

DESCENT!

JOURNEYS IN THE DARK

Hier sind die häufig gestellten Fragen, Richtig- und Klarstellungen für das Brettspiel DESCENT: EINE REISE INS DUNKEL. (Übersetzung: Version 1.3, M. Kröhnert & C. Hermann)

Achtung: Die Errata bezieht sich auf die Erstauflage des amerikanischen Descent und die Erweiterung The Well of Darkness - nur zum Teil auf die deutsche Version! Seit Version 1.2 geänderte oder hinzugefügte Texte sind rot.

Errata

In den Spielaufbau-Regeln auf Seite 6 fehlt ein Schritt: Der Overlord-Spieler beginnt mit 3 Overlord-Karten und 0 Drohmarkern.

Das Kraftverstärkungs-Beispiel auf Seite 10 des englischen Regelbuches erwähnt eine Karte namens »Streitkolben von Kellos«. Diese Karte wurde während der Entwicklung aus dem Spiel genommen (sie wird eventuell in einer Erweiterung wieder dazukommen).

Krafttränke sollten 50 Münzen kosten, nicht 25, wie auf Seite 20 des Questenbuches erläutert.

Die Spezialfähigkeit von Landrec dem Weisen sollte besagen, dass er »2 kostenlose Energieverstärkungen bei allen Angriffswürfen« bekommt.

In der ersten Quest ist einer der Klingenflügler in Gebiet 3 außerhalb der Karte platziert. Er sollte ein Feld weiter im Süden stehen (ist in der deutschen Anleitung bereits korrigiert).

In einigen Fällen verlangt das Questenbuch nach mehr Monstern, als dem Spiel beiliegen. In diesen Fällen sollten andere Monster oder Marker benutzt werden, um sie darzustellen. Diese Fälle sind in der Errata auf FFGs Webseite erläutert (<http://www.fantasyflightgames.com/PDF/descentinsert.pdf>).

Regeländerungen und -verdeutlichungen

Die folgenden Regeln wurden verändert oder verdeutlicht, um den Spielfluss zu verbessern.

Heiltränke zu sich nehmen

Jeder Held darf nur 1 Trank (jeglichen Typs) pro Runde zu sich nehmen. Dadurch wird verhindert, dass Helden bestimmte überproportional stärkende Trankkombinationen zu sich nehmen.

Overlord-Karten für Drohmarker abgeben

Der Overlord darf jederzeit Karten abwerfen, um dafür Drohmarker aufzunehmen, sogar während eines Spielerzuges.

Schätze aus Truhen verkaufen

Helden dürfen nicht mehr sofort einen Schatz aus einer Truhe

gegen seinen Wert in Münzen umtauschen. Stattdessen müssen sie den Gegenstand in die Stadt bringen, um ihn dort im Laden zum halben Wert zu verkaufen.

Schätze im Laden kaufen

Helden können Schatz-Karten im Laden kaufen, wenn sie im Spiel bereits mindestens eine Truhe dieser Farbe geöffnet haben. Beispielsweise dürfen Helden keine Silberschätze im Laden der Stadt kaufen, bevor sie nicht eine Silbertruhe geöffnet haben.

Gruben und Sichtlinie

Figuren in einer Grube können die benachbarten Felder dieser Grube sehen. Dadurch wird ein Problem mit der Fähigkeit Greifen verhindert.

Kleine Monster und Treppen

Mit einem Bewegungspunkt kann sich ein kleines Monster von einem Feld mit einer Treppe zu einem beliebigen Feld mit einer Treppe der gleichen Farbe bewegen.

Stoßkraft und Große Monster

Große Monster (solche, die mehr als ein Feld belegen) sind schwerer und daher auch weniger anfällig gegen Stoßkraft. Für jedes Feld über eins, das ein Monster belegt, wird es je ein Feld weniger zurückgestoßen.

Beispiel: Ein Oger belegt vier Felder. Also würde er drei Felder weniger durch die Stoßkraft-Fähigkeit bewegt. Ein Drache hingegen benötigt sechs Felder. Deshalb würde er fünf Felder weniger verschoben.

Runenschlosstüren und Monster mit Eigennamen

Monster mit Namen können Runenschlosstüren öffnen, egal ob die Helden den passenden Schlüssel besitzen oder nicht. Allerdings dürfen die Monster weiterhin keine Türen öffnen, die in unentdeckte Bereiche führen.

Erklärung zur Feueratem-Schablone

Die Flamme eines Feueratem-Angriffs züngelt um Hindernisse herum. Üblicherweise trifft sie alle Figuren innerhalb der Feueratem-Schablone, jedoch kann die Flamme durch Wände und geschlossene Türen aufgehalten werden. Vereinfacht gesagt: Wenn eine kleine, fliegende Figur sich regelgerecht vom Ursprung der Flamme bis zu einem Ziel bewegen könnte und dabei innerhalb der Flamme bliebe — dann ist das Ziel getroffen. Siehe die beispielhaften Darstellungen auf Seite 4 dieser FAQ-Liste. Feueratem-Angriffe dürfen nicht durch Treppenhäuser gemacht werden.

Skye

Skye hat die Fähigkeit **Fliegen**, und darf seinen Zug auf einem von einer anderen Figur belegten Feld beenden.

Kartenkorrekturen

(Austauschexemplare für die folgenden Karten sind in der Erweiterung *Well of Darkness* {engl. Originaltitel} enthalten.)

Tiermensch

Tiermenschen besitzen jetzt +1 Schaden anstatt Durchbohren 1, und Elite-Tiermenschen haben nun +2 Schaden anstelle von Durchbohren 2.

Skelett

Jetzt haben Skelette Durchbohren 1 und Elite Skelette verfügen über Durchbohren 2.

Bogen (Waffe aus dem Marktstapel)

Der Bogen verfügt jetzt ebenfalls über Durchbohren 1.

Knochenbogen (Silberschatz)

Die Fähigkeit : Verbrennen wurde entfernt.

Goldrüstung (Silberschatz)

Die vollständigen Eigenschaften der Rüstung lauten jetzt:

+3 Rüstung

Deine Grundbewegung wird auf 3 reduziert.

Du kannst keine Runen ausrüsten.

Du bist immun gegen Greifen und Verwirrung {Daze}.

Drachenschuppenrüstung (Goldschatz)

Die vollständigen Eigenschaften der Rüstung lauten jetzt:

+4 Rüstung

Deine Grundbewegung wird auf 3 reduziert.

Du kannst keine Runen ausrüsten.

Du bist immun gegen Blutung {Bleed}, Verbrennen und Gift.

Häufig gestellte Fragen

Heldenspieler-Zug

F: Darf ein Held beliebige Gegenstände an einen benachbart stehenden Helden abgeben, oder bloß Waffen und Tränke?

A: Für den Preis eines Bewegungspunktes darf ein Held beliebige Gegenstände an einen benachbart stehenden Helden abgeben. Ein Held darf einem anderen Helden niemals Gold geben.

F: Wann darf ein Held Gegenstände aufnehmen?

A: Ein Held darf zu Beginn seines Zuges, direkt nach dem Auffrischen der Karten, Gegenstände in die Hand nehmen, ablegen oder in seiner Tasche verstauen. Darüber hinaus darf er immer, wenn er einen Gegenstand von einem anderen Mitspieler oder durch eine Truhe bekommt, diesen sofort in die Hand nehmen, oder andere Gegenstände ablegen/in seiner Tasche verstauen, um seine Hände für den gerade erhaltenen Gegenstand frei zu bekommen.

F: Hat ein Held eine 360-Grad-Rundumsicht?

A: Jawohl, wie die Regeln auf Seite 4 besagen: »Die Richtung, in die eine Figur blickt, hat keinen Einfluss im Spiel. Man kann davon ausgehen, dass sowohl Helden als auch Monster ständig

umherblicken und daher in alle Richtungen sehen können.«

F: Können betäubte Helden Bewegungsaktionen ausführen (etwa einen Trank zu sich nehmen)?

A: Ja, wenn der betäubte Held sich entscheidet, Bewegungspunkte zu bekommen, anstatt anzugreifen oder einen Befehl zu platzieren. Ein betäubter Held darf auch beliebig Erschöpfung ausgeben, um Bewegungspunkte zu bekommen.

F: Kann ein Held, der die »Laufen«-Aktion wählt, seine Bewegungspunkte auch für andere Aktionen als die Bewegung benutzen (zum Beispiel, um einen Trank zu sich zu nehmen)?

A: Ja. Wann immer ein Held Bewegungspunkte erhält, darf er sie für jegliche Bewegungsaktion nutzen, wie bewegen, einen Trank zu sich nehmen, eine Tür öffnen, etc.

F: Ist man in der Stadt darin beschränkt, wie viele Gegenstände man kaufen und verkaufen kann, und muss man das in einer bestimmten Reihenfolge tun?

A: Man darf in beliebiger Reihenfolge kaufen und verkaufen – so oft man möchte.

F: Darf ein Held in der Stadt ausruhen?

A: Ja.

F: Auf Seite 18 sagen die Regeln für den Kupferschatz, »jeder Held zieht eine Karte vom Kupferschatzstapel«. Falls eine Truhe 2 Kupferschätze birgt, zieht dann jeder Held auch zwei Schatzkarten?

A: Ja.

F: Können Vertraute über Gruben springen? Dürfen sie Transportglyphen benutzen?

A: In beiden Fällen nein.

Zug des Overlords

F: Wenn der Overlord einen Helden per »Dunkle Bezauberung« kontrolliert, wer entscheidet dann, wie die gewürfelte Energie und Kraftverstärkung benutzt wird? Darf der Overlord den Spielcharakter bewegen und angreifen lassen, oder darf er nur einen einzelnen Angriff ohne Bewegung ausführen?

A: Der Overlord kontrolliert den Spielcharakter in diesem Angriff, inklusive der Benutzung von Energie und Kraftverstärkung des Helden. Der Overlord darf auch Karten wie »Zielen« in diesem Angriff ausspielen. Allerdings darf der Overlord-Spieler den Charakter nicht bewegen, oder den Helden dazu zwingen, Ausdauer für den Angriff auszugeben.

F: Bedeutet die Auswirkung der Overlord-Karte »Ausweichen«, dass der Angriff des Helden komplett misslingt? Oder darf der Overlord den Helden auffordern, erneut die Angriffswürfel zu werfen, wie bei dem Helden-Befehlsmarker »Ausweichen«?

A: Die »Ausweichen«-Karte erlaubt dem Overlord, ein erneutes Würfeln zu fordern.

F: Darf ein Monster auf einer Glyphe seinen Zug beenden, oder dürfen auf einer Glyphe neue Monster entstehen?

A: Monster dürfen ihre Bewegung auf deaktivierten Glyphen beenden oder auf diesen auch neu entstehen. Auf aktivierten Glyphen ist beides jedoch nicht erlaubt. Falls ein Monster auf einer aktivierten Glyphe stehen sollte, muss es der Overlord in seinem nächsten Zug von dort wegbewegen. Monster dürfen allerdings immer durch Felder ziehen, auf denen Glyphen liegen, oder Felder angreifen, auf denen Glyphen liegen.

F: Kann der Overlord Drohmarker dafür bekommen, dass er einen Angriff ohne gültige Ziele beginnt (wenn sich also keine Helden in Reichweite und Sichtlinie der Monster befinden)?

A: Nein. Nur Angriffe, die tatsächlich auf einen Helden zielen, können dem Overlord Drohmarker bringen.

F: Darf der Overlord mehr als eine Wutausbruch-Karte für ein einzelnes Monster ausspielen?

A: Nein.

Spezialfähigkeiten

F: Darf ein Angreifer, der Stoßkraft benutzt, sein Ziel in eine beliebige Richtung bewegen, oder bloß in die entgegengesetzte Richtung? Darf das Ziel außerdem in eine Grube gestoßen werden?

A: Der Angreifer mit Stoßkraft darf sein Ziel in jede beliebige Richtung bewegen, auch in eine Grube oder sonstige Falle.

F: Kann man die Fähigkeit »Durchbohren« vervielfachen?

A: Spezialfähigkeiten, die Energiekosten verursachen, sind dazu geeignet, vervielfacht zu werden. Falls man also Fähigkeiten wie »☛: +1 Schaden und Durchbohren 1« hat und 3 Energieverstärkungen bezahlt, erhält man »+3 Schaden und Durchbohren 3«. Einige Gegenstände können ausdrücklich die erlaubte Menge an Energieausgabe/-vervielfachung beschränken, aber das ist dann eine klare Regelausnahme.

Verschiedenes

F: Wieviel Ausdauer kostet es, einen Helden mit Telekinese aus einer Grube herauszubewegen?

A: Einen Ausdauer-Marker.

F: Darf ein Spieler mit Telekinese diese nutzen, um einen Helden zu bewegen, der in einem Spinnennetz gefangen ist?

A: Ja. Der Netz-Marker verbleibt allerdings bei dem wegbewegten Helden.

F: Darf ein Held einen anderen Helden töten, um eine »göttliche Wiederkunft« zu erzwingen?

A: Nein. Das passiert nur, wenn eine feindliche Figur den Helden tötet.

F: Falls ein fliegendes Monster direkt über einen Helden hinwegfliegt, der eine »Heilige Aura« hat, erleidet es dann eine Verletzung für das Feld, das es mit dem Helden »teilt«?

A: Nein.

F: Wenn eine Truhe wegen der »Explodierenden Rune« explodiert, erleidet dann der Held, der an der Truhe steht, den Schaden - oder alle Helden, die benachbart stehen?

A: Der Held an der Truhe erleidet den Schaden.

F: Warum kann ich nicht genauso über Wasser springen wie über Gruben?

A: Wie ja allgemein bekannt ist, wimmelt das brackige Wasser in unterirdischen Kavernen von tödlichen Blutintenfischen, die nur darauf warten, einen unvorsichtigen Helden blitzartig in sein Verderben zu ziehen. Daher wagen es nur die geschicktesten Helden, auch noch so unschuldig aussehende Wasserpflützen zu überspringen.

Erweiterung The Well of Darkness (Errata und FAQ)

Furr the Spirit Wolf

Der Angriff des Wolfes ist eine Nahkampfattacke, auch wenn er dazu den weißen Würfel benutzt. Zudem kann Furr nur dann angreifen, wenn sich sein Besitzer im Umkreis von max. fünf Feldern befindet und Sichtlinie zu Furr hat.

Quest 1: Buried Alive

Falls ein Vertrauter oder der Haunt stirbt, weil er sich auf einem einstürzenden Teil der Mine befindet, das entfernt wird, wird die Figur sofort auf eins der verbleibenden Felder gesetzt – möglichst nahe zur ursprünglichen Position (bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Overlord).

Quest 2: Spider's Web

Helden dürfen nur solche Glyphen benutzen, die sie selbst aktiviert haben. Dies gilt, bis die Glyphe in Gebiet 4 aktiviert wird.

Quest 3: A Small Problem

Die Inhalte der goldenen Schatztruhen in dieser Quest wurden versehentlich im Regelheft vergessen. Sie lauten:

Gold 1: 2 Quest-Marker, 1 Fluch, 1 Goldschatz

Gold 2: 1 Quest-Marker, 1 Heiltrank, 1 Goldschatz

Quest 8: The Spiral of Death

Das zwei Felder große Wasserhindernis in Gebiet 1 sollte nur ein Feld groß sein und in der Südhälfte des Korridors liegen.

F: Was passiert, wenn man seinen Zug auf einem Lavafeld beginnt und sich nicht wegbewegt?

A: Wenn man seinen Zug auf einem Feld beginnt, das Schaden zufügt (z.B. durch Lava oder eine Monster-Aura), und man bewegt sich nicht davon weg, so erleidet man Schaden am Ende seines Zuges.

F: Wenn ein Held mit Earth Pact in seinem Zug Bewegungspunkte zum Einkaufen in der Stadt ausgibt, hat er sich dann tatsächlich »bewegt« und darf sich den Gesundheits-Bonus dieser Fertigkeit nicht anrechnen?

A: Ja, Einkaufen in der Stadt gilt in Zusammenhang mit dieser Fähigkeit als Bewegung.

F: Darf der Overlord auch »Spießgrube« und »Trümmerfalle« spielen, wenn alle einfachen Gruben- oder Geröllplättchen bereits auf dem Spielplan ausliegen?

A: Ja. Genau wie bei Monstern darf man dann alte Fallen-Marker entfernen und neu platzieren.

Feueratem-Angriff, Blockierungs-Beispiele



Die Illustration oben zeigt einen Abschnitt des Verlieses, bevor ein Höllenhund seinen Feueratem-Angriff ausführt. In den anderen drei Abbildungen zeigen die gelb unterlegten Flächen, welche Felder vom Feueratem-Angriff erreicht werden. Die roten Felder zeigen Bereiche, die von dem Angriff nicht erreicht werden können.

Im obigen Beispiel erstreckt sich der Feueratem-Angriff um die Biegung eines Flurs und durch ein Geröll-Hindernis. Sie erreicht beide Helden innerhalb der Feueratem-Schablone (sie werden deshalb getroffen, weil eine fliegende Figur, die am Ursprung der Feueratem-Schablone stehen würde (Feld am weitesten links), einen direkten Bewegungspfad innerhalb der Schablone zu beiden Helden ziehen könnte).



Im obigen Beispiel wird der Feueratem-Angriff fast völlig durch die Verlieswände blockiert. Obwohl die Feueratem-Schablone die beiden Helden berührt, könnte eine fliegende Figur am Ursprung innerhalb der Feueratem-Schablone einen direkten Bewegungspfad zu keinem der beiden Helden ziehen.

In diesem Beispiel ist eine Tür hinzugefügt worden. Die Tür blockiert den Feueratem-Angriff, also ist nur einer der Helden davon betroffen.