

Final Descent FAQ

Un lascito duraturo

Dal suo lancio, Descent ha invitato i fan ad esplorare i sotterranei di Terrinoth, sradicare il male e riempire i loro forzieri con tesori. Ora, con decine di migliaia di copie vendute di Descent e delle sue cinque espansioni (più decine di accessori e centinaia di dungeon creati dai fan), questo amato gioco da tavolo ha lasciato la sua impronta indelebile nel settore dei giochi.

Il 2005 ha segnato il debutto di questo titolo che ha definito un genere, e rapidamente i fan si sono radunati attorno alla sua mappa modulare, le coinvolgenti abilità degli eroi e i temi archetipici del fantasy. L'anno successivo, Il Pozzo dell'Oscurità ha ampliato il suo successo, aggiungendo nuovi eroi, nuovi mostri e un sistema che il Signore Supremo può usare per personalizzare il suo mazzo. Nel 2007 L'Altare della Disperazione ha portato ai giocatori ancora più eroi e mostri, insieme a brutti scherzi utili al Signore Supremo come glifi scuri e reliquie maledette.

In tutto ciò, però, i giocatori chiedevano a gran voce un insieme più concreto di regole per la campagna. Nel 2008 è uscita La Via per la Leggenda, con l'introduzione di scenari collegati giocati su una mappa di Terrinoth. Allo stesso modo le campagne epiche sarebbero state ambientate tra le onde dell'oceano con L'Oceano di Sangue nel 2009, ma non prima dell'uscita di The Tomb of Ice che trasportava i giocatori nel nord ghiacciato di Terrinoth, alla fine del 2008.

Mentre Descent è innegabilmente cresciuto, c'è molto di più su questa storia di un semplice successo commerciale. Come designer Kevin Wilson una volta ha scritto: "Non sono solo le nuove tessere, carte e miniature [...] che l'hanno fatto fiorire [Descent]. Si è anche trasformato nei tavoli da gioco in tutto il mondo." In breve, è il supporto e la fantasia dei suoi innumerevoli fan che ha cementato Descent come il preminente gioco da tavolo al mondo di "esplora-dungeon".

Con questo ricco patrimonio in mente, noi di Fantasy Flight Games siamo orgogliosi di presentare le FAQ definitive per Descent. Il presente documento fornisce indicazioni utili al gioco base e a tutte e cinque le sue espansioni, e dispone di preziosi approfondimenti del designer Kevin Wilson. È stato creato con l'aiuto entusiasta della comunità online di Descent e fornisce la conclusione adatta del gioco che ha ridefinito l'"esplora-dungeon".

Come sempre, apprezziamo il vostro supporto. Fantasy Flight Games.

Le FAQ finali

Quelle che seguono sono le domande frequenti, gli errata e i chiarimenti per il gioco da tavolo Descent: Viaggi nelle Tenebre.

Errata e FAQ per l'espansione Il Pozzo dell' Oscurità (PdO) iniziano a pagina 11. Errata e FAQ per l'espansione L'Altare della Disperazione (AdD) iniziano a pagina 13. Errata e FAQ per l'espansione La Via per la Leggenda (VpL) iniziano a pagina 15. Errata e FAQ per l'espansione The Tomb of Ice (ToI) iniziano a pagina 22. Errata e FAQ per l'espansione L'Oceano di Sangue (OdS) iniziano a pagina 23.

N.d.T. Questa è la traduzione delle FAQ originali aggiornate all'11 luglio 2012.

Alcuni degli errata presenti sono già stati introdotti 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]; poiché 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

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 il 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 mostri necessari extra. Queste casistiche sono dettagliate in un foglio di errata disponibile sul [sito della FFG](#) (N.d.T. che ho incluso in coda a queste FAQ).

Cambiamenti alle 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 vengono usate, l'attacco è considerato un normale attacco magico o a distanza.

Condottiero (abilità)

Usando Condottiero non puoi scegliere due volte la stessa mezza azione. 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 può bere una sola Pozione al turno (di qualsiasi tipo). Questo previene l'uso di certe combinazioni potenti. 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 muoverci attraverso.

Scartare carte Signore Supremo per Minaccia

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 Scrigno per riceverne il suo valore. Devono invece portare l'oggetto in città e venderlo al mercato per metà del suo valore.

Comperare carte Tesoro dal Mercato

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

Le fosse non hanno effetto sulla Linea di Vista o sulla linea di effetto delle abilità bloccanti delle figure contenute in esse. Una figura in una fossa ha la propria linea di vista limitata, ma le figure non nella fossa trattano quella figura normalmente ai fini della loro linea di vista.

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 verrebbe mosso tre spazi in meno se influenzato dall'abilità Contraccolpo. Un drago, d'altra parte, occupa sei spazi quindi si muoverebbe 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 se 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

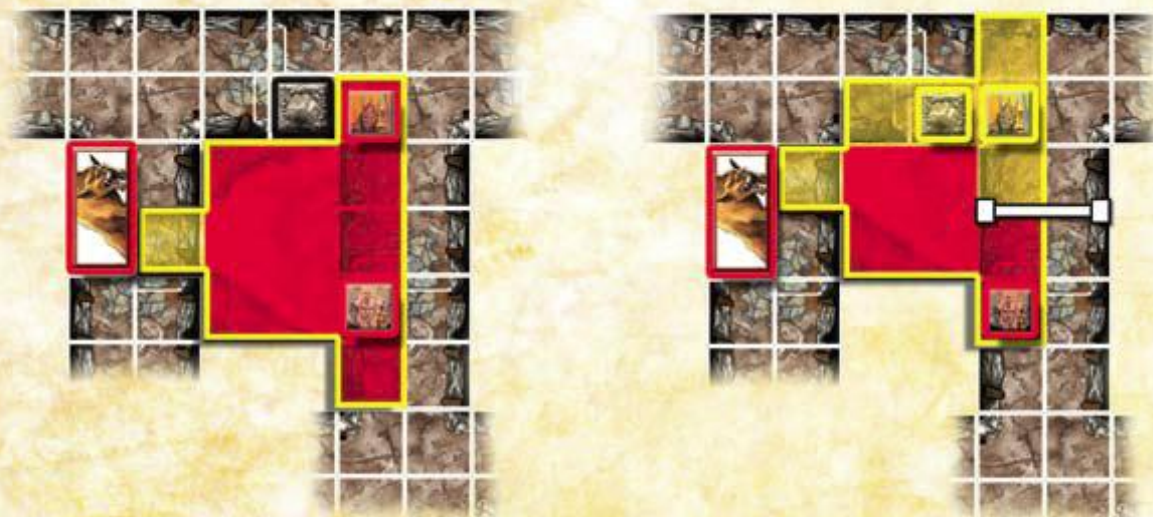
La fiamma di un attacco Soffio avviluppa gli ostacoli. Di solito coinvolge tutte le figure sotto la sagoma del Soffio, ma la fiamma viene bloccata da muri e porte chiuse. In pratica, se una piccola figura volante può tracciare un percorso valido dal quadrato dove inizia l'attacco Soffio sino al bersaglio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



L'immagine sopra mostra come si presenta una parte del sotterraneo, prima che un Segugio infernale esegua un attacco con 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 una figura volante posizionata sullo spazio di "partenza" (più a sinistra) della sagoma Soffio potrebbe tracciare un percorso di movimento verso i due eroi.



Nell'esempio sopra, l'attacco con Soffio è quasi interamente bloccato dalle pareti del sotterraneo. Sebbene la sagoma Soffio raggiunga gli eroi, una figura 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.

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 ad attacco a Distanza dopo che viene rotto il primo sigillo.

Mostri giganti e Terreno

I mostri giganti interagiscono con il terreno (ostacoli, elementi scenici e gli spazi con effetti) in modi diversi.

Il terreno intransitabile (es. acqua, macerie) rimane intransitabile. Un mostro gigante non può avere alcuno dei suoi spazi su un terreno di questo tipo a meno che non sia permesso (per esempio come risultato di Planare, ecc.).

In tutti gli altri casi, un mostro che occupa più di uno spazio di un terreno qualsiasi o area con effetto subisce quegli effetti come se lo occupasse con uno solo, indifferentemente da quanti spazi del mostro lo occupano.

Alcuni tipi di terreno sono ignorati dai mostri giganti a meno che tutti i suoi spazi occupino o muovano su quel tipo di terreno. Il mostro (Signore Supremo) non deve scegliere se quel tipo di terreno influenza il mostro oppure no. Il mostro è influenzato se tutti gli spazi del mostro sono in quel terreno; un mostro non è influenzato se alcuni dei suoi spazi non sono in quel terreno.

Alcuni terreni di questo tipo includono (fino a OdS) fosse, lava, barili, mucchi d'ossa, ghiaccio, fango, acqua (bassa), acqua (alta). Un mostro gigante che occupa interamente un misto di acqua bassa e acqua alta conta come se fosse interamente in spazi di acqua bassa.

Alcuni tipi di terreno hanno effetto sui mostri giganti, a scelta. In questi casi il mostro gigante può scegliere di essere influenzato dal terreno oppure no. La scelta è fatta ogni volta che il mostro muove e può essere cambiata in ogni momento. Comunque il mostro deve essere influenzato da tutti gli effetti del terreno o da nessuno.

Esempio: Un mostro gigante che entra in uno spazio albero (costa 2 punti movimento per entrare e dà Mantello d'Ombra) deve pagare il costo d'entrata se vuole beneficiare dell'effetto Mantello d'Ombra.

Se tutti gli spazi di un mostro gigante occupano lo stesso tipo di terreno allora il mostro è influenzato interamente da quel terreno senza possibilità di scelta.

Terreni di questo tipo includono (fino a OdS) altari, letti, tavoli, fontane, castelli di prua, sarcofagi ghiacciati, alberi, canne d'organo, sarcofagi, troni, alberi e affusti (vuoti).

Alcuni tipi di terreno ed effetti hanno effetto obbligatorio sui mostri giganti anche se il mostro occupa un solo spazio.

Terreni ed effetti di questo tipo includono (fino a OdS) Aura, spazi contaminati, trappola di frecce, nebbia, funghi giganti, scogliere, banchi di sabbia, lame falcianti, segnalino vortice.

Le trappole che hanno effetti che si attivano solamente appena entrati in uno spazio, si attiveranno quando un mostro gigante entra in spazi di quel tipo che non ha già occupato. Per esempio, un Ogre che muove attraverso una trappola di frecce di 3x2 attiverà la trappola tre volte. Il quarto movimento dell'Ogre nella trappola di frecce è degli spazi posteriori dell'Ogre che entrano in spazi già precedentemente occupati dagli spazi frontali dell'Ogre.

Conflitti delle Carte

Ogni volta che si verifica un evento in cui una carta giocata all'improvviso diventa inutile, il giocatore che ha giocato la carta non più valida la riprende in mano e recupera tutti i costi che ha pagato per giocarla.

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.

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 Bruciare, Sanguinare e Veleno.

Guanti del Potere (tesoro di rame de AdD)

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

D: 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?

R: Sì.

D: Se il costo in punti movimento è ignorato dalle figure che subiscono Contraccolpo (o altri tipi di movimento simili come Oscillare su una corda o Saltare), le penalità Fatica devono comunque essere pagate (ad esempio l'acqua alta de OdS)?

R: Sì.

D: Ci sono molte istanze in cui succede qualcosa quando l'eroe "termina il movimento" in uno spazio. L'eroe è costretto a fermare il suo turno e concludere il suo movimento oppure l'eroe può continuare il movimento dopo che l'effetto è stato completato?

R: Finire il movimento di un eroe significa esattamente quello - non muovere più per quel turno. Se poi l'eroe muove ancora più tardi nello stesso turno, non ha veramente finito il suo movimento. L'eroe può comunque fare altre cose tipo attaccare o fare azioni movimento dopo aver attivato un segnalino "?"; solo non può più muovere.

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

R: 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.

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

R: 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.

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

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

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

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

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

D: Se viene scartata una pozione o un oggetto del mazzo Emporio, ritorna nel mucchio di oggetti disponibili o viene rimossa dal gioco? Se un oggetto viene venduto al mercato, viene scartato oppure aggiunto/rimescolato nel mazzo appropriato?

R: Gli oggetti dell'emporio e le pozioni sono rimessi nel mazzo.

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

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

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

R: Sì.

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

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

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

R: Sì.

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

R: 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 scigno, 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.

D: Può un eroe dare un qualsiasi tipo di oggetto ad un eroe adiacente oppure solo armi e pozioni?

R: 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.

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

R: 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 per qualsiasi motivo un eroe acquisisce 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 scigno 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 spendere PM. Inoltre durante una campagna a VpL o OdS 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. Infine gli eroi possono anche scambiare liberamente gli oggetti tra un livello di sotterraneo e l'altro (cioè ogni volta che una figura non è su un quadrato).

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

R: 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.

D: Se un oggetto con lo stato attivato è dato ad un altro eroe, se l'eroe lo equipaggia immediatamente rimane attivato oppure si rigenera?

R: L'oggetto rimane attivato.

Capacità e abilità

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

R: Contraccolpo si attiva dopo aver inflitto le ferite.

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

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

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

R: Normalmente no. Giustizia Divina si attiva solo quando un figura nemica uccide l'eroe. Comunque un eroe può essere una figura nemica per un altro eroe se ha subito Seduzione Oscura o altrimenti sotto il controllo del Signore Supremo. In quel caso un eroe potrebbe uccidere un altro eroe per attivare Giustizia Divina. Un eroe non è mai una figura nemica per se stesso.

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

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

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

R: No.

D: 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)?

R: Se hai l'abilità Cavaliere puoi usarla spendendo 2 fatiche quando dichiarare un'azione Combattere. Non è necessario usare l'abilità. Se la usi allora ottieni tre attacchi invece che due e inoltre ottieni punti movimento uguali a metà della tua velocità (arrotondata in su). Se non usi l'abilità non ricevi alcun beneficio. Puoi usare l'abilità Cavaliere una sola volta durante il tuo turno.

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

R: Una fatica. I costi del terreno sono irrilevanti per l'abilità Telecinesi.

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

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

D: E' intenzionale che un eroe con Presa possa tener ferme al loro posto otto creature? Può una figura amica muovere attraverso uno spazio occupato da un'altra figura che è attualmente Presa?

R: Sì. E sì. Comunque Presa tiene una sola figura per spazio.

D: Presa ha effetto sulle figure volanti?

R: Sì, comunque non ha effetto su figure che planano.

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

R: Sì. Le figure possono essere prese a mezz'aria anche quando saltano. Essere presi a mezz'aria ferma il movimento di una figura nel momento in cui viene presa anche se non spende punti movimento per continuare a muovere. Ciò potrebbe comportare subire le penalità del terreno rischioso.

D: Un eroe deve spendere immediatamente fatica per guadagnare un altro attacco usando Incantesimo Veloce o Tiro Rapido, ma deve usare l'attacco immediatamente o l'eroe può muovere e poi attaccare?

R: Deve usarlo immediatamente.

D: Può un eroe con Acrobata attivare un Glifo o prendere tesori (oro, chiavi runiche) da sotto una figura che sta occupando lo stesso spazio dell'oggetto? Può un eroe con Acrobata aprire una porta con entrambi gli spazi di fronte ad essa occupati da figure a patto che lui non si finisca il suo turno in uno di questi spazi?

R: Sì a tutto. Se questo fa sì che un eroe diventi bloccato o altrimenti fermato nello spazio grazie ad una trappola, il Signore Supremo muove l'eroe nel più vicino spazio libero a sua scelta. Nota che questo è il modo normale per risolvere situazioni nelle quali una figura finisce il suo turno sullo spazio di un'altra (il giocatore che causa questa situazione sceglie lo spazio nella quale la figura viene mossa).

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

R: Sì.

Famigli

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

R: No in entrambi i casi.

D: Può un famiglia usare le scale? In che modo gli ostacoli influenzano i famigli?

R: I famigli possono usare le scale spendendo un punto movimento. Attraverso le scale non possono entrare in alcuna area non rivelata. Tutti i famigli non volanti quando entrano in uno spazio devono pagare il costo di punti di movimento extra e subire gli effetti di movimento relativi (per esempio +1 PM per il fango). In uno spazio ostacolo sono influenzati da quello spazio come qualsiasi altra figura (per esempio Boggs ha la linea di vista ridotta se è in una fossa). I famigli non possono saltare alcun ostacolo. I famigli non ricevono mai alcun segnalino di effetto di stato dagli elementi scenici (per esempio Brighblaze non riceve segnalini tramortire dalla trappola di frecce).

D: Cosa succede ai famigli quando il proprietario muore?

Dove vanno quando il proprietario ritorna dalla città tramite un Glifo.

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

Eroi trasformati

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

R: No.

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

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

D: 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?

R: Un eroe trasformato non può dichiarare alcuna azione. Comunque lui può 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

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

R: No, a meno che lui non sia nel raggio dell'attacco quando l'attacco si origina da uno spazio differente usando Spirito Errante.

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

R: Sì, come dicono le regole a pagina 4, "La direzione in 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".

D: Può un eroe riposare in città?

R: Sì.

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

R: 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.

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

R: 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 prima di usare questa tattica dovrebbero comunque pensarci attentamente!

D: Può un eroe bersagliare il proprio spazio?

R: No. (tranne che a causa di Seduzione Oscura).

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

R: 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.

D: Può un eroe che fa un attacco corpo a corpo scegliere di non procurare danno con gli aumenti di potere dichiarando che sceglie il risultato raggio (che non ha alcun effetto)?

R: Sì. Non è mai obbligato a spendere onde di potere.

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

R: L'eroe sopra lo scigno subisce le ferite.

D: Gli eroi possono chiudere una porta a chiusura runica della quale non hanno ancora la chiave?

R: No. Aprire e chiudere le porte è sempre reciproco, quindi un eroe può farlo solo quando può fare l'altra cosa.

Domande specifiche sui Personaggi

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

R: Sì.

D: 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?

R: In ogni caso Ker il Grigio 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 (potenzialmente per 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.

D: In quale situazione Artiglio riceve il suo attacco addizionale?

R: Nel suo turno Artiglio riceve sempre un attacco addizionale. Ciò non significa che potrà usare l'attacco su un mostro se non ci sono bersagli utili, ma lui riceve sempre l'attacco.

D: Qual è la definizione precisa dell'attacco addizionale di Artiglio in relazione ai bonus di attacco, dadi, abilità, ecc.?

R: L'attacco di Artiglio è un attacco corpo a corpo speciale fatto con un arma Uncino. Comprende i suoi dadi caratteristica corpo a corpo e qualsiasi altra abilità, capacità o bonus relativi. Può comprendere il bonus di supporto se lui tiene una seconda arma da corpo a corpo ad una mano.

Turno del Signore Supremo

Movimento dei mostri

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

R: No.

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

R: 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.

D: Può il movimento di una figura essere interrotto da Guardia mentre la figura è nello stesso spazio di un'altra? Se sì, entrambe le figure diventano un bersaglio legale per un singolo attacco (non ad area)? E come viene distribuito il danno?

R: Se il Signore Supremo è sufficientemente sciocco da avere più di un mostro nello stesso spazio nelle vicinanze di un eroe con Guardia, allora sì, l'eroe può attaccare entrambi i mostri con un singolo attacco. È un caso raro, comunque, in quanto si applica solo durante il turno del Signore Supremo mentre muove i mostri gli uni attraverso gli altri (o attraverso Zyla). Infine i mostri non possono finire il loro movimento nello stesso spazio di un altro mostro.

D: Quali sono le mosse possibili e quelle non per un mostro dalla forma strana (non quadrata)?

R: Una figura non quadrata può muovere di uno spazio in diagonale o lungo il suo asse ("avanti" o "indietro" ma non "di lato"). Può ruotare di 90 gradi continuando ad occupare il più possibile lo spazio di prima (uno spazio per una figura 1x2, quattro spazi per una figura 2x3).

Abilità dei mostri

D: 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?

R: Il Signore Supremo.

D: 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?

R: 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

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

R: Il sommario del regolamento del PdO 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.

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

R: No.

D: 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?

R: 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. I mostri non possono essere piazzati al di fuori dell'area appena rivelata.

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

R: 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!

D: L'effetto della carta Schivare del Signore Supremo fa sì che l'attacco dell'eroe manchi completamente o fa sì che il Signore Supremo forzi l'eroe a ritirare i dadi di quell'attacco, come con un ordine schivare?

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

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

R: No.

D: Se il Signore Supremo gioca Seduzione Oscura su un eroe con Tiro Rapido, Fendente o Incantesimo Veloce e fa un attacco, può l'eroe usare quell'attacco per attivare un secondo attacco dopo la conclusione di Seduzione Oscura?

R: Sì. Comunque l'eroe deve fare l'attacco immediatamente dopo che Seduzione Oscura è finita.

D: 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 oppure può solo fare un singolo attacco senza muovere?

R: Per quell'attacco il Signore Supremo controlla l'eroe, incluso l'uso delle onde e dei dadi potere dell'eroe. Mentre è sotto il controllo del Signore Supremo l'eroe è considerato una figura nemica nei riguardi degli altri eroi e una figura amica nei riguardi delle figure del signore supremo. 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. Inoltre l'eroe, e non il Signore Supremo, decide quali abilità usare (includere abilità i quali benefici di solito si applicano immediatamente, tipo Benedizione). L'eroe non beneficia più del Comando di altri eroi, ma riceve un bonus da qualsiasi figura del Signore Supremo con Comando. Se l'eroe stesso ha Comando, l'eroe sceglie se usarlo oppure no.

D: Quando il Signore Supremo gioca Seduzione Oscura su un eroe, può spendere onde potere per guadagnare minacce con le onde dell'attacco dell'eroe?

R: No, il Signore Supremo può scegliere come spendere le onde dell'arma con la quale l'eroe attacca ma non può guadagnare minaccia con questo attacco allo stesso modo in cui farebbe con un mostro perché l'attacco è fatto da un personaggio eroe e non da un mostro.

D: *Quando il Signore Supremo sta controllando un eroe tramite Seduzione Oscura, cosa succede se il personaggio ha un ordine Mirare o Schivare? Chi decide se vengono usate abilità difensive tipo scudi e Armatura fantasma?*

R: 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.

D: *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?*

R: L'ordine Stare in Guardia può interrompere il Signore Supremo in qualsiasi momento durante il suo turno. Un mostro con un ordine Stare in Guardia (Luogotenente o Avatar) può interrompere in qualsiasi momento un turno di un eroe. Comunque, dopo che è iniziata, ogni azione dovrebbe essere risolta nella sua interezza.

(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 l'eroe deve 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 allora la carta è cancellata senza ulteriore effetto (il che significa che il Signore Supremo perde sia la carta che la minaccia).

D: *Se sono in gioco sia Orde di Creature che Abile Comandante, uno dei mostri piazzato con Orde di Creature può essere potenziato usando Abile Comandante?*

R: Sì. Entrambi gli effetti sono controllati dal Signore Supremo quindi lui decide l'ordine in cui risolverli anche se non è il suo turno.

D: *Raffica di Vento limita a cinque spazi la linea di vista dell'eroe. Questo si applica anche a Boggs? Si applica per gli Occhi di Thara?*

R: Raffica di Vento colpisce solo gli eroi. Boggs è un famiglia, non un eroe, e quindi non ne è influenzato. Anche gli Occhi di Thara non sono un eroe e quindi non sono influenzati.

D: *Il Signore Supremo può scartare una carta potere che è già in gioco (per esempio se in una campagna è già al limite)?*

R: Sì.

Attacco

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

R: 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.

D: *Le onde potere usate per guadagnare minaccia possono essere usate anche per attivare abilità? Per esempio, se il Signore Supremo tira tre onde e ha l'opzione di usarne una per +1 al danno, guadagna una minaccia e +3 danno oppure solo una minaccia e +1 al danno?*

R: No, il Signore Supremo spende due onde per guadagnare una minaccia quindi non può usarle per entrambe le cose. Con l'abilità Sacerdote Oscuro lui spende un'onda per guadagnare una minaccia, +1 al raggio e +1 al danno.

Domande generiche

Linea di Vista

D: *Qualsiasi figura blocca la linea di vista degli eroi ai fini dell'evocazione?*

R: No, ai fini dell'evocazione le figure non bloccano mai la linea di vista.

D: *Le cose che bloccano la linea di vista quando questa viene tracciata attraverso la bloccano anche dentro (o fuori) dei relativi spazi?*

R: La linea di vista è verificata tra lo spazio originale e lo spazio bersaglio. Cose che bloccano la linea di vista nello spazio originale oppure in quello bersaglio non contano. Una figura su uno spazio maceria con Acrobata o Volare può sia attaccare che essere attaccata. Regole speciali (tipo la nebbia) possono cambiare questa regola generale.

D: *Le abilità con un raggio che non richiedono una linea di vista (Comando, Parola di Vaal, Spirito Errante, l'abilità di Kirga da AdD, ecc.) possono passare i muri e/o le porte? Quando si calcola la distanza per queste abilità, 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 con un lato di $2x$ raggio + 1 centrato sulla figura)?*

R: 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 gli attacchi non possono passare attraverso le porte chiuse.

D: *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 solo quando l'eroe usa le scale per muovere nell'area non rivelata?*

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

D: *Può una figura che non è in linea di vista con l'attaccante bloccare la linea di vista di quell'attaccante verso un'altra figura?*

R: No. Ai fini di determinare la linea di vista per un attacco, ignorare le figure che non sono in linea di vista le une alle altre.

Capacità e abilità

D: *L'effetto delle abilità quali Aura, Spirito Errante, Comando e l'abilità dell'eroe Kirga (da AdD) si estendono attraverso le scale?*

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

D: *Interferiscono le abilità di Boggs, gli Occhi di Thara o Kirga con il piazzamento dei mostri non causato da una carta evocazione del Signore Supremo?*

R: No, questo piazzamento di mostri è sempre possibile, indifferentemente dalle tre circostanze o effetti nominati.

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

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

D: Le abilità speciali si sommano?

R: 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.

D: 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?

R: La Spazzata influenza solo le figure nemiche, mai quelle amiche. 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) può venir 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.

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

R: 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

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

R: Sì.

D: Quali tipi di spazi possono essere saltati?

R: Qualsiasi terreno può essere saltato a meno che non blocchi il movimento o proibisca esplicitamente il salto. Fino all'espansione OdS, le uniche trappole attraverso le quali si può muovere ma che non si possono saltare sono le trappole di frecce e le lame falcianti.

D: Dove può atterrare una figura dopo un salto?

R: Lo spazio di atterraggio deve essere in linea retta con lo spazio di partenza, seguendo una delle otto direzioni cardinali che attraversano solo spazi saltabili. Il costo in punti movimento è 3 (per spazio saltato).

Tutti gli effetti degli spazi saltati che non derivano dagli spazi stessi sono applicati normalmente, per esempio Presa, Aura, Vigilanza e simili. Se la figura è interrotta a mezz'aria ed è impossibilitata a continuare il salto (per esempio perché presa o dopo aver ricevuto un segnalino ragnatela da un attacco interruzione), la figura subisce gli effetti dello spazio in cui viene fermata. Lo spazio di atterraggio è soggetto al gioco di carte trappola (spazio) come al solito (cioè lo spazio di atterraggio è trattato come se la figura c'avesse mosso dentro normalmente).

D: Quanti punti movimento costa muovere da dentro ad un fossa ad uno spazio fango?

R: Tre punti movimento. Costi aggiuntivi come questo possono essere applicati in casi simili (fossa/albero, fossa/letto, ecc.) con il principio di +1 PM per muovere da uno spazio fossa ad uno spazio non fossa, aggiungendo il costo associato allo spazio in cui si entra. Questo costo extra non si applica a figure con Volare, Acrobata, Agile o al teletrasporto di Maestro Runico Thorn.

Rischi ambientali ed ostacoli

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

R: 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 grande fossa, 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.

D: Se il Signore Supremo gioca una carta trappola creando una fossa adiacente ad una esistente che ha degli effetti speciali (per esempio la morte istantanea delle figure che ci muovono dentro, come nel sotterraneo 33 de VpL), la fossa appena creata guadagna gli stessi effetti visto che tutti gli spazi fossa adiacenti sono considerati come facenti parte di una stessa fossa?

R: No, la fossa appena creata è uno spazio fossa normale senza alcun effetto speciale.

D: Se un eroe o un mostro sono in una fossa, può un mostro gigante camminarci sopra a quella figura senza fare danni o chiuderla dentro la fossa come fa la Pietra Rotolante?

R: No.

D: Cosa succede quando una pietra rotolante o un muro stritolante muovono sopra dei segnalini Pozione / Scrigno / Glifo / Chiave Runica / altro?

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

D: 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)?

R: Sì.

Varie

D: Quali segnalini sono limitati nel gioco e quali quelli che, se finiscono, i giocatori possono sostituire?

R: I segnalini seguenti sono limitati e quando non ce ne sono più nella riserva i giocatori non possono acquisirne altri: segnalini fatica, segnalini pozione, segnalini addestramento (inclusi sia quelli dato caratteristica che potenziamento di dado), segnalini cannone.

I seguenti segnalini non sono limitati e quando non ce ne sono più nella riserva i giocatori possono usare dei sostituti: segnalini ferita, segnalini conquista, segnalini tesoro, segnalini minaccia e segnalini effetto.

D: Le scimmie sono figure? Cosa definisce una figura?

R: Sì. Qualsiasi cosa possa muovere e abbia ferite conta come una figura.

D: Cosa bloccano i muri?

R: I muri bloccano qualsiasi cosa. La linea di vista. Gli attacchi. Gli effetti. I muri bloccano le adiacenze (due spazi con un muro in mezzo non sono considerati adiacenti). Attraverso i muri non si può mai muovere per nessuna circostanza. Attraverso i muri non si può mai misurare qualcosa.

D: Cosa bloccano le porte chiuse?

R: Le porte chiuse sono trattate come i muri, tranne nel rispetto di alcune abilità a raggio (tipo l'abilità di Kirga). Le giunture tra muri e porte sono trattate come parte della porta.

D: Può uno spazio essere adiacente ad un altro se c'è un muro in mezzo?

R: No. Per essere considerati adiacenti due spazi devono poter tracciare una linea dai loro centri che non sia bloccata da un muro o una porta chiusa.

D: 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?

R: Bruciare e la maggior parte degli effetti, influenzano le figure all'inizio della loro attivazione. La ragnatela influenza le figure sempre, sebbene si risolva solo all'inizio dell'attivazione della figura. Tutti i mostri devono essere attivati ogni turno.

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

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

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

R: No.

D: 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?

R: Sì.

D: 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?

R: Gli altri effetti vengono applicati dopo che le ferite sono state assegnate. In questo esempio, l'effetto del segnalino persistente ha effetto immediatamente.

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

R: Sì.

D: Un attacco ad area viene fatto su un gruppo di mostri. I dadi d'attacco vengono tirati e una figura (eroe o mostro) usa

Schivare. Il tiro originale ha effetto sugli altri bersagli oppure il nuovo tiro influenza tutti i bersagli?

R: Il nuovo tiro influenza tutti i bersagli.

D: 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?

R: Nessuno. Il "colpo mortale" deve essere il prodotto di un tiro d'attacco.

D: Possono essere aggiunti dadi potere extra ad un tiro d'attacco (con fatiche o minacce negli incontri all'aperto) dopo averlo ritirato con Mirare?

R: No. Dopo che i dadi sono stati ritirati con Mirare nessun altro dado potere può essere aggiunto. Questa è una regola generale relativa a tutti i ritiri, anche di un singolo dado.

D: Cos'è che veramente ignora "danno che ignora l'armatura"?

R: Ignora la statistica dell'armatura di una figura, inclusi tutti i bonus da tutte le fonti. Non ignora altri effetti degli oggetti armatura equipaggiati dall'eroe, tipo l'annullamento delle ferite della Mantello dell'Inganno o l'immunità della Cotta di Maglia di Drago.

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 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 famiglio 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

Objetti, Tesori ed Equipaggiamento

D: 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 un semicerchio?

Quale spazio è usato per determinare la distanza richiesta?

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

D: 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)?

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

Abilità e Capacità

D: Quando sulla carta abilità Patto della Terra 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 Spirito Ombra, Contraccolpo, l'uso di un Glifo di trasposto, ecc.)?

R: La carta abilità Patto della Terra fa riferimento a tutti i movimenti, inclusi tutti gli effetti che modificano la posizione della figura.

D: 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?

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

Turno del Signore Supremo

Carte del Signore Supremo

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

R: No.

D: 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?

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

D: Incantesimo Avvolgente (e anche Incantesimo del Fuoco, Incantesimo del Gelo da AdD e [Spell of Thunder] da ToI): queste carte ignorano le figure mentre si determina la linea di vista, come per un attacco Esplosione?

R: Sì.

D: 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?

R: 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 in diagonale, l'eroe non viene

coinvolto dalla trappola fossa. Comunque nel gioco molte porte sono piazzate nei corridoi, quindi per giocare la sua trappola fossa un Signore Supremo perspicace dovrà solo aspettare che gli eroi aprano una porta in un corridoio.

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

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

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

R: 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.

D: Quando Allarme, o carte simili, interrompono e fanno finire il turno dell'eroe e inizia il turno del Signore Supremo, in che modo viene modificata la sequenza dei round?

R: Può succedere che alcuni eroi non eseguano il loro turno durante quel round. Il round finirà dopo il turno del Signore Supremo anche se non tutti gli eroi hanno fatto il loro turno. Poi il round successivo inizierà con il turno del primo eroe.

D: Scigno Assassino viene trattato come un mostro gigante oppure come un mostro di un singolo spazio?

R: Scigno Assassino viene trattato principalmente come un Ogre ma è pur sempre una figura di un singolo spazio. Tutto il movimento o le regole relative alla taglia lo trattano come un figura di un singolo spazio. Per esempio, se subisce Contraccolpo si considera una figura di spazio singolo, subisce gli effetti del terreno come figura singola e può usare le scale.

D: È possibile evolvere Scigno Assassino o Mostro Mimetico a mostro Evoluto usando la carta Servitore Oscuro?

R: Sì, il Signore Supremo può evolvere lo Scigno/Mostro Mimetico in Evoluto. Ciò può portare a uno Scigno Assassino Nonmorto Evoluto!

D: Cosa succede se tutti gli spazi adiacenti a uno scigno sono occupati? Dove viene mosso Mostro Mimetico/Scigno Assassino?

R: Il Signore Supremo piazza il segnalino scigno in uno spazio libero il più vicino possibile ad uno spazio adiacente allo scigno.

D: Nell'avventura n. 9 del PdO, se la carta Furore viene giocata su Morte, questa dà a lui un secondo attacco speciale?

R: No, la carta Furore dà solo un secondo attacco normale.

Domande generiche

Movimento

D: Cosa succede se una figura è in uno spazio lava all'inizio del suo turno e non si muove?

R: Se la figura inizia il suo turno su un effetto che fa danni, come lava o l'aura di un mostro, e non esce dall'effetto, la figura è danneggiata alla fine del suo turno.

Tramortire

D: Un segnalino Tramortire (quando è applicato ad un dado potere nella Campagna Avanzata) funziona effettivamente

come un depotenziamento di un dado oppure rimuove un dado potere indifferentemente dal suo colore?

R: Un segnalino Tramortire funziona come un depotenziamento di un dado potere. Per esempio, un dado nero sarebbe rimosso, uno d'argento o d'oro sarebbe depotenziato, rispettivamente, a nero o argento. Su un dado d'argento o d'oro è possibile applicare l'effetto di diversi segnalini Tramortire. Dopo il tiro, i dadi potere possono essere aggiunti come di consueto con la fatica o la minaccia (negli incontri all'aperto).

D: 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?

R: Per prima cosa ha effetto la pozione di potere. Poi i segnalini Tramortire rimuovono i dadi dal totale modificato dalla pozione. Infine l'eroe aggiunge i propri dadi spendendo fatica.

D: Un segnalino Tramortire ha effetto sul numero massimo di dadi potere di un attacco?

R: Non c'è cambiamento al numero massimo di dadi potere o potenziamenti che l'attaccante può avere.

D: I segnalini Tramortire in eccesso hanno effetto sui dadi potere aggiunti all'attacco dopo che i segnalini Tramortire sono stati risolti?

R: No, dopo che i segnalini Tramortire sono stati risolti l'attaccante può liberamente aggiungere dadi potere o beneficiare di qualsiasi dado bonus applicabile.

D: Cosa succede se il Signore Supremo gioca Debolezza su un eroe con uno o più segnalini Tramortire?

R: Debolezza rimuove per prima cosa tutti i dadi potere (inclusi i dadi bonus di qualsiasi origine) dall'attacco; poi Tramortire rimuove i dadi gialli o verdi (se ce ne sono). Di conseguenza, dopo il tiro, i dadi potere possono essere aggiunti come di consueto con la fatica.

Reliquia

D: Può un eroe che ha la reliquia Bastone di Luce curare se stesso e uno o più eroi adiacenti con lo stesso tiro di attacco, a patto che abbia onde sufficienti?

R: Sì.

D: Se l'attaccante non spende onde sufficienti per superare l'abilità Paura del bersaglio, la reliquia Arco Infallibile manca?

R: Sì.

L'Altare della Disperazione - FAQ

Turno dell'eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

D: 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?

R: No.

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

R: Due. Prima il Demonietto deve essere "tolto" e poi riequipaggiato.

D: 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?

R: No. L'eroe manca automaticamente.

Abilità e Capacità

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

R: 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 solo se è la casella dell'alleato ad essere entro il raggio d'azione. Comunque se un eroe ha l'abilità Comando è sempre entro il raggio di se stesso.

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

R: No.

D: 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?

R: No. Per usare Condottiero l'eroe deve spendere 1 fatica.

D: Com'è che interagiscono le abilità Stimatore e Conoscenza Bardica? Se un giocatore ha entrambe le abilità pescherà il doppio di carte? Se due differenti giocatori hanno queste abilità, si annullano l'uno l'altro perché un giocatore pesca le carte l'altro no?

R: L'abilità Stimatore influenza la pesca fatta dall'eroe con questa abilità. Se viene pescato un tesoro per eroe, l'abilità Stimatore dà una carta extra al totale (per esempio, se ci sono tre eroi, l'eroe con Conoscenza Bardica pescherebbe quattro carte invece che tre). L'eroe con Stimatore rimette in fondo al mazzo uno dei tesori pescati. Poi l'eroe con Conoscenza Bardica distribuisce al solito modo i tesori rimanenti.

Famigli

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

R: Sì.

Domande specifiche sui Personaggi

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

R: No.

D: 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)?

R: No.

D: Può Tahlia muovere uno spazio, attaccare e muovere altri due spazio dopo? La sua descrizione dice "lei può muovere un numero di spazi uguale alla sua velocità prima o dopo aver attaccato"

R: Quando usa la sua abilità speciale non può dividere il movimento; può solo muovere prima o dopo l'attacco.

D: Tahlia ha equipaggiata un'arma corpo a corpo. Lei può usare il suo ordine Guardia senza che un mostro sia adiacente e senza che sia possibile attaccarlo legalmente perché la sua abilità speciale gli permette di muovere a contatto prima dell'attacco. L'attacco è obbligatorio ai fini di ricevere il movimento? Lei può scartare l'ordine Guardia e muovere in città senza attaccare nessuno?

R: Chiunque può usare il proprio ordine Guardia quando vuole nel turno del Signore Supremo. Non è necessario che ci sia un attacco legale per farlo; può semplicemente sprecare l'ordine. Di differente Tahlia ha che per lei questo ha importanza. L'attacco non è obbligatorio, solo l'uso dell'ordine Guardia.

D: Può Tahlia usare la sua abilità per fare azioni movimento, invece che muovere? Può spendere fatiche per ricevere movimento extra?

R: Come risultato delle sua abilità, Tahlia riceve punti movimento quindi può fare azioni movimento con essi. Nota che se apre una porta, uno scrigno o altro, va bene. L'azione viene risolta e poi (dopo che l'interruzione è stata fatta) il turno del Signore Supremo continua normalmente. Pensa come se fosse una sorta di Avanzare invece che un semplice attacco che interrompe (anche se effettivamente non riceve Avanzare quindi non può attivare effetti che richiedono Avanzare). Lei non può spendere fatiche per movimento extra perché non è il suo turno. Oggetti tipo Anello della Rapidità non gli danno movimento extra perché, un'altra volta, non è il suo turno. Lei può usare il suo movimento di interruzione per usare un glifo per la città oppure stare in agguato in città con un ordine Guardia e ritornare nel sotterraneo durante il turno del Signore Supremo (ricorda, un solo viaggio attraverso al turno i glifi).

Turno del Signore Supremo

Abilità dei mostri

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

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

Carte del Signore Supremo

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

R: Sì.

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

R: No.

D: Reliquia Oscura: Può essere giocata quando un eroe riceve una carta tesoro tramite il commercio oppure solo quando viene pescata una nuova carta dal mazzo?

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

D: La carta potere Urgenza genera minaccia?

R: Le carte scartate da Urgenza non generano minaccia.

Domande Generiche

Abilità e Capacità

D: 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?

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

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

R: L'origine dell'attacco è considerata essere l'attaccante. Se un eroe con Esplosione vuole 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 il mostro, e non l'eroe, ad essere colpito.

D: Una figura con Mantello d'Ombra è influenzata da attacchi che si originano dal suo spazio (per es. Esplosione, Seduzione Oscura)?

R: Sì. Anche se tecnicamente una figura non è adiacente al proprio spazio, può essere comunque influenzata da attacchi originanti dal proprio spazio.

D: 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?

R: 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

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

R: 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 è insufficiente per contenere 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 una sola volta per turno. Solo se una figura non ha uno spazio legale in cui muovere è eliminata, come se fosse stata intrappolata tra i Muri Stritolanti e un muro.

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

R: 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 sanguisepie hanno ovviamente preteso un'altra vittima.

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

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

D: Una figura a più di uno spazio di distanza da uno spazio nebbia ha una linea di vista sullo spazio nebbia?

R: No, non ce l'ha. Alle regole della nebbia manca una parola. Dovrebbe essere scritto "Solo le figure adiacenti allo spazio nebbia hanno una linea di vista su quello spazio".

Salto

D: Le regole del salto dicono che un salto deve finire in uno spazio vuoto. Uno "spazio vuoto" significa uno spazio non occupato da una figura? Uno spazio con un ostacolo o altro terreno sul quale normalmente si potrebbe muovere è uno "spazio vuoto"? La stessa domanda si applica all'abilità di teletrasporto di Maestro Runico Thorn.

R: Un salto o un teletrasporto devono finire in uno spazio o in spazi sui quali normalmente la figura che sta saltando o che si sta teletrasportando potrebbe finire il suo movimento. Quindi, gli spazi devono essere liberi da figure o altri segnalini che prevengono che possa essere terminato il movimento lì, tipo Abitante del Villaggio, Spirito Ombra o terreni impraticabili. Una salto o un teletrasporto possono finire su ostacoli o effetti tipo lava, Aura, o fosse e la figura subisce gli effetti normali dell'entrare in quegli spazi (ovviamente i mostri giganti fanno riferimento alle loro regole) anche se ignora quegli effetti durante il salto o il teletrasporto.

D: Quando esegue un attacco Salto, la figura che salta è soggetta agli attacchi Guardia o agli attacchi 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)?

R: 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 essere attivata solo prima o dopo che l'attacco Salto è stato fatto, mai durante.

D: Quando fa un attacco Salto, può una scimmia assassina saltare "di lato" così da coinvolgere il doppio dell'area?

R: 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.

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

R: Sì. Salto è opzionale.

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

R: No, un salto è usato solo per muovere/attaccare.

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

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

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

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

D: 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 quindi quella figura può fare un attacco normale?

R: 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.

D: Se una Scimmia Assassina fa un Salto senza fare un attacco Salto, i rimanenti punti movimento sono comunque usati?

R: 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

D: 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 dalla stessa fonte (ai fini di Corbin, Scudo del Teschio, ecc.)?

R: Sì.

D: 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.)?

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

D: 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.)?

R: Fonti multiple.

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

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

Varie

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

R: 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

Risolvere gli assedi

A pag. 10 del manuale in italiano dovrebbe essere scritto "rimuovere tutti i segnalini assedio dalle città in cui non è presente almeno un luogotenente".

Avatar e Luogotenenti

Gli Avatar e i Luogotenenti 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 o di un Luogotenente (per es. Zyla non è immune all'attacco del Signore degli Uomini Bestia). Comunque gli eroi possono essere immuni alle abilità degli Avatar o Luogotenenti. Per esempio, un eroe con Tatuaggio del Toro è immune all'abilità ragnatela dell'attacco della Regina Ragno. Comunque gli eroi non possono annullare i dadi d'attacco.

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 o Mira dopo che una delle figure fa un attacco, il Signore degli Uomini Bestia o un Clone d'ombra, l'ordine è usato.

Titano

L'abilità del Titano agisce sempre prima di qualsiasi ordine Guardia.

La descrizione esatta dell'abilità del Titano è: "Tutti i tuoi mostri evoluti tirano un dado un più".

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 per il Segugio Infernale Evoluto incrementare il valore di Perforare a 4. Per il Segugio Infernale Oro, incrementare la velocità a 5.

[Feats]

Gli eroi possono acquisire le [Feats] solo se combaciano con le 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 PdO. 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'attacco. 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 sarcofaghi di questo livello non possono essere esplorati.

Sotterraneo livello 27: Il Monastero

Lord Aktar può essere invocato indifferentemente dal fatto che i sarcofaghi siano stati esplorati. Se mancano sarcofaghi, 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 sentenza "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 sono intransitabili solo per le figure di 1 spazio.

La Via per la Leggenda - FAQ

Turno dell'Eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

D: Quanti tesori vengono distribuiti con un tiro tesoro?

R: Viene dato un tesoro per faccia vuota, non per eroe. La modalità campagna è basata sull'ottenere il massimo dalle risorse degli eroi, più che nella modalità normale.

D: Quanto oro riceve il party da una pila d'oro: 100 in totale o 100 per ognuno (400 in totale per un party di quattro)?

R: 400 in totale in un party di quattro.

D: 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'?

R: No.

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

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

Domande generiche sugli eroi

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

R: 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 che in un incontro.

D: Può un eroe piazzare un ordine Riposo prima di entrare in un portale e ricevere il massimo delle fatiche quando inizia il livello successivo?

R: Sì. Tecnicamente non recupera il massimo delle fatiche fino a che il suo turno non inizia e potrebbe perdere il suo ordine Riposo se in qualche modo riceve del danno prima di allora.

D: 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 le stesse?

R: 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.

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

R: Sì possono fermare o muovere attraverso la locazione. Non possono rientrare in un sotterraneo già esplorato.

D: Se un party sceglie di non entrare in un sotterraneo, viene marcato ugualmente o possono visitarlo più tardi?

R: Lo posso visitare più tardi. Un sotterraneo viene marcato solo se gli eroi scappano oppure lo finiscono.

D: Mentre è all'aperto un party può pagare per recuperare?

R: Gli eroi devono essere in città per curarsi (o nell'OdS possono essere anche in una locazione Maestro Eremita).

D: Può un eroe migliorare una statistica dal Maestro Eremita nella stessa settimana in cui si è addestrato su un'abilità o ha migliorato un dado al Campo d'Addestramento di un Maestro Eremita?

R: No. Gli eroi possono scegliere una sola opzione di addestramento alla settimana. Ogni settimana possono migliorare uno di questi: una abilità, un avanzamento del Maestro Eremita o sino a due miglioramenti di dadi abilità.

D: Visto che ci sono solo quattro segnalini addestramento per tipo, gli eroi sono limitati nella quantità di addestramenti che possono acquistare?

R: Gli eroi sono limitati ai segnalini addestramento inclusi nel gioco. Se un eroe gli arraffa tutti, allora il party ha un problema.

D: Quale miglitoria continua a funzionare su un mostro che è sotto il controllo di un eroe come risultato dell'abilità Negromanzia?

R: Nessuna. Il nuovo mostro animato non riceve alcun beneficio dai poteri del signore supremo, dalle abilità speciali o dalle miglitorie di qualsiasi tipo. È un mostro di quel tipo del livello corrente (Rame, Argento, Oro). Un Uomobestia d'Oro controllato con Negromanzia ha le esatte caratteristiche della carta Uomobestia Oro e niente altro, indifferentemente da quali avanzamenti ha acquistato il signore supremo.

D: Può un mostro influenzato da Negromanzia aprire una porta verso un'area non rivelata, aprire una porta runica se gli eroi hanno la chiave o muovere attraverso le scale verso un'area non rivelata?

R: No. Ad un mostro influenzato da Negromanzia non è permesso fare alcuna di queste azioni.

D: Un Sacerdote Oscuro influenzato da Negromanzia genera minaccia per il Signore Supremo se l'eroe che lo controlla spende onde per danno e distanza per l'abilità Preghiera Oscura?

R: No. L'eroe che controlla il mostro previene che il Signore Supremo riceva minaccia, ma l'eroe può comunque usare la parte del danno e della distanza extra dell'abilità Preghiera Oscura.

Turno del Signore Supremo

Carte del Signore Supremo

D: Ne la VpL il Signore Supremo guadagna conquiste quando finisce il suo mazzo allo stesso modo di come è indicato nelle regole di OdS?

R: Quando il Signore Supremo finisce il mazzo guadagna 3 conquiste.

D: La carta Danza del Dio Scimmia e altre carte simili che influenzano le figure "nel sotterraneo" le influenzano anche durante gli incontri all'aperto o i livelli delle isole?

R: Sì. Considera "nel sotterraneo" come se volesse dire "attualmente in gioco" sia per gli incontri all'aperto che i livelli isola.

D: 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?

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

D: 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?

R: Sì.

D: La carta trama Fratello contro Fratello e l'effetto persistente dicono che il Signore Supremo ottiene il controllo del turno dell'eroe. Cosa significa esattamente? Include dichiarare azioni, riequipaggiare/togliere oggetti, muovere e spendere fatiche - in aggiunta all'attacco?

R: Le restrizioni che si applicano a Seduzione Oscura di applicano anche in questo caso. Il Signore Supremo può

dichiarare un attacco per l'eroe. Può muovere l'eroe e fare attacchi in base a quello che permette quell'azione. Mentre è sotto il controllo del Signore Supremo l'eroe schiavo è amico di se stesso e dei mostri ed è nemico agli altri eroi. (Il Signore Supremo può addirittura piazzare e spendere segnalini ordine tipo Mirare!). Non può forzare l'eroe a fare una delle seguenti cose: spendere fatiche, spendere vita, bere pozioni, lasciar cadere oggetti. Inoltre non può forzare l'eroe a fare attacchi che includano se stesso nell'area dell'effetto. L'eroe, non il Signore Supremo, sceglie quali delle abilità dell'eroe usare (anche quelle abilità i cui effetti normalmente si applicherebbero automaticamente). Il Signore Supremo può, comunque, riequipaggiare il personaggio seguendo le normali regole a patto che non violi alcuna di queste restrizioni.

D: Quand'è che il Signore Supremo può giocare ed eseguire la carta Gemma del Trasporto e quali sono le conseguenze che questa ha sulle meccaniche di gioco (ordini dei luogotenenti, rinforzo dei luogotenenti ai sotterranei vicini, luogotenenti in città con sufficienti segnalini assedio che garantiscono un tiro di radere all'inizio della settimana)?

R: Il Signore Supremo può giocare questa carta quando impartisce un ordine di Movimento ad un luogotenente, quindi rimpiazzando e potenziando quell'ordine. Il luogotenente trasportato non può ricevere un altro ordine nella stessa settimana di gioco ma può attaccare normalmente il party nella nuova locazione.

D: Cosa succede se il Signore Supremo ha otto comete in gioco, come risultato della carta trama Ascensione, e il party con un eroe di 8 ferite massime muove dentro l'area di influenza di tutte e otto le comete?

R: Le ferite massime dell'eroe sono ridotte a 1 finché il party rimane nell'area di influenza di tutte e otto le comete.

D: Cosa succede alle carte potere che sono in gioco durante la battaglia finale nella fortezza del Signore Supremo? Il Signore Supremo continua a guadagnare minaccia durante la battaglia finale nella fortezza e se sì, a quale scopo?

R: Tutte le carte del Signore Supremo - incluse le carte potere in gioco - vengono scartate nel momento in cui appare l'Avatar. Il tempo dei trucchi e degli schemi è finito! Tecnicamente il Signore Supremo continua ad ottenere minaccia ma non gli serve per alcun scopo (quindi è libero di saltare quella fase del turno).

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

R: 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).

D: Se il Signore Supremo gioca la carta Furore su un luogotenente durante un'azione Combattere, quanti attacchi riceve: tre o quattro?

R: Due. La carta Furore dice "Giocala quando attivi un mostro. Il mostro può attaccare due volte durante la sua attivazione (quattro volte se ha Attacco Veloce)". Un luogotenente che ha dichiarato un'azione Combattere può attaccare due volte durante la sua attivazione. La carta Furore non ha altri effetti; essenzialmente garantisce al luogotenente un'abilità che ha già. Una mossa più forte è dichiarare un'azione Correre e poi giocare la carta Furore, che permette al luogotenente di

muovere al doppio della sua velocità e attaccare due volte, mentre Correre più carta Carica gli permette di muovere quattro volte la sua velocità di base.

Luogotenenti

D: Il regolamento dice che un luogotenente o un eroe devono terminare il loro movimento nella stessa locazione per attaccarsi l'un l'altro. E se sono già nella stessa locazione?

R: Gli eroi e i luogotenenti devono dichiarare un'azione di movimento se sono nella stessa locazione e intendono attaccarsi l'un l'altro, ma non è necessario muovere in un sentiero durante l'azione movimento.

D: 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?

R: 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 combattere tutti i luogotenenti in un singolo turno. Comunque devono scegliere un luogotenente alla volta e devono combattere quell'incontro prima di incontrare il luogotenente successivo. Il Signore Supremo può attaccare il gruppo degli eroi con tutti i suoi luogotenenti, ma deve attaccare con un solo luogotenente alla volta, risolvendo ogni incontro prima di passare a quello successivo. Il luogotenente successivo può attaccare 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).

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

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

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

R: Solo carte avanzamento Avatar. Nessun luogotenente.

D: 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?

R: 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.

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

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

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

R: Sì.

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

R: No.

Domande generiche sul Signore Supremo

D: Quando l'ultimo eroe è entrato nel portale di un sotterraneo, il Signore Supremo riceve un turno oppure inizia subito a costruire il livello successivo?

R: Inizia a costruire il livello successivo.

D: I mostri evocati negli incontri all'aperto possono essere attivati nello stesso turno in cui sono evocati o sono trattati come rinforzi?

R: Sono trattati a tutti gli effetti come rinforzi. Si applica il limite normale di una carta evocazione per turno. Essi non muovono sino al prossimo turno.

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

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

D: Il segnalino rinforzi viene usato negli incontri all'aperto?

R: Non viene usato, ma i mostri dovrebbero essere portati in mappa dalle regole dei rinforzi. Nota: i mostri evocati possono essere divisi liberamente tra le possibili uscite o stive della nave.

D: Le condizioni per girare il segnalino rinforzi in VpL sono "nuovo livello sotterraneo". In OdS le condizioni sono "nuovo livello sotterraneo o area". Sono volutamente differenti?

R: No. Usa le regole di OdS sia per VpL che per OdS. Questo significa che nella campagna avanzata il segnalino può essere girato quando una nuova area viene rivelata.

D: 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 Scherzo anche se essi non avrebbero la possibilità di attaccarlo?

R: Sì, se loro possono tracciare una linea di vista (dopo aver usato l'avanzamento cecchini) allora devono attaccare quell'eroe.

D: In una campagna che inizia a livello Argento o Oro (usando le regole a pagina 9 di VpL o pagina 12/14 di OdS), è permesso al Signore Supremo comperare avanzamenti usando i 100-200 PE esperienza addizionali?

R: Sì. Il Signore Supremo comunque riceve i suoi 15 PE "iniziali" (con le normali restrizioni) e mentre gli eroi finiscono i loro acquisti (entrambe le parti comperano simultaneamente in segreto), lui può spendere parte o tutti i suoi 100-200 PE addizionali in qualsiasi avanzamento che potrebbe normalmente comperare (a livello Bronzo se inizia Argento e Bronzo o Argento se inizia Oro).

D: Se il Signore Supremo può spendere i suoi 100-200 PE, può anche "salvarne" qualcuno?

R: Sì. Il Signore Supremo può salvare alcuni dei suoi PE e spenderli durante la campagna. Per esempio questo potrebbe significare che gli eroi incontrino mostri diamante nella prima settimana di una campagna a livello Oro.

D: Come interagiscono i mostri giganti con Passaggi Magici?

R: I mostri giganti usano Passaggi Magici come le figure piccole; spendono un punto movimento mentre sono in uno spazio gateway ed emergono completamente nello spazio uscita corrispondente (se mentre emergono è disponibile più di un orientamento, per es. per figure 2x1, il Signore Supremo sceglie l'orientamento).

D: Cosa succede se uno o più spazi di uscita sono bloccati da figure od ostacoli?

R: Se sono bloccati alcuni degli spazi d'uscita necessari per piazzare la figura, la figura emergente deve muovere normalmente attraverso la figura bloccante e avere punti movimento rimasti sufficienti per terminare il movimento in spazi legali. Altrimenti (se non ha sufficienti punti movimenti oppure se è una figura nemica che blocca il passaggio) non può usare Passaggi Magici.

D: Quando al Signore Supremo è data la possibilità di influenzare un attacco spendendo minaccia, la minaccia deve essere spesa prima o dopo del tiro?

R: La minaccia deve essere spesa prima del tiro, a meno che sia stia aggiungendo dadi in un incontro all'aperto.

D: L'avanzamento del Re Sacerdote Difesa dell'Anima cancella tutte le onde tirate in un attacco che ha come bersaglio l'Avatar. Questo include anche le onde che non vengono tirate?

R: Sì. Sono cancellate tutte le onde di questo attacco, indifferentemente che siano generate dai dadi oppure acquisite tramite un'abilità, una capacità o un oggetto.

Domande generali del gioco

Planare

D: Le creature con Planare hanno anche l'abilità Volo?

R: Sì. All'aperto (e non in un sotterraneo), le creature con Planare hanno, in aggiunta a Planare, tutti i benefici del Volo. Allo stesso modo le creature con Volo mantengono tutti quei benefici mentre sono all'aperto oltre a guadagnare i benefici di Planare.

D: 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 realmente colpita?

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

D: Le creature che planano beneficiano del terreno?

R: Mentre una creatura sta planando, 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 influenzata dal terreno come qualsiasi altra figura.

D: Le creature che planano bloccano la linea di vista e il movimento?

R: Sì.

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

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

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

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

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

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

Glifi e città

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

R: 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. Non spende alcun punto movimento né dichiara alcuna 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, dichiara una normale azione (Battaglia, Prepararsi, Avanzare, Corriere) e poi spende 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.

D: Possono gli eroi comperare oggetti dal mercato e poi distribuirli come meglio credono? Se sono nel mezzo di una missione, questo costa PM?

R: 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.

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

R: No.

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

R: No.

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

R: No.

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

R: No.

D: 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?

R: Solo dopo che la battaglia è finita.

Rischi ambientali ed ostacoli

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

R: Blocco di Pietra non può mai essere giocata in uno spazio adiacente ad una fossa o qualsiasi altro 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) e per evitare che gli eroi siano spinti dentro una fossa che in alcuni scenari causa una morte istantanea. Per semplicità si comprendono tutte le fosse. Questa è una lista di tutti gli ostacoli rilevanti che bloccano il movimento, sino a Ods: masso, gabbia, muri stritolanti, uova di mostro, macerie, statua e acqua. (Gli Abitanti del Villaggio sono figure, non elementi della mappa).

Mercato degli Orchi

D: La città di Dawnsmoor è la patria del Mercato degli Orchi, e 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).

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

D: 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"?

R: 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.

D: 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?

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

D: 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 qualsiasi altro mercato)?

R: No.

Sotterranei

L'Antica Biblioteca (Sotterraneo 10)

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

R: Lui riappare nel suo spazio, spingendo da parte qualsiasi figura lì presente. Il Signore Supremo sceglie dove piazzare la figura 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)

D: Così com'è scritto il livello è impraticabile: 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. Dovrebbe la carta far riferimento ai segnalini Est e Ovest e non a quelli Nord e Sud?

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

La dotazione di mostri della Riga A è: 2 scheletri evoluti, 1 uomo bestia evoluto, 2 segugi infernali.

Il Re della Montagna (Sotterraneo 21)

Lo scheletro boss tira 2 dadi neri e ha bisogno di una sola onda Potere per resuscitare.

Il Diavolo delle Fosse (Sotterraneo 23)

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

R: Sì.

D: Signore delle Trappole influenza in qualche modo il danno delle fosse iniziali?

R: No.

D: Cosa succede se un eroe entra deliberatamente in una delle fosse iniziali? Sono trattate come fosse standard o come sono descritte nella carta sotterraneo?

R: 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?

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

Il Richiamo degli Abissi (Sotterraneo 35)

D: Quando una mappa o uno scenario influenzano il movimento delle figure all'inizio di un turno, chi decide qual è lo spazio fossa più vicino se più di uno sono alla stessa distanza dalla figura mossa?

R: Se più spazi sono equidistanti da una fossa, il giocatore controllore sceglie in quale spazio la figura è "trascinata". Se c'è più di una fossa e più fosse sono equidistanti alla figura, il giocatore controllore decide in quale fossa la figura è "trascinata".

D: Chi decide l'ordine dei movimenti individuali in un gruppo di mostri o eroi (in questo livello e nel livello 50 di OdS)?

R: I giocatori controllori decidono in quale ordine le loro figure sono trascinate.

Pietre Pericolose (Sotterraneo 38)

D: Può Gorg, il leader, lanciare le pietre diagonalmente e/o lungo una linea di vista ininterrotta? 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?

R: 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)

D: Può il cucciolo uscire attraverso un Glifo soddisfacendo le condizioni di vittoria?

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

Domande specifiche dell'espansione

Con l'aggiunta de Il Pozzo dell'Oscurità

D: 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.?

R: Sì.

Con l'aggiunta de L'Altare della Disperazione

D: 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 Guardia? È dipendente o indipendente dal movimento fatto durante il suo attuale turno?

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

D: 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 quando Tahlia interrompe con Guardia?

R: Se Tahlia muove dentro uno spazio d'acqua, questo fa terminare immediatamente la sua azione guardia.

D: Come interagisce Stimatore (da AdD) con le nuove regole del mercato e dei tesori?

R: 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 o meno ad aprire lo scrigno.

Con l'aggiunta de La Tomba di Ghiaccio

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

R: No.

D: 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?

R: Sì.

Varie

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

R: Sì.

D: 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"?

R: Sì la ricevono.

D: 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? R: Per VpL 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.

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

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

D: La carta incontro Silenzioso come una Tomba ha un leader Elfo Oscuro 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?

R: Dovrebbe recitare “1 Minaccia: muove uno spazio extra durante la sua attivazione”.

D: Riceve 1 segnalino conquista l'avatar Grande Drago se per un sarcofago o un mucchio d'ossa esce il risultato “consideralo come uno scrigno”?

R: Sì.

D: 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?

R: Ritornano nella locazione intermedia.

D: Può La Guida ridurre a zero il numero di dadi tirati per controllare se si verifica un incontro?

R: Sì.

D: Possono i segnalini addormentato essere rimossi o contrastati grazie ad effetti tipo l'oggetto argento Scudo Specchio?

R: 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”.

D: 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?

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

D: Quando si migliorano i dadi con le fatiche, o con la minaccia durante un incontro all'aperto, i dadi potere possono essere migliorati prima del tiro di combattimento originale (fase 3 della sequenza d'attacco)?

R: Sì. Qualsiasi dado potere può essere migliorato da un eroe con le fatiche, o con le minacce di un mostro durante gli incontri all'aperto, prima di essere tirato, incluso prima del tiro combattimento della fase 3 della sequenza d'attacco.

The Tomb of Ice - FAQs

Turno dell'Eroe

Oggetti, Tesori ed Equipaggiamento

D: Come funzionano gli oggetti che permettono di ritirare un dado (per es. [Ripper], [Bow of the Hawk][Beastman Fetish]) quando un attacco è mirato o schivato?

R: Se si usa ritira 1-dado, allora quello è l'unico ritiro che l'eroe riceve. Viceversa il giocatore può usare Mira per migliorarlo ad un ritiro completo normale. Un ritira 1-dado, comunque, cancella un ritiro avversario allo stesso modo di quelli normali (come nel caso di Mira contro Schivare).

Capacità e Abilità

D: Carta Feat [Killing Blow]: Come funziona quando sull'attacco vengono usati dei ritiri, tipo con Mira o Schivare?

R: [Killing Blow] funziona sul primo tiro. Un ritiro nega gli effetti di [Killing Blow].

D: Carta Feat [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?

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

D: Carta Feat [Blocked]: L'attacco manca tutti i suoi bersagli oppure solo l'eroe che ha giocato la carta (la carta dice “l'attacco contro di te fallisce”)?

R: Siccome l'eroe sta cambiando l'attacco in un mancato, tutti gli eroi coinvolti eludono l'attacco.

D: Carta Feat [Disarm]: Se un eroe gioca questa carta contro la carta trappola “Armi Animate” (o qualsiasi altra carta trappola che influenza più di un eroe) e ha successo col tiro necessario, la carta Feat cancella completamente la carta trappola per tutti gli eroi o solo per l'eroe che ha giocato la carta [Disarm]?

R: Cancella l'intero effetto della carta trappola.

D: Carta Feat [Hustle]: Questa carta dà tre punti movimento o permette di muovere di tre spazi?

R: [Hustle] dovrebbe essere “Giocala all'inizio del tuo turno. In questo turno il tuo eroe guadagna 3 punti movimento”. Nota che questo cambiamento da “permettere di muovere X spazi” a “guadagna X punti movimento” si applica anche a frasi simili (per es. Tahlia).

D: Carta Feat [Riposte]: Dopo che un mostro corpo a corpo plana e attacca, qual è la distanza e lo status del mostro nel momento in cui la carta viene giocata?

R: La distanza extra del mostro che plana non è ancora in vigore quando la carta viene giocata. Usando Riposte l'eroe può attaccare il mostro mentre è adiacente e in picchiata.

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

R: No.

Turno del Signore Supremo

Carte del Signore Supremo

D: Può [Beastman Fetish] 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?

R: Può essere usata per ritirare un singolo dado tirato da qualsiasi giocatore durante il suo turno.

Domande generali del Signore Supremo

D: 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?

R: Sì e Sì.

Domande generali

Rischi ambientali ed Ostacoli

D: Gli elementi scenici sarcofago, tavolo, letto, fontana, trono, mucchio d'ossa, fungo gigante, albero e ghiaccio contano come ostacoli (ai fini di Acrobata o abilità simili)?

R: Sì.

Eroi ingoiati

D: 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.?

R: No.

D: 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?

R: È intenzionale.

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

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

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

R: 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

D: Esiste una qualche regola generale per risolvere cosa succede se il Signore Supremo vuole giocare una carta e un eroe vuole giocare una carta feat entrambe in risposta allo stesso evento? Quale carta si risolve per prima?

R: La parte attiva ha la priorità.

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

R: Sì.

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

R: Iniziare con il mix normale e pescarne 1 per eroe per Glifo attivato. Le feat rimangono tra un sotterraneo/incontro e l'altro.

Esse sono presenti negli incontri con i luogotenenti ma sono scartate all'inizio della battaglia finale contro l'Avatar.

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

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

L'Oceano di Sangue - Errata

Cambiamenti alle regole e chiarimenti

Fuggire dagli incontri

I giocatori e i luogotenenti posso fuggire solo dal lato opposto a quello da cui entrano. Non possono più uscire "dai lati" della mappa ma solo dal lato opposto a quello d'inizio. I luogotenenti che scappano dall'incontro vengono messi nello spazio di partenza della mappa.

Favore Divino

Ora Favore Divino è rovesciato in quanto aggiunge conquiste alla fazione inseguitrice piuttosto che toglierli a quella dominante. Quindi per ogni 25 segnalini conquista di differenza in meno tra il totale delle conquiste degli eroi e il totale del signore supremo, gli eroi guadagnano 1 conquista aggiuntiva ogni volta che ricevono conquiste. Per esempio, se gli eroi hanno 25 conquiste e il Signore Supremo ne ha 57 (una differenza di 32), quando loro entrano in una nuova locazione o trovano uno scrigno senza tesori loro guadagnano 2 conquiste invece che 1. Quando uccidono un leader guadagnano 3 conquiste invece che 2 (5 al posto di 4 per un luogotenente o i leader del livello finale), e quando attivano un Glifo guadagnano 4 conquiste al posto di 3.

D'altra parte, per ogni 25 segnalini conquista di differenza in più tra il totale degli eroi e quello del Signore Supremo, il valore delle conquiste del Signore Supremo è incrementato di 1. Quindi, nell'esempio qui sopra (25 contro 57), Mad Carthos, che ha un valore di conquista di 2, avrebbe il valore a 3. Verifica il bonus dei segnalini conquista nell'istante in cui gli eroi la guadagnano. Se gli eroi guadagnano 3 segnalini conquista, 1 alla volta, allora verifica se loro ricevono qualche bonus conquista dopo che ogni eroe ha guadagnato i suoi segnalini conquista.

Tobin il Cecchino

Tobin il Cecchino non può essere usato in una campagna de OdS.

L'Oceano di Sangue - FAQ

Turno dell'Eroe

Capacità e Abilità

D: 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?

R: Sì e Sì.

D: L'abilità Agile dice che entrare in uno spazio non costa ad un eroe più di un punto movimento. Quali effetti sono inclusi?

Uscire da una fossa? Saltare? Teletrasportarsi? Oppure essa annulla gli effetti del tipo "costi addizionali di entrata" (per es. alberi, fango, acqua alta/bassa)?

R: L'abilità Agile riduce il costo di entrata degli spazi in cui la figura entra. Quindi ridurrà il costo di entrata degli alberi, fango e spazi simili ma non influenza il costo pagato per fare altre azioni tipo saltare, teletrasportarsi, usare una fune, ecc.

D: Può Dallak essere usata come un Porto di Partenza?

R: No. Il Porto di Partenza deve essere un porto e Dallak non ha strutture portuali.

Turno del Signore Supremo

Abilità dei mostri

D: Se un mostro conduce la Vendetta fuori mappa, gli eroi scappano ugualmente come se fossero stati loro a condurla fuori mappa?

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

Luogotenenti

D: 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.

R: Il Vuoto inizia nel Mare Chiaro.

D: Due dei luogotenenti de OdS richiedono più figure 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.

R: 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 come rimpiazzi.

D: Se un eroe sta Correndo verso una Sirena a causa dell'abilità Call delle stessa e rimane con alcuni punti movimento non spesi alla fine del suo movimento, può usare quei punti per qualcosa?

R: No. L'eroe si suppone stia Correndo verso la Sirena senza pensarci, totalmente sotto il controllo del canto della Sirena. L'eroe non può spendere punti movimento per qualsiasi altra cosa oltre che questo movimento.

Domande generali del Signore Supremo

D: Se un mostro viene colpito da un attacco con abilità Sanguisuga, riceve automaticamente 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?

R: Ignorare la perdita di fatica.

D: Quando il Signore Supremo gioca la carta intrigo "Imboscata" prima dell'inizio del turno di un qualsiasi eroe, oppure se è in gioco la carta potere "Terribili Avvertimenti" e i suoi effetti sono attivati, com'è che l'attivazione di fino a tre mostri si inquadra nella sequenza del turno?

R: Questa attivazione extra è trattata come una parte separata del turno del Signore Supremo (i mostri attivati possono comunque essere attivati nel turno regolare del Signore Supremo). Durante queste attivazioni extra, possono essere usati gli ordini Guardia degli eroi.

Domande generali

Capacità e Abilità

D: Descrizione di Nuotare e penalità fatica: Ci sono due differenti penalità fatica per il Nuotare nel regolamento de OdS. 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?

R: 1 fatica ogni 2 punti armatura.

D: Possono le penalità di acqua bassa e acqua alta essere ignorate da figure con Volo o da eroi con Acrobazia?

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

Navi e cannoni

D: 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?

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

D: 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.

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

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

R: Sì.

D: Al contrario, le abilità dei mostri interagiscono con i cannoni?

R: No.

D: 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?

R: Il party degli eroi paga per questi potenziamenti quindi **ogni** eroe deve pagare il costo di PE del potenziamento che **uno** di loro sta acquistando.

D: Durante una campagna de OdS, può il party acquistare più di una polena?

R: No. Quando hanno preso la decisione su una polena, la useranno per il resto della campagna.

D: Può il party vendere un qualsiasi potenziamento della nave che ha acquistato?

R: No, qualsiasi potenziamento acquistato è permanente (alcuni cannoni possono comunque esplodere, ovviamente).

D: Durante una campagna de OdS, può il party acquistare più cannoni del numero degli affusti disponibili sulla Vendetta?

R: No, non possono mai avere più cannoni di quelli che possono piazzare sugli affusti disponibili. Se hanno raggiunto il numero massimo devono migliorare il tipo di nave oppure scartare dei cannoni prima di comperarne di nuovi.

D: Cosa succede se un incontro Oceano richiede più segnalini cannoni di un certo tipo di quelli messi a disposizione dal gioco?

R: La Vendetta è sempre la prima ad essere equipaggiata completamente. Poi per l'altra nave usa segnalini cannoni come sostituti al posto del tipo di cannoni richiesto.

D: Se un incontro finisce con la morte di tutti gli eroi e la Vendetta non è ancora affondata, la Vendetta si considera affondata dai mostri e quindi riappare completamente integra?

R: Sì, la Vendetta viene affondata dai mostri a bordo dopo che gli eroi se ne sono andati, e riappare integra nel prossimo incontro.

D: Se un incontro arriva alla situazione in cui alcuni o tutti gli eroi sono scappati e nessuno rimane nell'incontro, cosa succede?

R: L'incontro finisce immediatamente con il risultato il Party scappa.

D: Se un vascello viene mosso sia dal vento che dalla corrente, quale si applica per primo? Questo può essere importante sia nella probabilità di colpire ostacoli sia di muovere fuori mappa.

R: Gli eroi scelgono quale vento o corrente attivare per primi. Prima viene risolto ogni spazio del primo tipo di movimento, e poi ogni spazio del secondo tipo.

D: Quando due vascelli vengono mossi dal vento in direzioni differenti, come si applica il movimento "simultaneo"?

R: Un vascello muove del suo intero movimento per primo, e poi muove l'altro vascello. Nelle imboscate, il vascello del Signore Supremo muove per primo; in caso contrario il vascello degli eroi muove per primo.

D: Cosa succede quando una figura viene spinta in uno spazio roccia/maceria dal movimento del vascello?

R: La figura subisce il danno da speronamento e il vascello non si muove.

D: Cosa succede se una figura con l'abilità tentacoli (la figura a cui appartengono) muove a tre o più spazi di distanza da un tentacolo?

R: Il tentacolo rimane in posizione fino alla sua attivazione immediata dopo l'attivazione della figura a cui appartiene. Durante l'attivazione il tentacolo deve muovere in modo da finire il suo turno entro tre spazi dalla figura a cui appartiene. Se il tentacolo ha catturato un eroe, deve muovere entro tre spazi dalla figura a cui appartiene e rilasciare l'eroe preso.

Rischi ambientali ed Ostacoli

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

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

D: Può una figura piccola muovere dentro una gabbia anche se questa blocca il movimento?

R: Le figure non entrano e non escono mai dall'elemento scenico gabbia a meno che non soddisfino le regole dello

scenario. Le figure (di qualsiasi taglia) dentro ad una gabbia possono muovere liberamente. La gabbia non è un ostacolo.

D: Gli spazi bosaglia sono spazi vuoti? È possibile giocare trappole spazio su spazi bosaglia? Una figura che sta saltando (oppure usando il Teletrasporto) può finire il suo movimento su di uno spazio bosaglia? Può una figura che usa il suo movimento normale, fermarsi in uno spazio bosaglia? Può un mostro essere evocato su uno spazio bosaglia?

R: Gli spazi bosaglia sono trattati come terreno corrotto. La bosaglia è trattata come spazio vuoto ai fini di giocare trappole ed evocare mostri. Dopo che su quello spazio è stata giocata una trappola che ha lasciato un segnalino, quello spazio non conta più come bosaglia.

D: Gli attacchi magici ignorano gli effetti degli bosaglia?

R: No. Qualsiasi attacco che abbia una componente a distanza è influenzato dalla bosaglia. Ciò significa che sia gli attacchi magici che quelli a distanza sono influenzati, mentre non lo sono quelli corpo a corpo.

D: Come vengono considerati gli otto spazi esterni dell'elemento scenico Vortice?

R: Gli otto spazi esterni del vortice si considerano come acqua alta anche se danneggiano le navi e muovono le figure che non nuotano. Le figure mosse dal vortice non pagano costo di entrata per gli spazi attraversati e quello finale. Comunque muoiono se entrano nello spazio centrale!

D: Per l'acqua alta si considerano i bonus delle armature dati da capacità, abilità e fonti non-armatura?

R: No. Solo l'armatura naturale e gli oggetti "armatura" contano per l'acqua alta.

D: Come funzionano le armature variabili nell'acqua alta (vedi le varie Tuniche)?

R: Nell'acqua alta le armature variabili, tipo Veste del Mago, contano il loro valore minore. Per esempio, la Veste del Mago (tesoro Bronzo, +0 verso Corpo a Corpo, +3 verso Distanza/Magico) aggiunge 0 al totale valore dell'armatura dell'eroe.

Città

D: 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?

R: No.

D: La città di Dallak è una città terrestre. Usando la Gemma del Trasporto, può il Signore Supremo muovere uno dei suoi luogotenenti a Dallak per assediarla?

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

Varie

D: 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 OdS 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 OdS allo stesso modo in cui si applicano a VpL?

R: Sì.

D: 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?

R: Gi eroi possono muovere attraverso il Signore della Caccia e vice versa.

D: Negli incontri non di combattimento Un Venditore Ambulante (VpL) e Navi Mercantili (OdS), gli eroi possono acquistare come se fossero in città con un Mercato, oppure un Alchimista, di livello 3. Questi incontri sono influenzati dalle carte trama Avidità e Rancore (il livello del Mercato di tutte le città è decrementato di 1) oppure Una nuova Legge (tutti gli Alchimisti sono chiusi) oppure influenzate dalla ricompensa della Voce di Paese Il Pianto di una Madre (il livello del Mercato di tutte le città è incrementato di 1) oppure da effetti simili?

R: Il livello 3 del Mercato/Alchimista è un valore iniziale. Qualsiasi effetto che genera cambiamenti nei livelli viene applicato a questo numero. Gli eroi si ritroveranno con un Venditore Ambulante o Nave Mercantile che avrà più o meno dei tre spazi che normalmente avrebbe.

D: Quando gli eroi scappano da un livello isola uscendo dalla mappa con la nave, ritornano nel porto o rimangono nella locazione isola?

R: Rimangono nella locazione isola, che viene marcata come esplorata. La settimana di gioco finisce.

D: Dovrebbe esserci uno scudo minaccia (per gli incontri) nel percorso tra Mare Chiaro e Covo di Mezzanotte, tra Stretto di Gracor e Mar Cerridor oppure nelle rotte da e verso il Maelstrom?

R: No. Questi sentieri sono sicuri e senza incontri.

D: In alcuni scenari (in particolar modo le imboscate della campagna avanzata), il Signore Supremo fa il suo turno prima degli eroi. In questo caso, quand'è che il "round" finisce? Alla fine del turno del Signore Supremo oppure quando tutti gli altri giocatori hanno fatto un turno?

R: Un round è composto dal turno di tutti i giocatori che hanno diritto di farlo, quindi nelle imboscate il round finisce dopo il turno dell'ultimo eroe.

D: Nella carta locazione La Corona del Re dei Mari, l'area rossa che indica il piazzamento in imboscata della nave del Signore Supremo richiede che la nave sia piazzata su uno spazio roccia. Cosa succede in questo caso?

R: Rimuovere la roccia dalla mappa.

Livelli Isola e Sotterranei

Baia/Mare Ardente

D: La Baia Ardente e il Mare Ardente sono la stessa locazione?

R: Sì.

D: In che modo è ottenuta la chiave runica rossa nel livello Baia/Mare Ardente (per l'entrata della caverna)?

R: Uccidendo entrambi i leader.

D: I leader della Baia/Mare Ardente (Ragno Evoluto) si presuppone abbiano entrambe le abilità Nuotare e Manto d'Ombra?

R: No. Rimuovere l'abilità Nuotare dai due leader visto che sono troppo pesanti per nuotare.

Il Nascondiglio (Sotterraneo 60)

D: In questo sotterraneo gli eroi devono tirare un dado per uscire dalla gabbia e se tirano un'onda vengono piazzati in uno dei due spazi vuoti adiacenti alla gabbia. Cosa succede se gli spazi non sono vuoti?

R: Un eroe che sta uscendo viene piazzato in uno spazio adiacente e le altre figure (ma non gli ostacoli) vengono mosse di uno spazio per lasciargli il posto (allo stesso modo delle "spinte a catena" del Muro Stritolante, nel quale ogni figura che viene spinta spinge le altre fino a che una figura ha spazio sufficiente oppure non possa essere spinta più).

D: Può Maestro Runico Thor (oppure eroi che usano metodi di movimento similari al teletrasporto tipo lo scambio dello Spirito Ombra) entrare o uscire dalla gabbia?

R: Sì. La gabbia blocca solo il normale movimento da spazio a spazio (incluso il salto, l'uso dell'abilità Acrobata e il volo), non il movimento di tipo teletrasporto.

La Dimora dell'Empio (Sotterraneo 67)

D: Se il Caveau scambia posto con un eroe può il Signore Supremo giocare trappole (spazio) sullo spazio in cui l'eroe entra, ovviamente se è vuoto?

R: Sì, questo movimento è simile all'effetto di Spirito Ombra.

Labirinto di Follia (Sotterraneo 68)

D: Possono i mostri di questo livello chiudere le porte speciali?

R: No. Tutte le implicazioni dell'abilità di aprire le porte si riferiscono anche all'abilità di chiudere le porte. Visto che i mostri non possono aprire le porte speciali di questo livello, non posso neanche chiuderle.

Domande sui personaggi promo

D: 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 de OdS. Come può essere aggiustato il suo potere?

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

Nel Manuale delle Avventure, in qualche caso, alcune figure devono essere piazzate pur non essendo disponibili ulteriori miniature. Questi casi particolari sono elencati di seguito:

Avventura 1: Nelle Tenebre

Area 4: Usa una manticora normale per una delle due manticore Evolute richieste in questa stanza. La manticora normale usa le caratteristiche di una manticora Evoluta.

Avventura 2: I fratelli Durnog

Se i due fratelli appaiono nello stesso tempo, usa un gigante normale al posto di uno Evoluto. Il secondo fratello usa le caratteristiche indicate nel Manuale delle Avventure. Come regola generale, i Mostri con un Nome e i mostri chiave degli eventi vengono sempre piazzati quando appaiono in un'Avventura, anche se non ci sono figure sufficienti per metterli in mappa.

Avventura 4: Un Drago arrogante

Area 6: Usa un gigante Evoluto per uno dei due giganti normali richiesti in questa stanza. Il gigante Evoluto usa le caratteristiche di un gigante normale.

Avventura 5: Gli ultimi voleri

Area 3: L'ogre normale al centro dovrebbe essere un ogre Evoluto.

Area 4: Usa una naga normale per una delle due naga Evolute richieste in questa stanza. La naga normale usa le caratteristiche di una naga Evoluta.

Avventura 6: Il Guardiano eterno

Area 3: Usa un ogre normale per uno dei due ogre Evoluti richiesti in questa stanza. L'ogre normale usa le caratteristiche di un ogre Evoluto.

Area 4: Usa un gigante normale per uno dei due demoni normali richiesti in questa stanza. Il gigante normale usa le caratteristiche di un demone normale.

Avventura 9: Vecchi Amici

Area 3: Usa una manticora normale per una delle due manticore Evolute richieste in questa stanza. La manticora normale usa le caratteristiche di una manticora Evoluta.

Area 5: Usa un demone Evoluto per uno dei due demoni normali richiesti in questa stanza. Il demone Evoluto usa le caratteristiche di un demone normale.

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, Giocatorefolle, Marduk