera inserita nella seconda serie di tacche di una colonna). È possibile tracciare la gittata e la linea di vista dalla cima della piattaforma o del muro.

## —STATUA—

La statua include tre caselle. Le miniature piccole possono muoversi in queste caselle dalle caselle adiacenti di elevazione pari o superiore, ma non possono muoversi in queste caselle da un'elevazione inferiore. Una miniatura può muoversi normalmente da una casella su una statua fino a una qualsiasi altra casella adiacente di elevazione pari o inferiore. Le miniature piccole che ignorano l'elevazione mentre si muovono (come Indris o i nemici Folletto, per esempio) possono entrare in queste caselle mentre si muovono da una qualsiasi casella adiacente. Le miniature grandi non possono entrare nelle caselle su una statua.

Quando gli eroi interagiscono con una statua, possono essere collocati in una casella su quella statua. Le caselle su una statua sono considerate adiacenti a quella statua, quindi un eroe che si trovi già su una statua può interagire con essa.



Le miniature piccole possono essere collocate in queste caselle sulla statua.

## —SEGNALINI BUIO—

Sorte possiede molte capacità che gli consentono di collocare e muovere **SEGNALINI BUIO** sulla mappa. La capacità sulla sua carta eroe gli permette di collocare fino a 1 segnalino buio; inoltre, alcune delle sue nuove carte abilità aumentano il numero di segnalini buio che può possedere sulla mappa in qualsiasi momento. Prima che Sorte stia per collocare un segnalino buio tramite una capacità, se ha già raggiunto il numero massimo di segnalini che può possedere sulla mappa, può scartare 1 segnalino buio dalla mappa per poter collocare quello nuovo.



Quando una capacità consente a un segnalino buio di **SCATTARE X**, quel segnalino si muove di un massimo di caselle pari al numero specificato. Mentre si muovono, i segnalini buio obbediscono a tutte le regole dei terreni e dell'elevazione che si applicano agli eroi. I segnalini non possono essere **IMPEGNATI** e possono muoversi nelle caselle che contengono altre miniature e attraverso di esse, ma non nei terreni 3D o attraverso di essi. Analogamente, i segnalini buio possono essere collocati in una casella occupata da una miniatura e le miniature possono essere mosse o collocate in una casella con un segnalino buio.

## ◆DOMANDE RICORRENTI◆

*“Cosa succede quando ottengo un consumabile durante un’impresa?”*

Quando un eroe ottiene un consumabile durante un’impresa, colloca la carta nella sua area di gioco anche se possiede già tre consumabili equipaggiati durante la preparazione. Può usare quel consumabile durante l’impresa. Tutti i consumabili equipaggiati vengono persi alla fine di ogni impresa, ma gli eroi possono riequipaggiare quelli che hanno fabbricato quando scelgono il loro equipaggiamento all’inizio di ogni impresa.

*“Quando trovo una nuova carta arma durante un’impresa, posso equipaggiarla immediatamente?”*

No. Quando una carta viene aggiunta all’inventario del gruppo (per esempio, un’arma o un accessorio), può essere equipaggiata la volta successiva che gli eroi si preparano a un’impresa. Quando un eroe “ottiene” una carta (per esempio, un consumabile), la aggiunge direttamente alla propria area di gioco.

*“Posso scartare un segnalino preparazione per girare la mia carta attacco durante un attacco?”*

No. Gli effetti che si verificano “durante” un evento di tempistica non possono essere risolti mentre un altro effetto di gioco è in corso di risoluzione. In questo esempio, il tiro di attacco è un effetto di gioco in corso di risoluzione (si devono spendere i risultati tirati) quindi un eroe non può innescare le capacità che si verificano “durante il suo turno” finché non ha finito di risolvere l’effetto del tiro (inclusi i danni da infliggere).

*“Cosa succede se giro una carta su cui sono presenti più segnalini condizione, incluso un segnalino spossatezza? Subisco 1 fatica per ogni segnalino condizione che scarto?”*

No, il segnalino spossatezza ti obbliga a subire 1 fatica ogni volta che devi scartare 1 o più segnalini condizione da una carta. Scartare più di un segnalino condizione non aumenta le fatiche subite a causa della spossatezza.

## RICONOSCIMENTI

**Design e Sviluppo dell'Espansione:** Philip D. Henry con Brooks Flugaur-Leavitt e Aaron Haltom

**Sviluppo dei Contenuti Aggiuntivi:** Brendon Perdue

**Produzione:** Jason Walden

**Testo Narrativo:** Daniel Lovat Clark con Nicholas Kory

**Revisione:** Justin Hoeger e Chris Meyer

**Correzione Bozze:** Jeremy Gustafson

**Specialista Regolamento:** Alex Werner

**Responsabile Design:** Chris Winebrenner-Palo

**Supervisione Testo Narrativo di *Descent*:** Kara Centell-Dunk

**Revisione Cultura e Sensibilità:** James Mendez Hodes e i membri del Gruppo Sensibilità Culturale FFG

**Direzione Creativa Storia e Ambientazione:** Katrina Ostrander

**Progetto Grafico dell'Espansione:** Christopher Hosch e Laurence Smith

**Progettazione Oggetti in Cartoncino:** Joseph D. Olson

**Responsabile Progetto Grafico:** Mercedes Opheim

**Illustrazione di Copertina:** David Auden Nash

**Illustrazioni Interne:** Francesca Baerald, Yoann Boissonnet, Tatsiana Maksimuk e Erew Shapochkin

**Direzione Artistica:** Jeff Lee Johnson e Kate Swazee

**Responsabile Direzione Artistica:** Tony Bradt

**Sculture:** David Ferreira, Rowena Frenzel, Gael Goumon e Luigi Terzi

**Responsabile Sculture:** Adam Martin

**Progettazione Miniature:** Kevin Van Sloun

**Sviluppo Software:** Michael Carney, Samm Jinks, Xavier Marleau e Storm Otis

**Artista Digitale:** Gary Storkamp

**Coordinamento Operazioni Digitali:** Emma Hunt

**Responsabile del Supporto Interattivo:** Paul Klecker

**Specialista Garanzia di Qualità:** Zach Tewalthomas

**Responsabile Produzione:** Justin Anger e Austin Litzler

**Direzione Creativa Visual:** Brian Schomburg

**Direzione Operazioni dello Studio:** John Franz-Wichlacz

**Direzione Strategia di Prodotto:** Jim Cartwright

**Game Designer Esecutivo:** Nate French

**Direzione Studio:** Chris Gerber

### EDIZIONE ITALIANA

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Luca Baboni e Andrea De Pietri

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Supervisione:** Lorenzo Fanelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

### PLAYTESTER

Samuel Benies, Gregory Burbidge, Crista Burgoyne, Eddie "Flip" Burgoyne, Paulo Castanho, Christina Conroy, Benjamin Cummins, Breon "Biff" Denzer, Colin Denzer, Owen Denzer, Sam Fuhrman, Veronica Gatica Wiermann, Jeff Gum, Jesse R. Hairston, Jeanette Jewell, Thorsten Lach, Micah Leininger, Luke Muench, Rusty Patterson, Derek Redford, Phil Schadt, Jessica Souder e Charles Williams

*Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.*

TM/® e © 2023 Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Descent: Leggende delle Tenebre* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - [www.asmodee.it](http://www.asmodee.it). I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

## STATUS DEI NEMICI

- **Afflitto:** Prima di attivarsi durante la Fase delle Tenebre, un nemico afflitto subisce 4 o più danni.
- **Confuso:** Quando un nemico confuso si attiva, esso effettua un'attivazione alternativa.
- **Esposto:** Un nemico esposto subisce il 20% in più dei danni dagli attacchi.
- **Frastornato:** Quando un eroe attacca un nemico frastornato, le capacità secondarie dell'arma dell'eroe hanno il 10% di probabilità in più di essere utilizzate.
- **Indebolito:** I danni degli attacchi di un nemico indebolito sono ridotti del 20%.
- **Oppresso:** Alla fine del round, questo status viene rimosso dal nemico, ma tutti gli altri suoi status rimangono su di esso per un altro round.
- **Rallentato:** La velocità di un nemico rallentato è ridotta a 1.

## CONDIZIONI DEGLI EROI



**Infezione:** Quando il tempo passa durante la Fase delle Tenebre, l'eroe subisce 1 danno per ogni sua carta con un segnalino infezione.



**Sfregio:** Quando un eroe gira una carta con un segnalino sfregio, quell'eroe subisce 2 danni.



**Spossatezza:** Prima che un eroe scarti 1 o più segnalini condizione da una carta con un segnalino spossatezza, deve subire 1 fatica. (Come di consueto, l'eroe subisce 1 danno per ogni segnalino fatica che non riesce a collocare in questo modo.)



**Terrore:** Quando il tempo passa durante la Fase delle Tenebre, l'eroe subisce 1 fatica su ogni sua carta con un segnalino terrore. (Come di consueto, l'eroe subisce 1 danno per ogni segnalino fatica che non riesce a collocare in questo modo.)



**Focus:** Durante un attacco, una difesa o una prova, un eroe può scartare 1 segnalino focus da una sua carta per ripetere il tiro di 1 dado.



**Preparazione:** Durante il suo turno, un eroe può scartare 1 segnalino preparazione da una sua carta per girare quella carta senza dover effettuare un'azione di approntamento.



**Velo:** Quando un nemico si attiva, ogni eroe può scartare 1 segnalino velo. Per ogni eroe che lo fa, fino alla fine dell'attivazione, quel nemico non può bersagliare quell'eroe e non è impegnato da quell'eroe.

## AZIONI

Durante il proprio turno, un eroe può effettuare 1 azione di manovra e 2 azioni aggiuntive. Un eroe può effettuare la stessa azione più volte (incluse più azioni di manovra).

- **Manovra:** L'eroe ottiene un ammontare di punti movimento pari alla propria velocità.
- **Combattimento:** L'eroe attacca un nemico entro gittata e in linea di vista.
- **Esplorazione:** L'eroe interagisce con 1 segnalino esplorazione oppure 1 terreno 3D.
- **Approntamento:** L'eroe gira 1 sua carta.
- **Azione Unica:** L'eroe risolve 1 capacità preceduta dall'icona azione unica (➤) fornita da una sua carta.

## PAROLE CHIAVE

- **Aggancio:** Quando a un eroe viene richiesto di **AGGANCIARE** un componente, lo colloca sopra un altro componente dello stesso tipo. I componenti **AGGANCIATI** vengono considerati come se fossero un singolo componente, a meno che un effetto non richieda di rimuovere un componente dalla mappa, nel qual caso occorre rimuovere 1 singolo componente tra quelli **AGGANCIATI**.
- **Carica:** Dopo che una carta è stata girata (il che include anche quando viene collocata nell'area di gioco di un eroe all'inizio di un'impresa), se il lato a faccia in su di quella carta possiede la parola chiave **CARICA**, il tipo e il numero di segnalini specificati dalla parola chiave vengono collocati sulla carta. Quando non ci sono più segnalini di quel tipo sulla carta, quella carta viene girata.
- **Portata:** Un'arma con questa parola chiave può essere usata per attaccare una miniatura che si trovi a un massimo di 2 caselle di distanza (se la linea di vista non è bloccata).
- **Rivelazione:** Dopo che una carta è stata girata (il che include anche quando viene collocata nell'area di gioco di un eroe all'inizio di un'impresa), se il lato a faccia in su di quella carta possiede la parola chiave **RIVELAZIONE**, l'effetto che segue la parola chiave deve essere risolto immediatamente.
- **Scatto:** Questa parola chiave consente a una miniatura di muoversi di un massimo di caselle pari al numero specificato. Quando una miniatura viene mossa in questo modo, ignora le regole dell'impegno ma obbedisce comunque a tutte le regole dei terreni.
- **Sconfitta:** Quando un singolo attacco infligge a un compagno un ammontare di danni pari o superiore alla sua salute (dopo il tiro di difesa), l'eroe che controlla il compagno risolve il testo della capacità preceduto dalla parola chiave **SCONFITTA** sulla carta di quel compagno.
- **Tecnica:** Quando un eroe risolve una capacità con la parola chiave **TECNICA**, può risolvere un effetto aggiuntivo se la sua carta attacco possiede il tipo di danno indicato.