

FAQ

1. Abilità del Popolo (generiche)

1. Se gioco un'Abilità del Popolo durante il turno avversario, devo rimuoverla nel turno successivo?

Sì. Indipendentemente da quando l'hai attivata (nel tuo turno o nel turno avversario), l'Abilità del Popolo terminerà sempre il suo effetto **all'inizio del tuo prossimo turno**.

2. In che momento del turno avversario posso giocare l'Abilità del Popolo?

Puoi giocare la tua Abilità del Popolo subito dopo l'attivazione di un Soulgiver avversario.

3. I Modificatori di un'Abilità del Popolo possono essere coperti da altri Modificatori?

No. I Modificatori di un'Abilità del Popolo non possono essere coperti né da altre Abilità del Popolo né da qualsiasi altro Modificatore del gioco.

4. Se entrambi i giocatori desiderano giocare la propria Abilità del Popolo, chi ha la priorità?

La priorità è del giocatore non attivo in quel turno. Per esempio, se è il turno del tuo avversario, tu hai la priorità di lancio di un'Abilità del Popolo. Se lo fai, il tuo avversario può rispondere con un'Anomalia, che risolve i suoi effetti sempre prima di un'Abilità del Popolo.

2. Abilità del Popolo - Il Confine

1. Un Soulgiver dei Gusci può passare il Frammento attraverso il Confine a un altro Soulgiver dei Gusci?

Sì, è possibile perché il Confine **non è un ostacolo** per i Gusci.

2. Il Runner può usare Balzo per superare il Confine?

No. Il Runner degli Spettri non può usare Balzo per superare il Confine perché i Modificatori Gusci sono dei **Modificatori di tipo Muro** per gli Spettri e Balzo **non può essere utilizzato** per saltare i muri. Il Runner dei Gusci invece può tranquillamente passarci attraverso perché il Confine non blocca il movimento dei Gusci, ma non può usare Balzo perché **non è un ostacolo** per questo popolo.

3. Se il Confine viene posizionato davanti al Portale nemico quando uno o più Soulgiver non sono ancora entrati sul campo, cosa succede?

I Soulgiver bloccati sul Portale a fine turno **vengono distrutti** e le loro Anime rimosse dal gioco. Non è possibile tuttavia usare un'Abilità del Popolo nel primo turno di ogni giocatore.

4. Il Confine può essere "spezzato" da Abilità o Anomalie che spostano o ruotano le tessere del campo?

No, il Confine (così come Orizzonte degli Eventi) **non può essere modificato** in alcun modo una volta posizionato sul campo. Tutte le tessere su cui si trovano i suoi Modificatori sono temporaneamente bloccate.

3. Abilità del Popolo - Orizzonte degli eventi

1. Quando due Soulgiver dei Gusci si trovano vicino a un Buco Nero su cui è stato posizionato Orizzonte degli Eventi, chi sceglie l'ordine in cui questi vengono attratti su quel Modificatore?

Il giocatore che ha posizionato Orizzonte degli Eventi decide l'ordine in cui i Soulgiver vengono colpiti.

2. Il Runner subisce gli effetti di Orizzonte degli Eventi?

Il Runner subisce gli effetti di Orizzonte degli Eventi, poiché l'Aura Superluminale lo "protegge" da quelle Anomalie e da quelle Abilità dei Soulgiver che colpiscono direttamente uno specifico Soulgiver, ma non dalle Abilità del Popolo.

3. Se un Soulgiver, in movimento o spostato da un'Abilità o un'Anomalia o qualsiasi altra azione consentita, si ritrova a passare adiacente a un Modificatore Spettri durante quello spostamento, cosa succede?

Quando un Soulgiver si trova adiacente a un Modificatore di Orizzonte degli Eventi, durante un qualsiasi spostamento volontario o costretto da terzi (anche se l'azione non è ancora terminata e prevederebbe di proseguire lo spostamento), viene subito attratto dal potere dell'Abilità del Popolo e posizionato sul Modificatore Spettri.

4. Cosa succede se Orizzonte degli Eventi viene posizionato su un Buco Nero adiacente a uno Spacewalker e un Holemaker avversari?

Il giocatore che controlla gli Spettri sceglie l'ordine di "cattura" dei Soulgiver adiacenti al Modificatore in questione. Siccome sia l'Holemaker che lo Spacewalker non vengono distrutti a contatto con un Buco Nero, il Soulgiver "catturato" per primo rimarrà vivo e di conseguenza occuperà la casella con il Modificatore, impedendo lo spostamento dell'altro.

5. Le tessere su cui si trovano i Modificatori di Orizzonte degli Eventi possono essere spostate, scambiate o ruotate da Abilità o Anomalie?

No. I Modificatori di Orizzonte degli Eventi (così come quelli de Il Confine) una volta posizionati non possono né subire modifiche né essere spostati in alcun modo, fino al termine del loro effetto.

6. Un Modificatore di Orizzonte degli Eventi posizionato su un Buco Nero adiacente a un Portale su cui si trova un Soulgiver costringe quel personaggio a entrare in campo per attrazione?

No. I Soulgiver sui Portali non sono ancora considerati in gioco e non subiscono alcun tipo di influenza esterna fino a che il giocatore che li controlla non decide di farli entrare sul campo.

4. Abilità

1. Il range di un'Abilità è influenzato dagli ostacoli sul campo?

No, se l'Abilità non richiede una linea di tiro libera, gli ostacoli non influenzano il conteggio delle caselle per la distanza minima o massima di quel potere.

2. Posso usare l'Abilità di un mio Soulgiver su un alleato?

Dove non diversamente specificato dal testo della carta, tutte le Abilità possono colpire indistintamente Soulgiver alleati o nemici.

5. Anima

1. Si possono depositare più Anime sulla stessa casella?

Sì, l'Anima **non è un ostacolo** e non "occupa" spazio sul campo. Tuttavia per questioni pratiche è preferibile posizionare l'Anima su un'altra casella libera di quella tessera. Per l'assorbimento di un'Anima è necessario che il Soulgiver ne condivida la tessera, non la casella, quindi la posizione effettiva dell'Anima sulle caselle di quella tessera è indifferente.

2. Un Soulgiver può terminare il suo movimento sopra un'Anima?

Sì, l'Anima non è considerata un ostacolo e non "occupa" spazio. Se quell'Anima è di un alleato, non viene automaticamente

assorbita.

6. Doppia Anima

1. Posso sospendere l'Abilità di un mio Soulgiver in Doppia Anima per attivare l'Abilità dell'Anima e poi concludere la mossa iniziale?

Non è possibile interrompere un'Abilità già in esecuzione per attivarne un'altra e poi concluderla successivamente. È possibile invece farlo con le Azioni (per esempio è possibile interrompere il Movimento per Assorbire un'Anima e poi proseguire).

2. Nel momento in cui un Soulgiver in Doppia Anima è distrutto per Decadenza, viene rimossa solo l'Anima acquisita?

No. L'Anima acquisita viene rimossa dal gioco, mentre il Soulgiver a **Decadenza 6** viene distrutto e deposita sul campo la propria Anima.

3. Posso utilizzare un'Azione (come Attacco:Distruzione o il Passaggio del Frammento) tra un'Abilità e l'altra di un Soulgiver?

Sì. Durante l'Attivazione di un Soulgiver in Doppia Anima è possibile utilizzare qualsiasi Azione di quel personaggio tra un'Abilità e l'altra.

4. Pagando un Tributo attivo sia tutte le Abilità del Soulgiver che tutte le Abilità dell'Anima acquisita?

Pagando **un solo Tributo** in Doppia Anima, quel Soulgiver attivo ottiene la possibilità di usare sia un'Abilità del personaggio che un'Abilità dell'Anima acquisita, in qualsiasi ordine, anche intervallandole ad altre Azioni. **Vanno invece pagate normalmente le Abilità con costo in Decadenza.**

5. GHOST + CONFUSER - In Doppia Anima, se attivo Disordine del Confuser ed Eradicare del Ghost, quando e come aumento la Decadenza?

Nonostante la Doppia Anima, il pagamento in Tributi non copre anche i pagamenti in Decadenza. Quindi pagherai subito +1 Decadenza per Eradicare (aumentando di 1 il Dado Decadenza), mentre a fine turno pagherai +2 per la Decadenza (nel dettaglio: 1 punto per la Decadenza di turno e 1 punto per aver usato l'Azione Tributo).

6. PROTECTOR + SPACEWALKER - Cosa succede se il Protector + Spacewalker in Doppia Anima incontra un Buco Nero durante l'Abilità Carica del Protector?

Se durante Carica il Protector incontra un Buco Nero, non viene distrutto, ma vi entra per l'Aura dello Spacewalker. L'Abilità Carica viene subito interrotta. I Buchi Neri interrompono qualsiasi abilità, anche quando il Soulgiver sopravvive.

7. RUNNER + SPACEWALKER - Se durante il movimento del Runner si usa l'Abilità Teletrasporto dello Spacewalker, dopo lo scambio in che direzione posso proseguire il movimento?

Dopo lo scambio è possibile proseguire in qualsiasi direzione.

8. VOLOMANCER + SPACEWALKER - Cosa succede se un Volomancer con Controllo Mentale sposta uno Spacewalker su un Buco Nero?

Il Volomancer perderà il controllo dello Spacewalker non appena quest'ultimo entrerà in contatto con il Buco Nero.

7. Movimento

1. Il Movimento Lineare di un Soulgiver può essere fatto avanti e indietro?

Sì. Per esempio, un Runner, che ha movimento lineare, può fare 3 passi avanti, 2 indietro e poi ancora 1 in avanti. Ma è bene ricordare che non è necessario consumare tutti i punti movimento di un Soulgiver durante la propria attivazione.

2. Per un Soulgifter il cui Movimento è solo in linea retta, il “primo passo” dal Portale stabilisce la direzione del movimento?

Il “primo passo” di entrata sul campo conta come un movimento, quindi un Soulgifter che può muoversi solo in linea retta dovrà rispettare la direzione di quel primo passo dal Portale in gioco e proseguire così.

3. Il perimetro del campo da gioco è considerato un “muro”?

Il campo da gioco finisce dove finiscono le tessere. Non è considerato un Muro nel gergo del gioco, ma è comunque un limite invalicabile. Questo significa che non si può uscire dal bordo sinistro del campo da gioco e rientrare dal bordo destro (ad eccezione dell'Abilità Plasmare dell'Architect); se il Protector spinge un'Anima sul confine del campo da gioco, l'Anima si ferma, non viene spinta "fuori" per poi rientrare dal bordo opposto; e lo stesso vale per il Soulcrusher quando scaglia un'Anima con Frantumanima. Quell'Anima si ferma quando incontra il bordo del campo da gioco, non esce dal bordo per poi rientrare dal lato opposto.

8. Scudi

1. Un Soulgifter dopo aver passato o depositato il Frammento deve ruotare i propri scudi?

Sì, orientandoli secondo la regola degli scudi.

2. Quando posso ruotare gli scudi di un mio Soulgifter attivo?

Al termine dell'Azione Movimento di quel Soulgifter oppure dopo aver Passato, Ricevuto o Depositato il Frammento.

9. Attacco: Distruzione

1. Posso colpire un Soulgifter adiacente al mio Soulgifter attivo, anche se c'è un muro a dividerli?

No. I muri sono ostacoli e **bloccano** il passaggio di Attacco: Distruzione.

2. Posso colpire un Soulgifter alleato con Attacco:Distruzione?

No, Attacco:Distruzione è utilizzabile solo sui Soulgifter nemici.

10. Frammento

1. Posso passare il Frammento a un Soulgifter posizionato sul mio Portale?

No. I Soulgifter sui Portali sono considerati ancora fuori dal gioco e non possono essere scelti per un passaggio.

2. Il Passaggio del Frammento avviene a 3 caselle lineari esatte. Cosa si intende per "esatte"?

Il Frammento viene passato esattamente alla terza casella lineare di distanza, ma solo se a riceverlo c'è un **Soulgifter alleato**. Tra i due Soulgifter coinvolti non devono esserci inoltre frapposti ostacoli come ad esempio muri e altri Soulgifter (la linea di tiro deve essere libera).

3. Quando posso orientare gli scudi del Frammento?

Un Soulgifter che trasporta il Frammento perde temporaneamente i propri scudi in cambio di quelli del Frammento. Puoi orientare gli scudi del Frammento ogniqualvolta ruoteresti gli scudi del Soulgifter che lo trasporta e ogniqualvolta un Soulgifter ottiene il Frammento per Passaggio o Raccolta. Devi inoltre ricordarti di orientare anche gli scudi del Soulgifter che ha appena depositato o passato il Frammento.

4. Nello stesso turno e con lo stesso Soulgifter, posso sia raccogliere che passare il Frammento?

Sì, se hai sufficienti Tributi per pagare entrambe le Azioni.

5. Quali sono gli scudi del Frammento?

Sono i due rettangoli in rilievo sulla miniatura, posizionati tra loro a 90 gradi. Funzionano esattamente come gli scudi dei Soulgiver.

6. Quando si Trasporta il Frammento, il Movimento del Soulgiver ottiene un malus temporaneo di -1. Cosa succede nelle seguenti situazioni?

- Se ho già mosso il Soulgiver di tutti i suoi punti movimento, posso ancora raccogliere il Frammento? **Sì, ma non potrò comunque muovere il personaggio.**
- Se ho già mosso il Soulgiver di tutti i suoi punti movimento tranne uno e raccolgo il Frammento, perdo l'ultimo punto movimento rimasto? **Sì, l'ultimo punto movimento rimasto è congelato dal malus di -1.**
- Se raccolgo il Frammento, muovo il Soulgiver di tutti i suoi punti movimento disponibili (il movimento totale meno uno a causa del malus) e poi deposito o passo il Frammento, riottengo il punto movimento congelato a causa del malus del Frammento o per quel turno è perso? **Riottieni subito il punto movimento.**
- Se raccolgo il Frammento e lo passo subito, cosa succede ai punti movimento? **Restano invariati. Il Soulgiver che ha compiuto le due azioni può muoversi del suo movimento totale, senza malus.**

11. Buchi Neri

1. Se un Soulgiver con l'Anima dello Spacewalker entra in un Buco Nero grazie a uno spostamento generato da un'Abilità, questa Abilità prosegue oltre il Buco Nero?

No. Quando un Soulgiver Spacewalker o con Anima dello Spacewalker finisce su un Buco Nero, la sua Abilità attiva o l'Abilità di chi lo sta controllando o spostando viene subito terminata.

2. Se un Soulgiver viene distrutto su un Buco Nero, la sua Anima viene depositata lo stesso?

Sì, secondo le normali regole di deposito dell'Anima, sulla casella Buco Nero o su una delle altre caselle della tessera.

12. Muri

1. Se tra due Soulgiver adiacenti si trova un Muro stampato del campo, questi sono considerati comunque adiacenti?

Sì. Due Soulgiver sono detti adiacenti se si trovano rispettivamente su **due caselle ortogonali vicine tra loro** (mai in diagonale). Tuttavia i due Soulgiver non possono colpirsi con **Attacco:Distruzione**, perché il Muro non è oltrepassabile dalle Azioni.

13. Modificatori

1. Un Modificatore coperto da un altro Modificatore perde le sue caratteristiche?

Sì, è considerato attivo solo il Modificatore più in alto della pila, visibile sul campo. Non seguono questa regola i Modificatori delle Abilità del Popolo, che non possono essere coperti in alcun modo.

2. Quali Modificatori annullano i muri?

I **Modificatori Patch** coprono le caselle con tutto il loro contenuto e **annullano i muri**, mentre i **Modificatori Buco Nero** e i **Modificatori dei Popoli** non annullano i muri. Un muro, per metà visibile oltre la casella su cui vi è un **Modificatore Patch**, non è più attivo.

14. Decadenza

1. Se un Soulgiver attivo ha il Dado Decadenza a 5, può comunque compiere una o più Azioni Tributo?

Sì. La Decadenza aumentata dall'uso dei Tributi **si conteggia solo alla fine del turno (quindi si gira il Dado solo a fine turno)**. Eccezione diversa per le Abilità che richiedono un Pagamento in Decadenza, per le quali l'avanzamento del Dado è immediato.

15. Portali

1. In che modo si possono distruggere i Portali avversari?

Solo con la carta Anomalia "Frattura", dopo averne soddisfatto i requisiti per l'attivazione.

2. Che cosa succede se uno o più Soulgiver non entrano in gioco entro la fine del turno?

Uno o più Soulgiver rimasti sul Portale a fine turno vengono subito distrutti e le loro Anime sono rimosse dal gioco.

3. Posso passare il Frammento a un Soulgiver posizionato sul mio Portale?

No. I Soulgiver sui Portali sono considerati ancora fuori dal gioco e non possono essere scelti per un Passaggio del Frammento.

16. Barriera

1. La Barriera è un ostacolo?

No. La Barriera non è un ostacolo nel gergo di gioco (*il Runner infatti non può usare Balzo e il Ghost non può attraversarla*), ma è un **muro speciale non oltrepassabile dai Soulgiver** che impedisce qualsiasi tipo di accesso alla Tessera Madre e **blocca qualsiasi linea di tiro**. In termini di restrizioni, si può considerare analoga al bordo del campo. Nella *1vs1* nessun componente di gioco al di fuori del Frammento può essere presente sulla Tessera Madre se la Barriera è attiva. Solo un Attacco:Distruzione può distruggerla.

17. Anomalie

1. RIFUGIO - È possibile spostare un Soulgiver che sta trasportando il Frammento senza che lo depositi?

Sì.

2. DECADENZA - Cosa succede se l'avversario gioca "Decadenza" su un Soulgiver nemico attivo con Dado a 4, portandolo a 6?

Il Soulgiver colpito viene immediatamente distrutto senza poter compiere le Azioni del suo turno.

3. Quando spendo un Tributo per pescare un'Anomalia, devo assegnarlo al Soulgiver attivo?

No. Il Tributo viene consumato e messo da parte senza essere attribuito al Soulgiver attivo in quel momento.

18. 2vs2

1. È possibile spostare le tessere Interferenza lontano dalla tessera Madre se il Frammento non è presente?

Sì, è possibile spostare a piacere le tessere Interferenza con Abilità e Anomalie che permettono di farlo.

19. Soulgiver (generiche)

1. Sono obbligato ad attivare tutti i miei Soulgiver (purchè siano attivabili) durante il mio turno?

No. Quanti Soulgifter attivare nel tuo turno è una tua decisione. Tuttavia, la Decadenza di fine turno aumenterà anche per i Soulgifter non attivati.

2. Posso avere più di 3 Soulgifter in campo nello stesso momento?

No, nella 1vs1 puoi giocare con un massimo di 3 Soulgifter per volta. È possibile invece che in determinate situazioni tu possa ritrovarti a giocare con meno di 3 Soulgifter in campo.

3. All'inizio del mio turno cosa devo fare se ho meno di 3 Soulgifter in campo?

Se hai altri Soulgifter nel mazzo, a inizio turno pesca due carte Soulgifters e ne scegli una, mettendo in gioco su uno dei tuoi Portali la pedina Soulgifter corrispondente alla carta scelta. Dopodiché rimescola il mazzo e ripeti l'operazione tante volte quanti sono i Soulgifter da mettere in gioco per arrivare a 3.

20. The Architect

1. PLASMARE - Il range d'azione di questa Abilità 0-1 tessera. Questo significa che può muovere la tessera su cui si trova oppure solo le tessere adiacenti?

Sulle carte è indicato con 0-X (dove X indica un numero) quando anche la casella o la tessera su cui si trova il Soulgifter può essere scelta per l'azione e 1-X quando la casella o la tessera su cui si trova il Soulgifter non può essere scelta.

2. PLASMARE - L'Architect può muovere una tessera con sopra un Varco.

Sì.

3. PLASMARE - Non si possono rispostare le tessere spostate dall'Architect avversario nel turno precedente. Significa che non si può annullare lo spostamento della fila di tessere? O significa che non si può muovere nessuna delle tessere spostate?

Significa che non si può annullare l'esatto spostamento fatto nel turno subito precedente al tuo. Se, per esempio, l'Architect avversario sposta una fila di tessere verso sinistra, non puoi spostare di nuovo quella identica fila a destra riportandola alla posizione di partenza. Si può invece, per esempio, continuare a muovere la fila verso sinistra o muovere una di quelle tessere, e la relativa fila, verso una delle altre direzioni possibili.

21. The Volomancer

1. CONTROLLO MENTALE - Posso usare Controllo Mentale per spostare un Soulgifter nemico che sta trasportando il Frammento per farlo entrare nel mio Portale e vincere?

No. Un Soulgifter di un determinato popolo che trasporta il Frammento può entrare solamente nei propri Portali e non in quelli dell'avversario.

2. CONTROLLO MENTALE - Se uno Spacewalker viene controllato e spinto in un Buco Nero, cosa succede?

Lo Spacewalker entrato in un Buco Nero non è più sotto controllo del Volomancer, che non può decidere il Buco Nero di uscita né lo spostamento successivo.

3. CONTROLLO MENTALE - Il movimento obbligato da Controllo Mentale è influenzato dal Malus di Trasporto del Frammento?

No. Il Malus di Trasporto influenza solo l'Azione Movimento di un Soulgifter attivo.

4. ACQUIESCENZA - Il Passaggio "forzato" del Frammento è obbligatoriamente a un Soulgifter a tre caselle esatte di distanza senza ostacoli in mezzo?

Sì, Acquiescenza è un Passaggio forzato del Frammento da un Soulgifter a un altro e ha gli stessi requisiti di un normale Passaggio del Frammento.

22. The Confuser

1. DISORDINE - Il Confuser può ruotare una tessera su cui è presente un Varco?

Sì. I Modificatori (tranne quelli delle Abilità del Popolo) non bloccano mai lo spostamento o la rotazione delle tessere.

23. The Spacewalker

1. WORMHOLE - Il movimento di uscita dal Buco Nero sulla casella libera più vicina conta come punto movimento?

No. Il passo di uscita dal Buco Nero è un movimento gratuito.

2. WORMHOLE - Se lo Spacewalker viene spinto su un Buco Nero, lo attraversa? Dove esce? Si posiziona lo stesso sulla casella libera adiacente?

Lo Spacewalker è costretto ad attraversare il Buco Nero su cui si posiziona o viene posizionato. Il giocatore a cui appartiene quello Spacewalker decide il Buco Nero d'uscita e sceglie di posizionare lo Spacewalker su una casella libera adiacente al punto d'uscita.

3. WORMHOLE - Che cosa succede se tutti i Buchi Neri di uscita sono chiusi ad eccezione del Buco Nero in cui entra lo Spacewalker?

Lo Spacewalker rimane "intrappolato" sulla casella Buco Nero di ingresso finché non si libera un Buco Nero di uscita, permettendo allo Spacewalker di terminare automaticamente la sua azione.

4. WORMHOLE - Quando lo Spacewalker esce da un Buco Nero, deve mantenere la direzione di ingresso?

No, si può posizionare su una qualsiasi casella libera adiacente al Buco Nero di uscita.

5. TELETRASPORTO - Dopo il Teletrasporto, lo Spacewalker e il Soulgiver coinvolti possono ruotare gli scudi?

No, perché la Rotazione degli Scudi si attiva a seguito di un'Azione Movimento e non è dipendente dalle Abilità. Bisogna quindi spostare i due Soulgiver mantenendo la posizione esatta degli scudi.

24. The Runner

1. BALZO - Le caselle saltate grazie a Balzo contano come movimento?

No, non contano come movimento.

2. BALZO - La regola dice che il Runner deve proseguire il movimento nella direzione del Balzo, quindi è possibile cambiare direzione se ha già iniziato il Movimento? Per esempio se si muove in avanti di 2 caselle, poi usa Balzo verso destra, devo continuare a muovermi verso destra?

Sì. Il Runner **deve** procedere sempre nella direzione verso cui ha usato Balzo.

3. BALZO - Che elementi non si possono scavalcare con Balzo?

Il Runner non può balzare le Anime, perché non ostacoli, la Barriera, i Muri e i Modificatori delle Abilità del Popolo. Balza invece tutti gli altri Modificatori, i Soulgiver e i Buchi Neri stampati.

25. The Protector

1. CARICA - Carica permette al Protector di spostarsi per raggiungere il bersaglio. È possibile usare Carica su un bersaglio che non può essere spinto dal contraccolpo, perché verrebbe bloccato da un ostacolo posto dietro?

Sì, è possibile. Carica si attiva se nel percorso tra il Protector e il bersaglio non ci sono ostacoli.

2. CARICA - Posso usare Carica su un alleato?

Sì.

26. The Holemaker

1. STRAPPO - L'Holemaker può usare Strappo senza aver usato prima Vuoto Nero, nel caso in cui l'avversario abbia già piazzato almeno un Buco Nero?

No, Strappo può essere usata solo dopo aver giocato almeno una volta la **propria** Abilità Vuoto Nero.

2. STRAPPO - Devo aver messo sul campo tutti i miei Modificatori Buco Nero prima di poter usare l'Abilità "Strappo"?

No, è sufficiente aver utilizzato almeno **una volta** l'Abilità Vuoto Nero, cioè aver depositato almeno **un** Buco Nero.

27. The Blower

1. TORNADO - In quale direzione Tornado soffia i Soulgiver? Verso la direzione opposta rispetto a dove si trova il Blower?

Esatto. Per esempio, se l'Architect si trova a sinistra dal Blower, viene spostato di 2 caselle verso sinistra.

2. TORNADO - Il Blower deve avere la linea di tiro libera per soffiare i Soulgiver con Tornado oppure l'Abilità colpisce tutti i Soulgiver sulle tessere nel range?

Tornado colpisce **contemporaneamente** tutti i Soulgiver presenti sulle 4 tessere nel range dell'Abilità, **non è richiesta la linea di tiro libera**. Se durante lo spostamento dovuto all'Abilità i Soulgiver incontrano un muro, lo spostamento si ferma; se invece si trovano già "dietro" a un muro, vengono spostati come indicato dall'Abilità.

3. TORNADO - Tornado colpisce tutti i Soulgiver oppure solo quelli nemici?

Tornado colpisce **tutti** i Soulgiver nello stesso momento. Nei casi dubbi in cui l'ordine di spostamento è fondamentale, le pedine vengono mosse dal giocatore che ha lanciato l'Abilità.

28. The Ghost

1. IMMATERIALE - Il Ghost può attaccare attraverso i Muri?

No. Attacco:Distruzione non beneficia dell'Aura **Immateriale** del Ghost.

2. IMMATERIALE - Cosa significa che anche il Frammento diventa Immateriale quando Trasportato dal Ghost?

Significa che può passare i Muri e gli ostacoli sul campo mentre si trova aggangiato alla pedina del Ghost.

3. IMMATERIALE - Il Ghost può attraversare più Modificatori Gusci del Confine muovendosi lungo la linea del "muro", e quindi sopra ai Modificatori?

Il **Ghost degli Spettri** può calpestare i Modificatori Gusci ma non può terminare il proprio movimento sopra uno di essi. Se un'Azione o un'Abilità dovessero richiedere al Ghost di terminare lo spostamento sopra a un Modificatore Gusci, questi dovrà invece fermarsi sulla casella subito precedente. La stessa regola vale anche per tutti i Soulgiver dei Gusci, che beneficiano di questa immunità nei confronti della loro Abilità del Popolo.

4. IMMATERIALE - Cosa succede al Ghost se viene spinto esattamente su una casella con un Modificatore dei Gusci del Confine?

Il Ghost degli Spettri può oltrepassare i Modificatori dei Gusci a patto che non termini il proprio movimento (volontario o causato da terzi) sopra uno di essi, altrimenti è costretto a fermarsi sulla casella subito precedente. La stessa regola vale per tutte le pedine dei Gusci.

29. The Patcher

1. SILENZIO - Se tutti e tre i Soulgiver si trovano sulla stessa tessera del Patcher avversario, il giocatore può utilizzare solo le carte Anomalia e la sua Abilità del Popolo fino alla morte del Patcher?

Sì, se l'avversario non muove il Patcher, l'altro giocatore può solo aspettare che i propri Soulgiver bloccati da Silenzio muoiano di Decadenza, usare le Anomalie, usare l'Abilità del Popolo (se ancora disponibile) o fare in modo che il Patcher nemico muoia o venga spostato dalla tessera.

2. SILENZIO - Due Patcher presenti sulla stessa tessera si "bloccano" a vicenda fino alla loro distruzione o allo spostamento forzoso di almeno uno dei due?

Sì, l'Aura di entrambi continua a funzionare correttamente perché slegata dall'Attivazione del Soulgiver.

3. UPDATE - Il Patcher può usare Update senza aver usato prima Patch, nel caso in cui l'avversario abbia già piazzato almeno una Patch?

No, prima deve aver usato la **propria** Abilità Patch.

4. PATCH - Se una Patch viene coperta da un altro Modificatore, cessa di funzionare del tutto o i suoi benefici (come l'eventuale "cancellazione" di un muro) rimangono?

Se una Patch (così come un qualsiasi altro Modificatore base, cioè non del Popolo) viene coperta da un altro Modificatore, cessa temporaneamente di funzionare e con essa i benefici che generava (quindi anche la cancellazione di un muro, nel caso del nostro esempio).

30. The Soulcrusher

1. FRANTUMANIMA - Quando il Soulcrusher colpisce un'Anima con un'altra Anima, la seconda Anima può muoversi in una qualsiasi delle tre direzioni oppure solo dritta?

Puoi muovere la nuova Anima colpita in una qualsiasi direzione ortogonale (facendo così un tiro "ad effetto"), fatta eccezione per la direzione da cui proveniva la precedente Anima.

2. FRANTUMANIMA - Se un'Anima scagliata ne colpisce un'altra sul campo, cosa succede?

L'Anima colpita diventa anch'essa un proiettile e procede per altre 5 caselle o fino a che non incontra un ostacolo, distruggendosi. Se l'ostacolo è un Soulgiver, gli effetti dell'impatto sul Soulgiver seguono sempre le regole di Attacco: Distruzione con relativo posizionamento degli scudi.

31. The Aeger

1. MAGNIFICA DECADENZA - Posso attribuire al valore X un numero più alto di quanto possa effettivamente pagare con la Decadenza del mio Aeger?

No. Per poter pagare il valore massimo (3) consentito dall'Abilità, l'Aeger non deve avere il proprio Dado Decadenza posizionato oltre il 3 (3+3 fa esattamente 6, poi l'Aeger muore).

32. The Whisperer

1. PAROLA DI CORAGGIO - Quali sono le Azioni che si possono far ripetere grazie a Parola di Coraggio?

Le Azioni che si possono ripetere **sono tutte le Azioni a pagamento**: le Abilità dei Soulgiver, la Raccolta, il Passaggio e il Deposito del Frammento e Attacco: Distruzione. Mentre il Movimento e l'Acquisizione di un Anima **non sono** azioni a pagamento, quindi non possono essere ripetute.

2. PAROLA DI CORAGGIO - Posso scegliere il Runner come bersaglio di questa Abilità?

No, il Runner è Superluminale e non può essere bersaglio diretto di Parola di Coraggio.

3. PAROLA DI SCONFORTO - Si deve scegliere solo una direzione in cui ha effetto Parola di Sconforto?

Sì, si deve scegliere solo una direzione tra i quattro punti cardinali.

4. PAROLA DI SCONFORTO - Occorre una linea di tiro libera per questa Abilità?

Sì. A differenza di Parola di Coraggio, Parola di Sconforto **richiede una linea di tiro libera** perché è un'Abilità che si propaga lungo tutto il suo range.

33. The Gatekeeper

1. VARCO - Il modificatore Varco può essere posizionato su una casella occupata?

No. Il modificatore Varco segue la Regola dei Modificatori: *"Puoi posizionare un Modificatore solo su una casella o un Modificatore liberi da Soulgiver e Interferenze"*.

ERRATA

Carte Soulgivers

- **PROTECTOR** - *CARICA* - Il range è **1-6** non 0-6
- **VOLOMANCER** - *ACQUIESCENZA* - Il range è **1-3** non 0-3
- **VOLOMANCER** - *ACQUIESCENZA* - Il Soulgiver, alleato o nemico, a cui il Soulgiver controllato da Acquiescenza effettua il Passaggio del Frammento, è **a scelta del Volomancer**.

Carta Recap Abilità

- **HOLEMAKER** - *STRAPPO* - L'immagine dovrebbe mostrare l'Holemaker che riposiziona il Modificatore solo su **una casella della propria tessera**.
- **HOLEMAKER** - *STRAPPO* - Il range è **0-3** non 1-3
- **VOLOMANCER** - *ACQUIESCENZA* - L'immagine dovrebbe mostrare il Volomancer che obbliga un Soulgiver a effettuare un **passaggio lineare**.

Regolamento

- **PAG.13** - *PREPARAZIONE* - I Modificatori Buco Nero per giocatore sono **3**, non 4, per un totale di **6 Modificatori Buco Nero nella scatola**.
- **PAG.28** - I Modificatori Buco Nero per giocatore sono **3**, non 4, per un totale di **6 Modificatori Buco Nero nella scatola**.
- **PAG.38** - *THE BLOWER* - *TORNADO* - Il Blower soffia contemporaneamente nei quattro punti cardinali e colpisce tutti i **Soulgiver alleati e nemici** presenti nelle tessere adiacenti alla sua. [...]