

FAQ

ACQUISIRE POTENZIAMENTI

Q1) Quando posso acquisire nuovi potenziamenti per il mio eroe?

A1) I giocatori possono spendere i punti esperienza per acquisire nuovi potenziamenti durante la fase di Ripristino (e non nella fase di Risoluzione come indicato nello schema riassuntivo dell'ultima pagina del manuale).

SFIDE

Q2) Quanti dadi posso/devo piazzare nel mio turno durante le sfide?

A2) le sfide prevedono che ogni giocatore piazzhi **almeno** un dado nel proprio turno (e non solo “un dado” come indicato nello schema riassuntivo dell'ultima pagina del manuale).

Q3) Quindi cosa posso fare quando sono il giocatore di turno in una sfida?

A3) Quando inizia il proprio turno il giocatore attivo **deve sempre** far avanzare il Segnatempo di uno spazio, **può rilanciare** una quantità di dadi pari al suo valore di Scaltrezza e **deve sempre** piazzare **almeno** un dado su una Tessera Sfida (se ciò non è possibile avanza il Segnatempo di 3 spazi e il gruppo decide se abbandonare la Sfida o rilanciare nuovamente tutti i dadi e continuarla).

Q4) Cosa indica il simbolo oggetto sulle Tessere Sfida?

A4) Il simbolo *oggetto* sulle Tessere Sfida indica che il gruppo viene ricompensato con un oggetto quando risolve quella Sfida (o immediatamente quando risolve quella tessera?).

Q5) Il simbolo del dado con il punto interrogativo sulle Tessere Sfida indica che posso piazzarvi qualsiasi risultato?

A5) Sì. E il simbolo uguale tra più *dadi con il punto interrogativo* indica che i dadi piazzati devono mostrare tutti lo stesso risultato.

ESITI VARIABILI

Q6) Alcune missioni sembrano essere molto più difficili di altre, ci sono delle strategie migliori per certe missioni?

A6) È normale imbattersi talvolta in missioni particolarmente ostiche, ciò può dipendere dall'avanzamento nella campagna o dagli elementi variabili che possono incidere in maniera decisiva sul successo del gruppo, e sebbene la campagna consenta di procedere alle missioni successive, affrontare nuovamente una missione può darvi esiti decisamente diversi.

MISSIONE BONUS :

Nelle Viscere della Bestia

Durante la campagna questa missione può essere giocata prima di qualsiasi missione eccetto la Missione 7 “Il Signore Oscuro”.

Descrizione

Abbiamo trovato un tunnel nella sezione B7, il maledetto vermone a bocca aperta avvistato da Julie non era una minaccia, o almeno non finché non abbiamo deciso di entrarci dentro. Potremmo dare un'occhiata, in queste gallerie potrebbe esserci qualcosa di buono. O la morte. E non è detto che la morte non possa essere una buona cosa, considerata quest'aria fetida e quello che ci aspetta se il nostro piano dovesse fallire. Non vedremo il sole per un po', e anche se non per tutti è una novità, ho l'impressione che, in un modo o nell'altro, questa cosa ci cambierà.

Preparazione

Rimuovete dal mazzo Luoghi tutte le carte “terreno aperto”.

Regole Speciali

Pescate una sola Carta Luogo durante la fase di risoluzione. I personaggi il cui attacco elimina un nemico élite guadagnano, se disponibile, un Tassello Missione.

I Tasselli Missione non possono essere ceduti dai personaggi. Oggetto Missione “dose di fumi mutageni” (Tassello Missione). Un personaggio può eliminare dal gioco due Tasselli Missione per aumentare di un punto la propria Forza o di due punti la propria Resistenza o di aumentare o diminuire la propria scaltrezza di due punti (punteggio minimo “0”).

Condizioni di Successo

La missione si conclude con successo quando il gruppo possiede 5 mutazioni da fumi o quando il mazzo Luoghi è terminato e il gruppo possiede almeno due mutazioni da fumi.

Bonus Campagna: nella prossima missione ogni personaggio giocherà con una mutazione tra quelle indicate, a propria scelta.

Condizioni di Fallimento

Se il gruppo viene sconfitto durante un combattimento o se termina il mazzo delle Carte Luogo senza che il gruppo possieda almeno due mutazioni da fumi, la missione è fallita.

Malus Campagna: nella prossima missione i primi tre nemici di ciascun combattimento saranno élite. Non lanciate i dadi per determinare i nemici élite nei combattimenti.

