

DESCENT

LEGENDEN DER FINSTERNIS

FAQ VERSION 1.0

Erscheinungsdatum: 8.9.2023

Dieses Dokument enthält Errata und Regelklarstellungen für **Descent: Legenden der Finsternis**.

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält Änderungen an den Print-Komponenten des Spiels.

- Geänderter oder hinzugefügter Text ist *kursiv*.
- Entfernter Text ist ~~durchgestrichen~~.

Der Krieg des Verräters: Spielanleitung

- **S. 3, Spielkomponenten:** Der Text unter den Figuren sollte lauten: „26 Figuren aus Kunststoff (1 Begleiter, 19 Gegner, 6 Helden) ~~sowie 1 Sockel~~“. Dieses Set enthält keinen Sockel.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

In diesem Abschnitt beantworten wir Fragen, die uns häufig über unser Regelfragen-Formular fantasyflightgames.com/contact/rules/ gestellt werden.

„Was passiert, wenn ich mitten im Abenteuer einen Verbrauchsgegenstand erhalte?“

Lege die erhaltene Verbrauchskarte in deinen Spielbereich, auch wenn dort bereits drei Verbrauchskarten liegen, die du zu Beginn des Abenteuers ausgerüstet hast. Am Ende des Abenteuers verlierst du alle ausgerüsteten Verbrauchsgegenstände. Allerdings kannst du sie zu Beginn des nächsten Abenteuers neu ausrüsten, sofern ihr das Rezept bereits gefunden und hergestellt habt.

„Wenn ich mitten im Abenteuer eine neue Waffe oder Rüstung finde, kann ich sie sofort ausrüsten?“

Nein. Nur Verbrauchsgegenstände können während des Abenteuers ausgerüstet werden. Alle anderen Kartentypen können nur vor dem Abenteuer ausgerüstet werden. Generell gilt: Wenn die App besagt, dass Karten eurem Inventar hinzugefügt werden (wie Waffen oder Schmuck), werden diese Karten im Gruppeninventar freigeschaltet und ihr könnt sie beim Vorbereiten des nächsten Abenteuers ausrüsten. Nur wenn du eine Karte „erhältst“ (z. B. einen Verbrauchsgegenstand), legst du sie direkt in deinen Spielbereich.

„Wie genau funktioniert der Untote Schädel? Bekommt jeder Held ein anderes Rezept, wenn er zum ersten Mal einen neuen Gegnertyp besiegt?“

Es gibt für jeden Gegnertyp genau zwei Rezepte, die ihr über den Untoten Schädel freischalten könnt. Das erste bekommt ihr mit der normalen Version und das zweite mit der verbesserten Version des Schädels. Wenn zum ersten Mal ein Held, der den Schädel ausgerüstet hat, einen Gegner eines bestimmten Typs besiegt, lernt ihr das erste Rezept. Wenn später ein anderer Held den Untoten Schädel ausrüstet und einen Gegner desselben Typs besiegt, erhaltet ihr dieses Rezept nicht erneut. Erst wenn ihr den Schädel verbessert, wird das zweite Rezept verfügbar. Ihr lernt es, wenn das nächste Mal ein Held, der den Schädel ausgerüstet hat, einen Gegner dieses Typs besiegt. Das muss nicht nötigenfalls der Held sein, der das erste Rezept bekommen hat. Der Kartentext des Untoten Schädels spricht von einem „besonderen Rezept“, weil ihr diese beiden Rezepte nur auf diesem Weg erhalten könnt (und jedes nur ein Mal).

Beispiel: Galaden hat den Untoten Schädel ausgerüstet. Er besiegt einen Berserker und bekommt das Rezept für den Stachelgriff. Im nächsten Abenteuer rüstet Kehli den Schädel aus und besiegt einen weiteren Berserker. Da die Helden das Rezept bereits gelernt haben, bekommt sie keine Belohnung durch den Schädel. Später verbessern die Helden den Schädel und Kehli rüstet ihn im nächsten Abenteuer wieder aus. Sie besiegt einen weiteren Berserker und bekommt nun das Rezept für das verbesserte Heft des Triumphs.

Alle Gegner, welche dieselbe Art von Figur verwenden, haben denselben Typ. Es spielt keine Rolle, welchen Namen sie in der App haben. Der Blutbandit und der Runenklingen-Bandit sind beispielsweise Gegner desselben Typs. Sie sind beide Banditen, und wenn zum ersten Mal ein Held, der den Schädel ausgerüstet hat, einen von ihnen besiegt, bekommt ihr das erste Rezept für den Gegnertyp Banditen.

„Kann ich während eines Angriffs einen Vorbereitet-Marker ablegen, um meine Angriffskarte umzudrehen?“

Nein. Effekte, die „während“ eines Timing-Ereignisses eintreten, können nicht abgehandelt werden, solange ein anderer Spieleffekt abgehandelt wird. In diesem Fall ist der Angriffswurf ein Spieleffekt, den du gerade abhandelst (indem du deine Würfelerggebnisse aus gibst). Du kannst also keine Fähigkeiten auslösen, die „während deines Zuges“ eintreten, bis du den Angriffswurf (inklusive Schaden zufügen) fertig abgehandelt hast.

„Was passiert, wenn ich eine Karte umdrehe, die mehrere Zustandsmarker hat, darunter auch ein Belastet-Marker? Erleide ich dann für jeden abgelegten Zustandsmarker 1 Erschöpfung?“

Wenn mehrere Effekte gleichzeitig passieren, entscheidet ihr, in welcher Reihenfolge ihr sie abhandelt. Wenn du also mehrere Zustandsmarker, inklusive 1 Belastet-Marker, ablegst, kannst du entscheiden, zuerst den Effekt des Belastet-Markers abzuhandeln und nur 1 Erschöpfung zu erleiden. Du kannst diese Erschöpfung sogar mit der Karte erleiden, die du gleich umdrehen wirst (vorausgesetzt, ihr Erschöpfungslimit ist noch nicht erreicht). In dem Fall würde die Erschöpfung gleich wieder abgelegt. Du kannst sie natürlich auch mit einer anderen Karte erleiden. Wie immer gilt: Wenn du Erschöpfung erleidest und den Marker nicht platzieren kannst, musst du stattdessen 1 Schaden erleiden.

„Was passiert, wenn ich einen Zustand erhalte, aber alle meine Karten diesen Zustand schon haben? Angenommen, ich bewege mich auf ein Glutfeld, aber alle meine Karten sind schon gebrandmarkt. Was dann?“

Jede Karte kann von jedem Zustand maximal 1 Marker haben. Wenn alle deine Karten diesen Zustand bereits haben, kannst du ihn nicht erhalten. In deinem Beispiel mit dem Glutfeld hieße das, du könntest die Strafe für das Bewegen auf ein Glutfeld ignorieren, wenn alle deine Karten bereits gebrandmarkt sind. (Wobei es natürlich riskant ist, wenn man keine Karten umdrehen kann, ohne Schaden zu erleiden.)

„Wenn ich durch eine Fähigkeit Erschöpfung von einer beliebigen Karte entfernen darf, kann ich dann auch die Karte eines anderen Helden wählen?“

Nein. Wenn ein Held eine Fähigkeit verwendet, kann sich diese immer nur auf seine eigenen Karten auswirken, es sei denn, die Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes. Du kannst den Unterschied deutlich erkennen, wenn du die ähnlichen Effekte der Fertigkeitkarten Geteilte Kraft (Syrus) und Schlachtruf (Brynn) vergleichst. Syrus kann mit Geteilte Kraft mehrere Karten fokussieren, aber es müssen seine eigenen Karten sein, da die Fähigkeit nichts anderes besagt. Schlachtruf hingegen besagt ausdrücklich, dass zwei unterschiedliche Helden je 2 ihrer eigenen Karten wählen und fokussieren dürfen. (Brynn entscheidet, welche Helden das sind. Diese wiederum entscheiden selbst, welche ihrer Karten sie fokussieren wollen.)

„Kann Brynn sich selbst wählen, wenn sie die Spezialaktion ihrer Fertigkeit Schlachtruf durchführt?“

Das eigene Feld eines Helden ist null Felder von diesem Helden entfernt. Wenn eine Fähigkeit also besagt, dass du einen Helden innerhalb von 3 Feldern zu dir wählen darfst, kannst du damit auch dich selbst wählen (vorausgesetzt, die Fähigkeit besagt nicht ausdrücklich, dass es ein „anderer Held“ sein muss, wie beispielsweise Vaerix' Ermutigen).

„Wenn eine lange Leiter an mehrere Spielplanteile auf unterschiedlichen Höhenebenen angrenzt, kann ich die Leiter dann benutzen, um auf die mittlere Ebene zu gelangen?“

Ja. Wenn du Bewegungspunkte (oder Schritte) aus gibst, um eine Leiter zu verwenden, kannst du dich auf ein beliebiges Feld bewegen, das benachbart zu dieser Leiter ist. Laut Referenzhandbuch sind zwei Felder auf unterschiedlichen Ebenen benachbart, wenn sie sich eine Ecke oder Kante teilen würden, wenn sie auf derselben Ebene lägen. Du kannst dich also auf ein beliebiges Feld bewegen, das sich eine Ecke oder Kante mit dem Feld der Leiter teilt, unabhängig von der Höhenebene des Felds oder der Länge der Leiter.