

FAQ

C'è un token che rappresenta il Negromante?

No, nel sorteggio iniziale per l'attribuzione dei personaggi si può utilizzare il Lich, ma va bene qualsiasi Demone. Dopo il sorteggio, il token va rimesso con gli altri per determinare quali Demoni dovranno affrontare gli Eroi nel corso delle tre avventure.

E' consentito utilizzare due passaggi dello stesso tipo (due ingressi agli antri, due nicchie con calici o due trappole) nella stessa tappa?

No, devono obbligatoriamente essere tre per ogni tappa e tutti di tipo diverso.

E' consentito collocare meno esagoni di sentiero in una tappa?

No, devono essere sempre sei.

I punti energia che vengono impiegati dagli Eroi devono essere definitivamente alienati?

No, devono essere rimessi nel mucchio di quelli che non erano stati assegnati in precedenza e restano a disposizione per eventuali ulteriori assegnazioni previste dalle vicende dell'avventura.

I Demoni selezionati per un'avventura devono avere le stesse abilità?

No, devono avere un livello di resistenza diverso (6, 5, 4 punti ferita), ma possono avere abilità diverse.

Il Negromante deve disporre i Demoni nei tre antri a caso?

No, decide lui quale Demone deve affrontare l'Eroe nel momento in cui entra nella caverna.

Le porte di una tappa devono essere disposte tutte alla fine del sentiero?

No, si possono disporre lungo il percorso anche suddividendole. Le fustelle con le porte devono essere poggiate su uno dei lati dell'esagono.

E' consentito creare una biforcazione nel sentiero?

Sì, ma in questo caso si deve obbligatoriamente collocare una porta chiusa al termine della biforcazione.

E' possibile non collocare una porta al termine del sentiero?

No, ce ne dev'essere almeno una.

Il Negromante conosce in anticipo gli oggetti magici che ha pescato a caso?

Sì, può vederli.

Il Negromante decide quale oggetto magico collocare in un antro?

Sì.

Quando viene palesato il Demone all'Eroe?

Quando ha collocato sul tavolo le fustelle del primo duello.

Cosa s'intende per risorsa?

Un token energia o l'amuleto; un oggetto magico può essere considerato come risorsa quando viene impiegato anche se ha un retro della fustella diverso da quello delle risorse.

Il Negromante quando deve prelevare i token risorse del Demone?

Può prelevarli all'ingresso dell'Eroe nell'antro o dopo che ha rivelato il tipo di Demone che l'Eroe deve affrontare perché, visto che a ogni Demone vengono sempre assegnati sei token energia, l'Eroe non può sapere dal loro numero di quale tipo Demone si tratti.

Il Negromante può collocare più o meno token risorse rispetto a quelle giocate dall'Eroe?

No, il numero di fustelle dev'essere sempre identico.

Come ci si deve comportare se il Negromante ha esaurito le sue risorse e l'Eroe ne colloca altre per proseguire il duello?

Il duello prosegue, ma il Demone non può rispondere agli attacchi dell'Eroe. Se, ad esempio, l'Eroe ha collocato 4 token risorse nella prima parte del duello ed altre 4 nel secondo scontro, al settimo token dell'Eroe il Demone non può rispondere e deve subire il colpo.

Se l'Eroe ha utilizzato complessivamente meno di sei token risorse nel corso di un duello suddiviso in due scontri, può continuare la sfida?

No, la decisione di quanti token utilizzati spetta all'Eroe, ma una volta stabilito quanti token risorsa giocare, non è possibile aggiungerne altri. In questo caso l'Eroe perde la partita.

Se l'Eroe è riuscito ad eliminare il Demone prima di aver girato tutti i token risorsa predisposti per il duello, può recuperare quelli non giocati?

No, li perde tutti.

Cosa s'intende per colpo devastante?

Un colpo che distrugge il token dell'avversario e che gli assesta 3 punti ferita.

Se l'Elfo usa il suo amuleto durante un duello, quale token risorsa può sottrarre all'avversario? E quando può giocarlo?

Quello che gli è stato contrapposto o uno di quelli già posati sul tavolo per il duello in corso ovvero uno di quelli che non sono ancora stati utilizzati dall'Eroe. Lo deve, però, usare nel corso del duello.

Se nel corso di un duello l'Elfo ha giocato il suo amuleto contrapponendolo ad una risorsa del Demone, ma non l'ha catturato, il Demone può infliggere i punti ferita previsti dal token?

No, come per tutti gli amuleti, quello dell'Elfo inibisce il colpo dell'avversario.

Che effetto ha l'anello Maledizione del Negromante?

Inibisce l'uso dell'amuleto dell'Eroe se questi ha deciso di utilizzarlo nel corso di un duello, inoltre, consente al Demone di infliggere un danno legato alla sua abilità specifica: se è dotato di forza assesta un colpo devastante all'Eroe, se è un mago ipnotizza l'avversario costringendolo a rivolgere contro di sé la risorsa che sta giocando (anche se si tratta dell'amuleto), se è agile sottrae un token risorsa all'avversario per utilizzarlo subito o nel corso del duello.

Se un Demone dotato di agilità utilizza l'anello del Negromante contrapponendolo a quello dell'avversario, può sottrarglielo per impiegarlo contro di lui?

Sì, ma in questo caso deve utilizzarlo nello stesso colpo..

Gli oggetti magici devono essere utilizzati sempre contro lo stesso Demone?

No, anche se ne è previsto l'impiego per due volte, ma devono essere utilizzati nella stessa avventura.

Se un oggetto magico per il quale è previsto l'utilizzo in due occasioni, viene impiegato una sola volta, può essere conteggiato al termine della partita per determinare il punteggio della vittoria?

No, viene perduto anche se viene usato una sola volta.

Se il Negromante sconfigge un Eroe prima che questi sia penetrato nell'ultima caverna, si deve procedere al conteggio dei punti energia rimasti ai Demoni che non hanno duellato contro l'Eroe. Come ci si deve comportare nel caso dei token da attribuire tramite sorteggio per i Demoni degli antri che non erano ancora stati scoperti dall'Eroe?

Si attribuiscono 3 punti energia in più forfettariamente.