

BLOODBORNE: IL GIOCO DA TAVOLO

T A Q

VARIE

D: Quale è la differenza tra le Intuizioni e i Segnalini Intuizione?



R: I **Segnalini Intuizione** sono segnalini generici usati per diversi scopi nel gioco (come tenere traccia del completamento di una missione o per indicare un luogo sulla mappa). **Non** sono collegate al concetto di raccogliere Intuizioni: le **Intuizioni** (o carte Intuizione) sono ricompense che si ottengono completando le **Missione Intuizione**, e solitamente servono per poter vincere la partita.



Le **Intuizioni** sono rappresentate da carte bianche come questa a lato (che solitamente elencano anche delle ricompense), e vengono rivelate quando le Missioni Intuizione o la Missione di Caccia vengono completate.

D: Cosa significa "A 'velocità X', prima dell'Attacco del Cacciatore" quando appare su una carta capacità del Nemico?

R: Le capacità dei Nemici si innescano immediatamente quando vengono rivelate (ovvero, quando una carta Capacità viene girata dal mazzo Azione Nemico) **a meno che** non specifichino una velocità. "A velocità X" significa che la capacità si risolve **solo** alla velocità indicata, e che quindi se un nemico viene ucciso da un attacco più veloce, la capacità **non si risolve**. L'indicazione "... prima dell'Attacco del Cacciatore" su queste capacità è indirizzata specificatamente ai casi in cui sia l'Attacco del Cacciatore che la capacità del Nemico sono alla stessa velocità, indicando che in tali casi la capacità del Nemico si risolve prima dell'Attacco del Cacciatore (quando, da normali regole, si risolverebbero contemporaneamente).



D: Posso usare una carta con la parola chiave "Schivata" per iniziare un attacco?

R: Sì. **Schivata** è semplicemente una parola chiave su una carta Statistica che indica che quella carta può essere usata durante il passo "Schivata" di un combattimento. Non limita il suo utilizzo all'essere usata solo in quel passo.

D: Se uso una carta per effettuare "Schivata", si innescano anche altri eventuali effetti elencati su quella carta?

R: Gli effetti elencati sulle carte Statistica si risolvono **non appena** esse vengono collocate in uno slot attacco, a prescindere dal fatto che vengano utilizzate come un attacco o quando si schiva: "Schivata" è solo una delle varie parole chiave sulle carte (proprio come **Contrasto** o **Cura**). Non esclude l'innescare delle altre parole chiave.



D: Gli effetti sulle carte Statistica sono opzionali o devono essere sempre risolti?

R: Se l'effetto può essere completato (come Cura 1), deve essere risolto quando la carta viene giocata. Notare che non essere in grado di risolvere l'effetto (ad esempio dover risolvere Cura quando si hanno già tutti i PV) non previene che quella carta possa essere giocata.

D: Se la preparazione di un capitolo richiede "Tessere casuali non usate", queste tessere sono da aggiungere alle tessere casuali che compongono la pila delle tessere, o vengono prese da questa pila?

R: Se un capitolo richiede ulteriori passaggi di preparazione indicando "Tessere casuali non usate", queste tessere **non** sono incluse nel numero elencato sotto le indicazioni per la preparazione. Ad esempio: Nel capitolo 2 di *La Lunga Caccia* servono delle tessere specifiche da essere collocate prima della preparazione, separate da "2 tessere casuali non usate" e dà indicazioni per generare la pila delle tessere per il capitolo con ♣ x2 Casuali. Le due tessere prese durante la preparazione **non contano** nel totale indicato da ♣ x2 Casuali.

D: Quando si innescano gli effetti delle carte Statistica?

R: Tutti gli effetti delle carte Statistica si innescano **immediatamente** nel momento in cui vengono collocate negli slot attacco (come Cura 1, Pesca 1, Libera questo slot) a meno che non sia diversamente specificato (come per effetti collegati agli attacchi, ad esempio: Contrasto).

► *Domanda successiva:*

D: Dato questo, come si risolve l'effetto "Blocca"?

R: "Blocca" non è un effetto legato all'attacco e non indica una velocità. Il suo effetto avviene immediatamente quando giocato, e non dipende dalla velocità dell'Attacco o della Capacità.

D: Se una tessera viene collocata come parte della preparazione di un capitolo, deve essere popolata con Nemici/Oggetti di Consumo?

R: Sì.

D: Le tessere con Luoghi Noti sono da includere nella selezione per le "tessere casuali" quando richieste per la preparazione di un capitolo?

R: Sì.



D: Durante un Attacco un effetto muove il Cacciatore o il Nemico fuori dalla casella prima che l'Attacco dell'avversario sia risolto: cosa succede? (Esempio: l'Attacco di un Nemico allontana il Cacciatore di 2 caselle a velocità >>>, mentre l'Attacco del Cacciatore si risolve a >).

R: L'Attacco avversario non influenza il Nemico/Cacciatore, visto che non si trova più in quella casella. Si noti, tuttavia, che l'Attacco avviene comunque, cosa rilevante per qualsiasi effetto che potrebbe innescarsi basato su quell'Attacco (come, ad esempio, la carta Potenziamento *Recuperativo*, che cura 2 dopo aver attaccato).

D: Ho un effetto che Cura dopo un Attacco, ma il Nemico mi infligge abbastanza danni da uccidermi. Ottengo la Cura?

R: No. Sei Morto.

D: C'è un limite a quante volte l'indicatore della Caccia può avanzare ogni round?

R: No. L'indicatore della Caccia avanza di 1 casella all'inizio di ogni round e di 1 casella ogni volta che qualsiasi Cacciatore fa ingresso nel Sogno del Cacciatore (a prescindere dal motivo). Questo significa che ipoteticamente in una partita con 4 Cacciatori, l'indicatore della Caccia può avanzare 5 volte in un round: una all'inizio del round e 4 altre volte se tutti e 4 i Cacciatori decidono di/devono fare ingresso nel Sogno del Cacciatore.

D: Se durante il combattimento con un Boss gli vengono inflitti abbastanza danni per passare alla Fase 2, ma il suo Attacco non è stato ancora risolto (perché a velocità > quando l'Attacco che ha causato la transizione di Fase avviene a velocità >>>) cosa succede?

R: L'Attacco della Fase 1 viene comunque risolto.

D: Se una missione genera un tipo di Nemico al di fuori dei 3 selezionati durante la preparazione del capitolo, in che ordine si attivano i Nemici di quel tipo?

R: I Nemici aggiuntivi si attivano **dopo** quelli elencati sul tabellone della Caccia.

D: Una missione genera un Nemico che utilizza segnalini Intuizione: "... quando x sta per essere ucciso, rimuovete invece 1 segnalino..." Cosa succede se riduco il Nemico a 0 PV prima che effettui il suo Attacco? Quell'Attacco viene annullato?

R: No. Il Nemico non viene ucciso ("quando sta per essere ucciso, rimuovete invece...") e quindi **non** viene considerato sconfitto ai fini di nessuna meccanica, né il suo Attacco viene annullato.

D: Se un Attacco "bersaglia tutti i Cacciatori in questa casella", come possono rispondere quei Cacciatori?

R: L'Attacco iniziale del Cacciatore si risolve come di consueto (presumendo che abbia Attaccato). Gli altri Cacciatori possono solamente scegliere se effettuare una Schivata, a meno che l'Attacco del Nemico non dichiari diversamente.

D: A volte un Nemico ha una capacità sotto "Base" o "Speciale". Come si risolve?

R: Queste sono capacità a tutti i fini delle meccaniche di gioco (ovvero: **non sono** Attacchi), il che significa, per esempio, che non possono essere influenzate da **Contrasto** o dalla *Pistola da Cacciatore* (che specifica **Attacco Base**).