

# FATEFORGE

## - LE CRONACHE DI KAAAN -

### FAQ 1.4

**Nota:** le immagini in questo documento sono delle dimensioni esatte dei componenti originali.  
Stampando queste FAQ su un foglio adesivo, potrai attaccare le correzioni sui componenti.

## PLANCIA GIOCATORE

L'abilità Cecchino della plancia giocatore blu (Guardiano della Foresta) è errata.  
Il testo corretto è:



## REGOLAMENTO

Pag 6: potete cambiare le abilità attive solo prima di iniziare la prima Fase Preparazione oltre che quando non state svolgendo una Sessione di Combattimento.


Non c'è limite al numero di abilità che potete avere. Comunque, **possono essere attive contemporaneamente solo un massimo di 6 abilità**. Potete cambiare le vostre abilità attive ogni volta che non state svolgendo una Sessione di Combattimento, oppure prima di iniziare la prima Fase di Preparazione di una Sessione di Combattimento.



Pag 8: nella prima riga del paragrafo dedicato all'armatura, la dicitura corretta è "indica quanto danno" e non "indica quando danno".

## ARMATURA



Il numero sull'icona armatura indica quanto danno  l'oggetto può assorbire prima di esaurirsi. Quando ricevete una carta oggetto che mostra un'icona armatura, piazzate il numero indicato di cubetti su di essa. Ogni



Pag 15: sulla striscia azioni si deve procedere sempre da sinistra verso destra e reagisce sempre per primo il nemico con il numero più basso di iniziativa.

*Procedendo verso destra, la successiva sezione della striscia azioni (1) potrebbe essere attivata da due differenti Cane da Guardia, entrambi a distanza 1 da un eroe. Dato che solo un nemico per tipo reagisce, sarà quello con minore iniziativa, ovvero il Cane da Guardia con il numero 1 (A) a reagire.*

Pag 15: in questa sezione sono presenti due refusi che non inficiano la comprensione delle regole: “striscia azioni, passata alla sezione” diventa “striscia azioni, passate alla sezione”; e “Una volta he avete risolto” diventa “Una volta che avete risolto”.

4. Se non ci sono eroi nel raggio della sezione considerata della striscia azioni, passate alla sezione successiva verso destra della striscia azioni e ripetete i passi da 1 a 3. Se nessun eroe è alla distanza richiesta dalle varie sezioni della striscia azioni, quel nemico non si attiva.

Una volta che avete risolto questi passi per un nemico, ricordatevi di passare al nemico successivo dello stesso tipo finché tutti i nemici di quel tipo non hanno agito o sono stati impediti a farlo.

Pag 19: in questa sezione è presente un refuso che non inficia la comprensione delle regole: “Se il un eroe sviene” diventa “Se un eroe sviene”.



Se un eroe sviene a causa del danno inflitto da una carta Corruzione, non dovrà pescare una carta Corruzione aggiuntiva.

## CARTE ABILITÀ

Refuso sulla parola “dadi”.

**4** **TENERE LA DISTANZA**

**x1**

Durante la Fase di Preparazione, se prima di rilanciare o aggiustare i dadi hai 2 , puoi ripristinare 1 .

NOBILE I

## CARTE STORIA

Refuso sulla parola “stata”.



Sembra che una fioraia sia stata ad aspettarvi, ma è stata portata via dalla milizia.

## MAPPA DI EASAFIR

Il nome corretto del Forte alla locazione 4 è:

**4** Forte Kuzeykapis



## BOSS

Il Mago Ulkani presenta gli stessi valori su entrambi i lati. Qui non ci sono errori.

## CARTE NEMICO

Il tipo delle carte Ragni Intermittenti (396 e 397) è OLTREMONDO.

