

# DESCENT

## LEGGENDE DELLE TENEBRE

### FAQ VERSIONE 1.0

**Data di pubblicazione:** 20/09/2023

Questo documento contiene errata e chiarimenti per il gioco *Descent: Leggende delle Tenebre*.

#### ERRATA

Questa sezione contiene eventuali cambiamenti ai componenti stampati del gioco.

- I cambiamenti e le aggiunte di testo sono *in corsivo*.
- Il testo rimosso è **barrato**.

**La Guerra del Traditore:** Regolamento

- **Pag. 3, Contenuto:** Il testo sotto le miniature diventa "26 Miniature (1 compagno, 19 nemici, 6 eroi) e 1 Rialzo". Il rialzo non è presente in questo prodotto.

#### DOMANDE RICORRENTI

*"Cosa succede quando un eroe ottiene 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 (o più) consumabili. L'eroe può usare quel consumabile durante l'impresa. Tutti i consumabili equipaggiati vengono persi alla fine di ogni impresa, ma gli eroi possono equipaggiare di nuovo quelli che hanno fabbricato quando scelgono il loro equipaggiamento all'inizio di ogni impresa.

*"Quando un eroe riceve una nuova carta arma o armatura durante un'impresa, può equipaggiarla immediatamente?"*

No. Solo i consumabili possono essere equipaggiati durante un'impresa; tutti gli altri tipi di carta possono essere equipaggiati solo durante la preparazione, prima che l'impresa cominci. Generalmente, quando una carta viene aggiunta all'inventario del gruppo (per esempio, un'arma o un accessorio) essa viene aggiunta alla riserva di carte sbloccate degli eroi e 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.

*"Come funziona esattamente il Teschio Immortale? Ogni eroe ottiene uno schema diverso la prima volta che sconfigge un nuovo tipo di nemico?"*

Ogni tipo di nemico possiede esattamente 2 schemi associati che gli eroi possono sbloccare usando il Teschio Immortale: uno che viene sbloccato dall'accessorio non migliorato e un altro che può essere sbloccato una volta migliorato il Teschio Immortale. La prima

volta che un eroe con il Teschio Immortale sconfigge un certo tipo di nemico, sblocca lo schema associato. Se un altro eroe equipaggia il Teschio Immortale e sconfigge lo stesso tipo di nemico, non ottiene di nuovo lo stesso schema. Dopo che il Teschio Immortale è stato migliorato, il secondo schema diventa disponibile e un eroe può sconfiggere di nuovo quel tipo di nemico per ottenere il nuovo schema. Questi schemi sono descritti come "unici" nel testo dell'accessorio perché essi non possono essere ottenuti in altro modo e ciascuno di essi può essere ottenuto soltanto una volta.

Facciamo un esempio: Galaden equipaggia il Teschio Immortale, poi sconfigge un Berserker e riceve lo schema dell'Impugnatura Chiodata. Nell'impresa successiva, Kehli equipaggia il Teschio Immortale e sconfigge un altro Berserker, ma siccome gli eroi hanno già appreso quello schema, Kehli non riceve alcuna ricompensa dal Teschio Immortale. Poi gli eroi migliorano il Teschio e Kehli lo equipaggia per un'ulteriore impresa, in cui sconfigge un altro Berserker ricevendo lo schema dell'Elsa del Trionfo migliorata.

Tutti i nemici che usano la stessa miniatura sono considerati appartenere allo stesso "tipo", indipendentemente dal nome del nemico nell'app. Per esempio, il Bandito del Sangue e il Bandito della Lama Runica sono considerati lo stesso tipo di nemico. Sono entrambi banditi e il Teschio Immortale offrirà come ricompensa lo schema del tipo di nemico "bandito" la prima volta che uno qualsiasi tra essi viene sconfitto da un eroe con l'accessorio equipaggiato.

*"Un eroe può scartare un segnalino preparazione per girare la propria 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. Questa fatica può essere subita sulla carta che si sta per girare (se le fatiche su quella carta non superano il suo limite di fatiche), nel qual caso la fatica verrà immediatamente scartata, oppure può essere subita su un'altra carta. Come di consueto, l'eroe subisce 1 danno per ogni segnalino fatica che non riesce a collocare in questo modo.

*“Cosa succede quando un eroe deve ottenere una condizione ma tutte le sue carte possiedono già quella condizione? Per esempio, cosa succede quando un eroe si muove in una casella braci se tutte le sue carte sono già sfregiate?”*

Ogni carta può possedere 1 solo segnalino condizione di ogni tipo, quindi un eroe non può ottenere quella condizione se tutte le sue carte possiedono già quel segnalino. Nel caso delle braci, ciò significa che quell'eroe può ignorare la penalità per muoversi in una casella braci se tutte le sue carte sono già sfregiate (naturalmente, non poter girare alcuna carta senza subire danni è un bel rischio!).

*“Se una capacità autorizza un eroe a rimuovere una fatica da una qualsiasi carta, l'eroe può scegliere una carta di un altro eroe?”*

No. Quando un eroe usa una capacità, può influenzare solo le sue carte a meno che la capacità non dica esplicitamente altrimenti. Per fare un esempio, possiamo comparare gli effetti delle abilità Energia Condivisa (Syrus) e Grido di Battaglia (Brynn). L'Energia Condivisa autorizza Syrus a focalizzare più carte, ma Syrus può scegliere solo le proprie carte perché l'abilità non indica altrimenti. Il Grido di Battaglia, invece, dice esplicitamente che due differenti eroi scelgono e focalizzano 2 delle loro carte (Brynn sceglie gli eroi bersaglio, che a turno scelgono quali carte focalizzare).

*“Brynn può scegliere sé stessa quando usa l'azione unica del Grido di Riscossa?”*

La casella di un eroe è considerata a zero caselle di distanza da quell'eroe. Pertanto, quando una capacità permette a un eroe di scegliere un eroe entro 3 caselle, egli può scegliere sé stesso (a meno che la capacità non specifichi “un altro eroe”, naturalmente, come l'abilità Incoraggiamento di Vaerix).

*“Se una scala a pioli lunga è adiacente a tessere che si trovano a vari livelli di elevazione, una miniatura può usare la scala a pioli per muoversi fino al livello intermedio?”*

Sì. Quando una miniatura spende punti movimento (o Scatta) per usare una scala a pioli, può muoversi in un'altra casella adiacente a quella scala a pioli. Secondo il Compendio delle Regole, due caselle che condividono un bordo o un angolo sono considerate adiacenti anche se sono a diversi livelli di elevazione. Quindi, una miniatura può muoversi in una casella che condivide un bordo o un angolo con la casella della scala a pioli indipendentemente dall'elevazione di quella casella o dalla lunghezza della scala a pioli