GLOOMHAVEN

DOMANDE FREQUENTI

Introduzione

Questa è la FAQ ufficiale per tutti gli argomenti relativi a *Gloomhaven*.

IMPORTANTE: Questa FAQ è organizzata in sezioni per aiutare la fruibilità. Usate CTRL+F per ricercare gli argomenti che vi interessano.

Gli argomenti che trattano nello specifico mostri, classi bloccate, oggetti e alcuni scenari forniscono degli spoiler per chi non ha ancora raggiunto quei contenuti. Suggeriamo di leggere quelle parti solo quando raggiungete quegli elementi nel gioco.

Nota: Queste FAQ sono tradotte dalla versione inglese a cura del membro del forum Board Game Geek Alex Forin, e considerate ufficiali con l'approvazione dell'autore del gioco Isaac Childres. Potete trovare la versione originale di queste FAQ a questo indirizzo. Versione aggiornata al 7 novembre 2019.

Sommario

Errata

Chiarimenti e Domande Frequenti:

1.0 - Regole di Gioco Generali dello Scenario

1.1 - Capacità – Saltare Capacità, Ordine, Tempistica, Capacità Separate/Attaccate
1.2 - Capacità +X vs Capacità X
1.3 - Area Attiva, Recuperare Carte, Carte Scartate, Carte Perse
1.4 - Rivelazione delle Carte Capacità
1.5 - Vantaggio/Svantaggio
1.6 - Alleati
1.7 - Ambiguità o Situazioni di Pareggio
1.8 - Carte Modificatore di Attacco
1.9 - Obiettivi della Battaglia
1.10 - Preparazione dello Scenario
1.11 - Componenti e Icone
1.12 - Danni
1.13 - Porte e Varchi
1.14 - Sfinimento
1.15 - Iniziativa
1.16 - Utilizzo degli Oggetti
1.17 - Attribuire le Uccisioni
1.18 - Linea di Vista, Adiacenza e Muri
1.19 - Ostacoli
1.20 - Informazioni Pubbliche
1.21 - Riposo
1.22 - Rivelare una Stanza
1.23 - Indicatore di Round
1.24 - Completamento di uno Scenario
1.25 - Trappole e Terreno Pericoloso
1.26 - Turno
1.27 - Esagono non Occupato vs Esagono Vuoto

2.0 - Capacità dei Giocatori

2.1 - Azione, Azione di Attacco, Attacco, Capacità di Attacco, Effetto di Attacco, Bersagliato
2.2 - Fornire Capacità/Azioni
2.3 - Attacchi ad Area
2.4 - Aggiungere Bersaglio
2.5 - Bersagli X
2.6 - Condizioni
2.7 - Elementi
2.8 - Esperienza
2.9 - Cura
2.10 - Saccheggio
2.11 - Movimento
2.12 - Spingere/Tirare
2.13 - Scambiare/Teletrasportare Miniature
2.14 - Scudo e Ritorsione
2.15 - Evocazioni

3.0 - Turni dei Mostri

3.1 - Mostri - Attivazione/Iniziativa
3.2 - Mostri – Carte Capacità
3.3 - Mostri – Attacchi
3.4 - Mostri – Boss
3.5 - Mostri – Condizioni
3.6 - Mostri – Porte
3.7 - Mostri – Elementi
3.8 - Mostri – Focus
3.9 - Mostri – Controllo Mentale
3.10 - Mostri – Movimento
3.11 - Mostri – Evocazioni
3.12 - Mostri – Trappole

4.0 - Campagna

4.1 - Modalità Autoconclusiva VS Modalità Campagna
4.2 -Personaggi Sbloccati, Livellare, Talenti, Missioni Personali
4.3 -Potenziamenti
4.4 -Effetti dello Scenario
4.5 -Prosperità
4.6 -Eventi di Città e di Strada
4.7 -Scenari
4.8 -Variante di Gioco: Morte Permanente

5.0 - Missioni Personali

6.0 - Mostri

6.1 - Ossa Viventi
6.2 - Vermling Esploratore
6.3 - Melma
6.4 - Osservatore
6.5 - Demone del Sole

7.0 - Scenari

8.0 - Personaggi

9.0 - Oggetti

Errata

Precisazione: Per un disguido da parte del publisher Cephalofair, questa prima edizione italiana contiene 2 plance segnalini leggermente differenti dall'ultima edizione inglese, e il mazzo Carte Capacita dei Personaggi della classe con l'immagine con i tentacoli nella sua versione antecedente al ritocco voluto dall'autore per bilanciare meglio alcune carte. Cephalofair tiene a precisare che queste variazioni non hanno comunque impatto rilevante sull'esperienza di gioco.

REGOLAMENTO

ERRATA: Quando si ritira un personaggio, i giocatori possono donare al santuario e dare le carte Benedizione al loro prossimo personaggio?
No, nella sezione "Fare Donazioni al Santuario" del regolamento dovrebbe esserci scritto "personaggio" al posto di "giocatore".

ERRATA: Nota bene che a pagina 31 del regolamento nella parte riguardo gli attacchi multipli dei mostri, la frase "Se i mostri hanno più attacchi" andrebbe letta "Se i mostri possono bersagliare più miniature con una singola capacità".

ERRATA: Nel contenuto a pag. 2 il numero delle Pedine Mostro di questa edizione corrisponde a 240.

SCENARI

Scenario 2

ERRATA: Il numero di Trappole Danneggianti da collocare nello scenario dovrebbe essere 2 invece che 1.

Scenario 12

ERRATA: Il marcatore con il numero 1 dovrebbe essere collocato sulla porta a sud e no su quella a nord. Il testo sotto la sezione "1" dovrebbe essere letto quando la porta a sud viene aperta.

Scenario 21

ERRATA: Sotto "Regole Speciali" la posizione dell'altare dovrebbe essere indicata come "f" e non come "a". Inoltre, anche i demoni generati dovrebbero essere indicati come segue: del vento (a), della notte (b), della terra (c), delle fiamme (d), del sole (e), del gelo (f).

Scenario 34

ERRATA: L'ordine della capacità Speciale 2 nella carta statistiche del boss dovrebbe essere prima evocare e poi muoversi. Sul Libro degli Scenari è indicato correttamente, sulla carta statistiche del boss l'ordine è invertito e incorretto.

Scenario 46

ERRATA: L'ordine della capacità Speciale 2 nella carta statistiche del boss dovrebbe essere: Movimento, Attacco, Evocazione.

Scenario 85

ERRATA: Il libro degli scenari dice di generare 8 Demoni del Sole quando si gioca in 4 giocatori ma ci sono solo 6 pedine, come fare? Questo è un errore sul libro. Per 4 giocatori, non collocate il Demone della Notte i Demoni del Sole nella stanza finale che sono da collocare come nemici normali per 4 giocatori (nel dettaglio, sono quelli colorati di nero per 2 o 3 giocatori e in bianco per 4 giocatori).

CARTE CAPACITÀ

Tessimagie Carta 076

ERRATA: L'azione superiore, compreso l'effetto di uccisione, non è bersagliante (dovrebbe dire "nemico" invece di "bersaglio") e quindi può essere usata sui nemici invisibili.

Carta 226

ERRATA: Azione superiore - La carta dovrebbe essere scritta: "Se un alleato adiacente effettua una capacità di attacco a distanza, quell'alleato ottiene AGGIUNGERE BERSAGLIO per l'attacco." Infatti, gli alleati adiacenti ottengono Aggiungere Bersaglio per ogni capacità di attacco (e non per ogni attacco individuale).

Carta 250

ERRATA: Entrambe le azioni dovrebbero essere scritte come: "Fino a due alleati evocati…".

Carta 289

Nella parte superiore di questa carta, la Gittata è stata ridotta a 2.

Carta 299

Nella parte superiore di questa carta, la Gittata è stata ridotta a 3.

Carta 301

Nella parte superiore di questa carta, i danni sono stati ridotti a 3.

Carta 303

Nella parte superiore di questa carta, il valore di Perforare è stato ridotto a 2.

Carta 304

Nella parte superiore di questa carta, il valore di Attacco è stato ridotto a 4.

Carta 305

Nella parte superiore di questa carta, l'effetto di uccisione è stato limitato ai nemici normali.

Carta 307

Nella parte superiore di questa carta, il valore di Attacco è stato ridotto a 4.

Carta 313

Nella parte superiore di questa carta, la Gittata è stata ridotta a 1.

Carta 469

ERRATA: Nella parte inferiore di questa carta dovrebbe esserci scritto "le capacità di Attacco" invece che "le azioni di Attacco". Solo capacità di attacco possono essere svolte dalla posizione dell'evocazione.

Carta 474

ERRATA: Sulla carta dovrebbe esserci scritto "una o più delle capacità" invece che "una delle capacità".

Chiarimenti e Domande Frequenti:

1.0 - Regole di Gioco Generali dello Scenario

1.1 - CAPACITÀ – SALTARE CAPACITÀ, ORDINE, TEMPISTICA, CAPACITÀ SEPARATE/ATTACCATE

Posso scegliere di non effettuare specifiche parti di una azione? Cosa si intende con effetto negativo?

Non puoi saltare le seguenti capacità/effetti:

- Effetti Negativi: Effetti che quando risolti ridurranno punti ferita, faranno perdere carte o applicheranno una condizione negativa su te stesso o un alleato (sono esclusi gli effetti che puoi espressamente scegliere se risolvere o meno: “puoi perdere, puoi applicare” ecc.).
- Infusioni Elementali a se stanti (ovvero non attaccate ad altre capacità specifiche). Nota bene che le infusioni elementali ottenute dalle carte modificatore di attacco sono invece considerate attaccate a quell’attacco e quindi possono essere saltate. Inoltre, per quanto riguarda i personaggi, almeno una capacità nell’azione deve essere effettuata per ottenere l’infusione elementale a se stante. Lo stesso non vale per i mostri che non possono invece saltare le capacità e devono quindi effettuare le loro infusioni elementali anche se non possono effettuare altre capacità durante la loro azione.
- Capacità che permettono di acquisire PE, sia a se stanti che attaccate a un’altra capacità. Se a se stanti, almeno una altra capacità nell’azione deve essere effettuata per ottenere i PE.
- Aggiustamenti +/- X forniti dalle carte modificatore di attacco.
- L’attacco di bersagli individuali in un attacco ad area. Se effettui quell’attacco, tutti i bersagli idonei nell’area devono essere attaccati. Nota bene che le capacità Aggiungere Bersaglio e Bersagli X non sono considerati attacchi ad area e possono essere saltate. Per quanto riguarda Bersagli X, possono essere attaccati meno di X bersagli.
- L’utilizzo di Cariche di un oggetto o di una capacità multi-uso e la risoluzione dei loro effetti se la condizione di innesco viene raggiunta.

Puoi saltare qualsiasi altra capacità o effetto, inclusi alcuni o tutti gli effetti attaccati a un attacco ma devi scegliere di farlo PRIMA di pescare la carta modificatore di attacco.

Posso cambiare l’ordine delle capacità in un’Azione?

No, ogni capacità che scegli di non saltare deve essere effettuata nell’ordine elencato nella carta.

Gli attacchi separati di una capacità (come gli attacchi ad area) si risolvono individualmente o simultaneamente?

Si risolvono individualmente nell’ordine preferito dal giocatore. Capacità di attacco separate nella stessa azione di attacco si risolvono nella sequenza con cui sono scritte. Nessun attacco viene mai risolto simultaneamente. Risolvi un attacco, incluso qualsiasi effetto aggiuntivo dell’attacco come spingere/tirare o Ritorsione, poi risolvi l’attacco successivo.

Quando una capacità dice “Fai X per ottenere Y”, ottengo Y indipendentemente dal risultato di X?

X e Y avvengono simultaneamente quindi ottieni sempre Y. Tuttavia, potrebbe verificarsi il caso in cui non puoi beneficiare di Y se a causa di X diventi sfinito e Y prevede che tu faccia qualcosa dopo l’essere diventato sfinito (come risolvere un attacco o muoversi).

Quando una capacità ha un bonus con una condizione (ad esempio Movimento 4, Aggiungi +2 Movimento se X è vero), quando si valuta se la condizione è rispettata?

La condizione si valuta prima di effettuare la capacità. Quindi se durante il movimento qualcosa nega X, ottieni comunque il bonus +2 al movimento.

Le capacità che dicono “nella tua prossima azione di attacco” (e simili) quando vengono innescate?

Vengono innescate dopo aver dichiarato il bersaglio del primo attacco ma prima di pescare la carta modificatore di attacco.

Se una carta o un oggetto permettono di acquisire una azione extra da effettuare alla fine del turno, quando si svolge esattamente considerando le altre attività “di fine turno” da svolgere?

L’azione extra si svolge prima delle altre attività “di fine turno”. Pensa ad essa come una terza azione da effettuare dopo le tue normali due azioni.

Se due effetti dovrebbero entrambi avvenire all’inizio di un turno (ad esempio la risoluzione di Ferita e di un effetto di cura), quale avviene per primo?

Decidono i giocatori.

Come faccio a sapere se una capacità/effetto è attaccato alla capacità precedente o se è separato?

- Capacità scritte con caratteri grandi sono considerate capacità separate
- A causa de limiti imposti dalla dimensione delle carte, a volte alcune capacità separate hanno caratteri con corpo inferiore. Tuttavia, queste hanno una maggiore spaziatura tra una capacità e l’altra per fare capire meglio che si tratta di capacità separate
- Una capacità/effetto che fa riferimento alla precedente capacità è attaccata a quella capacità e generalmente è scritta con un carattere piccolo

Di seguito alcuni esempi di capacità attaccate e staccate.

Inferiore: Movimento e Attacco sono due capacità separate

Inferiore: Movimento e SPINGERE sono due capacità separate

Inferiore: Movimento e danni sono due capacità separate

Superiore: L’Incremento e l’Attacco sono due capacità separate

Superiore: Questa è una singola capacità

Superiore: Questa è una singola capacità

Superiore: Questa è una singola capacità

1.2 - CAPACITÀ +X VS CAPACITÀ X

Che differenza c'è tra "Capacità +X" e "Capacità X"?

"Capacità +X" modifica il valore di una capacità preesistente mentre "Capacità X" fornisce alla miniatura una nuova capacità.

1.3 - AREA ATTIVA, RECUPERARE CARTE, CARTE SCARTATE, CARTE PERSE

Se gioco una carta utilizzando la sua azione base superiore o inferiore ma l'azione corrispondente sulla carta ha il simbolo carta persa, perdo comunque la carta?

No, il simbolo carta persa ha effetto solo se effettui quel testo specifico dell'azione.

Se recupero delle carte durante la mia seconda azione, posso recuperare la carta che ho appena giocato con la mia prima azione?

Sì, non appena una carta viene usata viene immediatamente collocata nella pila appropriata. Quindi, se la prima carta che hai giocato è persa, puoi recuperarla con la tua seconda carta se te lo permette.

Come sono inquadrate le carte nella mia area attiva? Sono da considerare nella mia mano, in un luogo a parte o altro?

Le carte nella tua area attiva POSSONO essere spostate nella pila delle carte scartate o perse (in conseguenza al loro simbolo o al simbolo dell'azione che le ha collocate lì) in qualsiasi momento e se il gioco lo richiede, quindi puoi considerarle come già scartate o perse. Quando recuperi delle carte scartate (attraverso il riposo, ad esempio) o delle carte perse (attraverso azioni speciali), puoi scegliere di prelevare le carte corrispondenti dalla tua area attiva OPPURE lasciarle in gioco. Le carte "da scartare" presenti nell'area attiva possono essere perse per negare danni (tecnicamente, spostandole prima nella pila delle carte scartate). Le carte nell'area attiva non sono considerate nella tua mano. Quando valuti gli obiettivi della battaglia alla fine dello scenario, le carte nell'area attiva sono da considerare scartate o perse.

Se una carta ha il simbolo carta persa, devo effettuare tutte le capacità sulla carta per perderla?

No, effettuare una qualsiasi capacità sulla carta causa la perdita della carta. Tuttavia, non perdi la carta se la giochi utilizzando la sua azione base superiore o inferiore Attacco 2/Movimento 2. Devi effettuare delle capacità dell'azione per perdere effettivamente la carta.

Si possono perdere carte per risolvere danni prima di usare capacità difensive oppure oggetti?

Sì.

Le carte persistenti che si innescano "alla fine dei tuoi prossimi X turni", si innescano anche alla fine del turno in cui vengono giocate?

Sì.

1.4 - RIVELAZIONE DELLE CARTE CAPACITÀ

Se la mia carta primaria viene rivelata all'inizio del round, quando viene rivelata esattamente la mia seconda carta?

Vengono entrambe rivelate all'inizio del round, devi semplicemente mettere la carta primaria in cima. Una volta che tutti hanno scelto le loro carte e le hanno rivelate, entrambe le carte di ogni giocatore diventano informazioni pubbliche.

1.5 - VANTAGGIO/SVANTAGGIO

Se ho vantaggio o svantaggio, come determino se una carta modificatore di attacco è migliore o peggiore in caso di effetti sulla carta diversi dal tipico modificatore +/-? Come faccio a sapere quando il confronto tra due carte è matematicamente ambiguo?

Tutti gli effetti elencati sulla carta (condizioni negative, infusioni elementali, cure, ecc.) hanno un valore indefinito ma positivo. Nota bene che solo i valori e gli effetti elencati sulle carte e il valore di attacco (usato per il modificatore 2x)

sono presi in considerazione quando si fa un confronto. Questo include tutti i bonus elencati sulle carte che sono attivi per l'attacco, come l'effetto dato dal consumo di un'infusione elementale. Nessun altro effetto o condizione di gioco (come Veleno, Ferita o gli effetti degli oggetti) dovrebbe essere preso in considerazione. Quindi, queste sarebbero le risoluzioni nei casi seguenti:

2x e Attacco 2 vs +2: Ambiguo (2 x 2 = 2 + 2)

2x e Attacco 2 vs +1: 2x è migliore (2 x 2 > 2 + 1)

2x e Attacco 1 + 1 dal consumo elementale vs +1: 2x è migliore (2 x 2 > 2 + 1)

+1 vs +2: +2 è migliore

+1 Stordire vs +1: +1 Stordire è migliore

+0 Stordire vs +2: Ambiguo

+1 Stordire vs +1 Fuoco: Ambiguo

+0 Confondere vs +2 Stordire: Ambiguo

1.6 - ALLEATI

Io sono un alleato di me stesso?

No.

I mostri alleati contano al fine degli obiettivi della battaglia o delle missioni personali?

No.

I mostri alleati lasciano cadere segnalini denaro?

No.

1.7 - AMBIGUITÀ O SITUAZIONI DI PAREGGIO

In caso di ambiguità in una situazione in cui sono i giocatori a decidere, cosa dovrebbero scegliere i giocatori? Dovrebbero risolvere la situazione facendo ciò che risulta più conveniente per il gruppo o meno conveniente per il gruppo?

La scelta è lasciata appunto ai giocatori che sono liberi di risolvere la situazione come vogliono. Si dà per scontato che i giocatori sceglieranno ciò che è più conveniente ma possono anche decidere di fare il contrario. Nota bene che l'ambiguità in ambito di carte modificatore di attacco in caso di vantaggio/svantaggio non è decisa dai giocatori ma regolata come da regolamento (usa la prima carta pescata).

1.8 - CARTE MODIFICATORE DI ATTACCO

C'è differenza tra l'effetto di un attacco (infusione elementale, condizione negativa, ecc.) causato da un modificatore di attacco, da una carta oggetto o stampato sulla carta capacità stessa?

No, che l'effetto di un attacco sia aggiunto da una carta modificatore, da una carta oggetto o da una carta capacità, funziona esattamente allo stesso modo.

È possibile in qualche modo fare danni con un attacco dopo l'effetto di una carta modificatore "Nullo" o Maledizione?

No. Se questa carta è applicata al tuo attacco, non effettui danni con il tuo attacco in nessuna circostanza. Nota bene che effetti aggiuntivi, inclusi i danni non da attacco, si applicano comunque.

Quali effetti di danneggiamento sono modificati dalle carte modificatore di attacco?

Solo gli attacchi (specificati dalla parola chiave "Attacco") sono modificati dalle carte modificatore di attacco. Le trappole, il terreno pericoloso, Ritorsione, Ferita e qualsiasi testo "subisci X danni" non richiedono la pesca di carte modificatore di attacco.

1.9 - OBIETTIVI DELLA BATTAGLIA

Diventare sfiniti per mancanza di carte influenza in qualche modo i miei punti ferita al fine degli obiettivi della battaglia "Rapido Guaritore" e "Masochista"?

No, puoi comunque realizzare quegli obiettivi della battaglia dopo essere diventato sfinito se i tuoi punti ferita rispettavano la condizione dell'obiettivo nel momento in cui sei diventato sfinito.

I mostri alleati contano al fine degli obiettivi della battaglia?

No.

1.10 - PREPARAZIONE DELLO SCENARIO

Qual è l'ordine esatto da seguire nelle scelte che posso fare all'inizio di uno scenario in termine di obiettivi della battaglia, carte capacità e oggetti equipaggiati?

La prima cosa che dovresti fare quando cominci uno scenario (dopo aver risolto un Evento di Strada quando applicabile), è cercare nel libro degli scenari le tessere della mappa per la preparazione, preparare tutti i mostri che affronterai, e applicare qualsiasi effetto dello scenario.
Successivamente, dovresti distribuire gli obiettivi della battaglia e sceglierne uno. Dopo aver scelto, puoi quindi decidere quali oggetti equipaggiare tra quelli che possiedi (aggiungendo carte -1 al tuo mazzo dei modificatori di attacco dove applicabile) e con quali carte capacità scelte dalla riserva delle tue carte disponibili vuoi cominciare a giocare.

Cosa collochi esattamente sulla mappa quando prepari per la prima volta uno scenario?

Quando inizi la preparazione, collochi per prima cosa le tessere della mappa, poi tutte le porte, tutte le tessere corridoio, tutti i segnalini ausiliari dello scenario richiesti (1, 2, 3, ecc.) e tutti i segnalini obiettivo richiesti (a, b, c, ecc.) e riveli la prima stanza. Quando riveli una stanza, collochi tutti gli elementi di quella stanza.

Quali sono le informazioni pubbliche e quali sono le informazioni nascoste al gruppo quando si prepara la mappa di uno scenario?

Nella logica del gioco e come raccomandato, i giocatori dovrebbero sforzarsi a guardare solo i contenuti della prima stanza (a eccezione delle porte, dei segnalini della storia e degli obiettivi). Tuttavia, visto che tutti i contenuti della mappa sono necessariamente mostrati nel libro degli scenari, sono tecnicamente informazione pubblica. Ovviamente lo scenario diventerebbe molto più semplice se si esaminassero tutti i contenuti in anticipo.

1.11 - COMPONENTI E ICONE

So che se finisco le pedine di un tipo di mostro non posso collocarne altri, ma cosa succede se finisco i piedistalli in plastica?

Prova a cercare un rimpiazzo adatto. La carenza di piedistalli in plastica non dovrebbe limitare il numero dei mostri.

Che cosa rappresenta il simbolo con un'esplosione rossa a stella vicino alle trappole sulle carte mostro del mazzo dei dungeon casuali?

Il simbolo indica che la trappola è una trappola danneggiante.

Cosa succede se finisco i segnalini condizione?

I segnalini condizioni non sono pensati per limitare l'uso totale della condizione (diversamente da Maledizione e Benedizione). Usa un altro segnalino o segnati una nota per tenerne traccia.

Il numero dei miei segnalini danno, delle pedine mostro e delle buste sigillate non combacia con la lista dei contenuti nel regolamento. Mi mancano degli elementi?

Se ti mancano dei componenti, puoi contattarci qui: servizioclienti@asmodee.com

Il mazzo delle maledizioni è condiviso tra giocatori e mostri?

Un mazzo va usato esclusivamente per inserire carte Maledizione nei mazzi dei modificatori di attacco dei giocatori, e l'altro è da usare esclusivamente per inserire carte Maledizione nel mazzo dei modificatori di attacco del mostro. Quindi nessun singolo mazzo dei modificatori di attacco può mai avere più di 10 carte Maledizione al suo interno. Quando una carta Maledizione viene rimossa dal mazzo dei modificatori di attacco di un giocatore, viene rimessa nel mazzo delle carte Maledizione del giocatore. Se le maledizioni sono distribuite all'inizio dello scenario, vanno distribuite nel modo più equo possibile, in caso di ambiguità sono i giocatori a scegliere.

1.12 - DANNI

I danni in eccesso di un'uccisione (danni che porterebbero sotto 0 PF) contano per le capacità che dicono "ammontare di danno inflitto" o "subito"?

Sì.

1.13 - PORTE E VARCHI

Se mi trovo nel varco di una porta tra due stanze, sono considerato dentro a entrambe, in nessuna delle due o devo scegliere in quale? Cosa succede se il varco è tra due tessere?

Ti trovi nel varco di una porta, non sei né in una stanza né su una tessera. Nota bene che se due tessere sono connesse da un corridoio, quella è considerata una unica grande stanza ma tu non sei comunque su nessuna delle due tessere della mappa.

Se un mostro lascia cadere un segnalino denaro nel varco di una porta e poi la porta si chiude, cosa succede al segnalino denaro?

Il segnalino denaro viene rimosso dal tabellone.

Cosa succede se un mostro si trova nel varco di una porta e la porta si chiude?

Il mostro subisce danni da trappola e poi viene collocato nell'esagono più vicino non occupato (i giocatori scelgono su quale tessera).

Le singole porte di una porta doppia devono essere aperte una alla volta?

Sì.

1.14 - SFINIMENTO

Le carte Maledizione e Benedizione nel mazzo dei modificatori di attacco di un giocatore che è diventato sfinito devono essere rimosse immediatamente in modo che altri giocatori e mostri possano usarle?

Come da regole, non vengono rimosse fino alla fine dello scenario.

1.15 - INIZIATIVA

Se un personaggio ha iniziativa 99 e un altro personaggio sta effettuando un riposo lungo (che viene considerato a iniziativa 99), chi agisce per primo nel round?

Il personaggio che sta effettuando il riposo lungo agisce dopo.

1.16 - UTILIZZO DEGLI OGGETTI

Cosa si considera esattamente come utilizzo di un oggetto al fine degli obiettivi della battaglia?

È considerato un utilizzo qualsiasi istanza in cui applichi gli effetti di una carta oggetto a una situazione.

Quando posso esattamente utilizzare un oggetto? Posso usarlo nel mezzo di un movimento o di un'altra capacità? Posso utilizzare gli oggetti al di fuori del mio turno?

Puoi utilizzare gli oggetti solamente nel tuo turno a meno che non si usino come reazione a un nemico (come da suo testo) o durante una capacità fuori turno ottenuta, se la capacità rispecchia le restrizioni date dall'oggetto. Nota bene che testo come "aggiungi +X all'intera azione di attacco" su un oggetto espande lo scopo dell'oggetto, non è una restrizione a usare l'oggetto per la durata di tutte le azioni.
Durante il tuo turno puoi usare un oggetto in qualsiasi momento, incluso ma non limitato a questi casi: durante il movimento, dopo aver consumato un elemento e ottenuto il suo effetto durante la risoluzione di un attacco, in mezzo agli attacchi di un'azione di attacco a più bersagli o ad area, o dopo che hai effettuato tutte le tue azioni, con le seguenti restrizioni:

- Devi rispettare tutte le restrizioni elencate sulla carta
- Se un oggetto influenza un attacco (per esempio aggiunge un bonus, un effetto, vantaggio o svantaggio), deve essere usato prima di pescare la carta modificatore di attacco
- Se un oggetto fornisce un'azione, non può essere usato nel mezzo di un'altra azione
- Un oggetto non può essere usato prima/durante gli effetti di "inizio del turno" oppure prima/durante gli effetti di "fine del turno".

C'è un limite al numero di oggetti che posso usare nel mio turno o persino durante la stessa capacità?

No.

Quando diventano attivi gli oggetti equipaggiati?

Gli oggetti equipaggiati sono attivi dall'inizio dello scenario, in modo che se un oggetto reagisce alle azioni di un nemico, lo può fare immediatamente.

L'utilizzo di una carta oggetto è obbligatorio?

L'utilizzo degli oggetti con cariche è obbligatorio se le condizioni sono raggiunte.

L'utilizzo di oggetti con effetti passivi è obbligatorio.

Tutti gli altri utilizzi degli oggetti sono opzionali.

Carte oggetti con cerchi per tracciare molteplici utilizzi si comportano esattamente come le carte capacità con bonus persistenti e, quando applicabile, occorre utilizzare l'oggetto e perdere una carica. Inoltre, occorre notare che anche se la carta ha un simbolo carta spesa nell'angolo in basso a destra non è tecnicamente spesa finché possiede cariche utilizzabili e quindi non può essere ripristinata attraverso il riposo o altre capacità fino a quando tutte le cariche non sono state utilizzate.

Se una carta oggetto dice che va utilizzata nella prossima "fonte di danno", si utilizza anche se il danno equivale a 0?

No.

Se possiedo un oggetto che previene l'utilizzo di un altro oggetto, ad esempio un oggetto A che può essere usato solo per un attacco a bersaglio singolo e un oggetto B che aggiunge un bersaglio all'attacco, posso giocare entrambi gli oggetti giocando A per primo?

Sì, puoi giocare oggetti in qualsiasi ordine tu preferisca fintanto che le loro condizioni sono raggiunte nel momento in cui li giochi.

Se una carta oggetto dichiara che il suo effetto si applica a un singolo attacco e quell'attacco viene poi trasformato in un attacco con più bersagli, l'effetto dell'oggetto si applica ai nuovi attacchi extra?

No.

Se una carta modificatore ti permette di ripristinare un oggetto, puoi ripristinare un oggetto che è stato usato durante l'attacco o l'oggetto doveva essere stato usato prima che cominciasse l'attacco?

Puoi ripristinare un oggetto che era stato usato (o che sarà usato) durante l'attacco. Nota bene che la regola secondo cui non puoi utilizzare un oggetto che influenza un attacco DOPO che hai già pescato la carta modificatore, viene comunque applicata.

1.17 - ATTRIBUIRE LE UCCISIONI

Se un nemico muore da una trappola danneggiante, a chi viene attribuita l'uccisione?

Viene attribuita a chiunque abbia fatto scattare la trappola, non a chi l'ha costruita. Se il nemico si è mosso sulla trappola in modo autonomo, l'uccisione non viene attribuita a nessuno.

Se un nemico muore per i danni della condizione Ferita, a chi viene attribuita l'uccisione?

A nessuno.

A chi viene attribuita l'uccisione di un mostro controllato mentalmente?

A nessuno.

A chi viene attribuita l'uccisione di un alleato controllato mentalmente?

All'alleato.

1.18 - LINEA DI VISTA, ADIACENZA E MURI

Cosa blocca la linea di vista?

I muri e le porte chiuse sono le uniche cose che bloccano la linea di vista.

Quali sono le regole per la linea di vista?

La linea di vista è necessaria per tutti gli attacchi (compresi tutti gli esagoni di un attacco ad area) e per tutte le altre capacità che specificano una gittata (compreso il saccheggio che tecnicamente ha anch'esso una gittata). Qualsiasi capacità non di attacco che non specifica una gittata non richiede linea di vista.

Ci sono restrizioni per l'adiacenza su ciò che posso bersagliare con un attacco in mischia ad area (un attacco ad area che contiene un esagono grigio)?

L'unica restrizione è che devi avere linea di vista fino a una miniatura per bersagliarla con un attacco. Oltre a questo, se l'esagono rientra nella configurazione mostrata sulla carta, puoi attaccarla.

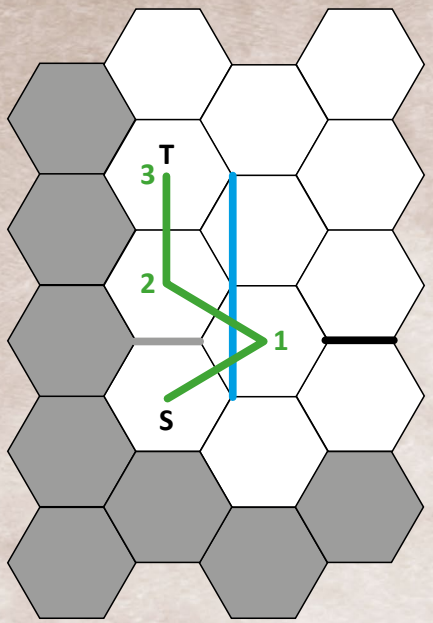
Cosa viene considerato esattamente come parete?

Il bordo di ogni tessera della mappa e l'intera area di ogni esagono parziale lungo il bordo viene considerato parete a meno che non sia coperto da una tessera corridoio. Anche le porte sono considerate parete quando sono chiuse. Dove il bordo di un esagono completo su una tessera della mappa combacia con il bordo di una tessera, c'è un bordo scuro per segnalarti che esiste una parete lungo quel bordo, anche se tecnicamente (per questioni di linea di vista) la parete comincia solo sul bordo stesso. Se due tessere della mappa sono una accanto all'altra in modo che questi bordi scuri formino una linea (ad esempio il bordo della prima e della seconda stanza del primo scenario), si considera quella linea monodimensionale come una parete.

Se un nemico si trova dall'altro lato di questa parete monodimensionale, posso colpirlo con un attacco in mischia?

No, a meno di non usare un attacco in mischia ad area. Gli attacchi a qualsiasi gittata, anche la gittata 1 degli attacchi in mischia, non possono attraversare le pareti. Infatti, per tutti gli intenti e gli scopi (compreso il saccheggio), questi due esagoni non sono adiacenti e sono considerati due esagoni separati. Nota bene che gli attacchi in mischia ad area usano

una propria configurazione per determinare se un bersaglio è in gittata. L'immagine seguente mostra la gittata in verde (gittata 3) tra la fonte (S) e il bersaglio (T). La linea blu mostra la loro linea di vista.



Gli angoli e i bordi delle pareti bloccano la linea di vista?

Sì, se la linea di vista tocca un angolo o un bordo della parete, oppure un angolo o un bordo di un esagono considerato parete, la linea di vista viene bloccata.

Come funziona la linea di vista con le pareti distruttibili?

Un esagono parete distruttibile non blocca la linea di vista di per se. Tuttavia, gli angoli condivisi con altre pareti bloccano la linea di vista fino all'esagono parete. Quindi una parete distruttibile non può essere bersagliata fino a quando almeno uno dei suoi angoli non è più a contatto con un'altra parete e tu hai linea di vista fino a quell'angolo.

Se una miniatura con Volante si trova sopra qualcosa (ad esempio un ostacolo), è considerata adiacente ad esso?

No.

1.19 - OSTACOLI

Gli ostacoli con punti ferita sono considerati nemici? È possibile applicare loro Veleno, Ferita, ecc.?

Gli ostacoli con punti ferita sono tecnicamente considerati dei nemici ai fini della maggior parte delle capacità, ma essi sono immuni a tutte le condizioni negative, ai movimenti obbligati (come Spingere/tirare/teletrasportare) e ad alcune specifiche capacità speciali di alcuni personaggi (vedi le FAQ specifiche dei personaggi).

Secondo il regolamento, gli ostacoli non possono essere creati/collocati in modo che blocchino un'area della mappa. Come funziona questo in relazione alle porte che potrebbero venire aperte o chiuse in un turno successivo?

Gli ostacoli non possono bloccare nessuna sezione attuale o futura della mappa. Devi valutare lo stato attuale del tabellone e lo stato del tabellone se le porte fossero aperte, e determinare se il collocamento dell'ostacolo è valido o meno in entrambi i casi.

1.20 - INFORMAZIONI PUBBLICHE

Posso dire X o Y all'inizio di un round quando scelgo le mie carte?

Fintanto che eviti di comunicare valori numerici specifici e il nome delle carte, puoi dire tutto quello che vuoi.

1.21 - RIPOSO

Quando effettuo un riposo lungo, quando si risolvono gli effetti di cura, recupero delle carte scartate, ripristino degli oggetti spesi?

Gli effetti di un riposo lungo si risolvono durante il tuo turno a iniziativa 99.

Se ho zero carte nella mia mano e due carte nella mia pila di carte scartate, posso comunque effettuare un riposo lungo anche se diventerò sfinito all'inizio del prossimo round?

Assolutamente. Puoi tenere duro per un altro round e aiutare i compagni come uno scudo umano. Valuta anche la seguente domanda.

Se effettuo un riposo lungo, le mie evocazioni ottengono comunque un turno per il round?

Sì, agiscono direttamente prima del tuo turno a iniziativa 99.

Se effettuo un riposo lungo, tecnicamente ho comunque un turno nel round?

Sì, a iniziativa 99 risolvi gli effetti del riposo lungo e questo è considerato un turno, quindi puoi comunque usare oggetti o fare altre cose che potresti fare normalmente in un tuo turno (a meno che tu non abbia la condizione stordire, caso in cui puoi solo risolvere gli effetti del riposo lungo).

Posso effettuare un riposo breve nell'ultimo round di uno scenario?

Sì.

Un riposo lungo cura Ferita e Veleno? Bere una pozione cura Ferita e Veleno?

Sì, sono entrambi considerati effetti di "Cura" e quindi interagiscono con Ferita e Veleno come le altre capacità di "Cura". Nota bene che i danni di Ferita si risolvono prima degli effetti del riposo lungo, quindi riceveresti comunque un danno prima di curarti.

Posso scegliere di non ricevere la cura o di non ripristinare gli oggetti durante il riposo lungo?

Sì, l'unica cosa che sei obbligato a fare durante un riposo lungo è perdere una carta dalla tua pila degli scarti e rimettere il resto nella tua mano.

1.22 - RIVELARE UNA STANZA

Se un personaggio diventa sfinito, e io apro la porta di una nuova stanza, la stanza viene popolata in base al numero dei giocatori non sfiniti o al numero originale dei giocatori?

In base al numero dei giocatori con cui hai iniziato lo scenario.

1.23 - INDICATORE DI ROUND

A cosa serve l'indicatore di round? Devo completare tutti gli scenari entro 12 turni?

No, l'indicatore di round serve solo per scenari specifici. A meno che lo scenario non abbia una ragione specifica per chiederti di tenere conto dei round, ignoralo.

1.24 - COMPLETAMENTO DI UNO SCENARIO

Cosa succede se raggiungiamo gli obiettivi dello scenario ma l'intero gruppo diventa sfinito durante l'ultimo round?

Perdi lo scenario.

Se uno scenario viene completato con successo, ci sono penalità se sono diventato sfinito?

No, guadagni comunque tutto quello che avresti guadagnato se non fossi diventato sfinito: completi gli obiettivi della

battaglia, conteggi le monete d'oro e i punti esperienza, ottieni i bonus esperienza per il completamento, e ottieni qualsiasi ricompensa che il libro degli scenari preveda per il completamento dello scenario come bonus in monete d'oro o punti esperienza.

Riottengo i mei punti ferita una volta che lo scenario è terminato?

Sì.

Le carte Benedizione e Maledizione rimangono nel mio mazzo una volta che lo scenario è finito?

No, le carte Benedizione e Maledizione (incluse quelle acquistate dal Santuario) e le carte -1 con una stella nell'angolo devono essere rimosse dal tuo mazzo alla fine di uno scenario.

È possibile fallire prematuramente uno scenario per evitare la morte o la perdita di tempo?

No, tecnicamente no. Ma se non ci sono mostri sul tabellone e nessun altro mostro verrebbe collocato sul tabellone senza l'intervento dei giocatori, allora tutti i giocatori sarebbero liberi di giocare tutti i round che gli servono per diventare sfiniti senza pericolo. Se tutti i giocatori sono d'accordo, possono risparmiare tempo dichiarando fallito lo scenario.

Se falliamo uno scenario, possiamo riprovarlo immediatamente?

Sì, il luogo del tuo gruppo è ancora considerato lo stesso dello scenario, quindi potete recuperare tutti i punti ferita, le carte, ecc. e ricominciare immediatamente lo scenario senza risolvere un Evento di Strada, oppure potete tornare in città o cominciare un altro scenario, ma questo potrebbe necessitare la risoluzione di un Evento di Strada prima di cominciare, a seconda dei collegamenti del luogo.

Ricevo i segnalini denaro e le tessere tesoro rimasti sul terreno di gioco quando completo uno scenario?

No, tutto ciò che non è stato saccheggiato viene perso una volta che lo scenario è completato. Devi raccoglierlo durante lo scenario. Se desideri la tessera del tesoro che non eri riuscito a raccogliere in precedenza, dovrai giocare di nuovo lo scenario.

Devo vincere lo scenario per completarlo?

Sì.

1.25 - TRAPPOLE E TERRENO PERICOLOSO

Se finisco il mio turno in un esagono con terreno pericoloso, subisco ulteriori danni?

No, subisci danni solo quando entri nell'esagono.

Io o un mio alleato possiamo far scattare una trappola creata da me? Un mostro può far scattare una sua trappola?

Sì, le trappole non hanno memoria una volta che vengono collocate. Diventano un pericolo per tutti.

Se posiziono una trappola in una porta aperta e la porta si richiude a causa di una regola dello scenario, cosa succede alla trappola?

Viene rimossa dal tabellone.

Le capacità che obbligano il nemico a muoversi di uno o più esagoni (spingere/tirare e capacità che dicono "obbliga a effettuare il movimento" sono influenzate dal terreno difficile?
No.

Cosa succede se una miniatura perde Volante quando si trova sopra a una trappola, a terreno pericoloso o terreno con effetti speciali?

La trappola o gli effetti si innescano.

1.26 - TURNO

Qual è esattamente la tempistica del turno di una miniatura?

Il turno di una miniatura comincia quando la miniatura precedente ha finito il suo turno e termina quando la miniatura successiva inizia il proprio.

1.27 - ESAGONO NON OCCUPATO VS ESAGONO VUOTO

Puoi spiegarmi la differenza tra un esagono non occupato e un esagono vuoto?

Un esagono non occupato non ha miniature (mostri, personaggi o evocazioni dei personaggi) su di esso. Un esagono vuoto non ha miniature, segnalini (denaro o altro), tessere sovrapponibili su di esso ad eccezione di corridoi, porte aperte, piastre a pressione e segnalini dello scenario.

2.0 - Capacità dei Giocatori

2.1 - AZIONE, AZIONE DI ATTACCO, ATTACCO, CAPACITÀ DI ATTACCO, EFFETTO DI ATTACCO, BERSAGLIANTE

Cosa vogliono dire questi termini?

Una **azione** è la metà superiore o inferiore di una carta capacità, o un oggetto o capacità persistente che dichiara specificatamente di fornire una "azione". Una capacità che permette a un'altra miniatura di acquisire una capacità fuori dal turno (come muoversi o attaccare) non è un'azione a meno che non dica "azione".

Una **azione di attacco** è un'azione in cui viene effettuato un attacco. Costituisce qualsiasi attacco effettuato con quella specifica azione e anche l'insieme degli attacchi effettuati con quella specifica azione. Se nessuna delle capacità di attacco di una azione viene effettuata, non è una azione di attacco.

Una capacità è considerata una **capacità di attacco** se ha la parola "attacco" stampata sulla carta.

Un **attacco** è un singolo attacco su un singolo bersaglio che richiede la pesca di una singola carta modificatore di attacco. Se la tua azione di attacco dice "Attacco 3", allora c'è un solo attacco nella tua azione di attacco. Se dice "Attacco 2, Bersagli 3", allora la tua azione di attacco consiste in 3 attacchi separati. Se l'azione contiene righe "attacco" separate, sono tutte parte dell'azione di attacco. Se l'attacco è ad area, tutti gli attacchi effettuati in quell'attacco ad area sono parte dell'azione di attacco.

L'**effetto di attacco** è un effetto attaccato all'attacco. Si applica o durante la risoluzione dei danni o dopo l'attacco (vedi lista sottostante). Se risolto dopo l'attacco, viene applicato anche se l'attacco non ha fatto alcun danno, anche se la mancanza di danno è dovuta alle carte Nullo o Maledizione. Devi scegliere se risolvere un effetto di attacco prima di pescare una carta modificatore. Alcune carte modificatore hanno i propri effetti di attacco e puoi scegliere se applicarli dopo aver pescato la carta se sono identificati come effetti opzionali. Effetti di attacco ad eccezione di Aggiungere Bersaglio vanno applicati prima di Ritorsione (Aggiungere Bersaglio fornisce un nuovo attacco e un attacco va risolto completamente prima che un nuovo attacco venga effettuato). Alcuni attacchi hanno capacità (come Cura) che non sono effetti di attacco ma che sono comunque attaccati all'attacco. Queste capacità sono applicate dopo che l'attacco è stato completamente risolto (dopo Ritorsione).

Effetti di attacco:

- +X (durante la risoluzione dei danni)
- Perforare (durante la risoluzione dei danni)
- Aggiungere Bersaglio (dopo l'attacco)
- Spingere/Tirare (dopo l'attacco)
- Condizioni (dopo l'attacco)
- Infusioni Elementali (dopo l'attacco)
- Condizioni aggiuntive scritte in carattere piccolo sotto l'attacco, come la capacità Fendente Sollevante del Cuore di Roccia (dopo l'attacco)

Una capacità è considerata **bersagliante** solo se dice "Bersagli" o "Attacco".

Se una capacità mi permette di "uccidere" un nemico, è considerata un attacco?

No, a meno che la capacità non dica "attacco", non è un attacco.

Cosa succede se consumo un elemento per cambiare un'azione di attacco in una azione di uccisione?

A condizione che consumando l'elemento si inneschi solo l'effetto di uccisione, la parola "invece" nega l'attacco e quindi non è più un attacco.

Se uccido un nemico con i danni del mio attacco, posso comunque applicare gli effetti del mio attacco al nemico (ad esempio, Maledizione, Spingere, ecc.)?

No, gli effetti di attacco aggiuntivi sono sempre applicati dopo la risoluzione dei danni. Se uccidi un nemico con i danni dell'attacco, semplicemente non è più in gioco per poter essere spinto in una trappola o per ricevere Maledizione.

Le capacità che bersagliano una singola miniatura con un attacco ma fanno danni a miniature aggiuntive tramite altri effetti non di attacco (come "subiscono danni") sono comunque considerate attacchi a bersaglio singolo?

Sì.

Gli attacchi a bersaglio multiplo dove c'è un solo bersaglio valido o dove ci sono condizioni che limitano l'attacco a un solo bersaglio sono considerati attacchi a bersaglio singolo?

No.

Cosa viene considerato esattamente come una azione di attacco a bersaglio singolo?

Una qualsiasi azione in cui può essere attaccato solo un singolo bersaglio. Questo esclude le azioni con più capacità di attacco separate.

Occorre fare distinzioni quando si mitigano "danni da un attacco" e "fonte di danno"?

Sì, quando qualcosa riduce danni da un attacco (ovvero uno Scudo), ci si riferisce specificatamente a una miniatura che ha effettuato un "attacco" e ha pescato una carta modificatore. Se stai riducendo o negando una "fonte di danno", potrebbe essere qualsiasi cosa: attacchi, trappole, terreno pericoloso, Ritorsione, Ferita, danni ricevuto per l'aver scelto una carta differente da perdere durante il riposo breve, qualsiasi altro testo che riporta "subisci x danni".

Quando si risolvono gli effetti di morte (ad esempio la capacità speciale Destino)? Immediatamente dopo che la miniatura è morta o dopo che l'azione è conclusa?

Gli effetti di morte si risolvono immediatamente dopo la morte della miniatura.

Se un attacco ha un consumo elementale attaccato che permette di ottenere un effetto e in più dei PE (ad esempio: Consuma Ghiaccio, Stordire 1 PE), posso saltare l'effetto e ottenere comunque i PE? E cosa succede se il mostro muore a causa dell'attacco?

Prima di effettuare l'attacco, scegli se il consumo dell'elemento sarà o meno parte dell'attacco. Se decidi di consumare l'elemento, decidi anche se vuoi includere l'effetto nella risoluzione del consumo elementale o no. Se decidi di consumare l'elemento, ottieni i PE (è obbligatorio), anche se il mostro muore o se hai deciso di non includere l'effetto.

Se decidi di scartare una carta durante il tuo turno senza usarla come un'azione (né base né specifica della carta), è comunque considerata un'azione?

No.

2.2 - FORNIRE CAPACITÀ/AZIONI

Una capacità che permette a un'altra miniatura di acquisire una capacità fuori dal turno (come muoversi o attaccare) è considerata un'azione per chi la riceve?

Solo se la capacità dice "azione".

Le miniature senza attacchi possono acquisire attacchi da carte capacità? E se sì, che mazzi modificatore usano per attaccare?

Sì, usano il mazzo modificatore di attacco del giocatore che ha fornito l'attacco per la durata di quell'attacco.

Un giocatore che sta effettuando un riposo lungo può acquisire un'azione, ad esempio da una capacità o da un oggetto?

Sì.

Posso usare una capacità che fornisce un attacco immediato a un'altra miniatura anche se la miniatura non ha attualmente bersagli validi, solo per guadagnare PE dalla capacità?

No.

Se un'evocazione ha "-" per il suo movimento o per il suo attacco, posso fornirgli un'azione di movimento o di attacco?

Dipende. "-" significa che non ha un dato base per quella statistica. Quindi non puoi fornire un'azione "Attacco +2" a una evocazione con "-", visto che si tratterebbe di modificare un dato base indefinito; ma puoi permettergli di acquisire un'azione "Attacco 2", visto che questo determinerebbe il dato base. Lo stesso si applica per il movimento. Nota inoltre che le evocazioni (o i mostri) con movimento "-" possono comunque essere spinti o tirati.

Se una evocazione/alleato ha acquisito un Attacco X, quale dei suoi effetti base può continuare ad usare? Mantiene la sua gittata?

Attacco X sostituisce la capacità base della miniatura quindi è un attacco in mischia a meno che Gittata +X non sia specificato o indicato diversamente. Altri effetti delle carte Statistica (come Veleno, bersagli, ecc.) vengono conservati.

Può una miniatura effettuare comunque azioni prevenute da disarmare, immobilizzare e stordire se queste azioni sono fornite alla miniatura fuori dal suo turno?

No.

Se una capacità fornisce opzionalmente a un alleato una azione/capacità ("può muoversi", "può curare", ecc.), chi sceglie se l'alleato effettua l'azione/capacità se viene fornita a un PNG o a un'evocazione?

Se fornita a un PNG, chi fornisce l'azione/capacità sceglie se il PNG svolgerà o meno la capacità. Se fornita a un'evocazione, è il proprietario dell'evocazione a scegliere.

2.3 - ATTACCHI AD AREA

Posso colpire i miei alleati con gli attacchi ad area?

No, a meno che l'azione non dichiari specificatamente che può farlo. L'effetto ad area di una capacità mostra quanti esagoni puoi bersagliare con un attacco, e non è possibile bersagliare gli alleati con gli attacchi in nessuna circostanza quindi, in generale, gli alleati sono al sicuro dalle tue capacità ad area. Alcune classi (il Cuore di Roccia, per esempio) hanno tuttavia delle capacità che dichiarano specificatamente che gli alleati in certe situazioni subiscono danni o ottengono condizioni negative, ma questi casi sono chiaramente indicati sulla carta capacità.

Posso bersagliare esagoni vuoti con un attacco ad area?

Visto che tecnicamente non stai "bersagliando" un esagono vuoto, l'esagono di una area di attacco che si trova entro la gittata specificata dall'attacco può essere vuota a condizione che ci siano nemici nell'area di attacco che sono in linea di vista.

Posso bersagliare un esagono parete con un attacco ad area a distanza?

No, ma la configurazione dell'attacco ad area può sovrapporsi a un esagono parete se non è l'esagono iniziale bersagliato.

Se la mia area di effetto per un attacco non equivale in numero di esagoni alla sua stessa area se speculare, posso usare un'applicazione speculare dell'area?

Sì, oltre a poter ruotare in qualsiasi modo l'area di effetto, puoi anche usare una configurazione speculare dell'area.

Quando viene calcolata la linea di vista per ogni attacco in un attacco ad area? Una volta sola prima del primo attacco, o un attacco alla volta quando viene effettuato?

Calcola la linea di vista per ogni attacco quando quello specifico attacco viene risolto.

Posso cambiare il collocamento/la rotazione della configurazione di un attacco ad area mentre sto risolvendo uno degli attacchi?

No, devi decidere la posizione e la rotazione della configurazione dell'area di attacco prima di risolvere il primo attacco.

Gli attacchi ad area in mischia che hanno esagoni che non sono adiacenti all'attaccante sono comunque considerati a gittata 1?

Sì, quindi, se occorre risolvere Aggiungere Bersaglio all'attacco ad area in mischia, il nuovo bersaglio deve essere a gittata 1.

2.4 - AGGIUNGERE BERSAGLIO

Se l'attacco ha restrizioni per quanto riguarda la gittata o la scelta dei bersagli, le restrizioni si applicano al nuovo bersaglio?

Sì. Questo include la restrizione "alla stessa gittata", restrizioni che dichiarano che un effetto deve essere presente sul bersaglio per poterlo attaccare o qualsiasi altra indicazione che specifichi che tipo di bersaglio attaccare.

Come funziona Aggiungere Bersaglio con gli attacchi ad area?

Aggiungere Bersaglio aggiunge sempre all'attacco un singolo bersaglio extra entro la gittata del tuo attacco, e questo bersaglio non può essere un nemico già bersagliato dall'attacco (una singola capacità di attacco non può bersagliare lo stesso nemico più volte). Quindi se risolvi un effetto Aggiungere Bersaglio in un attacco ad area, puoi scegliere un nemico entro gittata ma al di fuori dell'area (visto che tutti i nemici nell'area stanno già per essere attaccati) che riceva anch'esso l'attacco. Tutte le condizioni e altri effetti dell'attacco (altri effetti oltre a quelli che aggiungerebbero altri bersagli) si applicano anch'essi al bersaglio aggiunto. Ogni istanza di Aggiungere Bersaglio aggiunge un bersaglio aggiuntivo all'attacco usando le indicazioni appena descritte. Aggiungere Bersaglio NON aggiunge un esagono all'area quindi effetti che si applicano "all'Area" non si applicano ad Aggiungere Bersaglio.

Nota bene che se una capacità di attacco bersaglia qualsiasi cosa entro una gittata specificata, Aggiungere Bersaglio non fa nulla visto che hai già bersagliato tutto ciò che era a gittata.

Puoi risolvere un effetto Aggiungere Bersaglio e non attaccare nulla?

No, se scegli di effettuare Aggiungere Bersaglio devi attaccare qualcosa.

2.5 - BERSAGLI X

Per la capacità Bersagli X posso scegliere di attaccare meno di X bersagli?

Sì.

Puoi risolvere una capacità Bersagli X e non attaccare nulla?

No, se scegli di effettuare la capacità Bersagli X devi attaccare qualcosa.

Come funziona Bersagli X con gli attacchi ad area?

La situazione va gestita come con Aggiungere Bersaglio (Vedi paragrafo 2.4), a eccezione che la miniatura ottiene X-1 bersagli che devono essere tutti al di fuori dell'area dell'attacco.

2.6 - CONDIZIONI

Se una condizione dura fino alla fine del mio prossimo turno, cosa significa esattamente "prossimo turno"?

"Prossimo Turno" significa il tuo prossimo turno intero. Quindi se cominci un turno con la condizione attiva, allora alla fine di quel turno, viene rimossa. Se un mostro ti applica stordire nel suo turno, allora nel tuo prossimo turno (sia che capiti nel round attuale che in quello successivo) sarai sotto l'effetto di stordire e l'effetto andrà via alla fine di quel turno. Se in qualche modo ottieni la condizione stordire nel tuo turno, subisci immediatamente l'effetto e ne soffri anche nel tuo turno successivo nel round seguente prima che l'effetto svanisca alla fine di quel turno. Questo si applica anche alle condizioni sui mostri.

Se applico Veleno con il mio attacco, mi dà immediatamente +1 all'attacco?

No, tutti gli effetti aggiunti a un attacco vengono applicati dopo che i danni vengono risolti. L'unica eccezione a questo è PERFORARE che viene applicato contemporaneamente ai danni.

Se ho entrambe le condizioni Ferita e Veleno e vengo curato, cosa succede?

Entrambe le condizioni vengono rimosse e non avviene alcuna cura effettiva.

Posso volontariamente terminare con anticipo una condizione positiva su di me con Rinforzo o Invisibilità?

No.

Se ottengo la condizione Stordire prima di avere l'occasione di giocare le mie carte per il round, devo scartarle o posso riprenderle e fare un riposo lungo?

Devi scartarle.

Può una miniatura effettuare comunque azioni prevenute da Disarmare, Immobilizzare e Stordire anche se queste azioni sono fornite alla miniatura fuori dal suo turno?

No.

Come funziona Stordire con gli effetti persistenti e gli oggetti passivi?

STORDIRE non li influenza, funzionano normalmente. Gli oggetti passivi sono quelli i cui effetti si innescano automaticamente quando i loro requisiti vengono soddisfatti o quelli i cui effetti diventano attivi immediatamente non appena comincia lo scenario (Elmo di Ferro, Armatura di Pelle, Mantello delle Tasche).

Cosa succede quando una miniatura diventa immune a una condizione che ha già?

La condizione viene rimossa. Nota bene che questo non si applica a Maledizione o Benedizione. Queste immunità prevengono che la carta entri nel mazzo dei modificatori; non prevengono che carte Maledizione o Benedizione già presenti nel mazzo vengano pescate e che se ne si applichino gli effetti.

Cosa succede se una miniatura è immobilizzata o stordita e viene tirata/spinta?

Tirare/Spingere può essere applicato a un nemico immobilizzato o stordito: il nemico non usa i suoi arti per muoversi, viene tirato/spinto.

Puoi spiegare meglio come comportarsi quando si ottengono più condizioni dello stesso tipo?

Come da regolamento, una miniatura non può ottenere più condizioni dello stesso tipo nello stesso momento. Quando una miniatura ottiene una condizione già esistente una seconda volta, la nuova istanza rimpiazza la vecchia istanza, resettando il turno di esaurimento. Nota bene che Maledizione e Benedizione non sono applicate a una miniatura, sono aggiunte al mazzo dei modificatori (che influenza qualsiasi miniatura che pesca da esso) e come da regole, più carte Maledizione/Benedizione possono essere aggiunte a un mazzo.

Quali specifiche capacità sono prevenute da Invisibile?

Solo le capacità bersaglianti dei nemici (quelle che dicono “Bersagli” o “Attacco”) sono prevenute da Invisibile.

Cosa succede quando una miniatura senza mazzo dei modificatori di attacco (come alcuni PNG) riceve Maledizione o Benedizione?

Nulla. Nota bene che le evocazioni hanno un mazzo di modificatori, ovvero quello del giocatore che le ha evocate.

2.7 - ELEMENTI

Se consumo un elemento nella colonna “Forte”, scende a “Debole” o va direttamente a “Inerte”?

Ogni volta che un elemento viene consumato, si muove sempre fino a Inerte, qualsiasi sia il suo stato iniziale.

Puoi spiegare meglio la tempistica delle fusioni elementali?

Sì, il punto principale è che ogni elemento che crei nel tuo turno da una risorsa qualsiasi (capacità oppure oggetto) non si muove sulla colonna Forte se non alla fine del tuo turno. Questo significa che non puoi creare un elemento e consumarlo nello stesso turno (a meno che non sia già presente) perché non sarebbe disponibile per il consumo fino alla fine del turno. D’altro canto, questo significa anche che se un elemento è già Forte o Debole all’inizio del tuo turno, puoi creare l’elemento di nuovo con la tua prima azione, consumare l’elemento esistente con la tua seconda azione, e l’elemento sarà di nuovo Forte alla fine del tuo turno anche se lo hai appena usato.

Se il consumo di un elemento è attaccato a una capacità di attacco, quando posso scegliere di consumare l’elemento?

Prima di un qualsiasi attacco della capacità, influenzando tutti gli attacchi successivi di quella capacità.

Se il consumo di un elemento è attaccato a un movimento, quando posso scegliere di consumare l’elemento?

L’elemento può essere consumato in qualsiasi momento durante il movimento, quindi prima che cominci a muoverti, dopo esserti mosso di qualche esagono o dopo che hai finito il movimento.

Quando posso scegliere quale elemento viene infuso mentre risolvo una capacità di infusione multi-colore?

Alla fine del turno, quando l’elemento viene effettivamente infuso.

2.8 - ESPERIENZA

Posso giocare una carta solo per ottenere esperienza?

Devi effettuare almeno una parte dell’azione sulla carta per ottenere l’esperienza. Se dice solo “Attacco”, devi attaccare un nemico per ricevere esperienza. Tuttavia, se ha “Attacco” e “Movimento”, puoi semplicemente muoverti e non attaccare e ottenere comunque l’esperienza. Un simbolo di esperienza più grande (al contrario di quello piccolo) indica che non è legato a nessuna capacità specifica dell’azione.

Posso scegliere di non ottenere esperienza effettuando un’azione?

No, ottenere esperienza non è opzionale.

Se sono un livello 9, posso comunque ottenere esperienza?

Puoi comunque tenere traccia dell’esperienza che guadagni quando sei a livello 9 e usarla come metro di misura per capire se stai andando bene nello scenario, ma l’esperienza non ti dà più altri benefici a lungo termine.

2.9 - CURA

Se una cura o un’altra capacità benefica specifica una gittata, posso influenzare me stesso?

Sì.

Come funziona la carta modificatore di attacco a catena con cura?

Ogni volta che una carta modificatore di attacco "Cura" viene risolta, la miniatura che ha girato la carta si cura dell'ammontare specificato. Questa cura può rimuovere Ferita e Veleno come qualsiasi altra cura.

La carta modificatore di attacco con una cura trasforma l'azione in una "azione di cura"?

Sì.

Se pesco due carte modificatore di attacco a catena "Cura Se Stesso", si risolve una cura o due?

Le cure dei modificatori di attacco a catena si accorpano quindi si risolve una sola cura.

Cosa succede a una miniatura se è avvelenata e viene usata una capacità "Cura tutti"?

La capacità di cura vien trattata come ogni altra capacità di cura, quindi Veleno viene rimosso ma nessun danno viene curato.

Posso usare una capacità di cura su una miniatura che è già a piena salute?

Sì.

2.10 - SACCHEGGIO

Posso decidere di non saccheggiare i segnalini denaro o le tessere tesoro nel mio esagono alla fine del mio turno?

Il saccheggio di fine turno non è opzionale. Se ci sono segnalini denaro o tessere tesoro nel tuo esagono alla fine del tuo turno, devi saccheggiarli.

Posso effettuare un saccheggio anche se non c'è nulla da saccheggiare entro gittata?

No.

Ci sono restrizioni su cosa posso saccheggiare con una capacità di saccheggio in riguardo alla linea di vista oppure agli ostacoli?

La meccanica specifica ti permette di saccheggiare tutti gli esagoni entro gittata X da te, dove X si riferisce a "Saccheggio X". Questo significa che se puoi bersagliare un esagono con un attacco in gittata, puoi saccheggiare quell'esagono. Questo significa che il saccheggio non è influenzato dai mostri o dagli ostacoli ma è influenzato dalla linea di vista.

Se un nemico o l'effetto di uno scenario mi obbliga a entrare in un esagono con un bottino, posso raccoglierlo automaticamente come se fosse saccheggio di fine turno?

No, il saccheggio di fine turno avviene solo alla fine del tuo turno. Non puoi saccheggiare automaticamente in nessun altro momento.

Se, ad esempio, saccheggio un oggetto armatura da una tessera tesoro e sto già indossando un'armatura, cosa succede?

Puoi possedere un qualsiasi numero di oggetti (ma solo una copia di ognuno). Il numero non è limitato solo a quanti oggetti puoi equipaggiare. Quindi se trovi un'armatura nel forziere e ne indossi già una, puoi comunque tenere l'armatura che hai ricevuto solo che non puoi equipaggiarla fino al prossimo scenario. In realtà, visto che puoi equipaggiare gli oggetti tra uno scenario e l'altro, anche se non indossassi un'armatura dovresti comunque aspettare prima di poter indossare quella che hai appena trovato.

Cosa succede se saccheggio un oggetto di cui ho già una copia?

In questo caso, ottieni immediatamente il valore di costo dell'oggetto che hai saccheggiato e collochi quella copia dell'oggetto nelle riserve disponibili della città, se non ancora presente.

Cosa succede se saccheggio un oggetto e non ci sono più copie disponibili di quell'oggetto?

Ottieni immediatamente il valore di costo dell'oggetto.

Quali ricompense/penalità delle tessere tesoro influenzano un personaggio singolo e quali influenzano tutti i personaggi?

Tutti i tesori (con le seguenti eccezioni) influenzano solo il personaggio che ha saccheggiato la tessera del tesoro. Le eccezioni sono le ricompense "Scenario Secondario Casuale" che sbloccano un nuovo scenario per l'intera campagna, e le ricompense "Modello di Oggetto Casuale" o "Modello di Oggetto", che inseriscono una serie di oggetti accessibili a tutti per l'acquisto nel negozio durante la campagna.

Se saccheggio una tessera tesoro "obiettivo" in uno scenario e poi torno a fare di nuovo lo scenario, la tessera tesoro risulta già saccheggiata?

No, a differenza delle tessere tesoro numerate, le tessere tesoro "obiettivo" vengono ripristinate alla fine di ogni scenario e devono essere saccheggiate di nuovo.

I mostri alleati fanno cadere bottini?

No.

2.11 - MOVIMENTO

Posso effettuare una capacità Movimento X ma muovermi di 0 esagoni?

Sì.

Alcune capacità dichiarano che il movimento deve essere fatto in linea dritta. Cosa significa?

Significa una linea diritta di esagoni a partire dalla tua posizione attuale, muovendosi in un'unica direzione (senza voltarsi e senza tornare indietro).

Quanti punti movimento servono dall'ultimo esagono di un salto se si trova su terreno difficile?

Come da regolamento, l'ultimo esagono viene trattato come un movimento normale, quindi costa due punti movimento.

2.12 - SPINGERE/TIRARE

Devo sempre tirare o spingere del massimo ammontare possibile?

Come qualsiasi effetto aggiuntivo, puoi scegliere di non applicarlo, ma se lo fai deve usare l'intero effetto di spingere o tirare. L'unica occasione in cui l'effetto di spingere o tirare può non essere applicato per intero è quando ci sono ostacoli o miniature che bloccano la strada.

Cosa succede se ci sono più percorsi bloccati e/o non bloccati?

Se una miniatura sta per essere spinta/tirata e c'è un esagono non bloccato, viene usato quello. Se si può scegliere tra più esagoni non bloccati, è il giocatore a decidere. Questo si valuta un esagono alla volta, fino a quando l'intero effetto viene risolto oppure fino a quando non ci sono più esagoni validi in cui muovere la miniatura. Questa regola si applica anche quando sono i mostri ad effettuare spingere/tirare.

Posso spingere/tirare nemici attraverso altre miniature nemiche?

Sì, ma non possono terminare il movimento nello stesso esagono a meno che entrando in quell'esagono la miniatura spinta/tirata non venga uccisa (ad esempio a causa di terreno pericoloso).

Posso spingere/tirare nemici volanti attraverso ostacoli o alleati?

Sì.

Cosa succede se ci sono più effetti spingere/tirare da usare nella stessa capacità?

Se più effetti di spingere/tirare sono applicati alla stessa capacità (a causa di carte modificatore di attacco), puoi scegliere di applicarli o non applicarli separatamente (ad esempio se la tua capacità indica "Spingere 1" e la tua carta modificatore di attacco applica "Spingere 1", puoi decidere di spingere 0, 1 o 2 visto che sono effetti separati).

Cosa si intende con "più lontano" e "più vicino" per spingere/tirare?

Sono misurati per prossimità: conta il numero di esagoni tra la sorgente e il bersaglio, tranne attraverso i muri.

Posso bersagliare gli alleati con spingere/tirare?

No, gli alleati non possono essere bersagliati, anche se la capacità non è un Attacco.

Posso spingere i mostri volanti nelle trappole?

Possono essere spinti in esagoni con le trappole, ma nel farlo non fanno scattare le trappole.

2.13 - SCAMBIARE/TELETRASPORTARE MINIATURE

Le capacità di scambio/teletrasporto verso i mostri sono considerate movimento obbligato?

Sì.

Le capacità di teletrasporto possono essere usate quando immobilizzati?

Sì.

2.14 - SCUDO E RITORSIONE

Quando si innesca esattamente Ritorsione?

Ritorsione si innesca dopo che tutti gli effetti di un attacco sono stati applicati. Se una miniatura con Ritorsione muore dall'attacco, Ritorsione non si innesca perché la miniatura viene rimossa dal tabellone. Se la miniatura con Ritorsione viene spinta fuori dalla sua gittata di Ritorsione, non si innesca. Tuttavia, se viene tirata entro la gittata di Ritorsione, si innesca.

Ritorsione è un attacco? È considerato bersagliante? Se sono invisibile, un mostro può comunque risolvere Ritorsione contro di me?

Ritorsione non è un attacco e non è considerato bersagliante, quindi non è influenzato da invisibilità. Quando sei invisibili puoi comunque subire un effetto Ritorsione contro di te.

Se subisco 1 danno da un attacco e ho più capacità (da carte capacità oppure oggetti) che mi danno Scudo quando ricevo danno da un attacco, devo usarle tutte?

No. Puoi scegliere quale bonus di Scudo applicare in questo caso e, una volta che il danno è ridotto a zero, non è più una fonte di danno quindi non è necessario usare altri bonus.

Quanto a lungo durano Scudo e Ritorsione?

Dipende da come hai ottenuto la capacità. Riassumendo:

- Se arriva da una carta con cariche, si attiva solo per l'effetto che si innesca con l'uso della carica
- Se arriva da una carta capacità con un bonus di round, è attiva per il resto del round o fino a quando rimuovi la carta dall'area attiva
- Se arriva da una carta capacità con un bonus persistente, è attiva fino a quando non rimuovi la carta dall'area attiva
- Se arriva da una carta modificatore di attacco o da una carta capacità regolare, è attiva per il resto del round

2.15 - EVOCAZIONI

Le evocazioni effettuano il saccheggio di fine turno?

No, solo i personaggi effettuano il saccheggio di fine turno.

Se un'evocazione ha "-" per il suo movimento o per il suo attacco, posso fornirgli un'azione di movimento o di attacco?

Dipende. "-" significa che non ha un dato base per quella statistica. Quindi non puoi fornire un'azione "Attacco +2" a una evocazione con "-", visto che si tratterebbe di modificare un dato base indefinito; ma puoi permettergli di acquisire un'azione "Attacco 2", visto che questo determinerebbe il dato base. Lo stesso si applica per il movimento. Nota inoltre che le evocazioni (o i mostri) con movimento "-" possono comunque essere spinti o tirati.

Se una evocazione/alleato ha acquisito un Attacco X, quale dei suoi effetti base può continuare ad usare? Mantiene la sua gittata?

Attacco X sostituisce la capacità base della miniatura quindi è un attacco in mischia a meno che Gittata +X non sia specificato o indicato diversamente. Altri effetti delle carte Statistica (come Veleno, Bersagli, ecc.) vengono conservati.

Quando un'evocazione attacca un ostacolo, quale valore di iniziativa ha l'ostacolo nel risolvere pareggi per il focus dei mostri?

Gli ostacoli hanno iniziativa 99 per quanto riguarda la risoluzione di pareggi nel focus.

Un evocatore può ricevere l'effetto da una carta modificatore di attacco (come il ripristino di un oggetto o una cura) pescata da una sua evocazione?

No.

3.0 – Turni dei Mostri

3.1 - MOSTRI - ATTIVAZIONE/INIZIATIVA

Quando un tipo di mostro si attiva, i mostri di quel tipo agiscono tutti allo stesso turno o ogni singolo mostro ha il proprio turno separato?

Ogni singolo mostro ha il proprio turno separato.

Se due diversi tipi di mostro hanno la stessa iniziativa su carte capacità diverse, quale tipo agisce per primo?

Decidono i giocatori.

Se un mostro viene rivelato alla fine di un round dalle regole speciali dello scenario (quindi non dall'apertura di una porta), effettua il suo turno nel round corrente o in quello successivo?

Nel round successivo.

Come si determina l'iniziativa per un mostro che viene evocato da un altro mostro, se l'evocazione non ha una carta capacità pescata?

Si pesca una carta capacità dei mostri per determinare la sua iniziativa. Nota bene che occorrerà pescare un'altra carta capacità nel prossimo round (quando potrà effettivamente svolgere un turno).

Se ci sono mostri rivelati di tipo diverso che condividono lo stesso mazzo di carte capacità dei mostri (come ad esempio le guardie) e due mostri hanno lo stesso numero di pedina, in quale ordine vanno attivati?

Decidono i giocatori ma devono mantenere la decisione di round in round. Per facilitare il tutto, la cosa migliore sarebbe attivare tutti i mostri di un tipo alla volta (usando le normali regole sull'ordine di attivazione). In alternativa si possono attivare prima tutti gli elite dei differenti gruppi insieme e poi i mostri normali, decidendo per gli eventuali pareggi.

3.2 - MOSTRI – CARTE CAPACITÀ

Cosa viene considerata un'azione per un mostro?

Ogni capacità separata su una carta capacità dei mostri viene considerata un'azione, anche più capacità dello stesso tipo come ad esempio più capacità di attacco separate.

Se una carta capacità dei mostri non specifica una capacità "Attacco" o "Movimento", i mostri effettuano comunque quella capacità?

No, i mostri effettuano solo ciò che è scritto sulla loro carta per quel round.

Se un mostro ha dei bonus come "Scudo" o "Ritorsione" sulla sua carta capacità, sono attivi per il round intero?

No, i bonus diventano attivi quando i mostri effettuano il loro turno in base al valore di iniziativa sulla loro carta capacità. Dopodiché i bonus durano fino alla fine del round, quando la carta viene rimescolata nel mazzo o sostituita con la carta capacità per il round successivo.

Se un mostro ha dei bonus come "Scudo" o "Ritorsione" sulla sua carta statistiche, sono sempre attivi?

Sì, e non sono influenzati da Stordire.

Se un mostro ottiene Ritorsione sia da una carta capacità che dalla sua carta statistiche, le due istanze vengono trattate come effetti separati o sommati insieme e risolti come un effetto singolo?

Sono sommate e trattate come un singolo effetto.

Se una carta capacità dei mostri indica un attacco in mischia (come un attacco in mischia ad area oppure effetti tipo "bersaglia i nemici adiacenti" senza una gittata specificata) ma la carta statistiche del mostro specifica una Gittata X, l'attacco è in mischia o a distanza?

L'attacco è in mischia, la carta capacità del mostro ha la precedenza.

Se tutti i mostri di un tipo sono stati distrutti e successivamente ne vengono rivelati di nuovi, devo rimescolare il mazzo delle capacità dei mostri?

No, rimescoli il mazzo delle carte capacità dei mostri solo quando il simbolo apposito viene mostrato su una carta o se tutte le carte sono state pescate.

Come si misura "più vicino" quando si risolvono le capacità come la creazione di una trappola da parte di un Arciere, che va collocata "più vicino a un nemico"?

Si misura per prima cosa individuando dove si impiega il minor numero di punti movimento normali e in secondo luogo dalla prossimità (schivando i muri).

3.3 - MOSTRI – ATTACCHI

Puoi chiarire come i mostri effettuano attacchi verso più bersagli?

Attacchi ad Area, attacchi con Aggiungere Bersaglio e attacchi con Bersagli X sono trattati esattamente come per i giocatori. A meno che non sia diversamente specificato da una carta, attacchi multipli non possono essere rivolti allo stesso nemico perché arrivano tutti dalla stessa capacità. Se una carta dice espressamente che più attacchi POSSONO essere effettuati sullo stesso nemico (come eccezione dalla regola), il mostro attaccherà il suo focus fino a quando esso è morto/sfinito, successivamente seguirà le regole sul focus per determinare il suo prossimo bersaglio.

Se la carta capacità di un mostro ha più capacità di attacco indicate in linee differenti, esse sono considerate capacità separate e possono quindi essere usate sullo stesso bersaglio fino a quando è morto o sfinito, successivamente il mostro seguirà le regole sul focus per determinare il suo prossimo bersaglio.

ERRATA: Nota bene che a pagina 31 del regolamento nella parte riguardo gli attacchi multipli dei mostri, la frase "Se i mostri hanno più attacchi" andrebbe letta "Se i mostri possono bersagliare più miniature con una singola capacità".

Dopo che un mostro ha finito di muoversi (o se non deve muoversi), in quale ordine il mostro effettua i suoi attacchi verso più bersagli?

Decidono i giocatori.

3.4 - MOSTRI – BOSS

I boss sono mostri elite?

No, i boss sono una categoria a parte di mostri e per questo non sono influenzati dalle capacità che bersagliano i mostri normali oppure elite. Nota bene che mostri con nome proprio specificato nello scenario sono anch'essi una categoria di mostri a parte.

Gli attacchi speciali dei boss quando vengono effettuati?

Solo quando la loro carta capacità lo dice.

3.5 - MOSTRI – CONDIZIONI

Puoi spiegare più nel dettaglio come i mostri interagiscono con i personaggi con Invisibile?

L'invisibilità funziona nello stesso modo a seconda che sia un personaggio o un mostro a essere invisibile. I mostri non possono focalizzarsi sui personaggi invisibili, muoversi attraverso di essi (a meno che non abbiano Volante o Salto), o bersagliarli con gli attacchi oppure altre capacità bersaglianti (una capacità come "Maledizione, bersaglia tutti i nemici entro gittata", per esempio, non influenzerebbe i personaggi invisibili anche se quei personaggi fossero in gittata). I mostri trattano i personaggi invisibili essenzialmente come se fossero ostacoli, ma occasionalmente li influenzano con effetti senza bersaglio (ad esempio il danno collaterale da attacco ad area). Ad ogni modo, un personaggio invisibile non sarà mai focalizzato direttamente da un mostro.

Invisibile può creare un caso limite dove un mostro è impossibilitato a determinare un focus, o perché tutti i suoi nemici sono invisibili o perché un personaggio invisibile si trova su una porta o altri passaggi a esagono singolo per prevenire al mostro di trovare un qualsiasi percorso per arrivare entro gittata di un nemico. Bloccare i passaggi in questo modo non si traduce sempre nella mancata determinazione di un focus. Nemici con Volante o Salto possono ignorare l'ostacolo (il personaggio invisibile), e nemici con attacchi a distanza potrebbero comunque fare fuoco oltre di esso, a seconda del loro valore di gittata e dalla posizione degli altri personaggi.

Se un mostro è Disarmato, si muove comunque come se avesse un attacco?

No, Disarmato nega tutti gli effetti legati all'avere un attacco. Un mostro si muoverà come se non avesse un attacco, che significa che semplicemente si avvicinerà il più possibile al suo focus.

Le capacità bonus (Scudo e Ritorsione) come vengono influenzate quando si applica Stordire a un mostro?

Nota bene che i bonus non sono semplicemente dati dalla carta capacità del mostro. I mostri devono effettuare un'azione "Scudo 1" per ottenere Scudo 1, quindi questi bonus sono attivi solo se un mostro non ha Stordire nel suo turno. Tuttavia, capacità indicate nella carta statistiche del mostro non vengono influenzate da Stordire visto che sono continuamente disponibili.

Cosa succede se un mostro senza Stordire pesca una carta che gli applica un effetto alla morte ma riceve Stordire prima di morire?

L'effetto viene applicato, anche se il mostro ha Stordire nel momento della sua morte.

Se una miniatura è immune a Maledizione, cosa succede se pesca una carta Maledizione?

La carta influenza la miniatura normalmente (ovvero la miniatura non fa danni). Nota bene che è immune solo alla condizione, vale a dire al mescolare la carta Maledizione all'interno del mazzo.

Se un mostro con un attacco a distanza ha svantaggio perché si trova adiacente al suo focus e ha anche svantaggio per un'altra ragione (ad esempio perché ha Confusione), si muove comunque per cercare di non essere più adiacente e perdere lo svantaggio?

No, come da regole un mostro si allontana da un bersaglio per perdere svantaggio solo se muovendosi perde effettivamente svantaggio.

Maledizione da una carta capacità del mostro si somma a Maledizione come tratto della carta statistiche del mostro?

Sì, 2 carte Maledizione verranno aggiunte al mazzo dei modificatori di attacco del bersaglio.

3.6 - MOSTRI – PORTE

Se una porta è chiusa a causa di specifiche regole dello scenario, cosa succede se dei mostri rivelati sono bloccati in una stanza senza nemici da attaccare?

Le porte chiuse si comportano come muri. I mostri sono comunque ancora rivelati, quindi pescano comunque una carta all'inizio di ogni round ma fino a quando la porta non viene di nuovo aperta non saranno in grado di trovare un focus, e quindi non si muoveranno e non attaccheranno e si limiteranno a effettuare qualsiasi altra capacità sulla loro carta, come da regole normali.

3.7 - MOSTRI – ELEMENTI

Quando arriva il turno di un tipo di mostro secondo l'ordine d'iniziativa e i mostri consumano o infondono un elemento come parte della loro carta capacità, consumano/infondono l'elemento nei loro singoli turni o come gruppo?

Consumano/infondono l'elemento come un gruppo quando il primo mostro effettua il suo turno, con tutti i mostri rivelati di quel tipo che ottengono il beneficio. Tuttavia, se nuovi mostri di quel tipo vengono rivelati successivamente, dovranno consumare di nuovo l'elemento per ottenere il beneficio (ipotizzando che sia disponibile).

Se il consumo di un elemento da parte di un mostro è attaccato a un'altra capacità (come attacco o movimento) e il mostro non può effettuare quella capacità (ad esempio ha Disarmare o Immobilizzare), consuma comunque l'elemento?

No. Tuttavia, se il consumo permette alla capacità originale di venire effettuata (ad esempio Consumo +1 Gittata permette di avere un attacco in gittata) significa che il mostro PUÒ effettuare la capacità e consuma l'elemento per farlo.

3.8 - MOSTRI – FOCUS

Sono confuso sul focus. Puoi spiegarlo meglio?

Determinare il focus di un mostro può essere complicato in certe circostanze, ma segue regole molto semplici.

Prima di tutto, il mostro sta per effettuare un attacco grazie alla carta capacità pescata? Se non è così, fai finta che stia per effettuare un attacco in mischia (ovvero vuole essere adiacente a un nemico).

Poi, trova un percorso che usi meno punti movimento possibili per arrivare entro gittata (e linea di vista) per attaccare un nemico. Nota bene che il mostro si focalizza su un bersaglio ma il percorso del movimento è in direzione di un esagono di posizione valido per attaccare (non occupato, in linea di vista ed entro gittata), ovvero il suo esagono di destinazione. Non importa se il mostro non può raggiungere l'esagono di destinazione con il movimento attuale; fintanto che ci sia un percorso che gli permetterà prima o poi di raggiungere l'esagono, quello sarà considerato il percorso ottimale. Il nemico o i nemici che sono entro gittata (e linea di vista) alla fine di questo percorso che è il più breve, sono considerati i "più vicini".

Nota a margine per gli esagoni negativi (trappole, terreno pericoloso): gli esagoni negativi sono considerati ostacoli quando si determina questo percorso a meno che non ci sia altra strada se non attraversare gli esagoni negativi. Ad esempio, il percorso può essere lungo 10 passi se il mostro evita gli esagoni negativi oppure lungo due passi se attraversa gli esagoni negativi: sceglierà comunque il percorso lungo dieci passi fintanto che sia disponibile. In pratica, i mostri si muoveranno nel minore numero possibile di esagoni negativi possibili.

Nel caso in cui il mostro possa usare lo stesso numero di punti movimento per arrivare entro gittata (e linea di vista) di più nemici (ad esempio perché comincia il suo turno entro gittata di più nemici o grazie a qualche altra situazione), si usa la prossimità (ovvero il numero di esagoni di distanza, senza andare attraverso i muri) come strumento per rompere la parità e determinare chi è "più vicino".

Ok, ora, se c'è solo un nemico "più vicino" entro gittata alla fine di quel percorso, quello è il focus del mostro. Se ci sono più nemici "più vicini" entro gittata (e linea di vista), il focus è il nemico tra quelli in parità che ha il numero di iniziativa più basso per il round, come determinato all'inizio del round.

Nota bene che potrebbero esserci alcuni casi in cui un mostro non può trovare un focus. Per ottenere il focus su un nemico, ci deve essere un percorso non bloccato (no muri, nemici, ostacoli) fino a un esagono dove può stare come da regole e da dove può eventualmente muoversi per bersagliare il nemico. Se un mostro non può determinare un focus, non si muove e non attacca nel suo turno ma può effettuare qualsiasi altra capacità scritta sulla sua carta.

Un mostro con Salto come determina esattamente il suo focus/percorso di movimento?

Il mostro agisce come se avesse un salto infinito, così come si comporterebbe se avesse infiniti punti movimento. Il mostro tratta qualunque cosa che normalmente bloccherebbe il suo movimento (ostacoli, trappole, nemici) come alleati in termini di dove può muoversi (ovvero può muoversi attraverso di essi ma non finire il movimento nel loro stesso esagono). Dopodiché segue tutte le normali regole di movimento (usare il minimo movimento possibile per avvicinarsi il più possibile all'esagono del bersaglio, tenendo in considerazione che può muoversi attraverso qualsiasi cosa).

Se un mostro ha Salto o Volante solo per un turno (ad esempio da una carta capacità), calcola il suo percorso per il focus come se avesse Salto o Volante solo per il turno attuale o per l'intero percorso?

Il mostro dà per scontato di poter saltare o volare per l'intero percorso (come se fosse una capacità permanente).

3.9 - MOSTRI – CONTROLLO MENTALE

Quando un mostro viene controllato da un personaggio, viene considerato un alleato o un nemico per gli altri mostri mentre viene controllato?

Viene considerato un nemico dagli altri mostri per la durata del controllo mentale (solitamente o durante il turno del personaggio o durante il turno del mostro controllato mentalmente, a seconda di cosa dice la capacità).

Nemici che non hanno un movimento base possono acquisire capacità di movimento da altre fonti come dal controllo mentale?

Nemici senza movimento funzionano come le evocazioni senza movimento. Se viene loro fornita una capacità "Movimento X", possono muoversi ma se viene fornita loro una capacità "Movimento +X", non possono.

Quando un mostro viene obbligato a fare un Attacco X, quale tra i suoi effetti base mantiene? Mantiene la sua gittata?

Attacco X sostituisce la capacità base della miniatura quindi si tratta di un attacco in mischia se Gittata +X non è espressamente specificato o indicato altrove. Altri effetti della carta statistiche del mostro (come Veleno, Bersagli X, ecc.) vengono ignorati.

Posso usare una capacità che permette a una miniatura di effettuare un attacco immediato se la miniatura non ha attualmente bersagli validi, solo per ottenere PE dalla capacità?

No.

3.10 - MOSTRI – MOVIMENTO

Un mostro si allontana dal suo bersaglio se gli è adiacente e sta per effettuare un attacco a distanza?

Sì, i mostri si muovono del minimo possibile per massimizzare i loro attacchi, quindi si allontanerà per non avere svantaggio. Se non ha modo di perdere svantaggio (ad esempio ha Confusione oppure non ha abbastanza punti movimento), non proverà a spostarsi.

Un mostro si allontana da un bersaglio solo per mettere più distanza tra loro?

No, si allontana solo per massimizzare il suo attuale attacco.

Se un mostro non può entrare in gittata per un attacco con il suo movimento, cerca comunque di avvicinarsi?

Sì, leggi la prossima domanda per capire come sceglie il suo esagono di destinazione.

Dopo aver determinato il focus, come fa esattamente un mostro a determinare il suo esagono di destinazione e come fa a massimizzare il suo attacco sul suo focus e qualsiasi bersaglio aggiuntivo?

Determina il suo esagono di destinazione finale (l'esagono da dove può attaccare il suo focus) seguendo le regole di priorità (descritte più in basso) all'inizio del suo turno. La valutazione si fa partendo dalla portata del movimento attuale del mostro. Se il mostro non può raggiungere un esagono dal quale attaccare usando il movimento che ha a disposizione nel suo turno, le regole vanno riapplicate assumendo che il mostro abbia movimento infinito. Inoltre, il mostro usa il suo attacco attuale quando determina le sue opzioni di attacco/movimento, anche se potrebbe avere un differente attacco (o non averlo) quando raggiunge infine il suo esagono di destinazione. Se ci sono più esagoni che soddisfano questi criteri, i giocatori scelgono.

1° Attacca il suo focus primario, perdendo/evitando svantaggio se possibile

2° Attacca più bersagli possibile

3° Se ci sono molteplici luoghi da cui attaccare che permettono di raggiungere un pari numero di bersagli extra, usa le regole del focus (il minor numero possibile di punti movimento*, poi la prossimità, poi l'iniziativa) dalla sua posizione di partenza per determinare quale bersaglio secondario (in aggiunta al suo bersaglio o ai suoi bersagli precedenti) dovrebbe includere nell'attacco (ripetendo la procedura per un terzo bersaglio, ecc.) e seleziona il luogo di attacco che include questi bersagli.

4° Perde svantaggio sui bersagli extra (hanno tutti pari priorità, in caso di parità scelgono i giocatori)

5° Usa l'ammontare minimo possibile di punti movimento*

*Schivando muri, ostacoli e pericoli (se possibile) usando le regole di movimento normale di Salto e Volante.

A questo link potete trovare alcuni esempi proposti dalla community per comprendere meglio il movimento dei mostri.

Dopo aver selezionato un esagono di destinazione, quale percorso segue un mostro per raggiungerlo?

Il mostro seguirà il percorso più breve per raggiungere l'esagono di destinazione. Se non può raggiungere l'esagono di destinazione nel turno attuale, prenderà il percorso più breve che lo porterà il più vicino possibile all'esagono di destinazione. Nota bene, che se non può avvicinarsi all'esagono di destinazione in questo turno, non si muove. "Più breve" e "vicino" significano meno punti movimento possibile schivando muri, ostacoli e pericoli (se possibile) usando le regole di movimento normale di Salto e Volante.

Cosa fa un mostro se uccide il suo bersaglio o il bersaglio diventa irraggiungibile e lui ha un attacco aggiuntivo che potrebbe essere usato contro bersagli diversi (come da una carta capacità "Attacco X, Attacco X")?

Se il bersaglio muore dal primo attacco, il mostro attaccherà un altro bersaglio scelto secondo le regole di priorità del focus. Se il bersaglio è ancora vivo ma è irraggiungibile (ad esempio è stato spinto fuori gittata dal primo attacco), il mostro NON sceglie un altro bersaglio. Nota bene che se la capacità indica che gli attacchi vanno effettuati sullo stesso bersaglio, non può scegliere un altro bersaglio neppure se il bersaglio originale muore.

Cosa succede se un mostro con attacco a distanza diventa Disarmato mentre si muove verso il suo bersaglio?

Continua a muoversi lungo il suo percorso di movimento originale verso il suo esagono di destinazione originale.

3.11 - MOSTRI – EVOCAZIONI

Come faccio a differenziare nemici evocati dagli altri nemici (visto che i nemici evocati non lasciano cadere segnalini denaro)?

Puoi collocare segnalini ausiliari dello scenario (grigi circolari) sui nemici evocati se hai difficoltà a tenerne traccia.

Quando qualcosa che evoca mostri muore, muoiono anche i mostri che ha evocato?

No.

3.12 - MOSTRI – TRAPPOLE

Cosa succede se un mostro con Volante si trova sopra una trappola Stordire e un altro mostro tenta di muoversi su quella trappola?

Una miniatura non può terminare il suo movimento in un esagono dove si trova un'altra miniatura, quindi tratta il mostro volante come un ostacolo quando determini il movimento del mostro non volante.

4.0 - Campagna

4.1 - MODALITÀ AUTOCONCLUSIVA VS MODALITÀ CAMPAGNA

Come vengono gestiti le donazioni al Santuario, eventi di strada e di città quando si giocano gli scenari in modalità autoconclusiva?

Le donazioni al Santuario e gli eventi di città possono essere risolti solo se l'ultimo scenario giocato era in modalità campagna. Gli eventi di strada possono essere risolti solo se lo scenario seguente è giocato in modalità campagna.

Giocare uno scenario in modalità autoconclusiva cambia il luogo del gruppo?

No, il gruppo rimane nel suo luogo precedente, sia che si tratti dell'ultimo scenario fatto in modalità campagna o che si tratti della città di Gloomhaven.

4.2 - PERSONAGGI SBLOCCATI, LIVELLARE, TALENTI, MISSIONI PERSONALI

Quando aumento di livello, i miei punti esperienza tornano a zero?

No.

Come funziona esattamente la mia riserva di carte capacità? Cosa posso aggiungere quando aumento di livello?

La tua riserva di carte capacità è l'insieme di carte che puoi scegliere di aggiungere alla tua mano quando inizi uno scenario. Le carte nella tua mano sono le carte con cui giocherai durante lo scenario e il loro numero è limitato dalla classe che stai giocando. Quando cominci con un personaggio di livello 1, la tua riserva di carte consiste in tutte le carte di livello 1 più tre carte "X" del tuo mazzo. Tutte le altre carte ti sono inaccessibili. Quando aumenti di livello, puoi prendere una singola carta del tuo nuovo livello o di un livello inferiore dal mazzo delle carte inaccessibili e aggiungerla alla tua riserva. In questo modo, un personaggio al livello 9 avrà aggiunto 8 carte alla propria riserva man mano che aumentava di livello.

Se il talento di una scheda personaggio ha più riquadri da spuntare a fianco, significa che necessita di quella quantità di spunte per sbloccarlo o che posso acquisire quel talento ogni volta che metto una spunta?

Il secondo caso. Se un talento ha due caselle da spuntare, ottieni quel talento due volte, una per ogni spunta.

Il talento "Ignora gli effetti negativi degli oggetti" si applica ad altri effetti negativi oltre che alle carte modificatore di attacco -1?

No, quel talento si applica solo alle carte modificatore di attacco -1.

Posso scegliere di non aumentare di livello anche se ho abbastanza esperienza o di non ottenere un talento quando ho 3 spunte?

No, se ti trovi in città e hai abbastanza esperienza per aumentare di livello, sei obbligato a farlo e devi ottenere

immediatamente tutti i benefici che ne conseguono, incluso l'ottenimento di un talento. Se possiedi tre spunte, devi immediatamente ottenere un talento.

Perdere una spunta può farmi perdere un talento?

No, non puoi andare sotto alla soglia raggiunta di un talento, di un livello di esperienza o del livello di prosperità quando perdi rispettivamente una spunta, esperienza o prosperità. Quindi se hai tre spunte (abbastanza per ottenere un talento), e perdi una spunta, non succede nulla. Non perdi un talento e non vai in debito di spunte.

Se sblocco la classe di un personaggio in modo diverso dal ritirare un personaggio e questa classe è già sbloccata, ottengo comunque lo scenario casuale e il modello di oggetto casuale bonus?

Sì, non importa in che modo sblocchi una classe: se sblocchi una classe già sbloccata ottieni uno scenario casuale e un modello di oggetto casuale bonus.

La mia missione personale va tenuta segreta?

Non c'è un a regola ufficiale per questo, fai come preferisci. Io di solito la tengo segreta.

Quale nuovo personaggio creato posso considerare parte di una sequenza di personaggi se un giocatore gioca con più personaggi allo stesso momento o se si alterna tra personaggi diversi?

Una sequenza è una diretta discendenza tra personaggi ritirati e personaggi nuovi a scelta del giocatore. Se hai creato due personaggi e li giochi insieme una sessione o alternandoli in sessioni diverse, essi avranno una sequenza personale. Quando una si ritira, il personaggio successivo che crei può essere il primo della sua stessa discendenza o discendenza del personaggio che hai ritirato, a te la scelta. Se vuoi il talento, farai in modo che sia discendenza del personaggio ritirato.

[Errata] Quando si ritira un personaggio, i giocatori possono donare al santuario e dare le carte Benedizione al loro prossimo personaggio?

No, nella sezione "Fare Donazioni al Santuario" del regolamento dovrebbe esserci scritto "personaggio" al posto di "giocatore".

4.3 - POTENZIAMENTI

Quando calcolo il numero totale di carte che possono essere potenziate con il livello attuale di prosperità, quali carte devo contare: l'intero set di carte della classe o solo le carte selezionate dal personaggio?

Conti ogni carta del mazzo delle capacità di una classe, che include quelle selezionate da altri personaggi e qualsiasi carta di livello più alto non ancora selezionata dal personaggio.

Per i potenziamenti Benedizione e Rinforzo, quali capacità influenzano gli alleati o se stessi?

Se una capacità ha la qualifica sotto di essa (ad esempio "Se Stesso" o "Influenza tutti gli alleati entro gittata X" o semplicemente "Gittata X"), ed è una capacità benefica, allora puoi potenziarla con Benedizione/Rinforzo (ma solo se c'è il pallino che lo permette, ovviamente). Una capacità "Movimento" non conta come capacità che influenza se stessi.

Un potenziamento a una capacità che bersaglia più nemici solo quando consumo un'infusione elementale, è considerata una capacità a bersaglio singolo o a bersaglio multiplo ai fini della determinazione del costo?

A bersaglio singolo.

Un potenziamento a una capacità che evoca diverse creature viene trattato come a bersaglio singolo o a bersaglio multiplo ai fini della determinazione del costo?

A bersaglio singolo.

Un potenziamento a una capacità che influenza più alleati viene trattato come a bersaglio singolo o a bersaglio multiplo ai fini della determinazione del costo?

A bersaglio multiplo.

Il costo di un potenziamento aumenta in base al numero di potenziamenti già presenti sull'azione da potenziare o presenti sull'intera carta?

Aumenta in base al numero di potenziamenti già presenti sull'azione specifica che sta per essere ri-potenziata.

4.4 - EFFETTI DELLO SCENARIO

Se ho il talento che mi permette di ignorare gli effetti dello scenario, posso ignorare gli effetti delle carte evento?

No, puoi ignorare solo specifici effetti indicati nello scenario come effetti dello scenario. Questi saranno indicati nelle regole speciali dello scenario nella forma "Fare questo e questo come effetto dello scenario".

Se ho il talento che mi permette di ignorare gli effetti dello scenario, posso scegliere di subire comunque gli effetti dello scenario?

No.

Il talento che mi permette di ignorare gli effetti dello scenario influenza tutti gli effetti dello scenario indicati nel libero degli scenari? Anche quelli che danno benefici ai personaggi?

Sì.

Le evocazioni dei personaggi sono influenzate dal talento che ignora gli effetti dello scenario?

No.

4.5 - PROSPERITÀ

Come tengo traccia della prosperità persa?

Annotala a fianco del tracciato di prosperità poi cancella la nota quando ottieni di nuovo prosperità.

4.6 - EVENTI DI CITTÀ E DI STRADA

Se alcuni personaggi entrano ed escono da un gruppo, quali di loro vengono influenzati dai risultati di un evento di città o di strada?

Solo i personaggi presenti quando la carta evento viene risolta.

Se sono obbligato a scartare carte a causa di un evento, quando le scarto?

Anche se gli eventi avvengono prima di preparare uno scenario, dovresti aspettare fino a quando non hai selezionato la tua mano di carte per decidere quale scartare.

Consumare oggetti durante un evento di strada le rende non disponibili durante lo scenario?

Sì.

Cosa si intende con "non disponibile" in riferimento agli oggetti consumati durante gli eventi di strada?

Devi equipaggiare l'oggetto anche se consumato, ma le meccaniche che ti permettono di ripristinare gli oggetti possono comunque essere utilizzate.

Devo risolvere un evento di strada quando torno a Gloomhaven da uno scenario?

No, risolvi un evento di strada solo quando viaggi verso uno scenario.

Quale ricompensa/penalità di un evento influenza un personaggio singolo e quale influenza tutti i personaggi?

Se un esito comincia con “Ottenete”, “Perdete”, “Scartate” oppure “Consumate”, questo esito viene condiviso da tutti i personaggi nel modo che preferiscono qualora comparisse la parola “collettivo” (ad esempio “Perdete 10 monete d’oro collettive” significa che il gruppo perde 10 monete d’oro totali). L’esito influenza ciascun personaggio separatamente se compare la parola “ciascuno” (ad esempio “Perdete 10 monete d’oro ciascuno” significa che un gruppo da 4 perderebbe 40 monete d’oro totali). Fa eccezione a questo un esito che fa ottenere un oggetto. In quel caso solo un personaggio ottiene l’oggetto (di comune accordo tra i giocatori).

Se l’esito contiene “Comincia lo scenario con…” influenza tutti i giocatori a meno che non dica “Un personaggio comincia lo scenario con…” nel quale caso influenzerebbe un solo giocatore.

4.7 - SCENARI

Se il gruppo vuole andare direttamente in uno scenario collegato ma vuole sostituire dei personaggi nel frattempo, il gruppo deve passare prima da Gloomhaven obbligandolo a risolvere un evento di strada prima dello scenario collegato?

Se il personaggio che entra nel gruppo è già stato creato, non c’è bisogno di tornare a Gloomhaven ma se vuoi inserire nel gruppo un personaggio che non è ancora stato creato, devi passare da Gloomhaven per crearlo.

Se gioco un dungeon casuale dal mazzo dei dungeon casuali, devo risolvere eventi di strada o di città come per gli scenari normali?

No, gli scenari casuali non fanno progredire la campagna in alcun modo. Questo significa che non innescano eventi di strada o di città, che non sbloccano nuovi scenari, che non fanno ottenere prosperità o nient’altro che possa cambiare il mondo della campagna. Tuttavia, possono aiutare i personaggi a progredire individualmente fornendo esperienza, monete d’oro, spunte per i talenti, progressi nelle missioni personali.

I bonus/penalità dati dalle carte dei dungeon casuali durano per un round o per l’intero scenario?

Durano per l’intero scenario a meno che non specificato diversamente.

Se i requisiti di uno scenario hanno anche un traguardo indicato come “Non Completato”, cosa significa?

Significa che puoi giocare quello scenario in modalità campagna solo se non hai il traguardo indicato.

Se uno scenario si svolge nella città di Gloomhaven, le visite alla città precedenti e successive allo scenario sono considerate visite separate (ai fini delle donazioni al Santuario e degli eventi di città)?

Sì.

Se l’obiettivo di uno scenario è uccidere tutti i mostri rivelati, questi includono anche le evocazioni?

Sì.

4.8 - VARIANTE DI GIOCO: MORTE PERMANENTE

Fallire uno scenario cosa comporta nella variante “morte permanente”?

Con la variante “morte permanente”, ogni volta che uno scenario viene fallito per qualsiasi condizione, lo scenario non è concluso se non fino alla fine del round nel quale hai raggiunto la condizione di sconfitta. In quel momento, se ci sono dei personaggi ancora vivi (magari sfiniti, ma non morti), allora quei personaggi sono sopravvissuti.

Puoi spiegare esattamente come funzionano effetti e capacità sui personaggi sfiniti?

Se un personaggio diventa sfinito a causa della perdita di carte, tutte le sue carte sono rimosse dal gioco come per le regole normali di sfinimento. Incluse le evocazioni e le carte attive.

Non ottiene un turno di per sé ma è trattato come se ne avesse uno per gli effetti e l’esaurimento delle condizioni. Questo turno è nominalmente a iniziativa 99 e ha luogo dopo i riposi lunghi.

Il personaggio può essere comunque focalizzato dei nemici come da normali regole sul focus (che includono l'ordine di attivazione come parametro per dirimere situazioni in parità). Può comunque essere influenzato/bersagliato da capacità alleate od ostili, e può ricevere nuove condizioni. Alcune condizioni non avranno conseguenze, come Benedizione o Rinforzo, mentre altre come Invisibilità ne avranno. Il personaggio può essere curato per essere tenuto in vita in caso riceva ulteriori danni, ma rimane sfinito fino alla fine dello scenario anche se curato. Le condizioni vengono rimosse come da normali regole (cura o esaurimento a fine turno).

5.0 - Missioni Personali

Quali scenari sono considerati all'interno della città di Gloomhaven?

Qualsiasi scenario indicato nella sezione ingrandita nell'angolo in altro a destra della mappa è considerato all'interno della città di Gloomhaven (anche 58 e 86).

MISSIONE PERSONALE 510

Quali scenari sono considerati "cripte"?

Qualsiasi scenario con la parola "cripta" nel titolo. 4, 5, 6 e 19.

MISSIONE PERSONALE 521

Quali scenari sono considerati dentro la Foresta dei Pugnali?

3, 28, 29, 38, 43, 44, 48, 55, 56, 59, 81, e 91.

MISSIONE PERSONALE 527

Questa missione personale si usa comunque nella variante "morte permanente"?

Se giochi la variante "morte permanente", puoi sia scartare questa missione e pescarne una nuova che mantenerla riducendo il numero di sfinimenti richiesti a 8.

MISSIONE PERSONALE 529

Quali scenari sono considerati dentro la Palude Stagnante?

19, 32, 45, 49, 61, 62, 68, e 79.

MISSIONE PERSONALE 531

Quali scenari sono considerati dentro la Foresta dei Pugnali?

3, 28, 29, 38, 43, 44, 48, 55, 56, 59, 81, e 91.

Quali scenari sono considerati dentro la Palude Stagnante?

19, 32, 45, 49, 61, 62, 68, e 79.

Quali scenari sono considerati dentro le Montagne dell'Osservatore?

9, 13, 63, 65, 73, 76, 80, 82, e 85.

Quali scenari sono considerati dentro le Montagne Coldirame?

7, 14, 15, 16, 24, 25, 33, 34, 39, 40, 41, 42, 46, 54, 66, e 84.

Quali scenari sono considerati dentro il Mare Nebbioso?

17, 30, 37, 47, 64, 70, 74, e 93.

MISSIONE PERSONALE 532

La missione richiede che due personaggi annuncino il ritiro o che si ritirino effettivamente?

Due altri personaggi devono effettivamente ritirarsi in presenza del personaggio che ha la missione, devono essere a Gloomhaven quando lo fanno.

Se devo uccidere un certo numero di qualcosa, devo essere io a dare il colpo di grazia?

Sì, e ti vengono accreditate anche le uccisioni con colpo di grazia delle tue evocazioni.

Se soddisfo la condizione della mia missione personale e poi faccio qualcosa che non la rende più soddisfatta, mi ritiro comunque?

No, le condizioni della tua missione personale devono essere soddisfatte nel momento in cui ti ritiri. Se effettui delle attività in città dopo che hai annunciato il ritiro e non soddisfi più le condizioni per il ritiro a causa di queste attività, non puoi più ritirarti.

Per le carte missione personale 510, 513, 521, 526, e 529, devo soddisfare una certa condizione e poi sbloccare uno scenario. Lo scenario si sblocca automaticamente quando la condizione è soddisfatta o devo fare qualcos'altro per sbloccarlo?

Lo scenario è sbloccato quando soddisfi la condizione. Non devi fare nient'altro per sbloccarlo.

Per le carte missione personale 510, 521, 522, 526, 528, e 529, gli scenari devono essere diversi tra loro?

Sì.

Per la carta missione personale 514, posso assistere a ciò che mi chiede anche se sono sfinito?

Sì, nota bene che il tuo essere sfinito non conta ai fini del conteggio per la missione.

Per le carte missione personale 515 e 520 devo uccidere quell'ammontare di mostri in totale o per ogni tipo di mostro indicato?

Quell'ammontare in totale.

Per la missione personale 517, cosa conta come tipo diverso di mostro?

Ogni carta statistiche dei mostri (quelle grandi quadrate) raffigura un tipo diverso di mostro. Quindi, per esempio, le Inox Guardia e i Banditi Guardia sono due tipi diversi di mostro e ogni boss è un tipo diverso di mostro.

Gli scenari casuali contano per la carta missione personale 518?

Sì.

Per la carta missione personale 519 posso perdere i progressi fatti nella sua soddisfazione se perdo una spunta a causa degli eventi? Faccio progressi nella missione se ottengo spunte attraverso eventi o da bonus invece che dagli obiettivi della battaglia?

No, solo gli obiettivi della battaglia contano per i progressi della missione. Potrebbe essere necessario tenerne traccia separatamente nella sezione delle note.

6.0 - Mostri

6.1 - OSSA VIVENTI

Bersaglia un nemico con tutti gli attacchi (Carta 522):

Normalmente i giocatori o i mostri con il modificatore “Bersagli X” al loro attacco devono bersagliare nemici differenti con ognuno dei loro attacchi multipli. Questa carta permette al mostro di bersagliare invece lo stesso nemico con ogni attacco. Quindi, un Ossa Viventi con “Bersagli 2” effettuerà 2 attacchi, uno dopo l’altro, sul suo focus.
Se il bersaglio diventa sfinito o viene ucciso dal primo attacco, l’Ossa Viventi non attaccherà un secondo bersaglio: il testo della carta specifica chiaramente che tutti gli attacchi devono essere effettuati sullo stesso bersaglio.

6.2 - VERMLING ESPLORATORE

Saccheggio (Carta 975):

Così come per un giocatore, l’azione “Saccheggio 1” dell’esploratore gli permetterà di raccogliere tutti i segnalini denaro nel suo esagono o negli esagoni adiacenti. Questi segnalini denaro sono persi, l’esploratore non li perde nuovamente quando muore (perde solo il solito singolo segnalino). L’esploratore, tuttavia, non può saccheggiare le tessere tesoro. Inoltre, ricorda che questa azione non influenza il movimento dell’esploratore. Visto che non c’è un attacco scritto sulla carta, si focalizza e si muove come se avesse un normale attacco in mischia.

6.3 - MELMA

Evocazione (Carta 696, 697):

Nota bene che i danni si risolvono prima dell’evocazione, in questo modo le nuove melme arrivano con il nuovo valore di punti ferita. Il valore massimo dei punti ferita della nuova melma è comunque definito dalla sua carta statistiche dei mostri. Se non ci sono più pedine di melma disponibili, la melma effettua comunque l’azione, semplicemente subendo i danni.

Saccheggio (Carta 698):

Così come per un giocatore, l’azione “Saccheggio 1” della melma le permetterà di raccogliere tutti i segnalini denaro nel suo esagono o negli esagoni adiacenti. Questi segnalini denaro sono persi, la melma non li perde nuovamente quando muore (perde solo il solito singolo segnalino). La melma, tuttavia, non può saccheggiare le tessere tesoro. Inoltre, ricorda che questa azione non influenza il movimento della melma. Visto che non c’è un attacco scritto sulla carta, si focalizza e si muove come se avesse un normale attacco in mischia.

6.4 - OSSERVATORE

Bersaglia un nemico con tutti gli attacchi (Carta 615):

Normalmente i giocatori o i mostri con il modificatore “Bersagli X” al loro attacco devono bersagliare nemici differenti con ognuno dei loro attacchi multipli. Questa carta permette al mostro di bersagliare invece lo stesso nemico con ogni attacco. Quindi, un Osservatore con “Bersagli 2” effettuerà 2 attacchi, uno dopo l’altro, sul suo focus.

6.5 - DEMONE DEL SOLE

Consuma l’elemento luce: Bersaglia tutti gli alleati entro gittata (Carta 652):

Questo dovrebbe essere letto come: “Influenza invece tutti gli alleati entro gittata”. Consumare l’elemento sostituisce la cura verso se stessi o un singolo alleato con una cura a distanza per più alleati.

7.0 - Scenari

SCENARIO 2

Boss Speciale 1: Se si sta muovendo verso una porta già aperta (perché ha già fatto un giro completo) e l'esagono della porta è occupato, fate in modo che termini il suo movimento su un esagono non occupato il più vicino possibile all'esagono della porta (sono i giocatori a scegliere in caso di ambiguità).

SCENARIO 12

ERRATA: Il marcatore con il numero 1 dovrebbe essere collocato sulla porta a sud e no su quella a nord. Il testo sotto la sezione "1" dovrebbe essere letto quando la porta a sud viene aperta.

SCENARIO 14

Cosa sono i numeri alla fine del testo conclusivo dello scenario? Ho sbloccato questi scenari?
No, lo scenario 14 non sblocca alcun nuovo scenario. Ci sono molti modi per arrivare allo scenario 14 e, quando lo sblocchi, sblocchi anche uno scenario che non può essere completato fino a quando non completi lo scenario 14 e ricevi il traguardo globale indicato. I numeri alla fine dello scenario 14 sono solo dei promemoria di dove potresti andare successivamente a seconda di quale fosse il tuo obiettivo iniziale.

SCENARIO 19

L'altare (b) può essere influenzato da capacità che influenzano gli ostacoli, anche se è specificato che non è possibile distruggerlo visto che questo renderebbe lo scenario impossibile da vincere. Il PNG tratta l'altare come il proprio focus quando determina il movimento.

SCENARIO 21

Sotto "Regole Speciali" la posizione dell'altare dovrebbe essere indicata come "f" e non come "a". Inoltre, anche i demoni generati dovrebbero essere indicati come segue: del vento (a), della notte (b), della terra (c), delle fiamme (d), del sole (e), del gelo (f).

SCENARIO 25

Scappare - Lo scenario è completato quando tutti i personaggi si trovano su un esagono di uscita o se sono diventati sfiniti mentre si trovavano su un esagono di uscita.

SCENARIO 27

Grandine effettua un turno a iniziativa 99 subendo danni se viene ferita. I giocatori possono aggiungere l'ammontare attuale delle loro monete d'oro alla ricompensa ma non possono vendere gli oggetti in città perché la ricompensa avviene immediatamente dopo la fine dello scenario, prima che i giocatori arrivino in città.

SCENARIO 29

La porta con PF viene trattata come un ostacolo con PF che può essere bersagliato. Le evocazioni possono focalizzarsi su di essa, ha iniziativa 99 ecc.

SCENARIO 33

La porta con PF viene trattata come un ostacolo con PF che può essere bersagliato. Le evocazioni possono focalizzarsi su di essa, ha iniziativa 99 ecc.

Scappare - Lo scenario è completato quando tutti i personaggi si trovano su un esagono di uscita o se sono diventati sfiniti mentre si trovavano su un esagono di uscita.

SCENARIO 34

Gli Zefiri non possono essere influenzati da alcuna capacità, le evocazioni non si focalizzano su di essi.
ERRATA: L'ordine della capacità Speciale 2 nella carta statistiche del boss dovrebbe essere prima evocare e poi muoversi. Sul Libro degli Scenari è indicato correttamente, sulla carta statistiche del boss l'ordine è invertito e incorretto.

SCENARIO 35

Posso distruggere gli ostacoli parete?

No.

SCENARIO 37

Scappare - Lo scenario è completato quando tutti i personaggi si trovano su un esagono di uscita o se sono diventati sfiniti mentre si trovavano su un esagono di uscita.

SCENARIO 38

L'Orchid smette di muoversi se lo sciamano muore. Inoltre, se l'Orchid non riesce a trovare un percorso da seguire per arrivare allo sciamano, non si muove. Nota bene che come da testo dello scenario, si può muovere attraverso le porte chiuse se necessario, aprendole mentre si muove.

SCENARIO 42

Le corde vocali vanno trattate come ostacoli con PF, per quanto riguarda il loro essere bersagliabili. Le evocazioni possono focalizzarsi su di esse e vengono considerate con iniziativa 99.

SCENARIO 45

I totem sono considerati ostacoli quindi non possono essere distrutti usando le capacità ma possono essere influenzati da altre capacità non danneggianti (come ad esempio le capacità di manipolazione degli ostacoli del Cuore di Roccia).

SCENARIO 46

ERRATA: L'ordine della capacità Speciale 2 nella carta statistiche del boss dovrebbe essere: Movimento, Attacco, Evocazione.

SCENARIO 49

Regola speciale aggiuntiva: l'Artiglieria Antica non è influenzata da movimento obbligato (non può essere pinta, tirata, scambiata di posizione).
Inoltre, i danni inflitti a tutti i personaggi come da regole speciali sono considerati danni diretti. Non è un Attacco.

SCENARIO 54

Se un giocatore decide di cominciare un nuovo personaggio "Piovra-Cthulhu" direttamente dopo aver completato con successo lo scenario 54, questo nuovo personaggio riceve il Bastone di Xorn. Altrimenti, il Bastone di Xorn viene aggiunto al mazzo del negozio.

SCENARIO 58

Ogni cumulo di ossa è considerato come una capacità di cura effettuata separatamente. I cumuli curano comunque il mostro con nome specifico anche quando questo è stordito.

SCENARIO 60

Scappare - Lo scenario è completato quando tutti i personaggi si trovano su un esagono di uscita o se sono diventati sfiniti mentre si trovavano su un esagono di uscita.

SCENARIO 69

Non sei obbligato a finire il tuo movimento su un esagono adiacente al pozzo, devi solo entrare in un esagono adiacente al pozzo.

SCENARIO 70

Gli Spiriti Viventi non possono essere influenzati da capacità che uccidono istantaneamente.

SCENARIO 71

Movimento obbligato: Se il vento obbliga il movimento dei personaggi verso destra o verso sinistra e c'è un ostacolo o una parete in uno dei possibili esagoni, il giocatore può scegliere di rimanere bloccato (non si muove) o se spostarsi verso l'esagono libero.
Scappare - Lo scenario è completato quando tutti i personaggi si trovano su un esagono di uscita o se sono diventati sfiniti mentre si trovavano su un esagono di uscita.

SCENARIO 77

I personaggi che hanno la capacità di creare ostacoli non possono bloccare tutte le piastre a pressione nello stesso momento.

SCENARIO 79

Le due capacità del boss possono influenzare i personaggi invisibili. Necessitano anche linea di vista. La capacità di controllo mentale del boss può essere usata solo su personaggi che non hanno ancora agito in quel turno.

SCENARIO 81

Nota bene che il Cristallo dello Zenit e la Sfera di Mezzanotte non sono in realtà due oggetti reali del gioco e non hanno uso al di fuori di questo scenario. Usa dei segnalini numerati per rappresentarli. Alla fine dello scenario, che sia stato vinto o perso, questi due tesori "obiettivo" vengono ripristinati in modo che possano essere raccolti di nuovo per rigiocare lo scenario (come tutti i testori "obiettivo" del gioco).

SCENARIO 82

Cosa succede se il giocatore con gli oggetti diventa sfinito senza raggiungere l'uscita? Se lo scenario viene perso, devo comunque tenere gli oggetti che abbiamo saccheggiato?
Se il giocatore che ha gli oggetti diventa sfinito, lo scenario è perso. Se lo scenario è perso, gli oggetti vengono rimessi sulla tessera tesoro e potrai saccheggiarli nuovamente al successivo tentativo.

SCENARIO 83

Dopo aver letto la sezione 2, il primo set di regole speciali termina e viene sostituito con il secondo set di regole speciali. L'altare non ha PF e quindi non può essere distrutto.

SCENARIO 85

ERRATA: Il libro degli scenari dice di generare 8 Demoni del Sole quando si gioca in 4 giocatori ma ci sono solo 6 pedine, come fare? Questo è un errore sul libro. Per 4 giocatori, non collocate il Demone della Notte e i Demoni del Sole nella stanza finale che sono da collocare come nemici normali per 4 giocatori (nel dettaglio, sono quelli colorati di nero per 2 o 3 giocatori e in bianco per 4 giocatori).

SCENARIO 93

L'intera fila degli esagoni di partenza è formata da esagoni di acqua.

SCENARIO IN SOLITARIO

Puoi comprare oggetti prima di fare uno scenario in solitario.

CARTE SCENARIO CASUALE

CORREZIONE: Nelle carte 542, 546, 549 l'illustrazione dovrebbe essere ruotata di 180 gradi.
CORREZIONE: Nella carta 535 le icone e le tessere sovrapposte dovrebbero essere specchiate.

8.0 - Personaggi

LIVELLO 1 E X

Travolgere (Carta 001)

Per l'azione inferiore, gli attacchi sono risolti dopo che il movimento è completamente finito (quindi nessuna Ritorsione da nemici che non sono in gittata dell'esagono di arrivo finale). Sono considerati degli attacchi in mischia ma non devi essere adiacente ai bersagli alla fine del movimento. Tuttavia, devi avere Linea di Vista fino a un bersaglio dal tuo esagono di arrivo per poterlo attaccare. Inoltre, non puoi attaccare lo stesso bersaglio più volte).

Ruggito Provocatore (Carta 004)

Capacità inferiore: Se il Bruto è invisibile, un mostro non può bersagliare il Bruto e attaccherà invece il bersaglio originale.

LIVELLO 1 E X

Marchingegno Innocuo (Carta 031)

Questa evocazione non ha azione di attacco o valore di attacco base. Non può essere comandata di attaccare con

un’azione “Attacco +X”, ma può essere comandata di attaccare con un’azione “Attacco X” (ad esempio “Possessione” del Ladro Mentale).

Lanciafiamme (Carta 032)

L’effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un’aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l’azione è stata effettuata.

Elisir Rinvigorente (Carta 037)

La capacità inferiore può essere usata sugli alleati che stanno effettuando un riposo lungo per il round. In questo caso, quando alla fine del round risolvono il loro riposo lungo, non recuperano alcuna carta scartata (visto che non ne hanno), e di conseguenza non devono perdere nessuna carta. Semplicemente risolvono il resto del riposo lungo, curando due punti ferita e ripristinando i loro oggetti spesi.

Campo di Potenziamento (Carta 040)

L’effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un’aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l’azione è stata effettuata.

Livello 8

Stimolanti Estremi (Carta 058)

La prima parte dell’effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un’aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l’azione è stata effettuata. La seconda parte dell’effetto, tuttavia, viene applicato quando effettui l’azione visto che non si tratta di un bonus attivo.

Livello 9

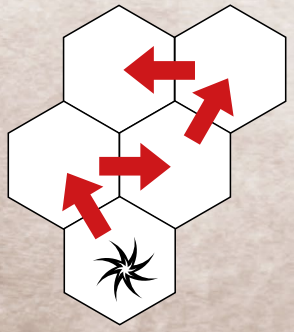
Formula Chimerica (Carta 060)

Questa è probabilmente l’azione più assurda del gioco, ma siete livello 9 quindi divertitevi! L’azione inferiore permette a una qualsiasi classe di ottenere una carta di una qualsiasi altra classe nella propria mano e di usarla come se fosse una propria carta. Per esempio, il Bruto potrebbe ottenere uno degli aumenti del Ladro Mentale. L’unica limitazione è data dal fatto che le carte perse che non possono essere recuperate non possono essere recuperate neanche in questo modo.

LIVELLO 1 E X

Eruzione Impalante (Carta 062)

Come per una qualsiasi capacità a distanza, puoi tracciare il percorso fino al tuo bersaglio in qualsiasi modo tu voglia. Non deve essere necessariamente in linea retta. Per esempio, il Tessimagie potrebbe colpire tutti questi esagoni con questa azione tracciando il percorso evidenziato di seguito con le frecce rosse:



Nota bene che essendo questo un attacco a distanza, ogni attacco verso qualcuno adiacente a te comporta Svantaggio.

Aria Crepitante (Carta 069)

Tieni traccia del fatto che hai consumato l'elemento aria quando hai usato questa capacità collocando un segnalino di un altro personaggio sulla carta.

Livello 4

Spirito del Destino (Carta 076)

ERRATA: L'azione superiore, compreso l'effetto di uccisione, non è bersagliante (dovrebbe dire "nemico" invece di "bersaglio" e quindi può essere usata sui nemici invisibili.

Livello 6

Torcia Vivente (Carta 080)

Quando l'evocazione scende sotto 1 punto ferita, prima di essere rimossa dalla mappa, effettua un'ultima azione "Attacco 3, bersaglia tutti i nemici adiacenti".

Livello 9

Inferno (Carta 087)

L'azione superiore non specifica la gittata quindi è considerato un attacco in mischia.

LIVELLO 1 E X

Opportunità Sinistra (Carta 097)

Il consumo dell'elemento nell'azione superiore sostituisce la capacità "Aggiungi +1 Attacco per ogni tuo…" con "Aggiungi +2 Attacco per ogni tuo…"

Livello 6

Veleno Menomante (Carta 108)

Per l'azione superiore, questo bonus è un'aggiunta al normale +1 Attacco contro nemici con la condizione Veleno.

Livello 9

Truffa a Lungo Termine (Carta 114)

L'azione inferiore non ha effetto sui nemici che hanno già agito nel round.

LIVELLO 1 E X

Morsa Stritolante (Carta 117)

L'effetto dell'attacco superiore funziona sui nemici volanti.

Frana (Carta 118)

Per la capacità inferiore, colloca gli ostacoli nell'esagono adiacente al Cuore di Roccia.

Munizioni di Riserva (121)

Anche se c'è un solo bersaglio in gittata, se l'azione superiore è attiva e tu effettui un attacco a distanza, una carica viene consumata.

Cratere (Carta 124)

Per l'azione inferiore, se consumi l'elemento terra solo la seconda istanza di "Tutti gli alleati e i nemici adiacenti subiscono 1 danno" viene aumentata, non entrambe.

Tornado di Polvere (Carta 125)

Azione superiore: Come da testo sulla carta, l'effetto confondere si applica solo sui bersagli entro Area di Effetto. Non si applica a nemici aggiuntivi bersagliati tramite un effetto "Aggiungere Bersaglio".

Livello 2

Pugno Esplosivo (Carta 130)

Gli attacchi superiori sono considerati attacchi in mischia.

Crescita Senziente (Carta 131)

Per l'azione superiore usa la stessa identica area per entrambe le capacità. Inoltre, visto che la cura dice "area bersagliata", devi effettuare l'attacco contro un bersaglio per poter poi effettuare la cura.

Livello 3

Sgombrare la Strada (Carta 132)

Gli attacchi superiori sono considerati attacchi a distanza. Inoltre, la carta specifica quali bersagli possono essere influenzati (tutti i bersagli adiacenti) quindi Aggiungere Bersaglio applicato all'attacco non garantirebbe alcun bersaglio aggiuntivo.

Livello 4

Smottamento di Rocce (Carta 134)

Per la capacità superiore, un qualsiasi singolo nemico non può subire più di due danni. I danni da ostacoli singoli non sono cumulabili.

Livello 5

Pietrificare (Carta 136)

Colloca sopra all'ostacolo qualsiasi tessera tesoro o segnalino denaro (incluso quello lasciato cadere dal nemico) presente in questo esagono. Questi sono ancora saccheggiabili tramite azione di saccheggio (o se hai Volante e finisci il tuo turno su quell'esagono).

Pugni di Pietra (Carta 137)

Una carica della capacità inferiore può essere spesa solo se c'è un ostacolo adiacente da distruggere.

Livello 7

Meteora (Carta 140)

Per l'azione superiore, tutti e tre gli esagoni devono essere entro gittata 3. Questi attacchi sono considerati attacchi a distanza.

Slancio Brutale (Carta 141)

Per l'azione inferiore, puoi collocare un segnalino personaggio su questa carta per tenere traccia del fatto che hai consumato l'elemento terra quando hai usato questa capacità.
Per l'azione superiore, un bersaglio può essere spinto contro una parete o un ostacolo per ogni esagono della spinta anche se è disponibile un esagono libero. Questa è un'eccezione alla regola per cui un esagono inoccupato deve essere usato se disponibile quando si effettua spingere o tirare. L'esagono di destinazione deve comunque essere più lontano dal personaggio come da normale regola di spingere.

GENERALE

In generale, le **Incremento** sono carte capacità persistenti che vanno nella tua area attiva quando vengono giocate. Ti daranno (a te e non alle tue evocazioni) alcuni bonus persistenti (la parte con lo sfondo più scuro) a tutti i tuoi attacchi in mischia una volta che si trovano nella tua area attiva, e ti permetteranno anche di effettuare immediatamente un attacco singolo che beneficia dell'incremento appena attivato.
L'Incremento parte di una carta incremento è una capacità e può essere saltata quindi puoi giocare la carta per le sue altre capacità e lasciare un altro Incremento attualmente attivo in gioco.
Ogni volta che obblighi un mostro ad attaccare, esso usa il mazzo dei modificatori di attacco.
Ogni volta che obblighi una miniatura a effettuare un'azione, a meno che diversamente specificato, la miniatura effettua comunque il suo turno durante il round.

LIVELLO 1 E X

Afflizione Soggiogante (Carta 146)

Per l'azione superiore, il bonus non conta le condizioni negative applicate dall'attacco, visto che le condizioni negative vengono applicate dopo che i danni vengono inflitti. Il bonus conta solo le condizioni negative presenti sul bersaglio prima dell'attacco. Inoltre, non conta Maledizione, visto che l'effetto non è a bersaglio specifico.
Per l'azione inferiore, nota bene che non c'è un + nella linea dell'attacco, ma c'è un + nella gittata. Questo significa che il nemico effettua un "Attacco 2" verso un altro nemico entro la sua gittata base. Qualsiasi effetto aggiuntivo dato dalla carta statistiche del mostro viene inoltre applicato all'attacco, e il mostro usa il mazzo dei modificatori di attacco. Questa non è una capacità bersagliante.

Circolo Vizioso (Carta 149)

Questo effetto scudo può accumularsi per ogni attacco separato che effettui. Colloca un segnalino personaggio su questa carta per ogni attacco, e ogni segnalino aggiunge "Scudo 1". Questi segnalini vengono rimossi dalla carta alla fine del round.

Lama Perversa (Carta 154)

Per l'azione superiore, il bonus non conta le condizioni negative applicate dall'attacco, visto che le condizioni negative vengono applicate dopo che i danni vengono inflitti. Il bonus conta solo le condizioni negative presenti sul bersaglio prima dell'attacco. Inoltre, non conta Maledizione, visto che l'effetto non è a bersaglio specifico.

Livello 2

Acquisizione Ostile (Carta 160)

L'azione inferiore non ha effetto sui nemici che hanno già agito in questo round.

Livello 4

Riempirsi le Tasche (Carta 163)

Non puoi saccheggiare i nemici se non puoi saccheggiare almeno un segnalino sul terreno.
Sovraccarico Craniale (Carta 164)
Non ottieni esperienza per il primo nemico ucciso con l'azione superiore. Inoltre, gli attacchi effettuati sono considerati attacchi a distanza.

Livello 8

Dominazione (Carta 172)

L'azione "Attacco 4" è considerata un attacco in mischia, anche se l'alleato influenzato ha un tratto a distanza.
L'azione inferiore non ha effetto sui nemici che hanno già agito in questo round.

LIVELLO 1 E X

Comando Potenziante (Carta 178)

L'azione "Attacco 4" è considerata un attacco in mischia, anche se l'alleato influenzato ha un tratto a distanza.

Benedizione Protettiva (Carta 179)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

Livello 3

Assioma Mobilitante (Carta 192)

Per l'azione inferiore, il movimento è opzionale per ogni alleato influenzato. Se lo applichi a PNG e a evocazioni, sei tu a decidere se muovere il PNG mentre è il proprietario dell'evocazione a scegliere per essa.

Livello 4

Fulgore Avviluppante (Carta 194)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

GENERALE

Carte Modificatori di Attacco – Ripristinare Oggetto (Carte 144, 145, 146)

Usando queste carte puoi ripristinare un oggetto consumato oppure un oggetto speso che hai equipaggiato.

LIVELLO 1 E X

Utensili per Affilare (Carta 207)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

Competenza (Carta 208)

Nota bene che per la capacità superiore l'oggetto usato non deve necessariamente influenzare direttamente l'attacco. Qualsiasi oggetto che puoi usare "durante il tuo turno" può essere influenzato, e – se l'azione di attacco è anche un'azione di movimento (ad esempio ha sia una capacità di attacco che una capacità di movimento), qualsiasi oggetto applicabile al movimento può essere usato.

Baluardo di Ferro (Carta 209)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

Livello 5

Acciaio Rinforzato (Carta 223)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

Livello 6

Faretra (Carta 226)

ERRATA: Azione superiore: La carta dovrebbe essere scritta: "Se un alleato adiacente effettua una capacità di attacco a distanza, quell'alleato ottiene AGGIUNGERE BERSAGLIO per l'attacco." Infatti, gli alleati adiacenti ottengono Aggiungere Bersaglio per ogni capacità di attacco (e non per ogni attacco individuale).

GENERALE

Nota bene che a meno che una carta non specifichi espressamente che influenza evocazioni alleate che possiedi, può influenzare ogni evocazione alleata, incluse quelle degli altri giocatori.

LIVELLO 1 E X

Notte Vivente (Carta 252)

Utilizza due segnalini evocazione dello stesso colore ma con differenti numeri per tenere traccia delle due diverse evocazioni.

Livello 4

Mente Divisa (Carta 250)

ERRATA: Entrambe le azioni dovrebbero essere scritte come: “Fino a due alleati evocati…”.

Livello 5

Aiuto Evocato (Carta 252)

La capacità di cura di questa evocazione può essere effettuata esattamente come la capacità di cura di un mostro, e sarà diretta verso un alleato entro gittata (o se stessa) che ha subito il maggior numero di danni, in caso di parità sono i giocatori a scegliere.

Livello 6

Aculei Infiniti (Carta 253)

Utilizza tre segnalini evocazione dello stesso colore ma con differenti numeri per tenere traccia delle due diverse evocazioni. Queste evocazioni non hanno azione di attacco o un valore di attacco base. Non possono essere comandate di attaccare con un’azione “Attacco +X”, ma possono essere comandate di attaccare con un’azione “Attacco X” (ad esempio “Possessione” del Ladro Mentale).

LIVELLO 1 E X

Potenza del Vuoto (Carta 263)

L’azione superiore e l’azione inferiore entrambe si riferiscono solo ai valori scritti nelle linee principali delle capacità, come “Attacco X”, e non a qualsiasi bonus fornito dal testo supplementare, oggetti, o capacità persistenti (tuttavia, qualsiasi capacità persistente che fornisce una capacità aggiuntiva di movimento o di attacco nel tuo turno, vale ai fini di questa carta).

Ali della Notte (Carta 270)

Il testo della capacità inferiore di Ali della Notte dovrebbe essere “Prima delle tue prossime quattro azioni di Attacco, effettua ‘Movimento 2’ come prima capacità dell’azione”.
Devi effettivamente attaccare per avere un’azione di attacco ma, fintanto che puoi ottenere una posizione in cui puoi

attaccare, ottieni il movimento anche se non sei nella posizione di poter attaccare prima del movimento. Devi dimostrare di poter effettuare l'attacco dopo esserti mosso, quindi non puoi aprire porte o rivelare informazioni nuove o nascoste se farlo preverrebbe l'attacco. Gli oggetti e qualsiasi altra capacità o effetto che influenza il totale movimento può essere usata per raggiungere l'esagono di attacco.

LIVELLO 1 E X

Epidemia Dilagante (Carta 292)

Per l'azione superiore, non puoi applicare Veleno a un alleato che è immune da Veleno.

Livello 4

Tempesta di Ali (Carta 307)

Come per tutte le capacità a distanza, puoi tracciare il percorso fino al tuo bersaglio in qualsiasi modo tu voglia.
Non deve essere necessariamente in linea retta. Per esempio, l'Araldo della Piaga potrebbe colpire tutti questi esagoni con questa azione tracciando il percorso evidenziato di seguito con le frecce rosse:
img tempesta ali
Nota bene che essendo questo un attacco a distanza, ogni attacco verso qualcuno adiacente a te comporta Svantaggio.

Livello 7

Sortilegio Funesto (Carta 314)

Se un nemico pesca due carte Maledizione per un attacco a causa di vantaggio o svantaggio subisce comunque solo 3 danni visto che solo una di queste viene attivata.

LIVELLO 1 E X

Postura Risoluta (Carta 319)

L'esperienza per questi attacchi viene valutata separatamente, in modo che qualsiasi danno in avanzo dal primo attacco non venga conteggiata per un secondo attacco.

Ira Crescente (Carta 320)

Per l'azione superiore, il numero di carte che hai perso è equivalente alle carte nella tua pila di carte perse più qualsiasi carta persa nella tua area attiva. Se recuperi qualsiasi carta persa, non conta più in questo totale.
Per l'azione inferiore, i PE sono parte dell'attacco, quindi ottieni PE solo se puoi effettuare l'attacco.

Patto di Sangue (Carta 324)

Per l'azione superiore, se subisci danni durante un attacco a causa di Ritorsione, l'effetto di Ritorsione si risolve immediatamente dopo l'attacco, prima che il tuo valore attuale di PF sia calcolato.

Potere Senza Freni (329)

Il testo dell'azione inferiore significa che qualsiasi volta tu veda le parole "valore massimo di punti ferita", devi applicare

comunque il tuo valore massimo normale di punti ferita invece di 26 (a meno che tu non sia di Livello 9, in quel caso il valore coinciderebbe).

Martello di Vetro (Carta 330)

Dato che questi non sono danni, non possono essere mitigati in alcun modo. Se viene usato un oggetto per attaccare più bersagli con l'attacco superiore, tutti i bersagli devono ricevere l'effetto totale dell'attacco. Tuttavia, i punti esperienza vengono calcolati separatamente, in modo che qualsiasi danno in avanzo dal primo attacco non venga conteggiata per un secondo attacco.

Anestetizzare il Dolore (Carta 331)

Per l'azione inferiore non puoi scegliere di subire i danni se non ci sono nemici adiacenti. Tuttavia, puoi subire i danni se il nemico è adiacente ma immune a stordire.

Livello 2

Offensiva Irruenta (Carta 332)

Per l'azione superiore, se non subisci danni l'azione non fa nulla. Questo attacco costa il doppio quando viene potenziato.

Livello 5

Scontro Finale (Carta 339)

Per l'azione superiore, non c'è modo di prevenire l'effetto di diventare sfiniti. Come implica il nome della carta, questa sarà la vostra azione finale per lo scenario.
Per l'azione inferiore, il numero di carte che hai perso è equivalente alle carte nella tua pila di carte perse più qualsiasi carta persa nella tua area attiva. Se recuperi qualsiasi carta persa, non conta più in questo totale.

Livello 7

Carica Avventata (Carta 343)

Per l'azione superiore, almeno una miniatura deve essere ferita per poter applicare gli effetti (per i casi in cui tu o un alleato abbiate immunità).

Livello 8

Sbarramento Vendicativo (Carta 345)

Azione superiore: La carica viene consumata anche se il personaggio non può effettuare un attacco (ad esempio non ha nessun bersaglio in gittata, oppure è disarmato, stordito, ecc.). Inoltre, la capacità può essere usata più volte contro un nemico con Ritorsione, consumando una carica ogni volta.

GENERALE

In generale, **Canto** sono bonus persistenti per i tuoi alleati che durano fino a quando decidi di scartarli, o quando giochi una Canto diverso. Tuttavia, ricorda che tu non sei un alleato di te stesso. Ogni volta che hai un Canto attivo all'inizio del tuo turno (ad esempio era stato giocato in un turno precedente), ottieni esperienza.

Livello 1

Motivetto Difensivo (Carta 349)

L'effetto dell'azione inferiore avviene solo una volta.

Canto di Velocità (Carta 350)

L'effetto del Canto si applica solo a una singola capacità di movimento in un'azione; non si applica due volte se una singola azione ha due capacità di movimento separate.

Cantico Infinito (Carta 358)

Per il bonus superiore, la Maledizione aggiuntiva causata dal bonus non innesca anch'essa il bonus.
L'effetto inferiore viene applicato agli alleati attualmente adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

Livello 3

Aria Echeggiante (Carta 362)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati solo quando si trovano entro gittata 3 da te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati che si trovano entro gittata 3 da te nel momento in cui l'azione è stata effettuata.

Livello 5

Misura Mobilitante (Carta 367)

Quando fornisci l'azione di Movimento con la parte superiore della carta, ricorda che l'alleato deve effettivamente attaccare per avere un'azione di attacco ma, fintanto che può ottenere una posizione in cui può attaccare, ottiene il Movimento 1 anche se non è nella posizione di poter attaccare prima del movimento 1. Deve dimostrare di poter effettuare l'attacco dopo essersi mosso, quindi non può aprire porte o rivelare informazioni nuove o nascoste se farlo preverrebbe l'attacco. Gli oggetti e qualsiasi altra capacità o effetto che influenza il totale movimento può essere usata per raggiungere l'esagono di attacco.
Lo stesso vale per le evocazioni. Viene fornita loro l'azione di movimento aggiuntiva fintanto che usandola possono mettersi in posizione per poter attaccare. Questo movimento è sempre effettuato automaticamente (non è controllato dall'evocatore), ed è una azione separata. Le evocazioni tengono in considerazione il movimento fornito, così come qualsiasi altra capacità di movimento ed effetto a cui sono soggette, quando devono determinare dove muoversi e chi attaccare.

GENERALE

In generale, i **Destino** sono effetti negativi persistenti applicati a un nemico specifico che durano fino a quando scegli di scartare la carta Destino applicata, oppure quando giochi un differente Destino, o ancora quando il nemico muore.
Un qualsiasi nemico che ha un Destino applicato è considerato "Destinato".
Nota bene che mentre i boss sono immuni a molte condizioni negative, non sono immuni ai Destino. Tuttavia, gli ostacoli con punti ferita non posso diventare Destinati.
Nota bene che, a meno che una carta non specifichi espressamente che influenza solo gli alleati evocati che possiedi, può influenzare qualsiasi alleato evocato, inclusi quelli degli altri giocatori.
Quando ci sono più effetti "quando questo nemico muore" dati dai Destino, i giocatori decidono l'ordine ma tutti vengono valutati insieme: hanno tutti effetto e non si interrompono l'un l'altro. Inoltre, effetti Destino si innescano comunque se il Destino viene spostato da un mostro a un altro alla morte del primo, visto che era stato Destinato quando questi effetti sono stati valutati.

Non puoi avere più segnalini Destino su più di un nemico alla volta.

LIVELLO 1 E X

Planata e Abbattimento (Carta 378)

Per l'azione inferiore, il movimento è considerato teletrasporto. In aggiunta, non si interagisce con nessun esagono tra l'inizio e la fine del movimento.

Corsa Verso la Tomba (Carta 380)

Se la capacità inferiore uccide un mostro, l'uccisione viene accreditata al Cacciatore del Destino.

Maledizione Terrificante (Carta 383)

Per il bonus superiore, se ci sono più nemici entro gittata, puoi scegliere su quale di essi spostare il Destino.

Livello 5

Fato Ineluttabile (Carta 397)

Nota bene che questo Destino è speciale in quanto non può essere applicato a nemici con nome specifico o ai boss.

Comando Selvaggio (Carta 398)

L'attacco nell'azione inferiore è considerato a distanza visto che viene usata la parola "gittata".

Livello 7

Onda Schiacciante (Carta 402)

Questo Destino significa che tu e tutti gli alleati applicate l'effetto della Maledizione a tutti gli attacchi sul nemico (ovvero applicate Maledizione al nemico), non che siete maledetti ogni volta che lo attaccate.

Livello 8

Slancio Crescente (Carta 403)

Per il Destino, se ci sono più nemici entro gittata, puoi scegliere su quale di essi spostare il Destino.

Livello 9

Predatore e Preda (Carta 405)

Destino: Ad esempio, se stai per effettuare un attacco a gittata 5 sul nemico Destinato che si trova a 2 esagoni di distanza da te, ottieni +3 Attacco. Se questo può causare un bonus in negativo (dovuto a un attacco ad area), non applicarlo.

Condurre al Macello (Carta 406)

Per l'azione superiore, il personaggio sceglie un alleato e il nemico si muove verso quell'alleato come se avesse Movimento 3, attacco in mischia.

GENERALE

Carte 410, 430, 433, 437

Per le azioni inferiori di queste carte, la parte più chiara indica cosa viene applicato all'alleato come bonus persistente. Questa carta è tecnicamente posseduta dall'alleato ora, che può recuperarla con azioni speciali come qualsiasi altra carta che possiede. Queste carte devono essere restituite al Segaossa alla fine dello scenario.

LIVELLO 1 E X

Mistura Curativa (Carta 412)

Se il bersaglio è avvelenato, questa capacità curerà il bersaglio di 3 danni rimuovendo Veleno o rimuove solo Veleno senza curare il bersaglio?
La condizione Veleno viene rimossa, non viene curato alcun danno e se hai altre condizioni negative, vengono rimosse anch'esse.

Siringa (Carta 413)

Per l'azione superiore, questa carta viene messa nella pila delle carte scartate del Segaossa alla fine del round. L'alleato del Segaossa tecnicamente non possiede mai questa carta.

Prevenzione Essenziale (Carta 428)

L'effetto inferiore viene applicato agli alleati solo quando si trovano adiacenti a te (come se proiettassi un'aura), non agli alleati adiacenti a te nel momento in cui l'azione è stata effettuata

Borsa del Medico e Borsa Grande del Medico

Queste carte hanno una M sotto al titolo ma non sono carte incluse nella normale mano del Segaossa. Invece, tienile in un mazzetto a lato e distribuiscile agli altri personaggi quando una capacità ti dice di farlo. Quando queste carte vengono scartate, o quando lo scenario finisce, esse ritornando nella riserva del Segaossa.

Livello 9

Prepararsi all'Intervento (Carta 445)

A meno che la gittata non sia specificata, tutti i movimenti e gli attacchi possono diventare cure a gittata 1 (influenzando se stessi o un alleato adiacente).

LIVELLO 1 E X

Potenziamento Grezzo (Carta 447)

Quando consumo esattamente l'elemento per migliorare il movimento?
L'elemento può essere consumato in qualsiasi momento durante il movimento, quindi prima che tu stia per muoverti, dopo esserti mosso di qualche esagono o dopo che ti sei mosso di tutti gli esagoni.

Livello 3

Catena di Fulmini (Carta 463)

Se un effetto Aggiungere Bersaglio è applicato alla carta, aggiunge un singolo attacco verso un bersaglio diverso usando i valori della capacità principale (che possono essere migliorati se viene consumato l'elemento luce).

Livello 6

Simulacro (Carta 469)

ERRATA: Nella parte inferiore di questa carta dovrebbe esserci scritto "le capacità di Attacco" invece che "le azioni di Attacco". Solo capacità di attacco possono essere svolte dalla posizione dell'evocazione.
Per l'evocazione nell'azione inferiore, per una qualsiasi capacità di attacco, puoi scegliere se originarla nel tuo esagono o nell'esagono dell'evocazione, ma non in entrambi. Quindi qualcosa come "bersaglia tutti i nemici a gittata 4" bersaglierebbe o tutti i nemici a gittata 4 da te, oppure tutti i nemici a gittata 4 dall'evocazione. Ricorda che sei comunque tu la fonte dell'attacco quindi subisci svantaggio solo in un attacco a distanza (o subisci gli effetti di un effetto Ritorsione non a distanza), solo se il nemico era adiacente a te. Nota bene che questa evocazione non ha azione di attacco o valore di attacco base. Non può essere comandata di attaccare con un'azione "Attacco +X", ma può essere comandata di attaccare con un'azione "Attacco X" (ad esempio "Possessione" del Ladro Mentale).

Livello 9

Manifestazione Eterea (Carta 474)

ERRATA: Sulla carta dovrebbe esserci scritto "una o più delle capacità" invece che "una delle capacità".
L'azione inferiore è l'unica azione del gioco che non ha una capacità base. Consumare elementi ti dà diverse capacità che puoi effettuare in qualsiasi ordine tu desideri. Per esempio, puoi consumare fuoco, vento e ghiaccio per muoverti di 3 esagoni, saccheggiare 1, e poi effettuare l'attacco 3 a gittata 3.

GENERALE

Puoi collocare la carta extra nella tua area attiva per tenere traccia dei valori di attacco e di movimento dell'orso, se lo desideri (considerala una carta persa che non può essere recuperata), ma dovrebbe essere piuttosto semplice farne a meno dopo un paio di partite.
Le azioni **Comando** permettono solo all'orso di effettuare le capacità su di esse, non al Tiranno Bestiale o a nessun'altra evocazione.
Nota bene che a meno che una carta non specifichi espressamente che influenza solo alleati evocati in tuo possesso, può influenzare un qualsiasi alleato evocato, inclusi quelli degli altri giocatori.

Posso rimuovere volontariamente l'orso dal tabellone?

No. Tuttavia è comunque considerato una miniatura evocata.

L'orso può aprire le porte con un'azione Comando?

No.

Cosa succede all'orso, nel caso in cui finisca tutti i punti ferita, con la variante "Morte Permanente"?

Come una qualsiasi altra evocazione, l'orso sarà sempre disponibile per l'evocazione nello scenario successivo. La morte permanente si applica solo se è lo stesso Tiranno Bestiale a finire i punti ferita.

Livello 1

Dilaniare (Carta 484)

Lo scudo per la capacità inferiore NON è un'aura. Il bersaglio dello scudo deve essere scelto alla fine del Movimento. Lo scudo rimane sull'alleato per il resto del round anche se si sposta.

Livello 5

Simbolo di Pietra (Carta 497)

Questa evocazione non ha azione di attacco o valore di attacco base, non ha azione di movimento o valore di movimento base. Non può essere comandata di attaccare o muoversi con un'azione "Attacco +X" o "Movimento X", ma può essere comandata di attaccare con un'azione "Attacco X" (ad esempio "Possessione" del Ladro Mentale), o muoversi con un'azione "Movimento X". Può anche essere tirata o spinta normalmente.

Livello 7

Sigillo della Tempesta (Carta 500)

Questa evocazione non ha azione di attacco o un valore di attacco base. Non può essere comandata di attaccare con un'azione "Attacco +X", ma può essere comandata di attaccare con un'azione "Attacco X" (ad esempio "Possessione" del Ladro Mentale). Può anche essere tirata o spinta normalmente.

Livello 9

Sigillo Tribale (Carta 505)

Questa evocazione non ha azione di attacco o valore di attacco base, non ha azione di movimento o valore di movimento base. Non può essere comandata di attaccare o muoversi con un'azione "Attacco +X" o "Movimento X", ma può essere comandata di attaccare con un'azione "Attacco X" (ad esempio "Possessione" del Ladro Mentale), o muoversi con un'azione "Movimento X". Può anche essere tirata o spinta normalmente.

9.0 - Oggetti

OGGETTO 001

Stivali dei Lunghi Passi – Aggiungere solo al valore numerico di una singola capacità di movimento esistente. Non forniscono un'azione di movimento gratuita.

OGGETTO 002

Scarpe Alate – Possono essere usate solo per una singola capacità di movimento, non per capacità di movimento multiple o per un'azione (esempio: Azione con Movimento, Attacco, Movimento).

OGGETTO 003

Armatura di Pelle – Fornisce lo scudo solo per l'attacco, non fino alla fine del round.

OGGETTO 004

Armatura di Cuoio – Deve essere usato prima che il nemico peschi la carta modificatore di attacco.

OGGETTO 013

Pozione del Vigore Minore – Una futura espansione cambierà questo oggetto in modo che tu possa recuperare solo una carta scartata. I giocatori possono scegliere di giocare la carta in questo modo anche nel gioco base se sentono il desiderio di “depotenziarla”.

OGGETTO 023

Cotta di Maglia - Fornisce lo scudo solo per l’attacco, non fino alla fine del round.

OGGETTO 034

Pozione del Vigore Maggiore - Una futura espansione cambierà questo oggetto in modo che tu possa recuperare solo due carte scartate. I giocatori possono scegliere di giocare la carta in questo modo anche nel gioco base se sentono il desiderio di “depotenziarla”.

OGGETTO 035, 115, 123, 132

Statuetta del Falco, Martello della Montagna, Anello dei Teschi, Nucleo di Energia – La carta viene trattata come un bonus persistente e andrà nell’area attiva fino a quando l’evocazione non viene uccisa o fino a quando la carta non viene rimossa (rimuovendo l’evocazione e consumando l’oggetto). Se la carta viene ripristinata e c’è una evocazione attiva dalla carta, l’evocazione attiva sparisce.

OGGETTO 045

Pendente dei Patti Oscuri – Il talento che ignora gli effetti degli oggetti non previene che tu ottenga Maledizione.

OGGETTO 105

Scialle Pulcioso – L’oggetto non cambia realmente l’iniziativa del personaggio quindi non influenza l’iniziativa delle sue evocazioni. Cambia solo il modo in cui i mostri trattano il personaggio durante la loro valutazione del focus.

OGGETTO 107

Elmo Cornuto – Questo bonus deve essere usato nel turno in cui viene ottenuto. Non può essere riservato per dopo. Se effettui più capacità di movimento, puoi usare l’oggetto fintanto che ti sei mosso di un totale di almeno 4 esagoni. L’oggetto può solo essere usato solo una volta durante il tuo turno anche se ti muovi di 4 esagoni per più volte durante un tuo turno.

OGGETTO 131

Cuore del Traditore – Questo oggetto non può essere usato se non ci sono altri nemici attaccabili in gittata.