



Si ringraziano per la realizzazione di queste FAQ tutti i ragazzi dell'Associazione AVALON di Cagliari e gli utenti del Forum della Stratelibri, in particolare Nicola di Ricco e Lorenzo Nerozzi.

GENERALI

Dubbi sul primo turno di gioco?

Il primo Turno di Gioco, è di preparazione per entrambi i giocatori. In questo Turno non è possibile attaccare e non si pescano le carte Imprevisto. Se la mano di uno dei giocatori è priva di carte Dungeon, è possibile scartarla e pescarne una nuova (le carte vengono scartate e non rimesse nel mazzo). Questa operazione è consentita solo all'inizio del gioco. Nei turni successivi terminare le carte Dungeon significa essere prossimi alla sconfitta.

E se finiscono i mazzi?

Quando finisce il mazzo del giocatore non è possibile rimischiarlo. Si continuerà a giocare con le risorse rimaste disponibili. Se termina il mazzo imprevisi rimescolare le carte e risistemarlo nell'area di gioco.

Se ho altri dubbi e non trovo risposta in queste FAQ?

Visita il Forum della Stratelibri e chiedi allo staff o agli altri giocatori. Saranno tutti felici di poterti dare una mano!
<http://www.stratelibri.it/forum/index.php>

Cosa indica il numero sotto la sfera potere?

Il numero dei poteri. Non ha nessuna interazione con il gioco.

Se muore un eroe perde tutto?

Sì. Quando un eroe muore perde tutte le carte ad esso assegnate.

E' possibile decidere di non giocare nessuna delle 6 carte che si hanno in mano e passare direttamente alla Fase 3 del turno di gioco?

Sì, ma solo se ci sono proprie carte Dungeon sul piano di gioco altrimenti l'avversario vincerà al suo turno!

E' possibile dividere il proprio gruppo di Eroi ed entrare in più Stanze nello stesso Turno?

No. Si può entrare in una sola Stanza per Turno.

Devo visitare le Stanze vuote del mio avversario per poterle eliminare dal gioco?

Sì, bisogna visitare ogni stanza.

Se i Mostri sconfiggono gli Eroi, possono tornare ad essere invisibili o devono rimanere scoperti?

Sono accettabili entrambe le opzioni. Saranno i giocatori in base alla loro esperienza e preferenza di gioco a stabilire di comune accordo quale delle due preferire.

Le carte Trappola come partecipano allo Scontro?

Le carte Trappola si rivelano e si usano come se fossero normali carte Mostro. Le carte Trappola si usano la prima volta che gli Eroi visitano la Stanza dove sono sistemate e si rimuovono da essa alla fine dello Scontro. Il potere della Trappola si attiva come quello dei Mostri, cioè giocando una carta Potere.

Se viene attivato il potere della trappola questa andrà scartata alla fine del turno, a prescindere dall'esito dello scontro.

Le Trappole individuate dal Ladro o dal Ranger vengono automaticamente rimosse dalla Stanza?

No, esse vengono solo scoperte. Il vantaggio sta nel conoscere la loro presenza. Le Trappole si eliminano grazie al potere Rimuovi Trappole.

E' il giocatore che subisce le Ferite a decidere quali dei suoi Eroi/Mostri eliminare dal gioco?

Sì. Il giocatore che subisce le ferite sceglie quali Mostri/Eroi eliminare. L'eccezione a questa regola è rappresentata dai Poteri Charme, Morte e Pietrificazione (vedi oltre).

MAZZO IMPREVISTI

L'effetto di una carta Imprevisto può essere girato al giocatore avversario?

No, l'effetto della carta Imprevisto riguarda il giocatore che l'ha pescata, salvo diversa indicazione sulla carta.

Le carte Imprevisto possono essere conservate e giocate in un Turno diverso da quello in cui sono state pescate? Posso tenerle nella mia mano?

No, esse vanno giocate immediatamente. Non è possibile tenere nella propria mano carte imprevisto.

Le carte Livello, Sorpresa e Maledizione si assegnano ad un Eroe o si scartano una volta applicato il loro effetto?

La carta sorpresa viene scartata alla fine del turno in cui è stata pescata. Comunica che gli eroi guadagnano un bonus di +1 se decidono di entrare in una stanza (se non entrano il bonus è perso). La carta maledizione e la carta livello vengono assegnate ad un eroe. Entrambe le carte vengono rimosse nel caso di Morte. È possibile rimuovere la carta anello maledetto utilizzando un potere Dissolvi Magia.

Il Bonus della carta Sorpresa si applica ad ogni singolo Eroe o al Gruppo di Eroi?

Il Bonus si somma al totale del Gruppo di Eroi. Il valore nell'icona spada è 1.

Qual è l'effetto della carta Errore del Cartografo?

Questa carta ti impedisce di entrare in qualsiasi stanza del tuo avversario per il turno corrente. Salti la Fase 3.

La carta Suicidio di Massa mi obbliga a visitare una Stanza?

Sì, obbliga il/i tuo/i Eroe/i a visitare una Stanza a tua scelta ma occupata da almeno un Mostro, nel caso non vi sia neppure una Stanza occupata da un Mostro, ne visiterai una vuota.

Le carte Maldestro e Non Spingete fanno perdere anche le carte Pozione e Oggetto che sono ancora nella mia mano?

No, solamente quelle che hai in gioco (anche se coperte), cioè quelle che hai assegnato ai tuoi Eroi.

La carta Passaggio Segreto mostra il contenuto di una Stanza per sempre o solo per il tempo necessario a visualizzarne il contenuto?

Sono accettabili entrambe le opzioni. Saranno i giocatori in base alla loro esperienza e preferenza di gioco a stabilire, di comune accordo, quale delle due preferire.

Ho pescato la carta crisi: cosa succede? Posso porvi rimedio?

Devi rimuovere un tuo eroe dal gioco. Attenzione perché l'eroe è scappato e non può essere curato o resuscitato in futuro.

Come funziona fontana della resurrezione?

Ripesca un eroe dagli scarti. Non c'è un limite di turni. Se non hai morti tra le file dei tuoi eroi la carte viene scartata senza essere utilizzata.

Come funziona la carta stanza?

Questa carta è una stanza a se composta da un minimo di 1 a un massimo di 4 carte dungeon. Non può essere aggiunta a una stanza già esistente o essere incrementata in futuro.

Come si applica l'effetto della carta Errore del Master?

Questa carta permette di assegnare un Mostro grande ad una Stanza piccola. Per esempio un Drago Rosso potrà essere posizionato in una Stanza da 1. La carta Errore del Master andrà posizionata accanto alla Stanza sulla quale esercita la sua influenza. Quella Stanza non potrà essere ampliata. Per giocare questa carta occorre avere oltre il mostro in mano anche 1 carta dungeon oppure avere 1 carta dungeon inutilizzata all'interno di una stanza.

Il seguace liberato dalle Prigioni non appartiene a nessuna Classe. Questo vuol dire che può usare qualsiasi Oggetto gli venga assegnato?

Sebbene si possa considerare un Eroe, il prigioniero non appartiene a nessuna Classe quindi non può usare nessun Oggetto a differenza del Mercenario, che appartenendo alla Classe Combattente può usare gli Oggetti dedicati a quella Classe.

Una volta finito, il mazzo delle carte Imprevisto si rimescola?

Sì.

STANZE E CARTE DUNGEON

Le carte Dungeon sono carte Stanza a tutti gli effetti cioè carte occupabili da Mostri e/o Trappole?

Sì, le 16 carte Dungeon all'interno del mazzo del giocatore sono le carte con le quali si possono costruire le Stanze che si potranno riempire di Mostri e/o Trappole. Le carte dungeon diventano stanze non appena vengono giocate.

Ci sono dei limiti?

Sì. È possibile giocare massimo 6 stanze. Una stanza non può mai essere composta da più di 6 carte dungeon.

È possibile giocare una stanza vuota?

Sì.

Quante stanze posso schierare in un turno?

Non c'è un limite. Ricordati che massimo si possono schierare 6 stanze.

Posso spostare e sostituire i mostri e le trappole da una stanza all'altra?

No. Una volta assegnati ad una stanza non potranno più essere sostituiti o spostati.

Posso modificare le stanze una volta giocate?

Sarà possibile espanderle a ogni turno con altre carte dungeon e popolarle con altri mostri. Ricordati però che non è possibile sostituire il mostro già presente nella stanza. Una volta giocate non potrai unire due stanze, o dividerne una.

OGGETTI

Come si usano gli Oggetti?

Gli oggetti vengono assegnati coperti agli eroi. Scopri le tue carte oggetto solamente nel momento in cui le usi.

Posso scambiare gli oggetti tra gli eroi?

Sì, ma le carte vengono scoperte.

Posso scambiare gli oggetti tra gli eroi in qualsiasi momento?

No. Una volta dentro una stanza non sarà più possibile.

Posso tornare a coprire la carta Oggetto dell'Eroe una volta che questi esce vittorioso da uno scontro?

Sì, il regolamento non dice nulla in contrario e dal momento che le carte Oggetto si rivelano solo quando vengono usate e logico affermare che nel momento in cui si cessa di farlo, esse torneranno coperte.

La carta Pozione di Guarigione può essere usata dall'Eroe che è stato appena ucciso?

Assolutamente no. L'Eroe ucciso viene scartato insieme a tutti gli Oggetti che trasportava. Solo un altro Eroe in possesso di una Pozione di Guarigione e presente nella stessa Stanza dove l'altro Eroe è stato ucciso potrà riportarlo in vita con la Pozione di Guarigione.

Quando deve essere usata la carta Pozione di Guarigione?

Subito dopo lo scontro che ha visto morire l'Eroe.

C'è differenza tra la carta Oggetto Pozione di Guarigione e quella Imprevisti Fonte della Resurrezione?

Entrambe permettono a un Eroe ucciso di ritornare in gioco, ma mentre la Pozione di Guarigione deve necessariamente essere usata subito dopo la morte dell'Eroe, la Fonte della Resurrezione permette anche a un Eroe morto da diversi turni, di ritornare in gioco.

Le carte Oggetto possono essere assegnate ai Mostri?

No, le carte Oggetto devono essere assegnate solo agli Eroi.

C'è un limite al numero di carte Oggetto che posso assegnare ad un Eroe?

No, non c'è un limite, ma è bene ricordare che gli Eroi, una volta uccisi perdono, tutti gli Oggetti che trasportavano, quindi non è molto saggio concentrare tutti gli Oggetti su un solo Eroe.

Gli Oggetti Maledetti pescati dal mazzo degli Imprevisti, non possono essere scartati in nessun modo dall'Eroe che li possiede?

L'Oggetto Maledetto può essere rimosso grazie al potere Dissolvi Magia oppure grazie ad alcune carte Imprevisto. Bisogna considerarlo un normalissimo Oggetto, ma che una volta pescato è sempre in uso (cioè scoperto). Essendo una carta Imprevista, infatti, il suo effetto è immediato e obbligatorio, cioè non opzionale come gli Oggetti comuni.

Le carte oggetto hanno dei simboli in alto a destra: cosa significano?

Le carte oggetto contenute nel proprio mazzo hanno un anello. Questo simbolo indica che qualunque eroe può usare quell'oggetto. Nel mazzo imprevisiti sono presenti le icone che raffigurano gli eroi. Quegli oggetti possono essere usati (e quindi assegnati) solamente a quella classe di eroi.

POTERI

Come si usano i Poteri degli Eroi durante uno Scontro?

Gli Eroi possono usare 1 Potere in risposta a 1 Potere dei Mostri. Questo significa che se i Mostri non usano Poteri nemmeno gli Eroi possono usarli.

I Poteri dei Mostri o degli Eroi possono essere utilizzati una sola volta per Scontro?

No, fino a che si hanno carte Potere da spendere si possono usare tutti i Poteri (ed anche lo stesso) più volte, ma attenzione: i Mostri non possono utilizzare un secondo Potere se gli Eroi non rispondono al primo.

Il Potere "Creatura Magica" (può essere ferita solo da Oggetti Magici o da Magie) e quello dei Non Morti (immuni al Potere Divinazione) sono sempre attivi, oppure possono essere giocati solo se si spendono carte Potere?

Bisogna attivarli grazie a una carta potere.

Qual è l'effetto della Pietrificazione e come si dissolve?

Pietrifica un eroe. La carta pietrificata non potrà abbandonare la stanza, usare oggetti, e partecipare allo scontro. Rimarrà in questo stato per 1 turno finché il mostro non verrà ucciso. Se viene ucciso nello scontro in cui si viene pietrificati l'eroe rimarrà comunque nella stanza (mantenendola in gioco) fino al prossimo turno. Per sbloccarlo e farlo uscire gli eroi dovranno rientrare nella stanza.

E se la stanza crolla mentre un eroe è pietrificato al suo interno?

Viene rimosso (muore) esattamente come il contenuto della stanza.

Che differenza c'è tra il Potere Pietrificazione e il Potere Paralisi?

Entrambi immobilizzano l'Eroe colpito, ma mentre la Pietrificazione lo preserva da ogni possibile attacco e quindi da una possibile morte, la Paralisi lo lascia inerme di fronte alla furia dei Mostri. In pratica il giocatore che controlla l'Eroe pietrificato, non potrà mai scegliere questi come vittima di uno Scontro perso, mentre potrà farlo se l'Eroe è paralizzato.

Il Potere del Paladino (l'Immunità alla Paura) coinvolge tutti gli Eroi che partecipano allo Scontro o vale solo per lui?

L'immunità alla Paura riguarda tutti gli Eroi che combattono al fianco del Paladino. Ciò vuol dire che essi grazie a questo Potere non abbandoneranno la Stanza.

Chi sceglie le vittime dei Poteri Charme, Morte e Pietrificazione?

Il giocatore che ha usato questi Poteri.

Qual è l'effetto del Potere Charme e come si dissolve?

Charme, permette ad un Mostro di sedurre un Eroe costringendolo a combattere al suo fianco. Questo vuol dire che l'Eroe "charmato" combatterà contro i propri compagni. Una volta ucciso il Mostro che ha usato il Potere Charme, l'Eroe sarà libero.

L'Eroe "charmato" combatterà contro i suoi compagni usando i suoi Oggetti e i suoi Poteri?

Sì, egli combatterà impiegando tutte le sue risorse. Il pagamento del costo dei Poteri, spetterà al giocatore che controlla l'Eroe "charmato". L'eroe è da considerarsi a tutti gli effetti un mostro.

Se gli Eroi riescono ad infliggere una ferita alla coppia Mostro - Eroe "charmato", il giocatore che possiede il Mostro potrà decidere di far morire l'Eroe?

No, morirà il Mostro. L'Eroe sarà sempre l'ultimo a morire. Se le ferite fossero state due, allora sarebbe morto anche l'Eroe "charmato", mentre se ci fossero stati due Mostri oltre all'Eroe "charmato", le due ferite sarebbero state inflitte ai due Mostri mentre l'Eroe sarebbe sopravvissuto.

CREARE UN MAZZO PERSONALIZZATO

Come posso creare il mio mazzo?

L'equilibrio del mazzo deve rimanere invariato ma è possibile scegliere i mostri, gli oggetti e le trappole che preferiamo (anche doppie). Idem per gli eroi.

Posso utilizzare le carte promozionali nei tornei?

Sarebbe meglio di no...