

DESCENT 1ST: REVISED EDITION

By hoplomas

INTRODUZIONE

Siete stanchi del solito vecchio descent? Vorreste un party più bilanciato, meno randomico e più consono all'ambientazione? Vi piacciono le classi introdotte dalla 2nd edition ma non rinunciate al piacere di una quest "one-shot" seria che solo la 1st edition può offrire? Ebbene, se adoterete questo set di regole, sarà per voi possibile adattare qualche regola "presa in prestito" dalla 2nd alla vostra amata 1st edition, pur non stravolgendo il sistema di base del nostro gioco.

Important: Per poter utilizzare queste regole, è necessario disporre del gioco base e ALMENO delle espansioni "Pozzo dell'oscurità" e "Altare della disperazione". Inoltre, laddove non specificatamente indicato, seguire le regole standard di descent 1st edition.

ARCHETIPI E CLASSI

1. Per cominciare, vengono introdotti nel gioco i concetti di archetipo e di classe, che la 2nd edition ci ha presentato. L'archetipo è la categoria a cui appartiene un eroe: nella nostra Revised 1st edition (d'ora in poi R.1st) ci sono 3 archetipi: Guerriero, Ranger e Mago. All'inizio di una partita, dovremo separare le schede eroe a nostra disposizione in queste 3 categorie. Come? Bhè, è facile riconoscere un eroe portato per una categoria: gli eroi con 2 o 3 dadi potere in corpo a corpo saranno guerrieri, quelli specializzati in attacchi magici saranno maghi, quelli specializzati in attacco a distanza saranno ranger. E quelli che danno 1 solo dado in ogni caratteristica? Il mio consiglio è di eliminare permanentemente questi eroi dal gioco: oltre ad avere basse statistiche, non hanno neanche poteri particolari; se, però, non riuscite a farne a meno, siete liberi di includerli in una categoria a vostra scelta.

2. Dopo questa operazione, vi ritroverete con 3 gruppi di schede. Ogni giocatore poi sceglierà quale categoria seguire. Al solito, mescolate e distribuite 3 schede da una determinata pila a ogni giocatore, ovviamente prelevando schede dalla categoria che il giocatore ha scelto. L'unica accortezza è che in questa fase non più di 2 giocatori possono scegliere l'archetipo "mago"; non più di 2 giocatori possono scegliere l'archetipo "ranger"; non più di 3 giocatori possono scegliere l'archetipo "guerriero".

Non è quindi possibile avere un party di 4 eroi in cui si hanno 3 maghi, o 3 ranger, o 4 guerrieri. Il mio consiglio è sempre di creare party bilanciati. Un esempio è la classica accoppiata 2 guerrieri, 1 mago e 1 ranger: un party sempre adatto ad ogni occasione!

3. I giocatori scoprono le 3 schede e tra queste scelgono il loro eroe, rimettendo le altre schede nella scatola.

Ora introduciamo le Classi, in questa R.1st ce ne sono 7: 3 per l'archetipo guerriero, 2 per i maghi e 2 per i ranger. In ordine, abbiamo: Paladino, Barbaro e Berserker; Elementalista e Mago Oscuro; Sentinella e Ladro. Ogni classe ha la sua peculiarità, e un proprio set di abilità, che la contraddistingue. Infatti, ciascuna classe possiede un certo numero di abilità FISSE, dette "abilità di classe", che costituiscono un ventaglio di scelta durante la creazione del personaggio. Alcune abilità invece non vengono assegnate a nessuna classe, e vengono definite "abilità comuni", proprio perchè comuni a tutte le classi facenti parte di uno specifico archetipo. Passiamo ora ad analizzare queste classi una ad una.

Il Paladino

Il Paladino è il classico tank, fantastico prendi-botte corazzato, utile in molte situazioni, generoso verso i compagni. Si consiglia, se si ha in mente di creare un Paladino, di scegliere eroi bardati e con buona salute massima, ma non necessariamente un campione in battaglia per

dadi potere e propria abilità.

All'inizio della partita (durante la fase 4) un Paladino riceve queste abilità:

- Benedizione
- Grido di battaglia
- Resistente
- Possente
- Irremovibile

Il Barbaro

Il Barbaro è cresciuto in ambienti selvaggi, a contatto con la Natura, che egli rispetta e venera come una divinità. Questa simbiosi con l'ambiente conferisce al Barbaro una forza brutta eccezionale, che si manifesta con colorati tatuaggi e una particolare sintonia con gli animali della foresta.

Il Barbaro è uno dei personaggi più versatili, poichè mescola una buona forza ad una serie di innate immunità. Riceve queste abilità:

- Muscoloso
- Implacabile
- Furr lo spirito lupo
- Tatuaggio della tigre
- Tatuaggio dell'orso
- Tatuaggio del toro

Il Berserker

Il Berserker infligge pesanti danni ai nemici con un'innata abilità nell'utilizzo di 2 armi contemporaneamente. Un Berserker ferito può essere una vera furia sul campo di battaglia, e non si ferma finchè l'ultimo nemico in vista non è scomparso. Il Berserker fa propria la velocità e indossa un equipaggiamento leggero, che da un lato lo favorisce nel movimento e nell'altro gli permette di raggiungere prima uno stadio di salute critico, in cui dà sfogo alle sue abilità. Riceve:

- Sopportare
- Ambidestro
- Fendente
- Scherno
- Berserker (Furioso)
- Rissatore

Elementalista

Gli Elementalisti sono padroni dei 4 elementi: possono manipolare le fiamme, scavalcare ostacoli naturali ed errare con lo spirito come una nuvola di fumo. Riceve queste abilità:

- Conoscenza bardica
- Spirito errante
- Patto del vento
- Patto del fuoco
- Patto dell'acqua
- Patto della terra

Mago Oscuro

I Maghi Oscuri hanno scelto la via della magia proibita per accrescere i loro poteri. Ciò li rende esperti nella manipolazione della morte, e dà loro interessanti abilità mentali. Alcuni possono anche erigere attorno a sè una barriera di fiamme, altri si lasciano aiutare da piccoli animali soggiogati al proprio volere. Riceve queste abilità:

- Mata e Kata
- Aura sacra
- Necromanzia
- Sangue vampirico
- Talento naturale
- Telecinesi

Sentinella

La Sentinella è il miglior compagno per gli eroi: è vigile, attento, e ha una predisposizione per il tiro con l'arco, di cui è un grande conoscitore. Non deve essere necessariamente veloce, infatti è buona norma che resti in disparte nella battaglia e controlli gli angoli bui del sotterraneo. Riceve queste abilità:

- Addestrato all'arco
- Boggs il ratto
- Tiro preciso
- Precisione
- Vigilanza
- Occhio d'aquila

Ladro

Il Ladro possiede abilità interessanti che lo rendono un tipo agile, veloce e particolarmente abile nel raccattare in tutta fretta ogni tesoro nel dungeon. E' anche un buon tiratore, capace di scoccare più dardi con ogni attacco. La prerogativa del Ladro è il movimento, quindi non bisogna penalizzarlo con armature troppo pesanti. Riceve queste abilità:

- Tiro rapido
- Fortunato
- Stimatore
- Ladruncolo
- Spirito ombra
- Veloce

Abilità comuni

Queste abilità non vengono assegnate a nessuna classe in particolare, potendo essere scelte liberamente se facenti parte dell'archetipo richiesto.

In particolare, il Guerriero possiede:

- Maestro d'armi
- Abile guerriero
- Condottiero

Il Mago possiede:

- Incantesimo veloce
- Fuoco interiore
- Prodigio

Il Ranger possiede:

- Tiratore scelto
- Ranger
- Maestro arciere

Important: Tutte le abilità non elencate fin qui non vengono usate in questa R.1st. Si possono quindi riporre nella scatola.

LA SCELTA DELLA CLASSE

Riprendiamo da dove eravamo rimasti, e proseguiamo con la fase 4:

4. Ogni eroe sceglie una classe e riceve quindi il suo set di abilità, più le 3 abilità comuni, che vengono eventualmente condivise nel caso in cui più eroi abbiano seguito lo stesso archetipo. A questo punto ogni eroe deve selezionare a caso da questo ventaglio di abilità (di classe + comuni) un numero di abilità pari alla somma dei numeri posti nello spazio "abilità iniziali" della scheda eroe. Da notare che a noi interessano solo i numeri stampati sulla scheda, non il tipo di abilità. Detto ciò, a partire dal primo eroe, ogni eroe mescola accuratamente le sue abilità di classe e quelle comuni e ne pesca il numero stabilito precedentemente. Se sono state pescate 2 o più abilità comuni, l'eroe deve sceglierne una da tenere e rimpiazzare le altre con un'abilità di classe (sempre pescata a caso, quindi nel caso si peschi un'altra abilità comune, scartare e continuare a pescare). Fatto ciò, si separano le abilità comuni avanzate da quelle di classe rimaste all'eroe e l'eroe successivo pesca le sue carte, avendo cura di mescolare anche le sue abilità comuni (che possono essere anche meno di 3, se altre sono già state selezionate da altri eroi).

Sir Valadir (guerriero) ha scelto la classe del Paladino: riceve il suo set di 5 abilità + le 3 comuni ai guerrieri. Come scritto sulla scheda, egli comincia con un totale di 3 abilità (non ci importa se ce n'è una di ogni tipo), quindi deve pescare tra le 8 carte 3 abilità con cui cominciare l'avventura. Egli pesca Irremovibile, Condottiero e Maestro d'armi. Siccome però ha pescato 2 abilità comuni, ne sceglie una da tenere e scarta l'altra. Pesca una carta in sostituzione e ottiene Abile guerriero, un'altra carta comune. Qui l'eroe è obbligato a scartare quest'abilità e rimpiazzarla con un'altra abilità, stavolta certamente di classe. Dopo Sir Valadir, tocca a Trenloe, un altro guerriero, che ha scelto la classe di Barbaro. Stavolta il suo set di abilità è composto da 6 carte a cui aggiunge le 2 comuni del suo archetipo (ricordate che una è stata presa da Sir Valadir). Mescola e si procede come spiegato precedentemente, finché tutti gli eroi non hanno pescato le proprie abilità iniziali.

Prima di equipaggiare gli eroi, c'è bisogno di preparare il mazzo emporio.

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Bisogna separare dal mazzo emporio le seguenti carte:

- 1x ascia
- 2x cotta di maglia
- 2x spada
- 2x scudo di ferro
- 1x daga (se possedete Tomb of Ice, sostituite questa daga con la carta emporio "morning star")
- 3x armatura di cuoio
- 1x sacrificio
- 2x wizard's robe (veste del mago?)
- 1x bastone da mago
- 1x armatura fantasma
- 1x balestra
- 1x arco

Queste carte faranno parte del "Mazzo Equipaggiamento Iniziale", e non più dell'emporio.

Fatto ciò, eliminate dalle restanti carte emporio eventuali doppioni: le carte rimaste formeranno il nuovo "Mazzo Emporio".

Dopo aver creato il Mazzo Equip. Iniziale, restano tra le carte emporio 2 fionde: una viene eliminata e l'altra resta nel mazzo emporio. Questo procedimento si segue per ogni oggetto che abbia 2 o 3 copie nel mazzo emporio. Ancora, resta 1 ascia: questa NON va eliminata perché è considerata come unica copia nel mazzo emporio (l'ascia presente nel mazzo equip. iniziale non si conta), e così via.

Fatto ciò, si prosegue con la fase 5:

5. Ogni eroe prende dal mazzo equip. iniziale le carte relative alla propria classe. Questa è la lista:

- Paladino: spada, cotta di maglia, scudo di ferro.
- Barbaro: ascia, cotta di maglia.
- Berserker: spada, daga (o morning star), armatura di cuoio
- Sentinella: arco, armatura di cuoio
- Ladro: balestra, armatura di cuoio, scudo di ferro

Elementalista e Mago Oscuro possono scegliere fra uno di questi 2 equipaggiamenti, fermo restando che se presenti entrambi in un party di eroi dovranno mettersi d'accordo su chi avrà un equipaggiamento e chi l'altro:

- bastone da mago, wizard's robe, armatura fantasma OPPURE
- sacrificio, wizard's robe

Rimettete il resto del mazzo equip. iniziale nella scatola: gli oggetti avanzati non saranno disponibili come carte emporio.

6. Ogni eroe riceve 1 pozione a scelta e tutti i segnalini non menzionati in questa guida (ordini, segnalini del turno, famigli, ecc.)

7. Se l'Overlord è pronto, si può cominciare la quest.

NOTE FINALI

Di seguito alcuni accorgimenti importanti:

- Durante l'esplorazione, un eroe che si trova in città può ancora eseguire un'addestramento acquistando un'ulteriore carta abilità. Per fare ciò, paga 500 monete (e non 1000 come nel gioco base) e seleziona (non sceglie più a caso) un'abilità DELLA PROPRIA CLASSE (che non possiede ancora) o COMUNE da aggiungere alle proprie (non può però mai scegliere un'abilità COMUNE se ne ha già selezionata una nella fase di creazione del personaggio). In ogni caso, resta il limite assoluto di 5 carte abilità che un eroe può possedere.

- Un eroe con l'abilità PRESA (quindi un Barbaro che abbia scelto il Tatuaggio dell'orso) può bloccare solo 1 mostro alla volta. Se l'eroe sceglie in qualsiasi momento di bloccare un mostro, non potrà

cambiare la sua scelta fino all'inizio del suo prossimo turno, a meno che il mostro che stava bloccando non muoia nel frattempo. In tal caso, l'eroe può bloccare un altro mostro anche se ne aveva già selezionato uno (quello che è morto).

Inoltre, un eroe con PRESA non può MAI bloccare un mostro grande (cioè più grande di uno spazio).

- L'abilità ESPLOSIONE va ridimensionata per garantire un migliore bilanciamento: come nella 2nd edition, un attacco con Esplosione influenza anche gli spazi adiacenti, ma non è più possibile ampliare il raggio dell'esplosione. Per questo motivo, ignorare qualunque potere stampato su una carta tesoro che permette di aumentare la portata di un'esplosione.

Un Mago colpisce un uomo bestia con la sua carta tesoro d'argento "Tempesta di ghiaccio": sebbene la carta dia il potere (spendendo ovviamente delle onde di potere) di aumentare la portata dell'esplosione, di fatto ottenendo Esplosione X (dove X è il massimo raggio dell'esplosione), tale potere viene annullato e quindi l'attacco colpirà l'uomo bestia e tutti i modelli adiacenti ad esso. Di conseguenza, se un eroe ne ha la possibilità, dovrebbe spendere onde di potere per altri utilizzi, giacchè risulta inutile ottenere Esplosioni che vadano oltre l'uno.

Spero che questa guida possa in qualche modo migliorare il vostro descent. Per dubbi e chiarimenti, potete contattarmi.