



N.d.T. Questa è la traduzione delle FAQ originali aggiornate al **18 Marzo 2010**.

Alcuni degli errata presenti sono già stati risolti nell'edizione italiana, quindi non serve applicarli. Li ho ugualmente tradotti ed evidenziati sottolineandoli.

I termini tra [parentesi quadre] sono usati ne [The Tomb of Ice]; visto che non esiste una traduzione ufficiale ho preferito lasciare i nomi originali.

In verde ho riportato alcuni errori di traduzione o di testi incompleti delle carte italiane. Se qualcuno è a conoscenza di altri errori di traduzione mi può scrivere a biso@goblins.net

Quelle che seguono sono le domande frequenti, gli errata e i chiarimenti per il gioco da tavolo Descent: Viaggi nelle Tenebre. Il materiale aggiunto con questa versione delle FAQ è evidenziato in rosso.

Errata e FAQ per l'espansione Il Pozzo dell' Oscurità (PdO) sono a pagina 8.
Errata e FAQ per l'espansione L'Altare della Disperazione (AdD) sono a pagina 10.
Errata e FAQ per l'espansione La Via per la Leggenda (VpL) sono a pagina 12.
Errata e FAQ per l'espansione The Tomb of Ice (ToI) sono a pagina 16.
Errata e FAQ per l'espansione L'Oceano di Sangue (OdS) sono a pagina 17.

Descent: Viaggi nelle Tenebre - Errata gioco base

Nelle regole della preparazione a pag. 8 manca un passaggio: Il Signore Supremo inizia con 3 carte Signore Supremo e 0 segnalini minaccia.

L'esempio sulle Onde di Potere a pagina 10 del regolamento menziona una carta chiamata "Mace of Kellos." Durante lo sviluppo questa carta è stata rimossa dal gioco (forse verrà pubblicata più avanti).

Le Pozioni di Vitalità dovrebbero costare 50 monete, e non 25 come scritto sul Manuale delle Avventure.

L'abilità speciale di Landrec Saggio dovrebbe recitare che lui "riceve 2 onde di potere a ogni tiro d'attacco"

Nella prima avventura, uno degli Ala Tagliente nell'Area 3 è piazzato fuori mappa. Dovrebbe essere piazzato uno spazio a sud.

In alcuni casi il Manuale delle Avventure richiede più mostri di quelli inclusi nel gioco. Per queste avventure, usa miniature di altri mostri o segnalini per rappresentare i necessari mostri extra. Queste casistiche sono dettagliate in un foglio di errata disponibile sul sito della FFG.

Cambiamenti di regole e chiarimenti

Le seguenti regole sono state cambiate o chiarite per migliorare il modo di giocare.

Esplosione e Soffio

Queste abilità non sono obbligatorie. Se non sono usate, l'attacco è considerato un normale attacco magico o a distanza.

Condottiero (abilità)

Non puoi scegliere due volte la stessa mezza azione usando Condottiero. Non è possibile piazzare un ordine su un'altra figura e un ordine sulla figura con Condottiero. È possibile che un eroe con Condottiero dia ad un altro eroe un ordine Riposare così quando quell'eroe si attiva può recuperare nel suo turno tutte le fatiche nello stesso round in cui è stato piazzato l'ordine.

Bere Pozioni

Ogni eroe ogni turno può bere una sola Pozione (di qualsiasi tipo). Questo previene l'uso di certe potenti combinazioni. **Tutte le Pozioni ritornano nel Mercato quando finiscono gli effetti di quella Pozione.**

Spazi vuoti

Scrigni, Glifi, Pozioni, Segnalini Denaro, e Chiavi Runiche non contano come spazi vuoti al fine di giocare trappole. Non bloccano la Linea di Vista e le figure possono muoversi attraverso.

Scartare carte Signore Supremo per Minacce

Il Signore Supremo può scartare carte per segnalini minaccia in qualsiasi momento, anche durante il turno di un eroe.

Vendere tesori ottenuti dagli Scrigni

Gli eroi non possono più scambiare immediatamente una carta tesoro ottenuta da un Scigno per riceverne il suo valore. Devono invece portare l'oggetto in città e venderlo per metà del suo valore al mercato in città.

Comperare carte Tesoro dal mercato

Gli eroi possono acquistare carte Tesoro dal Mercato solo se hanno aperto in precedenza in questa partita almeno uno Scigno di quel colore. Per esempio, sino a che gli eroi non

aprono uno Scigno argento non possono acquistare tesori argento dal mercato in città.

Fosse e Linea di Vista

Le figure in una fossa possono vedere gli spazi adiacenti alla fossa. Questo per prevenire un problema con l'abilità Presa.

Mostri piccoli e scale

Usando un punto movimento un mostro piccolo può muovere da uno spazio contenente una scala a qualsiasi spazio contenente una scala dello stesso colore.

Contraccolpo e Mostri Giganti

I mostri giganti (mostri che occupano più di uno spazio) sono più pesanti e quindi meno influenzati da Contraccolpo. Per ogni spazio oltre il primo che il mostro occupa, viene mosso uno spazio in meno da Contraccolpo. Per esempio, un ogre occupa quattro spazi, quindi viene mosso tre spazi in meno quando influenzato dall'abilità Contraccolpo. Un drago, d'altra parte, occupa sei spazi quindi viene mosso cinque spazi in meno.

Porte a Chiusura Runica e Mostri con un Nome

I mostri con un nome possono aprire e chiudere le porte a chiusura runica indifferentemente che gli eroi abbiano o meno la chiave runica di quella porta. Comunque un mostro con un nome non può aprire una porta che conduce ad un area non rivelata.

Chiarimento su Soffio

La fiamma di un attacco Soffio avviluppa gli ostacoli. Di solito coinvolge tutte le figure sotto la sagoma del Soffio, ma la fiamma viene bloccata da muri e da porte chiuse. In pratica, se una piccola figura volante può tracciare un percorso legale dal quadrato dove inizia l'attacco Soffio sino al bersaglio - rimanendo dentro i confini della sagoma - allora il bersaglio è influenzato. Vedi l'esempio a pagina 3 di queste FAQ. L'attacco Soffio non può essere effettuato attraverso le scale.

Stregoneria contro Pelle di Ferro

Stregoneria non può aggiungere danno a qualsiasi attacco che coinvolge una figura con Pelle di Ferro. All'attacco può aggiungere distanza ma non danno. Questa cosa non influenza l'abilità di Laurel. L'immunità al danno data da Pelle di Ferro si estende a tutte le figure coinvolte nell'attacco in cui è compreso un modello con Pelle di Ferro. **Questo si riferisce solo al danno causato dall'abilità Stregoneria.**

Skye

Skye ha l'abilità Volo, ma può terminare il suo movimento anche nello stesso spazio di un'altra figura.

Reliquia Divoratrice d'Anime

La reliquia Divoratrice d'Anime cambia da attacco Corpo a corpo a attacco a Distanza dopo che viene rotto il primo sigillo.

Mostri giganti e Terreno

Quando un mostro gigante si muove qualche volta può trovarsi a dover muovere attraverso terreni rischiosi (lava, lame falcianti) più spesso delle altre figure. Inoltre può essere fonte di confusione se la figura beneficia del terreno standoci sopra solo parzialmente (alberi, terreno elevato). Usa le seguenti linee guida per arbitrare queste casistiche. **Il Signore Supremo può scegliere se il mostro è influenzato dal terreno che parzialmente occupa. Un mostro DEVE essere influenzato da un terreno che occupa completamente. Se il mostro occupa completamente terreni diversi, la figura verrà influenzata solo da uno di questi (a scelta del Signore Supremo).**

Revisione delle Carte

Uomobestia

L'Uomobestia ha +1 di Danno al posto di Perforare 1, e l'Uomobestia Evoluto da +2 di Danno al posto di Perforare 2.

Scheletro

Gli Scheletri hanno Perforare 1, e lo Scheletro Evoluto ha Perforare 2.

Arco (oggetto dell'emporio)

L'Arco ha Perforare 1.

Arco d'Osso (tesoro d'argento)

L'Arco d'Osso non dovrebbe avere "🔥: Bruciare."

Armatura dorata (tesoro d'argento)

Le abilità complete dell'Armatura dorata sono: +3 Armatura

La tua velocità base è ridotta a 3.

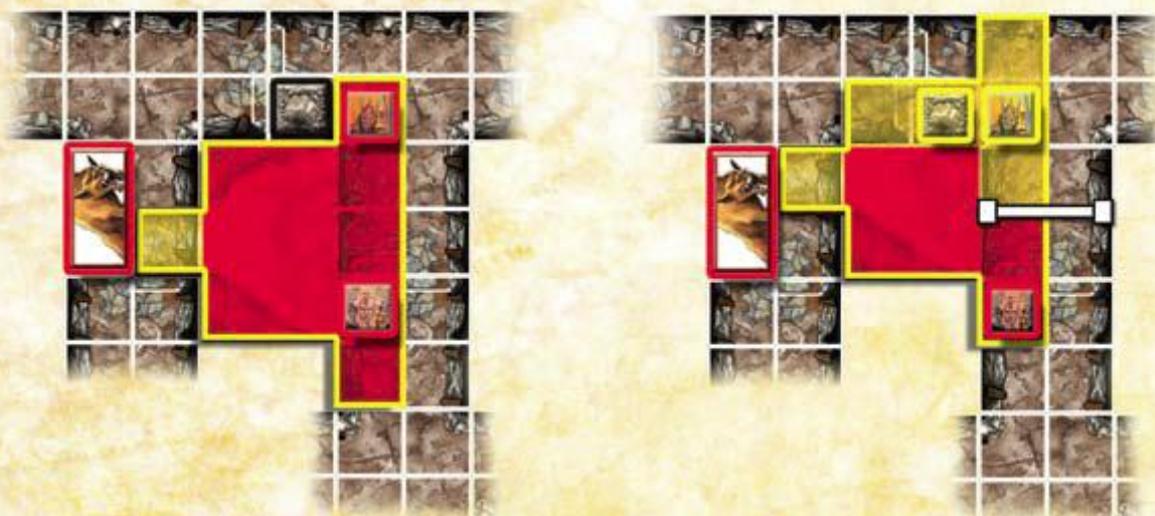
Non puoi equipaggiare Rune.

Sei immune a Presa e Tramortire.



L'immagine sopra mostra come si presenta una parte del sotterraneo, prima che un Segugio infernale esegua un attacco on Soffio. Nelle altre tre immagini, gli spazi di colore giallo rappresentano gli spazi influenzati dall'attacco con l'abilità Soffio, mentre gli spazi rossi mostrano gli spazi non raggiunti dall'attacco.

Nell'esempio sopra, l'attacco con Soffio gira attorno l'angolo del corridoio e supera l'ostacolo di macerie, raggiungendo entrambi gli eroi sotto la sagoma Soffio. Notate che un modello volante posizionato sullo spazio di "partenza" (più a sinistra) della sagoma Soffio, potrebbe tracciare una linea di movimento verso i due eroi.



Nell'esempio sopra, l'attacco con abilità Soffio è quasi interamente bloccato dalle pareti del sotterraneo. Sebbene la sagoma Soffio raggiunga gli eroi, un modello volante sullo spazio di "partenza" della sagoma Soffio non potrebbe stare dentro i confini della sagoma Soffio e tracciare un percorso valido verso uno dei due eroi.

In questo esempio, è stata aggiunta una porta chiusa. La porta blocca l'attacco con l'abilità Soffio per cui solo uno degli eroi è influenzato dall'attacco.

Cotta di Scaglie di Drago (tesoro d'oro)

Le abilità complete della Cotta di Scaglie di Drago sono:

+4 *Armatura*

La tua velocità base è ridotta a 3.

Non puoi equipaggiare *Rune*.

Sei immune a *Brucciare*, *Sanguinare* e *Veleno*.

Guanti del Potere (tesoro di rame dell'Altare della Disperazione)

Rimpiazza il testo dei Guanti del Potere con il seguente:
"Tutti i tuoi attacchi guadagnano l'abilità: Attiva Guanti del Potere e paga   per Recuperare 1 fatica".

Armatura Fantasma (tesoro dell'emporio)

Rimpiazza il testo di Armatura Fantasma con il seguente:
"Spendi un segnalino fatica per prevenire 1 ferita a te stesso. Puoi usare questa abilità più volte pagando ogni volta il suo costo".

Descent: Viaggi nelle Tenebre - FAQ

Turno dell'Eroe

Movimento

Q: Quando un eroe viene mosso in uno spazio alla fine di un attacco Contraccolpo, quella figura deve pagare qualsiasi costo o penalità di quello spazio?

A: Sì.

Q: Se il costo in punti movimento è ignorato dalle figure che subiscono Contraccolpo (o altri tipi di movimento minori come Oscillare su una corda, Saltare e Uscire da una Fossa), devono comunque essere pagate le penalità Fatica (ad esempio l'acqua alta de L'Oceano di Sangue)?

A: Sì.

Q: Possono gli eroi tramortiti eseguire azioni movimento (tipo bere una Pozione)?

A: Sì, se l'eroe tramortito sceglie di ricevere punti movimento invece che attaccare o piazzare un ordine. Un eroe tramortito può anche spendere fatiche per avere punti movimento.

Q: Può un eroe che sceglie l'azione "Correre" usare i suoi punti movimento per scopi diversi dal muovere (tipo bere una Pozione)?

A: Sì. Ogni volta che un eroe riceve punti movimento li può usare per qualsiasi azione movimento, incluso muovere, bere una Pozione, aprire una porta, ecc.

Q: In città, si è limitati a quanti oggetti si possono comperare o vendere e si deve comperare e vendere con un ordine specifico?

A: Puoi comperare e vendere in qualsiasi ordine e quante volte vuoi.

Q: Perché non posso saltare sopra l'acqua come posso fare per le fosse?

A: Come tutti gli eroi fanno, l'acqua umida che si trova nelle caverne sotterranee è infestata da mortali sanguisepie assassini, pronte in un attimo a trascinare un incauto eroe al suo destino. Come risultato, solo gli eroi più acrobatici osano saltare anche le apparentemente più innocenti pozze d'acqua.

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

Q: Se viene scartata una pozione o un oggetto del mazzo Emporio, ritornano nel mucchio di oggetti disponibili o vengono rimossi dal gioco? Se un oggetto viene venduto al mercato, viene scartato oppure aggiunto/rimiscolato nel mazzo appropriato?

A: Gli oggetti dell'emporio oppure le Pozioni sono rimessi nel mazzo.

Q: Durante la fase 5A della preparazione, quando gli eroi stanno comperando il loro equipaggiamento iniziale, possono vendere oggetti? Possono scambiarsi tra di loro?

A: Gli Eroi non possono vendere oggetti durante la fase 5A della preparazione. Inoltre non possono fare scambi tra di loro.

Q: Durante la preparazione, sono disponibili all'acquisto tutte le pozioni, come succede nella Campagna Avanzata?

A: Sì.

Q: Se viene attivato un oggetto, tipo uno scudo, le sue abilità passive (se ce ne sono) sono disabilitate?

A: No. L'unica limitazione è che l'oggetto non può usare un'abilità che ne richiede l'attivazione sino a che non viene rigenerato.

Q: A pagina 20, le regole dei "Tesori Rame" dicono che "ogni Eroe pesca una carta dal mazzo tesoro rame". Se uno Scrigno ha 2 segnalini tesoro rame, ogni eroe pesca 2 carte tesoro rame?

A: Sì.

Q: Quand'è che un eroe può equipaggiare un oggetto?

A: Un eroe può equipaggiare, gettare via o piazzare un oggetto nel suo zaino all'inizio del suo turno, subito prima di rigenerare le carte. In più, ogni volta che un eroe riceve un oggetto da un altro giocatore o da uno scrigno, lo può equipaggiare immediatamente, piazzando altri oggetti nel suo zaino o gettandoli via sino ad avere le mani necessarie per tenere l'oggetto appena ricevuto.

Q: Un eroe può dare un oggetto qualsiasi ad un eroe adiacente o solo armi e pozioni?

A: Al costo di un punto movimento un eroe può dare qualsiasi oggetto ad un eroe adiacente. Un eroe non può mai dare soldi ad un altro eroe.

Q: Com'è che funziona l'azione movimento "Riequipaggiarsi"? In quali altre circostanze un eroe può scambiare i suoi oggetti equipaggiati?

A: All'inizio di ogni suo turno un eroe può scambiare liberamente qualsiasi oggetto che ha equipaggiato con quelli nel suo zaino. Spendendo 2 punti movimento per un'azione Riequipaggiarsi un eroe può fare la stessa cosa in qualsiasi momento del suo turno (quindi potrebbe, per esempio, privarsi di un arma pericolosa per paura della carta Seduzione Oscura). Inoltre ogni volta che un eroe acquisisce per qualsiasi motivo un nuovo oggetto, lo può equipaggiare e privarsi di qualsiasi oggetto necessario a far questo (piazzandolo nello zaino o gettandolo via). Per esempio, se un eroe acquisisce da uno scrigno un Martello di Dente di Drago a due mani, può piazzare nel suo zaino la spada e lo scudo equipaggiati per equipaggiare immediatamente il Martello di Dente di Drago senza PM. Inoltre durante una campagna a La Via per la Leggenda gli eroi possono scambiare il loro equipaggiamento liberamente in qualsiasi

momento mentre sono sulla mappa o all'inizio di qualsiasi avventura. Questo include sia riequipaggiare che scambiare oggetti uno con l'altro.

Q: Possono le Reliquie essere distrutte da effetti che distruggono gli oggetti, tipo l'abilità Gelo?

A: Le reliquie non possono essere distrutte per alcun motivo. Questo NON è vero per le Reliquie Oscure, che hanno tutte le stesse vulnerabilità degli oggetti normali.

Capacità e abilità

Q: Se una figura salta sopra ad un ostacolo che è adiacente ad una figura nemica con Presa, può la figura che salta essere presa "a mezz'aria"?

A: Le figure possono essere prese a mezz'aria. Essere prese a mezz'aria ferma il movimento di una figura nel momento in cui viene presa. Ciò comporta subire le penalità del terreno rischioso.

Q: Se un eroe con l'abilità Precisione è in una fossa, quando attacca può scegliere di ignorare la fossa e anche l'effetto della Linea di Vista per il fatto di essere in una fossa?

A: No.

Q: Contraccolpo si attiva dopo aver inflitto il danno o dopo aver inflitto le ferite?

A: Contraccolpo si attiva dopo aver inflitto le ferite.

Q: Se un eroe con l'abilità Giustizia Divina viene ucciso da un attacco con l'abilità Contraccolpo, la Giustizia Divina ha effetto prima o dopo che la figura è mossa da Contraccolpo?

A: Giustizia Divina ha effetto prima che la figura venga mossa.

Q: Relativamente all'abilità Cavaliere: primo, quando si dichiara un'azione Combattere si devono spendere le fatiche per ottenere l'attacco extra di Cavaliere? secondo, questo può essere fatto più volte per azione Combattere (per esempio spendere 4 fatiche per fare 2 attacchi extra)?

A: No, un giocatore con Cavaliere non è obbligato ad usare l'abilità. Anche il secondo è no; un giocatore non può usare la sua abilità Cavaliere più volte durante l'azione combattere.

Q: Può un eroe uccidere un altro eroe per attivare "Giustizia Divina"?

A: No. Giustizia Divina si attiva solo quando un figura nemica uccide l'eroe.

Q: Può un eroe con l'abilità Precisione ignorare tutti i quadrati di un ostacolo Macerie di due o tre quadrati?

A: Sì, lui può ignorare 1 ostacolo (indifferentemente dalla dimensione) oppure 1 figura (indifferentemente dalla dimensione).

Q: Quante fatiche deve spendere un eroe con Telecinesi per far uscire un eroe da una fossa?

A: Una fatica.

Q: Può un giocatore che ha Telecinesi usarla per muovere un eroe catturato da una ragnatela?

A: Sì. Comunque il segnalino ragnatela rimane sull'eroe mosso.

Q: La Presa di un eroe influisce sulle unità volanti?

A: Sì, ma non su quelle che stanno planando.

Q: Spirito Ombra può essere usato per bloccare un Ogre dall'attaccare se viene piazzato in un corridoio due spazi avanti di un eroe visto che l'Ogre ha movimento insufficiente per raggiungere un eroe, attaccare e ritirarsi dallo spazio occupato da Spirito Ombra. È intenzionale?

A: Sì.

Famigli

Q: Può un famiglia saltare le fosse? Può usare i Glifi?

A: No in entrambi i casi.

Q: Cosa succede ai famigli quando il proprietario muore? Dove vanno quando il proprietario ritorna dalla città tramite un Glifo.

A: I famigli rimangono nel dungeon. Gli eroi che li controllano possono muoverli normalmente.

Eroi trasformati

Q: Può una scimmia eseguire "azioni movimento" che non costano PM? Per esempio, raccogliere segnalini o far cadere oggetti?

A: No.

Q: Può un eroe trasformato (in scimmia) lasciare un sotterraneo tramite il portale se qualcun altro ha aperto la porta?

A: Sì. Comunque l'eroe rimane una scimmia per lo stesso periodo di tempo.

Q: Un eroe che è stato Trasformato o dalla Maledizione del Dio Scimmia o dalla Danza del Dio Scimmia può muovere fino a cinque spazi e non può fare azioni movimento. Può quell'eroe fare altre azioni, tipo ricevere un segnalino ordine o dichiarare un'azione Correre? E se l'eroe è sia Trasformato che Stordito?

A: Un eroe trasformato non può dichiarare alcuna azione. Lui può comunque usare abilità appropriate (per esempio Telecinesi e Acrobazia) e può spendere fatiche per punti movimento extra. Un eroe Trasformato stordito può solo muovere (deve scegliere l'opzione "solo movimento" e non l'opzione "solo attacco") che nella maggior parte dei casi non ha effetti oltre al fatto di essere Trasformati. Un eroe Trasformato che ha su di sé un segnalino ordine piazzato da un altro eroe con Condottiero può comunque usare l'ordine, tranne che non può fare un attacco con un ordine Stare in Guardia. (Nota che anche se gli ordini Stare in Guardia e Mirare sono inutili per un eroe Trasformato, possono comunque essere piazzati su di lui da un eroe con Condottiero).

Domande generiche sugli Eroi

Q: La Parola di Vaal influisce un eroe che la utilizza mentre esegue un attacco Seduzione Oscura?

A: No.

Q: Gli eroi hanno una Linea di Vista di 360 gradi?

A: Sì, come dicono le regole a pagina 4, "La direzione a cui è rivolta una figura non ha effetto nel gioco. Gli eroi e i mostri si assume che stiano costantemente guardandosi attorno e quindi possono vedere in tutte le direzioni".

Q: Può un eroe riposare in città?

A: Sì.

Q: Qual è la tempistica corretta per gli eventi che hanno effetto "all'inizio del turno di un giocatore"?

A: Quando capitano degli eventi multipli "all'inizio del turno di un giocatore", come quando un eroe è influenzato da differenti stati tipo Bruciare e Sanguinare, quel giocatore può decidere l'ordine in cui risolverli. Il giocatore deve risolvere tutti gli effetti "inizio del turno" prima di procedere con il resto del suo turno.

Q: Possono gli eroi bersagliare e colpire volutamente gli altri eroi?

A: Sì sebbene debbano tirare tutti i loro dadi. In questi casi i giocatori possono scegliere di non spendere onde di potere per limitare il danno fatto, ma dovrebbero comunque pensarci attentamente prima di usare questa tattica!

Q: Possono gli eroi attaccare un quadrato vuoto? Per esempio, può l'effetto dell'Esplosione essere centrato su un quadrato vuoto o può un eroe usare il suo Bastone della Conoscenza in un angolo per far perdere le minacce al Signore Supremo?

A: Sì. Comunque se dopo aver speso onde di potere non c'è alcun bersaglio valido nell'area dell'attacco (eroe o mostro), l'intero attacco è annullato senza effetto. Questo significa che se l'Esplosione non è sufficientemente larga l'attacco fallisce, e il Bastone della Conoscenza deve colpire qualcuno perché la sua abilità si attivi.

Q: Quando esplode uno Scigno a causa della carta "Runa esplosiva", l'eroe sopra lo scigno subisce ferite o le subiscono solo gli eroi adiacenti ad esso?

A: L'eroe sopra lo scigno subisce ferite.

Domande specifiche sui Personaggi

Q: Il segnalino maledizione è un segnalino effetto, quindi Sahla può spendere 2 fatiche per toglierlo?

A: Sì.

Q: Come funziona l'abilità di Ker il Grigio? Posso dichiarare un'azione Combattere per attivare il mio potere Grido di Battaglia e poi dichiarare un'azione Avanzare per attivare il mio potere Implacabile?

A: Ker il Grigio in ogni caso dichiara una sola azione per turno. La sua abilità gli permette di cambiare a metà turno l'azione che ha scelto (a patto che la nuova azione sia legale), ma cambiare la sua azione non è la stessa cosa che dichiararne una nuova. Per esempio, Ker il Grigio potrebbe dichiarare un'azione Combattere (con la possibilità di attivare Grido di Battaglia o abilità simili), spendere alcune fatiche per muovere, fare un tiro d'attacco, e poi cambiare in un'azione Avanzare per muovere della sua velocità o in un'azione Prepararsi per piazzare un segnalino ordine.

Turno del Signore Supremo

Movimento dei mostri

Q: Se un mostro volante passa attraverso un eroe che ha Aura Sacra, il mostro subisce una ferita nello spazio che "condivide" con l'eroe?

A: No.

Q: Può un mostro terminare il suo movimento oppure essere evocato su un Glifo di trasporto?

A: I mostri possono terminare il loro movimento o essere evocati su un Glifo *inattivo*, ma non possono terminare il loro movimento o essere evocati su un Glifo *attivo*. Se un mostro

è su un Glifo attivato il Signore Supremo deve muoverlo e toglierlo dal Glifo nel suo prossimo turno, se possibile. I mostri possono sempre muovere attraverso un Glifo o attaccare lo spazio che lo contiene.

Q: A leggere rigorosamente, le regole sul movimento delle figure non quadrate a pag. 18 contraddicono il diagramma a pag. 17 forse a causa dell'uso non standard della parola "metà". Puoi chiarire come sono autorizzate a muovere le figure non quadrate?

A: Seguire l'esempio sul diagramma a pagina 17.

Abilità dei mostri

Q: Quando un mostro viene ucciso e si attiva l'abilità Immortale, quale giocatore tira i dadi potere per vedere se il mostro muore in modo permanente, il Signore Supremo o l'Eroe che ha dato il colpo di grazia?

A: Il Signore Supremo.

Q: Nella versione base di Descent, i danni extra fatti ad una figura immortale rimangono quando il dado mostra un'onda di potere. E' necessario che questi danni sia influenzati ancora dall'armatura? O l'armatura è già conteggiata nell'attacco originale? Cosa succede agli effetti persistenti tipo bruciare? Spariscono quando viene tirata un'onda di potere? O rimangono sino a che la figura non muore?

A: Non è necessario che passino ancora l'armatura. Gli effetti persistenti rimangono sino a che la figura non fallisce un tiro Immortale o l'effetto persistente scade normalmente.

Carte del Signore Supremo

Q: Quand'è che il Signore Supremo gioca le carte potere? Le regole a pagina 28 del Pozzo delle Oscurità e le regole del regolamento base non concordano.

A: Il sommario del regolamento del Pozzo delle Oscurità è sbagliato; fare riferimento al regolamento base. Il Signore Supremo può giocare carte potere all'inizio del suo turno. Ricorda che quando un giocatore ha effetti multipli che accadono all'inizio del suo turno (tipo evocare e giocare una carta potere, per esempio), può risolverli in qualsiasi ordine. Quindi il Signore Supremo può pescare carte, scartare fino al limite, e poi giocare una carta potere, una carta evocazione e/o qualsiasi altra carta che viene giocata "all'inizio del turno" in qualsiasi ordine. Lui deve risolvere tutti questi effetti prima di procedere con l'attivazione dei mostri.

Q: Se non ci sono mostri in una area appena rivelata, ha effetto il potere Orde di Creature?

A: No.

Q: Può il Signore Supremo piazzare il secondo mostro dato da Orde di Creature adiacente al primo mostro, che a sua volta è adiacente ad un mostro rivelato? Il Signore Supremo può piazzare il mostro dato al di fuori dell'area appena rivelata se uno dei mostri dell'area appena rivelata è adiacente ad un'area rivelata in precedenza?

A: Ogni mostro è piazzato individualmente vicino ad un mostro rivelato. Ogni mostro deve essere piazzato vicino ad un mostro che era già in mappa prima che venisse giocata la carta Orde di Creature.

Q: Quando uno scigno contiene maledizioni, il Signore Supremo può usare la minaccia generata dalle maledizioni per giocare una trappola su quello scigno? La trappola si attiva prima o dopo che il rimanente contenuto dello scigno venga distribuito?

A: Le maledizioni sono sempre la prima cosa distribuita di uno scrigno e le minacce delle maledizioni possono essere usate per giocare carte trappola in risposta all'apertura dello scrigno. Il resto del contenuto dello scrigno viene distribuito solo dopo che è stata risolta l'eventuale carta trappola. Nel caso della carta Mostro Mimetico, o similari, questo succederà diversi turni più tardi!

Q: Quando il Signore Supremo sta controllando un eroe tramite "Seduzione Oscura", chi decide come spendere le onde e i dadi potere? Può il Signore Supremo muovere il personaggio e attaccare o può solo fare un attacco senza muovere?

A: Per quell'attacco il Signore Supremo controlla l'eroe, incluso l'uso delle onde e dei dadi potere dell'eroe. Il Signore Supremo per quell'attacco può anche giocare carte, tipo "Mirare". Comunque il Signore Supremo non può muovere il personaggio o forzare l'eroe a spendere fatiche da aggiungere all'attacco. L'eroe non beneficia più del Comando di altri eroi, ma riceve un bonus da qualsiasi figura del Signore Supremo con Comando.

Q: L'effetto della carta "Schivare" del Signore Supremo fa mancare completamente l'attacco dell'eroe o il Signore Supremo può forzare l'eroe a ritirare i dadi di quell'attacco, come un ordine schivare?

A: La carta "Schivare" permette al Signore Supremo di forzare il ritiro. Non permette che vengano aggiunti dadi dopo il ritiro. Dopo che i dadi sono stati tirati, possono essere spese fatiche per aggiungere dadi potere. Dopo che i dadi sono stati tirati il Signore Supremo può giocare la carta schivare. Dopo che la carta è stata giocata nessun dado può essere aggiunto.

Q: Può il Signore Supremo giocare più di una carta "Furore" su un singolo mostro?

A: No.

Q: Quando il Signore Supremo sta controllando un eroe tramite "Seduzione Oscura", chi decide come spendere le onde e i dadi potere? Può il Signore Supremo muovere il personaggio e attaccare o può solo fare un attacco senza muovere? Cosa succede se il personaggio che ha subito Seduzione Oscura ha un ordine Mirare o Schivare? Chi decide se vengono usate abilità difensive tipo scudi e Armatura fantasma?

A: Per quell'attacco il Signore Supremo controlla l'eroe, incluso l'uso delle onde e dei dadi potere dell'eroe. Il Signore Supremo per quell'attacco può anche giocare carte, tipo "Mirare". Comunque il Signore Supremo non può muovere il personaggio o forzare l'eroe a spendere fatiche da aggiungere all'attacco. Il Signore Supremo non può forzare il personaggio ad usare qualsiasi ordine. L'eroe mantiene il controllo di qualsiasi delle sue opzioni difensive tipo scudi o Armatura Fantasma.

Q: Come interagisce la tempistica di Stare in Guardia con Seduzione Oscura? Posso usare il mio ordine Stare in Guardia per attaccare quando il Signore Supremo gioca Seduzione Oscura su di me, così da non perderlo? Posso usare un ordine Stare in Guardia per attaccare l'eroe sul quale il Signore Supremo sta usando Seduzione Oscura? In entrambi i casi, posso farlo prima o dopo che sia tirato il dado per vedere se la carta ha effetto?

A: L'ordine Stare in Guardia può interrompere il Signore Supremo in qualsiasi momento. Comunque ogni azione

dovrebbe essere risolta nella sua interezza dopo che è iniziata. (Per esempio, benché tu possa interrompere il Signore Supremo se dichiara un attacco, se scegli di non farlo l'attacco è risolto interamente prima che tu abbia un'altra chance di usare il tuo ordine Stare in Guardia. Non puoi aspettare e vedere se l'attacco fallisce o meno prima di decidere di Stare in Guardia). Quindi, per Seduzione Oscura, dopo che il Signore Supremo ha giocato la carta tu devi decidere immediatamente se interrompere con un ordine Stare in Guardia. Se scegli di non farlo, il Signore Supremo procede col tiro dei dadi e tu devi aspettare che la carta (e il suo eventuale attacco) sia risolta completamente. Se interrompi Seduzione Oscura e uccidi l'eroe bersaglio la carta è cancellata senza ulteriore effetto.

Attacco

Q: In quali circostanze il Signore Supremo può ricevere minacce dalle onde in un tiro di attacco?

A: Il Signore Supremo può spendere due onde di ogni tiro d'attacco per guadagnare una minaccia. Può farlo in ogni tiro che colpisce un eroe.

Domande generiche

Linea di Vista

Q: Le abilità con un raggio che non richiedono una Linea di Vista (Comando, Parola di Vaal, Spirito Errante, l'abilità di Kirga dell'Altare della Disperazione, ecc.) possono passare i muri e/o le porte? Quando per queste abilità si calcola la distanza lo spazio o la figura bersaglio devono essere raggiungibili muovendo un numero di spazi minore o uguale al raggio, oppure queste abilità funzionano tipo l'esempio del Soffio (volare ovunque all'interno della sagoma, in questo caso un quadrato di 2 di raggio + 1 centrato sulla figura)?

A: Le abilità, e non gli attacchi, con un raggio possono passare le porte ma non i muri. Queste abilità funzionano come l'esempio del Soffio. Nota che questi attacchi non passano le porte chiuse.

Q: Può essere tracciata la linea di vista attraverso le scale per scopi diversi dall'attacco? Se la fine delle scale non è stata ancora rivelata, viene rivelata quando l'eroe muove adiacente alle scale (potendo così attaccare l'altra parte), quando un eroe muove sulle scale o quando l'eroe usa le scale per muovere nell'area non rivelata?

A: No. L'altra parte delle scale viene rivelata solo quando una figura viaggia attraverso le scale.

Capacità e abilità

Q: L'effetto delle abilità quali Aura, Spirito Errante, Comando e l'abilità dell'eroe Kirga (dall'Altare della Disperazione) si estendono attraverso le scale?

A: Solo gli attacchi con effetti non di area possono attraversare le scale.

Q: L'attaccante che usa Contraccolpo può muovere il bersaglio in qualsiasi direzione o solo all'indietro? Inoltre, il bersaglio può essere "lanciato" dentro una fossa?

A: L'attaccante con Contraccolpo può muovere il bersaglio in qualsiasi direzione, inclusa dentro una fossa o altra trappola.

Q: Le abilità speciali si sommano?

A: Le abilità speciali che richiedono l'uso di onde sono pensate per sommarsi tra loro. Quindi se hai un'abilità tipo

“☠️: +1 Danno e Perforare 1” e paghi 3 onde, guadagni +3 Danno e Perforare 3. Alcuni oggetti possono limitare esplicitamente le tue abilità di spesa/somma delle onde, ma queste sono eccezioni alle regole.

Q: La Spazzata influenza le figure amiche? Quando una figura ha sia Spazzata che Raggiungere, colpisce ogni creatura in raggio o solo quelle per le quali ha una Linea di Vista?

A: La Spazzata influenza solo le figure nemiche, mai quelle amiche (a meno che non venga giocata Seduzione Oscura, ovviamente!). Al fine di un attacco Spazzata, le figure non bloccano la Linea di Vista - cioè, una figura che è completamente dietro un'altra figura (amica o nemica) viene ancora influenzata dall'attacco Spazzata. Una figura che è completamente oscurata da macerie, una porta chiusa o altri effetti che bloccano la Linea di Vista è invece immune all'attacco Spazzata.

Q: Quando viene fatto un attacco con un ordine Stare in Guardia, l'eroe può usare abilità che danno attacchi extra tipo Fendente? E altre abilità speciali?

A: Quando si fa un attacco Stare in Guardia, un eroe conserva l'accesso a tutte le abilità speciali appropriate a meno che non sia indicato altrimenti. Questo include le abilità che possono dare attacchi extra tipo Fendente, Incantesimo veloce e Tiro rapido.

Movimento

Q:Può una figura entrare in un quadrato sul quale normalmente non potrebbe finire il suo movimento se c'è una possibilità (ma non una certezza) che non riesca a lasciarlo?
A: Sì.

Rischi ambientali ed ostacoli

Q: Cosa succede quando una figura in uno spazio fossa muove in uno spazio fossa adiacente?

A: Gli spazi fossa che sono adiacenti sono considerati facenti parte della stessa fossa. Muovere da uno spazio fossa all'altro non richiede punti movimento extra e non infligge danni come quando si entra o si lascia una fossa. Inoltre se diverse figure sono in questa stessa fossa grande, tutti possono tracciare una Linea di Vista verso gli altri come se fossero in spazi normali. Ovviamente si applicano tutte le normali restrizioni per la linea di vista.

Q: Se un eroe o un mostro sono in una fossa, può un mostro gigante camminarci sopra senza fare danni o chiuderlo dentro la fossa come fa la Pietra Rotolante?

A: No.

Q: Cosa succede quando una pietra rotolante o muri stritolanti muovono sopra dei segnalini Pozione / Scrigno / Glifo / Chiave Runica / altro?

A: Qualsiasi segnalino non menzionato in modo specifico, sia individualmente o come una classe, nelle regole per le pietre rotolanti o muri stritolanti è completamente ignorato da una pietra o da un muro. Questo include famigli, Pozioni, Monete, Scrigni, Chiavi Runiche e molti altri.

Q: Gli elementi scenici “Sarcofago”, “Tavola”, “Letto”, “Fontana”, “Trono”, “Mucchio d'Ossa”, “Funghi Giganti”, “Albero” e “Ghiaccio” contano come ostacoli (per gli effetti di Acrobata o altri)?

A: Sì.

Varie

Q: Gli effetti tipo bruciare e ragnatela influenzano le figure all'inizio della loro attivazione o all'inizio del turno del loro controllore (per esempio, per i suoi mostri, all'inizio del turno del Signore Supremo)? Può il Signore Supremo scegliere di non attivare un mostro per non fargli subire gli effetti persistenti oppure tutti gli effetti devono essere applicati prima che il Signore Supremo possa attivare i mostri?

A: Bruciare e ragnatela hanno effetto all'inizio dell'attivazione. Ogni turno, tutti i mostri devono essere attivati.

Q: Come si calcola la distanza quando si effettua un attacco attraverso le scale?

A: Come il muovere attraverso le scale (1 spazio per raggiungere l'altro capo della scala).

Q: Il raggio di un attacco Esplosione, o di altri attacchi ad area (tipo Parola di Vaal, Spazzata), si estende attraverso le scale?

A: No.

Q: L'interruzione di Stare in Guardia può essere fatta prima che il Signore Supremo peschi carte/raccolga minacce, prima che siano giocate carte Evento/Potere/Evocazione, prima dell'attivazione del primo mostro, e/o prima di qualsiasi azione “All'inizio del turno” del Signore Supremo?
A: Sì.

Q: In quale punto della sequenza d'attacco cade il momento “prima di applicare gli effetti dell'armatura”? Questa è un'interazione importante durante gli ordini Stare in Guardia e nel caso di Contraccolpo e Giustizia Divina. Per esempio: se un segnalino di un effetto persistente tipo Ragnatela viene assegnato durante un ordine Stare in Guardia e la figura del mostro sopravvive all'attacco, il segnalino ragnatela ha effetto immediatamente bloccando la spesa di punti movimento del mostro?

A: Gli altri effetti vengono applicati dopo che le ferite sono state assegnate. In questo esempio, la ferita del segnalino persistente ha effetto prima.

Q: Se un attacco influenza diverse figure con Paura, i costi della Paura si sommano?

A: Sì.

Q: Se un mostro evoluto viene ucciso in modo indiretto, tipo essere spinto dentro un fossa, dall'abilità Aura di un eroe, da un effetto persistente o da un famiglio, chi riceve il bottino?

A: Nessuno. Il “colpo mortale” deve essere il prodotto di un tiro d'attacco.

Espansione Il Pozzo dell'Oscurità - Errata

Cambiamenti alle regole e chiarimenti

Le seguenti regole sono state cambiate o chiarite per migliorare il modo di giocare.

Furr lo Spirito Lupo

L'attacco di Furr lo Spirito Lupo è un attacco di Corpo a corpo anche se tira il dado bianco. Inoltre, Furr può attaccare

solo quando il suo proprietario ha una Linea di Vista su Furr ed è entro 5 spazi da lui.

Avventure

Avventura 1: Sepolti vivi

Se un famiglia o lo Spettro vengono uccisi perché si trovano su un pezzo di mappa che viene rimosso a causa del crollo della miniera, la figura è immediatamente piazzata in mappa in uno spazio il più vicino possibile alla precedente posizione (se ci sono diverse possibilità, sceglie il Signore Supremo).

Avventura 2: La Tela del Ragno

Gli eroi possono usare solo i glifi che hanno attivato personalmente sino a che non viene attivato il glifo nell'area 4.

Avventura 4: Un piccolo problema

I contenuti degli scrigni d'oro per questa avventura sono stati inavvertitamente esclusi dal regolamento. Sono:

Oro 1: 2 segnalini Conquista, 1 Maledizione, 1 Tesoro Oro

Oro 2: 1 segnalino Conquista, 1 Pozione di cura, 1 Tesoro Oro.

Avventura 8: La Spirale della Morte

L'ostacolo di acqua da 2-spazi nell'area 1 dovrebbe essere di 1-spazio, occupando solo la metà sud del corridoio.

Espansione Il Pozzo dell'Oscurità - FAQ

Turno dell'Eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

Q: Quando si attacca con la Lancia degli Spiriti, tutti e tre gli spazi coinvolti devono essere adiacenti l'un l'altro (formando una "L") o possono formare una linea o altro?

Quale spazio è usato per determinare la distanza richiesta?

A: Gli spazi coinvolti possono essere sistemati in qualsiasi modo a patto che sia adiacenti. Usare lo spazio più vicino per determinare la distanza richiesta.

Q: La reliquia Arco Infallibile dice che "fallisce solo se ottiene un risultato 'mancato', indipendentemente dalla gittata". Questo dà alla reliquia l'abilità di ignorare la Paura e qualsiasi altro effetto che potrebbe causare il fallimento dell'attacco (a patto di non tirare un X sul dado)?

A: No. La reliquia Arco Infallibile dà all'eroe nient'altro che l'abilità di ignorare la distanza.

Q: Cosa succede se un eroe usa una pozione di potere o una fatica per potenziare l'attacco quando ha addosso uno o più segnalini Tramortire?

A: La pozione di potere ha effetto per prima. Poi i segnalini tramortire rimuovono i dadi dal totale modificato dalla pozione.

Abilità e Capacità

Q: Sulla carta abilità Patto della Terra, quando viene detto "se non muovi durante il tuo turno", questo si riferisce solo al movimento normale (quando si spendono punti movimento per entrare in uno spazio adiacente) o a tutti gli effetti che

alterano la propria posizione (tipo la Spirito Ombra, Contraccolpo, l'uso di un glifo di trasposto, ecc.)?

A: La carta abilità Patto della terra fa riferimento a tutti i movimenti, inclusi tutti gli effetti che alterano la posizione della figura.

Q: Se un eroe con "Patto della Terra" spende punti movimento per acquistare in città, ha "mosso" durante il turno e quindi non ha diritto al bonus dato dall'abilità?

A: Sì, acquistare in città conta come muovere ai fini di questa abilità.

Turno del Signore Supremo

Carte del Signore Supremo

Q: Signore delle Trappole aggiunte ferite agli attacchi risultanti da trappole tipo Seduzione Oscura o Mostro Mimetico che attivano le creature invece che fare ferite?

A: No.

Q: Se il Signore Supremo gioca una trappola che produce delle ferite di tipo Veleno, le ferite extra date da Signore delle Trappole sono contate come danno da Veleno?

A: No. Per esempio, una trappola fossa avvelenata causa 6 ferite ma solo 4 di queste sono danno da veleno.

Q: Incantesimo Avvolgente (e anche Incantesimo del Fuoco, Incantesimo del Gelo da AdD e [Spell of Thunder] da ToI): Queste carte ignorano le figure quando si determina la Linea di Vista, come per un attacco Esplosione?

A: Sì.

Q: Se un eroe apre una porta da uno spazio adiacente ma in diagonale (non dai due spazi immediatamente davanti alla porta) la fossa piazzata dalla carta trappola appare sotto all'eroe (così da poterlo intrappolare) o può solo essere piazzata nei due spazi direttamente di fronte alla porta?

A: La fossa piazzata dalla carta trappola è piazzata direttamente di fronte alla porta. Questo significa che se l'eroe apre la porta da uno spazio adiacente, l'eroe non viene coinvolto dalla trappola fossa. Comunque, molte porte nel gioco sono piazzate nei corridoi quindi per giocare la sua trappola fossa, un Signore Supremo perspicace dovrà solo aspettare che gli eroi aprano una porta da un corridoio.

Q: Può il Signore Supremo giocare "Fossa con Punta" o "Blocco di Pietra" se tutte le fosse da 1-spazio e i segnalini macerie sono già in mappa?

A: Sì, come per le figure dei mostri, tu puoi rimuovere i vecchi segnalini trappola per poter piazzarne di nuovi.

Q: Com'è che Colpo Distruttivo interagisce con gli attacchi ad area?

A: La carta Colpo Distruttivo può essere giocata su un eroe coinvolto dall'attacco in questione. Quell'eroe è coinvolto come descritto sulla carta. Notare che la carta riduce a zero il danno fatto dall'attacco quindi tutte le figure interessate dall'effetto ad area riceveranno zero danni, non solo l'eroe colpito da Colpo Distruttivo.

Domande generiche

Movimento

Q: Cosa succede se si è su uno spazio lava all'inizio del proprio turno e non si muove?

A: Se tu inizi il tuo turno su un effetto che fa danni, come lava o l'aura di un mostro, e non ti allontani, alla fine del tuo turno sei danneggiato da esso.

L'Altare della Disperazione - FAQ

Turno dell'eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

Q: In riferimento all'oggetto rame Artigli di Falco, se un eroe interrompe l'attivazione di un mostro e lo colpisce con un segnalino Ragnatela, il mostro può continuare a spendere punti movimento?

A: No.

Q: Se un eroe ha equipaggiato il Demonietto in Bottiglia, e vuole ri-equipaggiarla così da muovere il famiglio nella sua casella attuale, è richiesta una singola azione di riequipaggiamento o due?

A: Due. Nella prima il Demonietto deve essere "tolto" e poi riequipaggiato.

Q: Se un eroe è equipaggiato con L'anello Nero, può usare le onde di potere per superare l'abilità Paura o lui automaticamente 'manca' qualsiasi figura con Paura?

A: No. L'eroe manca automaticamente.

Abilità e Capacità

Q: L'eroe che sta usando Spirito Errante beneficia del Comando se è la sua casella attuale ad essere entro il raggio del comandante o se è quella l'eroe attraverso il quale sta usando Spirito Errante?

A: L'attacco è fatto come se l'attaccante fosse nello spazio occupato dal suo alleato, quindi riceve il beneficio dal Comando e da effetti simili se è la casella dell'alleato ad essere entro il raggio d'azione. Comunque un eroe è sempre entro il raggio di se stesso, se ha l'abilità Comando.

Q: Può un eroe che è in città usare l'abilità scambio del suo famiglio Spirito Ombra?

A: No.

Q: Carta abilità Condottiero: la parte "In aggiunta..." permette all'eroe di piazzare un ordine su un altro eroe senza spendere fatiche mentre esegue una normale azione Prepararsi?

A: No. Per usare Condottiero bisogna spendere 1 fatica.

Famigli

Q: Quando un eroe scambia di posto con il famiglio Spirito Ombra, può il Signore Supremo giocare una carta Trappola - Spazio sull'eroe?

A: Sì.

Domande specifiche sui Personaggi

Q: Quando Tahlia interrompe il turno del Signore Supremo, può bere una pozione o usare un glifo se ne ha già bevuta una/se ha già usato uno nel suo turno?

A: No.

Q: Può un altro giocatore con Guardia interrompere il movimento di interruzione della Guardia di Tahlia (per es. per usare una posizione d'attacco più favorevole per Spirito Errante)?

A: No.

Turno del Signore Supremo

Abilità dei mostri

Q: Se un mostro con l'abilità Maledizione Nera viene ucciso indirettamente tramite Aura, una fossa, Bruciare o un famiglio, chi riceve la maledizione?

A: Nessuno. Un colpo mortale deve essere il prodotto un tiro di attacco.

Carte del Signore Supremo

Q: Quando il Signore Supremo gioca una carta Debolezza per rimuovere un dado potere dall'attacco di un eroe, può l'eroe spendere ugualmente una fatica per aggiungere dopo il suo attacco un dado potere?

A: Sì.

Q: Reliquia Oscura: Può il Signore Supremo vedere la carta tesoro che l'eroe ha pescato prima di decidere se giocare questa carta?

A: No.

Q: Reliquia Oscura: Questa carta può essere giocata quando un eroe riceve una carta tesoro tramite il commercio o solo quando viene pescata una nuova carta dal mazzo?

A: No. Questa carta può essere giocata solo quando l'eroe riceve una carta tesoro pescandola dal mazzo.

Domande Generiche

Abilità e Capacità

Q: Se un eroe viene mosso su uno spazio Contaminato a causa di Contraccolpo, il Signore Supremo riceve il beneficio dalla perdita di ferite dell'eroe?

A: No. Il danno è assegnato prima che le altre abilità abbiano effetto.

Q: Come interagisce Mantello d'Ombra con Esplosione? L'origine dell'attacco si considera essere l'attaccante o lo spazio dal quale si origina Esplosione?

A: L'origine dell'attacco è considerato essere l'attaccante. Se un eroe con Esplosione vuole attaccare e colpire un mostro con Mantello d'Ombra senza colpire se stesso, dovrebbe muovere adiacente al mostro e attaccare uno spazio (potenzialmente vuoto) in modo che sia colpito il mostro e non l'eroe.

Q: Può un eroe con l'abilità Scherno forzare una creatura con l'abilità Polimorfismo a scegliere il tipo di attacco Distanza o Magico? In pratica, se un mostro con l'abilità Polimorfismo è in raggio di un eroe con l'abilità Scherno ma non adiacente a detto eroe, può il mostro con Polimorfismo fare un attacco Corpo a corpo anche se l'eroe usa Scherno su di esso?

A: Il polimorfismo si attiva per primo, lo scherno può essere usato solo se l'eroe che schernisce è un bersaglio legale per quel tipo di attacco.

Rischi ambientali ed ostacoli

Q: Cosa succede quando Muri Stritolanti spingono una figura addosso ad un'altra?

A: Il controllore della seconda figura può muoverla in qualsiasi spazio disponibile adiacente. Un spazio disponibile è uno spazio che non contiene una figura o un ostacolo che

blocca il movimento tipo le macerie. Se non c'è tale spazio, o se lo spazio è insufficiente per far stare la figura se essa è grande, allora il controllore della figura la muove in uno spazio contenente un'altra figura così da creare un effetto domino che usa le stesse regole. Le figure non possono mai spingere la figura che le ha spinte o qualsiasi altra figura che è già stata spinta durante questo turno. In altre parole, ogni figura può essere spinta solo una volta per turno. Se una figura non ha uno spazio legale dentro cui muovere, è eliminata come se fosse stata intrappolata tra i Muri Stritolanti e un muro.

Q: Cosa succede quando Muri Stritolanti spinge una figura contro le macerie, oppure l'acqua oppure un altro ostacolo che blocca il movimento?

A: La figura è eliminata come se fosse stata spinta contro un muro o una porta chiusa. Se lo spazio era uno spazio d'acqua, allora le sanguiseppe hanno ovviamente preteso un'altra vittima.

Q: Il terreno contaminato è un ostacolo? Può il Signore Supremo giocare una carta trappola su tale terreno?

A: Il terreno contaminato è considerato come uno spazio vuoto. Dopo che c'è stata giocata sopra una trappola, non si considera più come contaminato.

Salto

Q: Quando esegue un attacco Salto, la figura che salta è soggetta agli attacchi Guardia prodotti da abilità tipo Aura o Vigilanza? Se la figura è danneggiata da uno di questi effetti, può applicare la sua abilità Furioso al suo tiro di attacco (supponendo che abbia Furioso)?

A: Sì nella maggior parte dei casi. Le figure che saltano sono immuni all'Aura ma comunque subiscono tutti gli effetti indicati sopra. Possono applicare la loro abilità Furioso se ricevono danni durante il salto. Notare che se una figura è uccisa da uno di questi effetti, essa non può fare alcun tiro di attacco. La Guardia può solo essere attivata prima o dopo che l'attacco Salto è stato fatto, mai durante.

Q: Quando fa un attacco Salto, può una scimmia assassina saltare "di lato" così da coinvolgere uno spazio doppio?

A: No. Fare riferimento alle regole di movimento delle figure grandi a pagina 18 e allo schema di pagina 17 delle regole base. I mostri che usano Salto devono comunque seguire tutte le normali regole di movimento se non specificato diversamente.

Q: Può una creatura con Salto attaccare normalmente (senza saltare)?

A: Sì. Il Salto è opzionale.

Q: Può una figura usare Salto per aprire una porta o per fare azioni che richiedono punti movimento?

A: No, un Salto è usato solo per muovere/attaccare.

Q: Il Salto ha effetto su figure con [Ghost]?

A: No, visto che un attacco Salto è eseguito quando una figura è adiacente, sia a terra che in aria.

Q: Può una figura, usando un attacco Salto, attaccare due volte usando Furore?

A: L'attacco extra deve essere eseguito o prima o dopo che il Salto sia fatto, non durante.

Q: È possibile saltare senza eseguire un attacco Salto? Le regole di AdD dicono che con un Salto non è obbligatorio fare un tiro di attacco; se una figura non tira i dadi d'attacco, si considera che non attacchi e può quella figura fare un attacco normale?

A: La figura può fare un movimento di salto senza fare un attacco. Alla fine del movimento, la figura può fare un normale attacco contro qualsiasi miniatura possa essere un suo normale bersaglio.

Q: Se una Scimmia Assassina fa un Salto senza fare un attacco Salto, può ugualmente usare i rimanenti punti movimento?

A: Sì, un Salto usa tutti i punti movimento rimanenti. Visto che il Salto usa punti movimento, questo permette ad una figura con Presa di vincolarla sul posto. Una figura non può essere presa per aria, ma solo quando è a terra.

Con l'aggiunta del Pozzo dell'Oscurità

Q: Quando l'abilità Sanguisuga fa sì che un eroe subisca delle ferite addizionali (per il fatto che sia senza fatica), questo si considera come provenire da una stessa fonte (ai fini di Corbin, Scudo del Teschio, ecc.)?

A: Sì.

Q: Se un eroe ha più segnalini effetto che causano danno (tipo Bruciare o Sanguinare), questi danni si considerano provenire da una singola fonte o da fonti multiple (ai fini di Corbin, Scudo del Teschio, ecc.)?

A: Fonti multiple. Ogni segnalino (non ogni tipo) è considerato una fonte di danno separata.

Q: Se un eroe entra in uno spazio adiacente a diverse figure nemiche ognuna delle quali possiede l'abilità Aura, il danno è considerato come provenire da una singola fonte o da fonti multiple (ai fini di Corbin, Scudo del Teschio, ecc.)?

A: Fonti multiple.

Q: Se una figura viene mossa da Contraccolpo sopra un terreno che danneggia (tipo la Lava), sono il terreno e l'attacco considerati un singola fonte di danno o come due? Esempio:

a) Può Corbin applicare la sua riduzione del danno per ognuna separatamente, o solo una volta per entrambe?
b) Se un eroe subisce 1 ferita dall'attacco e 1 ferita dal terreno, può lo Scudo del Teschio essere usato per cancellare entrambe in una sola volta, o solo una delle due ferite?

A: Due fonti. Corbin può applicare la sua riduzione del danno per ognuna separatamente. Lo Scudo del Teschio cancellerà tutto il danno da una fonte.

Varie

Q: Può una figura influenzata da Scherno essere forzata a riposizionare l'area di effetto dell'attacco, tipo Soffio di Fuoco, Esplosione, o Fulmine?

A: Sì, se il nuovo bersaglio può essere un bersaglio legale, l'attacco deve essere riposizionato.

La Via per la Leggenda - Errata

Cambiamenti alle regole e chiarimenti

Avatars

Gli Avatar possono fare un'azione Prepararsi, piazzando su se stessi un ordine guarda, schivare oppure mira. **Comunque, non possono usare un segnalino guardia per interrompere un segnalino guarda di un giocatore avversario.**

In riferimento agli altri effetti, gli eroi non sono mai immuni ad un attacco di un Avatar. *Per es. Zyla non è immune all'attacco del Signore degli Uomini Bestia.*

Signore degli Uomini Bestia

Quando si piazza un ordine, tutti i cloni d'ombra del Signore degli Uomini Bestia si assume abbiano lo stesso ordine. Nel caso di Guardia, dopo che una delle miniature fa un attacco, o il Signore degli Uomini Bestia o un Clone d'ombra, l'ordine è usato.

Titano

L'abilità del Titano descritta nell'area 4 de "La Fortezza del Titano" agisce sempre prima di qualsiasi ordine Guardia.

Mazzo del Signore Supremo

Se il Signore Supremo finisce due volte il suo mazzo nello stesso livello di sotterraneo, gli eroi sono espulsi dal sotterraneo e forzati a scappare. Nota che questa regola non si applica alla Fortezza del Signore Supremo.

Segugi infernali

Le statistiche dei Segugi Infernali di livello Argento e Oro sono sbagliate. Per il Segugio Infernale Argento, diminuire la velocità a 4 e incrementare il valore di Perforare a 4 per il Segugio Infernale Evoluto. Per il Segugio Infernale Oro, incrementare la velocità a 5.

[Feats]

Gli eroi possono acquisire le [Feats] solo se combaciano con il loro abilità iniziali. Un eroe, indifferentemente dalle abilità comperate, non può ricevere nessuna [feat] che si differenzia dalle abilità iniziali stampate sulla scheda.

Colpo Violento

Colpo Violento usa sempre dadi potere neri. Non può essere migliorata in nessun modo.

Pozioni di potere

Nella campagna avanzata, le pozioni di potere funzionano in modo differente da quanto descritto nel Pozzo dell'Oscurità. Invece che permettere all'eroe di lanciare in un attacco tutti e cinque i dadi potere neri, le pozioni di potere adesso danno all'eroe cinque "trasformazioni" per i suoi dadi potere, esattamente come se l'eroe avesse speso cinque fatiche prima di lanciare i suoi dadi d'accatto. Il tutti gli altri aspetti, le pozioni di potere non sono cambiate.

Turno finale del Signore Supremo

Al Signore Supremo è permesso acquistare un ultimo avanzamento quando la campagna raggiunge la Battaglia Finale.

Sotterranei

Le regole di preparazione di un livello sotterraneo a pagina 17 sono errate. Il Signore Supremo dovrebbe mescolare il suo mazzo e pescare una nuova mano di carte solo all'inizio del primo livello del sotterraneo, non in ogni livello di un sotterraneo.

Sotterraneo livello 6: Il Guanto d'Arme

Il Glifo nell'angolo in basso a destra (SE) dovrebbe essere inattivo. Il Glifo a fianco della porta runica gialla è il glifo di partenza.

Sotterraneo livello 9: La Prigione

Ai fini dell'Evocazione, considerare le celle come un'area non rivelata.

Sotterraneo livello 14: La Fontana della Vita

Se un mostro invulnerabile blocca il passaggio, gli eroi possono passare attraverso quel mostro.

Sotterraneo livello 15: La Cripta

I sarcofagi di questo livello non possono essere esplorati.

Sotterraneo livello 27: Il Monastero

Lord Aktar può essere invocato indifferentemente dal fatto che i sarcofagi siano stati esplorati. Se mancano sarcofagi, piazzare semplicemente Lord Aktar adiacente alla sua locazione originale.

Voce di paese 1: I Gemelli

Le due porte runiche di questo livello dovrebbero essere delle normali porte.

Voce di paese 11: Giù nel Baratro

La chiave runica rossa nell'Area 2 dovrebbe essere uno Stregone Evoluto.

Fortezza della Regina Ragno

Nel penultimo paragrafo dell'Area 3, dalla linea "Lei può muovere le ragnatele dentro a spazi contenenti figure" eliminare la frase "ma non può muoverle dentro le fosse".

Revisione delle carte

Dopo attente riflessioni, riteniamo che le seguenti carte dovrebbero essere rimosse dalla campagna avanzata.
Abilità - Telecinesi, Tatuaggio dell'Orso.
Signore Supremo - Pietra rotolante, Poltergeist.
Colpo distruttivo è limitata ad una sola copia nel mazzo del Signore Supremo. Sì, può far parte della mano del Signore Supremo durante un incontro con un Luogotenente.
Spirito Errante è ridotta a 5 spazi, e non 10 come scritto sulla carta.

Incontro all'esterno: Antico Boschetto

Gli alberi bloccano il movimento solo alle figure di 1 spazio.

La via per la leggenda - FAQ

Turno dell'Eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

Q: Se un eroe ha la reliquia oscura Calamita, questa influenza quanti soldi il party riceve come ricompensa dal vincere gli incontri, raccogliere pile d'oro od ottenere monete nella tabella 'Bottino degli Scrigni'

A: No.

Q: Gli oggetti distrutti da un Colpo Distruttivo vengono messi nel cimitero?

A: No. Quegli oggetti vengono scartati e la prossima volta che il mazzo tesori viene mescolato vengono rimescolati nel mazzo.

Domande generiche sugli eroi

Q: In quali circostanze può un eroe commerciare oggetti, bere pozioni e recuperare fatiche?

A: In aggiunta alle normali regole di commerciare, bere e riposare nei sotterranei, ogni volta che il party degli eroi è sulla mappa di Terrinoth, loro possono commerciare liberamente e bere qualsiasi numero di pozioni. Loro recuperano anche tutte le fatiche non appena finiscono una qualsiasi missione, sia in un sotterraneo o in un incontro.

Q: Quando viene incrementata la quantità massima di ferite o fatiche, attraverso un addestramento da un Maestro Eremita o nella Battaglia Finale, le attuali ferite e fatiche rimangono lo stesse?

A: Ogni volta che la quantità massima di fatiche o ferite di un eroe viene incrementata, questi guadagna un numero di fatiche e/o ferite uguale all'incremento.

Q: Può il party fermarsi o muovere attraverso una locazione di un sotterraneo che è già stata esplorata con un'azione di movimento settimanale?

A: Loro possono fermarsi o muovere attraverso la locazione. Non possono rientrare in un sotterraneo già esplorato.

Turno del Signore Supremo

Carte del Signore Supremo

Q: Si applica il normale limite di carte in mano (8 in molti casi) quando il Signore Supremo seleziona le carte con i punti Intrigo? È limitato alla sola quantità di carte che può normalmente tenere in mano?

A: Sì. Può solo pescare carte sino al limite massimo. Il Signore Supremo non può pescare carte oltre il limite di carte consentito e immediatamente scartare le carte aggiuntive.

Q: Seduzione Oscura dice che l'attacco può avere come bersaglio gli Eroi: può il Signore Supremo usare Seduzione Oscura per forzare un Eroe ad attaccare una figura Abitante del Villaggio se non c'è un Eroe attaccabile?

A: Sì.

Q: Cosa succede agli effetti persistenti (Sanguinare, Bruciare, Maledizione, Veleno, ecc.) quando l'incontro finisce?

A: Alla fine dell'incontro o del sotterraneo (ma non di un livello sotterraneo) tutti i segnalini degli effetti persistenti sono rimossi da tutti gli eroi tranne queste eccezioni: i

segnalini Veleno e Maledizione rimangono. (Nota, comunque, che il potere curativo di Scorpione Rosso vuol dire che lei può curare tutti i suoi segnalini Veleno e dopo continuare a curarsi sino a che non è al massimo delle ferite).

Luogotenenti

Q: Cosa succede quando ci sono diversi luogotenenti nello stesso spazio in cui c'è il gruppo degli eroi? Se gli eroi (o il Signore Supremo) scelgono di attaccare, sono presenti nello stesso incontro tutti i luogotenenti?

A: Ogni luogotenente è un incontro a se stante. Se gli eroi scelgono di attaccare un luogotenente quando ce ne sono due o più nello stesso spazio, devono scegliere quale incontrare. Il Signore Supremo può attaccare il gruppo degli eroi con un luogotenente alla volta. Solo se gli eroi sono ancora nella stessa locazione alla fine dell'incontro (sia che vincano o che il luogotenente scappi, o se lo spazio in questione è Tamalir) può attaccare il luogotenente successivo.

Q: I luogotenenti rigenerano le ferite e i seguaci tra gli incontri?

A: Ogni volta che si incontra un luogotenente, questi inizia con salute piena e con tutti i seguaci. Qualsiasi effetto persistente che aveva il luogotenente viene scartato.

Q: Esattamente su quali carte e avanzamenti il Signore Supremo può spendere i suoi 15 PE iniziali? Può comperare luogotenenti?

A: Solo carte avanzamento Avatar. Nessun luogotenente.

Q: Un luogotenente che sta portando un oggetto missione può scegliere di abbandonarlo in qualsiasi momento? Se lo abbandona in città l'oggetto si muove immediatamente nella cripta della città? Cosa succede se viene abbandonato a Tamalir?

A: Un luogotenente può abbandonare un oggetto missione sia prima che dopo aver mosso, oppure durante un assedio. Se fa questo in una città che non è Tamalir, l'oggetto è messo nella cripta della città.

Q: Se un luogotenente abbandona un oggetto missione può un altro luogotenente raccogliarlo immediatamente?

A: No. Se un luogotenente abbandona un oggetto missione gli altri luogotenenti non possono raccogliarlo sino a che non è passata una settimana di gioco.

Q: Quando un luogotenente inizia un incontro, possono gli eroi usare Patto del Vento per scartare una carta dalla mano del Signore Supremo?

A: Sì.

Q: Se gli eroi scappano da un luogotenente possono immediatamente incontrare un'altra volta quel luogotenente?

A: No.

Domande generiche sul Signore Supremo

Q: Può il Signore Supremo evocare o muovere mostri dentro agli spazi del portale d'uscita di un livello di sotterraneo?

A: No. I mostri non possono mai entrare o essere evocati in questi spazi, per nessuna ragione.

Q: Avanzamento Cecchini del Re Sacerdote: Possono gli scheletri essere forzati ad usare questa abilità (ignorare un ostacolo/figura che blocca la Linea di Vista) per attaccare

un Eroe che sta usando Scherno anche se essi non avrebbero la possibilità di attaccarlo?

A: Sì, se loro possono tracciare una Linea di Vista (dopo aver usato l'avanzamento cecchini) allora possono essere forzati ad attaccare quell'eroe.

Domande generali del gioco

Planare

Q: Come interagisce Planare con la sagoma del Soffio di Fuoco? Le creature che stanno planando possono usare Soffio di Fuoco senza dover scendere? Se una creatura che plana è colpita dalla sagoma del Soffio di Fuoco è automaticamente colpita?

A: Gli attacchi del Soffio di Fuoco ignorano sempre il raggio e quindi considerano le creature che planano allo stesso modo in cui vengono trattate tutte le altre creature.

Q: Le creature che planano beneficiano del terreno?

A: Mentre una creatura sta planando essa ignora il terreno nel suo spazio attuale. Una creatura che plana può scegliere di "atterrare" e disabilitare il suo potere planare sino alla fine del turno; se lo fa essa è affetta dal terreno come qualsiasi altra figura.

Q: Le creature che planano bloccano la Linea di Vista e il movimento?

A: Sì.

Q: Cosa succede quando con un arma a Esplosione colpisco una creatura che plana?

A: Per gli attacchi ad area come Esplosione, trattare le creature con planare come se non ce l'avessero.

Q: Come interagisce planare con le abilità tipo Aura, Mantello d'Ombra e Presa che fanno riferimento all'adiacenza?

A: Una creatura che sta planando non è adiacente a nessun'altra creatura. Una creatura che plana diventa adiacente, come al solito. Se una creatura plana e diventa presa rimane a "livello terra" sino a che non è più bloccata da Presa. Per considerarsi adiacente una figura deve essere a distanza 1. A tal scopo le penalità al raggio dei terreni elevati sono ignorate.

Q: Cosa succede ad una creatura che plana se è colpita da ragnatela? La creatura che plana cade a terra?

A: No. Una creatura che plana che è stata colpita da una ragnatela non può spendere punti movimento. Planare e attaccare non costano punti movimento quindi entrambi possono essere fatti liberamente.

Glifi e città

Q: Un eroe che sta andando in città tramite un Glifo può fare qualsiasi azione prima di Rifornimento, tipo attaccare? Il ritorno dalla città costa ancora 1 PM? Quali altri limiti ci sono su un eroe in città e sull'uso dei glifi?

A: Un eroe che inizia il suo turno adiacente o sopra ad un glifo attivato ha due opzioni: fare un normale turno o andare in città. Se l'eroe va in città, viene immediatamente mosso sull'edificio di sua scelta e può rifornirsi. Nessun punto movimento, nessuna dichiarazione di azione - semplicemente si rifornisce. Un eroe che inizia il suo turno in città ha due opzioni: si rifornisce ancora (nello stesso edificio o in un altro) oppure ritorna nel sotterraneo. Se ritorna nel sotterraneo, può dichiarare una normale azione (Battaglia,

Prepararsi, Avanzare, Correre) e poi spendere un punto movimento per muovere dalla città al sotterraneo, come al solito. Se per qualche motivo non può farlo (per es. sceglie Battaglia e non ha più fatiche) allora l'intera azione è cancellata e l'eroe si rifornisce.

Q: Gli eroi possono comperare oggetti dal mercato e poi distribuirli come meglio credono? Se sono nel mezzo di una missione questo costa PM?

A: Gli eroi in città si considerano comunque essere adiacenti l'uno all'altro, indifferentemente dall'edificio in cui sono. Comunque un eroe che si sta rifornendo non ha punti movimenti da spendere (e non può spendere fatiche per punti movimento extra, visto che non sta facendo un turno normale). Un eroe che ha visitato il mercato in un turno precedente e sta ritornando nel sotterraneo può, per 1 PM, dare un oggetto ad un altro eroe in città.

Come sempre, quando gli eroi non sono nel bel mezzo di una missione, possono scambiarsi liberamente gli oggetti indifferentemente da chi sta visitando il mercato.

Q: Può un eroe usare l'abilità scambiarsi di posto del suo famiglia Spirito Ombra per muovere all'inizio del suo turno vicino ad un Glifo e poi immediatamente ritornare in città per rifornirsi?

A: No.

Q: Quando gli eroi ritornano a Tamalir dopo aver finito un sotterraneo possono Visitare la città?

A: No.

Q: Quando una città è sotto assedio ci sono riduzioni nella disponibilità delle risorse della città stessa?

A: No.

Q: Possono gli eroi Visitare edifici, comperare avanzamenti per Tamalir o combattere luogotenenti se il segnalino del gruppo viene piazzato su Tamalir dopo aver finito un/essere scappati da un sotterraneo?

A: No.

Q: Se gli eroi stanno attaccando un luogotenente in una città, possono "visitare" i negozi, ecc., prima di incontrare il luogotenente o solo dopo che la battaglia è stata risolta?

A: Solo dopo che la battaglia è finita.

Rischi ambientali ed ostacoli

Q: Quali oggetti mappa contano come ostacoli ai fini della carta trappola Blocco di Pietra?

A: Blocco di Pietra non può mai essere giocata in uno spazio adiacente ad un segnalino (o elemento già stampato in mappa) che blocca il movimento. Questo per evitare che il Signore Supremo possa chiudere completamente un corridoio e bloccare il progredire degli eroi. Questa è una lista di tutti gli ostacoli rilevanti, sino a La via per la Legenda: Masso, Muri Stritolanti, Macerie, Acqua. (Gli Abitanti del Villaggio sono figure, non elementi della mappa)

Mercato degli Orchi

Q: La città di Dawnsmoor è la patria del Mercato degli Orchi, che dice che gli oggetti possono essere comperati per 50 soldi in meno. Visto che diversi oggetti dell'emporio costano solo 50 soldi, significa che sono gratis? Questo sconto influenza anche il valore di vendita? (per es. Il valore di vendita al Mercato degli Orchi è 25 soldi in meno di qualsiasi altro mercato).

A: Gli oggetti dell'emporio non ricevono lo sconto, solo gli oggetti del mercato.

Q: E' indicato che l'abilità "Mercato degli Orchi" di Dawnsmoor non si applica al mazzo degli oggetti dell'emporio ma solo agli "Oggetti Mercato". Gli "Oggetti Mercato" sono esplicitamente gli Oggetti Tesoro che sono pescati quando si visita il mercato? Gli Oggetti Tesoro in possesso del gruppo contano come "Oggetti Mercato"?

A: Sì, gli oggetti mercato sono esplicitamente gli oggetti tesoro pescati mentre si visita il mercato. Gli oggetti tesoro attualmente in possesso del gruppo non contano come oggetti mercato.

Q: La ricompensa della Voce di Paese "Il Principe dei Ladri" concede uno sconto del 20% agli "Oggetti Mercato"; come interagisce questo con il Mercato degli Orchi di Dawnsmoor? Quale sconto viene applicato per primo?

A: Per primo si applica lo sconto de Il Principe dei Ladri.

Q: Lo sconto del Mercato degli Orchi influenza anche il valore di vendita (per es. il valore di vendita al Mercato degli Orchi è 25 soldi in meno di quello di un altro mercato)?

A: No.

Sotterranei

L'Antica Biblioteca (Sotterraneo 10)

Q: Il leader riappare nel posto originale o viene rievocato con le normali regole di evocazione?

A: Lui riappare nel suo spazio, spingendo da parte qualsiasi miniatura lì presente. Il Signore Supremo sceglie dove piazzare la miniatura spinta, sino ad 1 spazio di distanza. No, questo non attiva trappole movimento.

L'Evocazione (Sotterraneo livello 13)

Aggiungere al testo della sezione Regola Speciale: "Quando sono presenti 13 o più segnalini ferita sul circolo, Azaxas vi appare".

Due a Due (Sotterraneo 20)

Q: Così com'è scritto il livello non è passabile: visto che non c'è la bussola, che punta al nord, e quindi l'unico modo per sbloccare la porta gialla è essere sul segnalino incontro che è dall'altra parte. La carta dovrebbe far riferimento ai segnalini Est e Ovest e non a quelli Nord e Sud?

A: Sì, la carta dovrebbe fare riferimento ai segnalini Est e Ovest.

Il Diavolo delle Fosse (Sotterraneo 23)

a) Può il Signore Supremo muovere le fosse risultanti da carte Trappola nello stesso modo in cui muove le fosse iniziali?

A: Sì.

b) Signore delle Trappole influenza in qualche modo il danno delle fosse iniziali?

A: No.

c) Cosa succede se un eroe entra deliberatamente in una delle fosse iniziali; sono trattate come fosse standard o come sono descritte nella carta sotterraneo?

A: Come descritto nella carta sotterraneo.

d) Se un eroe viene catturato in una delle fosse iniziali ma non riceve danno perché tira una onda di potere, cosa succede se non lascia la fossa nel suo turno successivo?

A: Niente. L'eroe è trattato come essere in una fossa ma non riceve danno dalla caduta nella fossa.

Pietre Pericolose (Sotterraneo 38)

Q: Gorg, il leader, può lanciare le pietre diagonalmente e/o lungo una Linea di Vista? Lui può raccogliere un segnalino maceria da uno spazio adiacente e usare un differente spazio adiacente (o anche quello che occupa) come punto d'inizio del suo attacco lancio?

A: Il segnalino maceria si muove dal suo spazio d'origine. Le pietre possono essere lanciate diagonalmente.

Il Pianto di una Madre (Voce di Paese 8)

Q: Il cucciolo può uscire attraverso un Glifo soddisfacendo le condizioni di vittoria?

A: Il cucciolo deve uscire attraverso il portale, visto che il cucciolo non può fare azioni movimento.

Domande specifiche dell'espansione

Con l'aggiunta del Pozzo dell'Oscurità

Q: Pelle di ferro menziona attacchi che hanno effetto su più di uno spazio: questo influenza la Parola di Vaal, Spazzata, Lancia degli Spiriti (Tesoro Oro), ecc.?

A: Sì.

Con l'aggiunta dell'Altare della Disperazione

Q: La locazione Bosco Innevato dice che nel proprio turno nessuna figura può muovere più della sua velocità. Quanto lontano può muovere Tahlia quando interrompe con la sua Guardia: è dipendente o indipendente dal suo movimento fatto durante il suo attuale turno?

A: Il movimento di Tahlia è dipendente dal movimento fatto durante il suo turno.

Q: Giù per le fogne (sotterraneo 33 de VpL) dice: "Entrare in uno spazio d'acqua fa terminare immediatamente il turno dell'eroe". Come interagisce questo col movimento e l'attacco di Tahlia quando interrompe con Guardia?

A: Se Tahlia muove dentro uno spazio d'acqua, questo termina immediatamente la sua azione guardia.

Q: Come interagisce Stimatore (dall'Altare della Disperazione) con le nuove regole del mercato e dei tesori?

A: Quando si visita il mercato, Stimatore può essere usata solo se l'eroe che sta visitando il mercato ha quell'abilità. Stimatore può essere usata su qualsiasi scrigno che produce uno o più tesori indifferentemente se è l'eroe con Stimatore ad aprire lo scrigno.

Con l'aggiunta de La Tomba di Ghiaccio

Q: Se una carta evocazione viene cancellata dalla carta [Feat] [Preventing Evil], il segnalino rinforzi rimane comunque girato sul lato vuoto?

A: No.

Q: Se una creatura con [Stealth] è in uno spazio aggiunto all'attacco dopo che tutti i dadi di quell'attacco sono stati tirati (per es. quanto si usano le onde potere per aggiungere Esplosione o quando si scambiano i bersagli con l'abilità di Tetherys), si deve ugualmente tirare il dado Furtivo?

A: Sì.

Varie

Q: Se un livello ha leader multipli, gli eroi ricevono la ricompensa di soldi e punti conquista per ogni leader che uccidono?

A: Sì.

Q: Se il Leader di un livello muore senza che un eroe assesti il colpo mortale, il gruppo riceve ugualmente la ricompensa (Conquista, Oro, Chiave runica)? A riguardo dei Luogotenenti: se un Luogotenente muore senza che un eroe assesti il colpo mortale, il gruppo riceve ugualmente la ricompensa per "aver ucciso un Luogotenente"?

A: Sì la ricevono.

Q: Quando gli effetti della versione base di Descent fanno riferimento ai dadi neri, come si comportano nei confronti dei dadi potere argento e oro? Doom: Distruzione! continua ad aggiungere dadi neri anche se la campagna è a livello oro? Trenloe il Forte e Lyssa possono ritirare i dadi argento e oro?

A: Per La Via per la Legenda quando un effetto fa riferimento a un dado nero va letto come se si riferisse ad un dado potere in generale. Se un effetto aggiunge un dado nero ad un tiro (tipo Doom! oppure una pozione potere), praticamente aggiunge una "trasformazione" come se il soggetto avesse speso una fatica per aumentare il suo attacco. Per esempio, un Uomo Bestia Evoluto di livello bronzo, che normalmente tira 1 dado nero, con Doom! in gioco dovrebbe tirare o 2 dadi neri oppure 1 argento. Lyssa e Trenloe il Forte possono ritirare dadi potere di qualsiasi colore.

Q: Notte Eterna e Titano: Pianure del Cancellone Rubino sono adiacenti alla sua Fortezza quindi niente può fermarlo dal lanciare una Pietra del Sole dentro al pozzo quando ne mette una in gioco. È intenzionale?

A: Sì, gli eroi devono prevenire il Titano dall'essere così avanti nella trama.

Q: La carta incontro "Silenzioso come una Tomba" indica un Elfo Oscuro Leader chiamato Silence. La sua abilità è "2 Minaccia: muove uno spazio aggiuntivo durante la sua attivazione"; è un errore di battitura, visto che tutti i mostri negli incontri hanno già questa abilità?

A: Dovrebbe recitare "1 Minaccia: muove uno spazio extra durante la sua attivazione"

Q: L'avatar Grande Drago riceve 1 segnalino conquista se su un sarcofago o un mucchio d'ossa esce il risultato "Tesoro! Considerate il sarcofago/mucchio d'ossa come uno scrigno"?

A: Sì.

Q: Se gli eroi hanno il Bastone delle Terre Selvagge e sul loro cammino pescano l'incontro Perduti quando tirano per il secondo incontro ritornano nella locazione originale da cui sono partiti o nella locazione intermedia da cui sono appena passati?

A: Ritornano nella locazione intermedia.

Q: "La Guida" può ridurre a zero il numero di dadi tirati per controllare se si verifica un incontro?

A: Sì.

Q: Un luogotenente o il gruppo degli eroi devono terminare il loro movimento nella stessa locazione per potersi attaccare l'un l'altro?

A: No.

Q: I segnalini addormentato possono essere rimossi grazie ad oggetti tipo l'oggetto argento Scudo Specchio o altre abilità?

A: I segnalini addormentato sono trattati come qualsiasi altro segnalino effetto persistente tranne se indicato diversamente. Scudo Specchio previene che un segnalino sonno sia piazzato su un eroe, e Sahla può spendere fatiche all'inizio del suo turno per "svegliarsi".

Q: In un sotterraneo che ha più di 3 livelli, gli eroi ricevono ugualmente i tesori e i punti esperienza bonus del terzo livello del sotterraneo?

A: I tesori e i bonus esperienza dovrebbero essere dati nell'ultimo livello del sotterraneo, che non necessariamente è il terzo.

The Tomb of Ice - FAQs

Turno dell'Eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

Q: Come funzionano le armi che permettono di ritirare un dado (per es. [Ripper], [Bow of the Hawk]) quando un attacco è mirato o schivato?

A: Se si usa ritira 1-dado, allora quello è l'unico ritiro che l'eroe riceve. Viceversa il giocatore può cercare di migliorarlo a normale ritiro, completo. Un ritira 1-dado cancella un ritiro avversario allo stesso modo di quelli normali (come nel caso di mira contro schivare)

Capacità e Abilità

Q: Colpo mortale: Come funziona quando sull'attacco vengono fatti dei ritiri, tipo con Mira o Schivare?

A: Colpo mortale funziona sul primo tiro. Un ritiro nega gli effetti di Colpo mortale.

Q: [Protect Thyself]: Questa carta funziona come l'abilità Comando oppure l'eroe deve essere entro 3 spazi quando viene giocata la carta per riceverne il beneficio?

A: [Protect Thyself] funziona come l'abilità Comando.

Q: [Blocked]: Questo attacco manca tutti i suoi bersagli oppure solo l'eroe che ha giocato la carta (la carta dice "l'attacco contro di te diventata un mancato")?

A: Siccome stai cambiando il risultato di un dado in mancato, tutti gli eroi coinvolti eludono l'attacco.

Q: Un eroe che è sulla tessera stomaco può usare l'abilità scambio del suo famiglia Spirito Ombra? Di conseguenza: se la Spirito Ombra finisce nello stomaco può un altro eroe essere ingoiato?

A: No.

Turno del Signore Supremo

Carte del Signore Supremo

Q: Può [Beastman Fetishbe] essere usata per ritirare un dado che è stato originariamente tirato da un altro giocatore durante il suo turno, tipo un altro giocatore che usa la Tunica per ridurre i danni collaterali?

A: Ritira un singolo dado tirato da qualsiasi giocatore durante il suo turno.

Domande generali del Signore Supremo

Q: Carta [Feat] [Preventing Evil]: Se il Signore Supremo ha giocato una carta Evocazione/Potere/Evento/Trappola e la carta è stata cancellata con successo da questa carta [feat], il Signore Supremo può giocare un'altra carta Evocazione/Potere/Evento/Trappola nello stesso turno o subito nello stesso momento?

A: Sì e Sì.

Domande generali

Rischi ambientali ed Ostacoli

Q: Gli elementi scenici "Sarcofago", "Tavolo", "Letto", "Fontana", "Trono", "Mucchio d'Ossa", "Fungo gigante", "Albero" e "Ghiaccio" contano come ostacoli (ai fini di Acrobata o altro)?

A: Sì.

Eroi ingoiati

Q: Quando un eroe ingoiato attacca il mostro che l'ha ingoiato, può quel mostro beneficiare di [Stealth] (per es. per la carta intrigo [Sneak Up On The Prey]) o di altre abilità difensive tipo Paura, Fantasma, Pelle di Ferro, ecc.?

A: No.

Q: Attualmente alcuni eroi possono sopravvivere all'infinito nella tessera stomaco, grazie ad oggetti e abilità che cancellano le ferite che ignorano l'armatura (per es. Corbin, Scudo del Teschio). È intenzionale o il danno causato dallo stomaco dovrebbe bypassare tutti gli altri effetti?

A: È intenzionale.

Q: Gli eroi ingoiati sono limitati ad un solo attacco per turno; questo si applica solo agli attacchi causati dall'azione dell'eroe o questo riduce anche l'uso di attacchi extra causati da altre fonti, tipo la carta [feat] [Hurry]?

A: Gli eroi hanno un solo attacco per turno. Gli eroi non possono usare attacchi extra.

Q: Gli eroi ingoiati possono dichiarare azioni (e quindi dichiarare un'azione Prepararsi per attaccare e piazzare un ordine) anche se nel fare questo non sono in grado di ricevere il beneficio dell'abilità?

A: Gli eroi ingoiati fanno mezza azione (come se fossero Tramortiti). Questa azione può essere usata solo per fare un attacco. Non possono dichiarare azioni.

Varie

Q: Esiste una qualche regola generale per risolvere il caso in cui sia il Signore Supremo che un eroe vogliono giocare una carta in risposta allo stesso evento? Quale carta si risolve per prima?

A: La parte attiva ha la priorità.

Q: L'attivazione di un Glifo Oscuro (specialmente di quello verde, che nega la maggior parte dei benefici di un Glifo) attiva il pescare una carta [feat]?

A: Sì.

Q: Com'è che le carte [feat] de ToI interagiscono con la campagna avanzata?

A: Iniziare con il mix normale e pescarne 1 per eroe per Glifo attivato. Le [feat] rimangono tra sotterranei/incontri. Esse sono presenti negli incontri con i Luogotenenti ma sono scartate all'inizio della battaglia finale contro l'Avatar.

Q: Se ci sono più creature con [Swallow] è possibile che più eroi possono essere piazzati su tessere Stomaco, uno per ogni mostro?

A: Attualmente c'è un'unica miniatura con [swallow]. Se una missione dovesse in qualche modo contenere miniature multiple con [swallow], si deve usare una tessera stomaco per ogni creatura.

L'Oceano di Sangue - FAQ

Turno dell'Eroe

Capacità e Abilità

Q: Abilità che si scaricano quando vengono usate (tipo Tiro perforante): Queste vengono rigenerate tra ogni settimana di gioco? Queste abilità si rigenerano quando un eroe muore?

A: Sì e Sì.

Turno del Signore Supremo

Abilità dei mostri

Q: Se un mostro conduce una nave fuori mappa, gli eroi scappano ugualmente, come se fossero stati loro a condurla fuori mappa?

A: I mostri non possono manovrare La Vendetta durante i livelli isola.

Luogotenenti

Q: Il luogotenente Il Vuoto non ha indicata nella sua carta la locazione di partenza. Da dove inizia? Se inizia nella fortezza del Signore Supremo (specialmente per il Conte, che ha una locazione della Fortezza basata sulla terra) non può lasciare la Fortezza perché non può muovere su sentieri terrestri.

A: Il Vuoto inizia nel Mare Chiaro.

Q: Due dei luogotenenti dell'Oceano di Sangue richiedono più miniature mostro di quelle fornite col gioco: Soriss richiede 2 Naga e 2 Naga Evolute. Il gioco base ha una sola Naga Evoluta. Inoltre, Ventoscuro richiede 4 Ala Tagliente e 3 Ala Tagliente Evoluta. Il gioco base ha solo due Ala Tagliente Evoluta.

A: Usare un Demone Evoluto per la Naga e uno Scheletro Evoluto per l'Ala Tagliente Evoluta. Il Demone e lo Scheletro funzionano come sostituti invece che per rimpiazzi.

Domande generali del Signore Supremo

Q: Se un mostro viene colpito da un attacco con abilità Sanguisuga automaticamente riceve un doppio danno, visto che non ha fatiche da perdere, oppure si ignora la perdita della fatica allo stesso modo in cui un mostro ignora i costi di fatica per le acque profonde?

A: Ignorare la perdita di fatica.

Domande generali

Capacità e Abilità

Q: Descrizione di Nuotare e penalità fatica: Ci sono due differenti penalità fatica per il Nuotare nel regolamento de L'Oceano di Sangue. Pagina 30 dice una fatica ogni due punti armatura, mentre pagina 38 (nella descrizione dell'acqua alta) dice una fatica ogni punto armatura. Qual è corretta?

A: 1 fatica ogni 2 punti armatura.

Q: Possono le penalità di acqua Bassa e acqua Alta essere ignorate da figure con Volo o da eroi con Acrobazia?

A: Le figure con Volo possono ignorare queste penalità. Le figure con l'abilità Acrobazia subiscono le penalità dell'acqua.

Navi e cannoni

Q: I cannoni de La Nave Fantasma sono manovrati da La Nave Fantasma o si manovrano per conto loro? Questo è importante perché se è La Nave Fantasma a gestirli sembra che possano mirare ogni colpo. Possono farlo?

A: I cannoni de La Nave Fantasma si manovrano per conto loro. Non possono mirare ad ogni colpo.

Q: Nei livelli isola l'evocazione funziona allo stesso modo che nei sotterranei, i mostri possono essere evocati ovunque fuori della linea di vista degli eroi. Siccome l'albero blocca la linea di visuale risulta possibile che i mostri siano evocati sulla Vendetta a meno che un eroe non sia dietro alla nave, praticamente fuori dell'azione. È intenzionale? I mostri evocati sulla Vendetta possono facilmente manovrare e rompere le sue postazioni o guidarla fuori della mappa con il risultato che il gruppo è obbligato a scappare, e la soluzione più semplice lascia gli eroi con un uomo in meno quando devono fronteggiare i pericoli a terra.

A: Durante i livelli isola i mostri non possono essere evocati sulla Vendetta. Possono essere evocati solo sull'isola stessa.

Q: Le abilità e le capacità di un eroe si applicano agli attacchi fatti con i cannoni?

A: Sì.

Q: Al contrario, le abilità dei mostri interagiscono con in cannoni?

A: No.

Q: Potenziamenti della nave e Cantiere Navale: per i potenziamenti che hanno un costo in esperienza, tipo Vele Elfiche, questo costo è pagato dall'intero gruppo (tipo i potenziamenti di Tamalir in VpL) o dal solo eroe che acquista il potenziamento?

A: I Potenziamenti sono pagati dal gruppo.

Rischi ambientali ed Ostacoli

Q: Il segnalino "Vortice" e il segnalino "Ingresso della Caverna" usano la stessa singola tessera ma vengono usati entrambi in alcune mappe (Mar Cerridor, Stretti divisori). Come posso fare per questi livelli?

A: Usa un segnalino incontro quando dovresti usare il segnalino dell'ingresso della caverna.

Città

Q: Le città di Dallak e Orris: Se gli eroi ritornano in queste città dopo essere fuggiti da un sotterraneo tramite un Glifo o tramite il portale alla fine del sotterraneo, questo conta come "entrata" ai fini delle abilità di queste città?

A: No.

Q: La città di Dallak è una città terrestre. È possibile che il Signore Supremo possa muovere uno dei suoi luogotenenti a Dallak per assediare usando la Gemma del Trasporto?

A: Non è possibile trasportare in città. Nessun luogotenente può trovarsi su spazi terra.

Varie

Q: Per le campagne avanzate, nelle FAQ, Pietra rotolante e Poltergeist sono state rimosse mentre Colpo Distruttivo è stata limitata. Di questo non se ne parla nel manuale de L'Oceano di Sangue mentre molti altri cambiamenti fatti dalle FAQ sono stati inseriti. Queste carte intrigo sono ugualmente rimosse nella campagna avanzata di OdS? Tutte le regole delle FAQ che si riferiscono alla "campagna avanzata", si applicano a L'Oceano di Sangue allo stesso modo in cui si applicano a La Via per la Legenda?

A: Sì.

Q: Nella battaglia finale con il Signore della Caccia, è sufficiente che lui dichiari un'azione Correre, usi i 7 punti movimento per andare dietro agli eroi, girarsi di lato (bloccando il corridoio) e aspettare che Caccia Selvaggia colpisca tutti gli eroi: non c'è modo che gli eroi possano evitare questo. Il Signore della Caccia e la sua Caccia Selvaggia dovrebbero essere modificati affinché partano più lontani dagli eroi, o si suppone che gli eroi possano passare attraverso il Signore della Caccia o distruggere Caccia Selvaggia in qualche modo?

A: Gli eroi possono muovere attraverso il Signore della Caccia e vice versa.

Domande sui personaggi promo

Q: L'abilità di Truthseer Kel (Gli ostacoli e le altre figure non bloccano la linea di vista di Truthseer Kel) sembra eccessiva, specialmente quando viene usata negli incontri all'aperto di OdS. Come può essere aggiustato il suo potere?

A: L'abilità dell'eroe Truthseer Kel dovrebbe recitare: "Gli ostacoli e le altre figure non bloccano la linea di visuale di Truthseer Kel. **Questo non influisce sull'evocazione dei mostri**".

Tradotto e reimpaginato da biso



NOTA. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Ringrazio per l'aiuto bip e Marduk