

DESCENT

LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS

PREGUNTAS FRECUENTES VERSIÓN 1.0

Fecha de publicación: 02/10/2023

Este documento contiene fe de erratas y aclaraciones de reglas para *Descent: Leyendas de las tinieblas*.

FE DE ERRATAS

Esta sección contiene cambios en los componentes impresos del juego.

- Cualquier cambio o texto añadido *aparece en cursiva*.
- El texto eliminado *aparece tachado*.

La guerra del Traidor: Libro de reglas

- **Página 3, Contenido:** El texto que hay bajo las miniaturas debería decir “26 miniaturas de plástico (1 compañero, 19 enemigos, 6 héroes) y 1 elevador”. En este producto no se incluye ningún elevador de plástico.

PREGUNTAS FRECUENTES

Esta sección aborda preguntas que suelen enviarnos los jugadores a través de nuestro formulario de preguntas sobre reglas, que se encuentra en fantasyflightgames.es

¿Qué ocurre cuando un héroe obtiene un consumible durante una misión?

Cuando un héroe obtiene un consumible durante una misión, coloca la carta en su zona de juego incluso si ya tiene tres (o más) consumibles. Puede usar ese consumible durante la misión. Todos los consumibles equipados se pierden al final de cada misión; sin embargo, al inicio de cada misión, cuando eligen su equipo, los héroes pueden volver a equipar aquellos cuyas recetas hayan creado.

Cuando un héroe recibe una nueva carta de Arma o de Armadura durante una misión, ¿puede equiparla de inmediato?

No. Durante una misión únicamente pueden equiparse consumibles; todos los demás tipos de cartas pueden equiparse sólo durante la preparación, antes de que empiece la misión. Por lo general, cuando la aplicación dice que una carta “se añade al inventario del grupo” (por ejemplo, un arma o un accesorio), dicha carta se añade a la reserva de cartas desbloqueadas de los héroes y puede equiparse la siguiente vez que los héroes se

preparen para una misión. Cuando un héroe “obtiene” una carta (por ejemplo, un consumible), la añade directamente a su zona de juego.

¿Cómo funciona exactamente el Cráneo inmortal? ¿Obtiene cada héroe recetas distintas la primera vez que derrota a un tipo de enemigo nuevo?

Cada tipo de enemigo tiene exactamente dos recetas asociadas que pueden desbloquear los héroes usando el Cráneo inmortal: una que se desbloquea con el accesorio no mejorado y otra que se puede desbloquear tras haber mejorado el Cráneo inmortal. La primera vez que cualquier héroe que tenga el Cráneo inmortal derrote a un determinado tipo de enemigo, aprende la receta asociada. Si otro héroe equipa el Cráneo y derrota al mismo tipo de enemigo, no obtendrá de nuevo la misma receta. Después de haber mejorado el Cráneo inmortal, estará disponible la segunda receta y cualquier héroe puede derrotar otra vez a ese tipo de enemigo para obtener la nueva receta. El texto del Cráneo inmortal describe esas recetas con el adjetivo “especial” porque no se pueden obtener de ningún otro modo y únicamente se pueden obtener una vez.

Por ejemplo, Galaden equipa el Cráneo inmortal y luego derrota a un bersérker y recibe la receta del Agarre de pinchos. En la siguiente misión, Kehli equipa el Cráneo y derrota a otro bersérker; sin embargo, como los héroes ya han aprendido esa receta, no recibe ninguna recompensa por el Cráneo inmortal. Más adelante, los héroes mejoran el Cráneo y Kehli lo equipa para otra misión, en la que derrota a otro bersérker y recibe la receta de la Empuñadura triunfante mejorada.

Todos los enemigos que usan la misma miniatura son el mismo “tipo” de enemigo, independientemente de su nombre en la aplicación. Por ejemplo, el bandido empapado en sangre y el bandido de hojarrúnica son el mismo tipo de enemigo. Ambos son bandidos y el Cráneo concederá la receta del tipo de enemigo “bandido” la primera vez que cualquiera de ellos sea derrotado por un héroe que tenga el accesorio equipado.

¿Puede un héroe descartar una ficha de Presteza para darle la vuelta a su carta de Ataque durante un ataque?

No. Los efectos que se producen “durante” un momento de orden de resolución no se pueden resolver mientras se esté resolviendo otro efecto de juego. En este caso, la tirada de

ataque es un efecto de juego que se está resolviendo (al gastar los resultados sacados), por lo que el héroe no puede activar capacidades que tengan lugar “durante su turno” hasta que haya terminado de resolver el efecto de la tirada (incluyendo el paso de infligir el daño).

¿Qué ocurre cuando un héroe da la vuelta a una carta que tiene varias fichas de Estado, incluida una ficha de Estrés? ¿Sufre fatiga por cada ficha de Estado que descarte?

Cuando se producen varios efectos simultáneos, los héroes pueden elegir el orden en que se resuelven. De ese modo, al descartar varios estados, incluida una ficha de Estrés, pueden elegir resolver el efecto de descartar la ficha de Estrés en primer lugar y sufrir únicamente 1 punto de fatiga. Esa fatiga se puede sufrir en la carta a la que se le va a dar la vuelta (suponiendo que no haya alcanzado su límite de fatiga), en cuyo caso se descartará inmediatamente, o bien se puede sufrir en otra carta. Como siempre, si no tiene ninguna carta que pueda añadir otro punto de fatiga sin superar su límite de fatiga, en vez de eso tendrá que sufrir daño.

¿Qué ocurre cuando un héroe tiene que obtener un estado, pero todas sus cartas ya tienen ese estado? Por ejemplo, ¿qué ocurre cuando se mueve a una casilla de ascuas cuando todas sus cartas ya están cicatrizadas?

Cada carta sólo puede tener un máximo de 1 ficha de Estado de cada tipo, por lo que un héroe no puede obtener un estado si todas sus cartas ya tienen esa ficha. En el caso de las ascuas, eso significa que el héroe puede ignorar la penalización por entrar en una casilla de ascuas si todas sus cartas ya están cicatrizadas. Como es obvio, no poder darle la vuelta a ninguna carta sin sufrir daño entraña sus propios riesgos.

Una capacidad permite a un héroe quitar fatiga de cualquier carta. ¿Puede elegir la carta de otro héroe?

No. Cuando un héroe usa una capacidad, sólo puede afectar a sus propias cartas salvo que la capacidad explicita algo distinto. Para ver un ejemplo claro de esta distinción, compara los efectos similares de las habilidades Energía compartida (Syrus) y Grito de combate (Brynn). Energía compartida permite a Syrus concentrar varias cartas, pero sólo puede elegir sus propias cartas, porque la habilidad no dice algo distinto. En cambio, Grito de combate indica explícitamente que dos héroes distintos eligen y concentran 1 de sus propias cartas cada uno. En ese caso, Brynn elige los héroes objetivo y éstos a su vez eligen qué cartas quieren concentrar.

¿Puede Brynn escogerse a sí misma cuando usa la acción especial del Grito de apoyo?

La propia casilla de un héroe se encuentra a 0 casillas de distancia de dicho héroe. Por lo tanto, cuando una capacidad permite que un héroe elija a cualquier héroe que esté a 3 o menos casillas, puede elegirse a sí mismo (suponiendo que la capacidad no especifique “otro héroe”, como la habilidad Alentar de Vaerix).

Si hay una escala larga adyacente a piezas en varias elevaciones, ¿puede una miniatura usar la escala para moverse al nivel intermedio?

Sí. Cuando una miniatura gasta puntos de movimiento (o realiza Desplazamiento) para usar una escala, puede moverse a cualquier otra casilla que esté adyacente a dicha escala. De acuerdo con la referencia de reglas, dos casillas cualesquiera que compartan un borde o esquina se encuentran adyacentes incluso si están en niveles de elevación distintos. Por tanto, una miniatura puede moverse a una casilla que comparta un borde o esquina con la casilla de la escala, independientemente de la elevación de esa casilla o de la altura de la escala.