





Q Двери используются только в тех случаях, когда это специально указано в подготовке миссии?

Ответ: Все двери напечатаны на фрагментах поля и начинают игру закрытыми, если в подготовке миссии специально не указано иное.

Q Во многих эффектах указано, что вы можете потратить или увеличить Голод, чтобы получить бонусы (например, "При атаке потратьте 1 , чтобы перебросить все промахи"). Существует ли ограничение на количество раз использования этих эффектов?

Ответ: Если не указано иное, эффекты можно использовать только один раз при каждом запуске.

Пример: Если эффект позволяет вам потратить 1  при атаке, чтобы перебросить кубики, вы можете использовать его только один раз при каждой атаке.

Q Если целью миссии является "Спасение/Пожирание всех Прохожих", а во время игры каким-то образом появляются дополнительные Прохожие, включаются ли они в эту цель?

Ответ: Да.

Q Получаю ли я очки опыта, когда использую навыки или эффекты для уничтожения врагов, или только за Атаку?

Ответ: Каждый раз, когда вы уничтожаете врага, вы получаете очки опыта.

Q Существует ли ограничение на количество кубиков, которые я могу бросить в любой момент?

Ответ: Нет.

Q Если эффект дает мне бесплатное действие, но при этом увеличивает мой Голод до такой степени, что я становлюсь «Голодным», могу ли я все равно выполнить это Действие?

Ответ: Да. «Голодный» только мешает вам выбирать действия, когда вы уже находитесь в состоянии «Голодный». Переход в состояние «Голодный» во время выполнения Действия никак не влияет на это Действие.

Q Если я нахожусь в состоянии «Голодный», единственные Действия, которые я могу выполнить, - это Перемещение или Пожирание. А как насчет целей миссии, таких как «Покинуть поле», которые никогда не называются «Действиями»?

Ответ: Да, их по-прежнему можно выполнять.

Q Если для выполнения Атаки я использую способность, увеличивающую мой Голод, бросаю ли я бонусные кубики, основанные на моем Уровне Голода, до или после этого увеличения?

Ответ: После. Вы бросаете бонусные кубики, равные вашему Уровню Голода в момент броска кубиков. Если способность увеличивает ваш Голод до броска, ваш бонус будет основан на увеличенном значении.

Q Если Стойкость вражеского героя снижена каким-либо специальным эффектом, равен ли опыт, полученный за его уничтожение, его первоначальной Стойкости или измененной Стойкости?

Ответ: Если Стойкость временно снижается из-за способности атакующего героя (например, враги получают -1 Стойкости против вашей атаки), то награда очками опыта не меняется и остается равной напечатанной Стойкости. Однако, если Стойкость изменяется из-за собственного специального эффекта врага (например, Халка-зомби), то награда очками опыта равна их текущей Стойкости.

Q Получаю ли я опыт за всех врагов, уничтоженных атакой, произведенной с использованием интерактивного объекта?

Ответ: Да.

Q Кто получает опыт за врагов, уничтоженных при входе в Зону с жетоном огня (в результате взрыва канистры)?

Ответ: Как только канистра взрывается, полученный жетон огня становится нейтральным элементом, поэтому никто не получает опыт за врагов, уничтоженных им.

Q Если в специальных правилах миссии указано, что конкретный вражеский герой не может быть уничтожен, означает ли это, что любые другие враги в их Зоне, которые имеют более низкий Приоритет цели, не могут быть атакованы?


Ответ: Да. В то время как другие вражеские герои в Зоне все еще могут быть целью, другие враги с более низким Приоритетом цели неприкосновенны.


Q Когда враги Появляются в Зоне, считается ли, что они "Входят" в эту Зону?

Ответ: Нет.

Q Если у меня есть навык, который изменяет мои атаки ближнего боя, применяется ли он к действию "Пожирание"?

Ответ: "Пожирание" - это тип атаки ближнего боя, поэтому навык, который изменяет атаки ближнего боя, засчитывается для "Пожирание".

Q Если я получаю результат  во время броска атаки, и мне нужно 2+ для успешного Попадания, превращают ли навыки и/или характеристики, которые дают "+1 к результату кубиков", в 2 и, следовательно, в успешное Попадание?

Ответ: Да. Однако это также по-прежнему считается результатом , поэтому ваш Голод увеличивается.

Q Если навык "Толчок" не указывает направление, могу ли я выбрать направление толчка?

Ответ: Да.

Q Если в навыке указано целиться в "Прохожего или Героя игрока в вашей зоне", является ли собственный Герой подходящей целью?

Ответ: Да, вы можете целиться в себя, если не указано иное.

Q Если навык, в котором указано, что его можно использовать "Один раз в течение вашего хода", явно не указывает, когда он активируется, можно ли его использовать в середине другого действия?

Ответ: Нет. Вы не можете прерывать действия с помощью навыков, умений или других эффектов.

Q Если Навык или Характеристика заставляют врага "активироваться и пытаться переместиться в вашу зону", но враг уже находится в пределах Дальности для атаки, выполняет ли он Действие Атаки вместо Действия Перемещения?

Ответ: Нет. Эти эффекты вызывают специальную активацию, при которой единственное возможное Действие врага является Перемещение, и цель этого перемещения обязательно должна быть ваша зона. Это произойдет независимо от того, есть ли другие Супергерои и/или Прохожие в их текущей зоне или в любой зоне между ними.

Q Требуют ли способности вражеских героев, не связанные с действием, наличия прямой видимости?

Ответ: Да. Если не указано иное, все эффекты требуют прямой видимости.

Q Когда эффект активирует Бегуна/Специалиста или вражеского героя, они получают 2 действия?

Ответ: Да. Такие враги выполняют 2 действия всякий раз, когда они активируются любым способом.

Q Если Сопровождаемый Прохожий находится в группе Охранников, и Охранникам нужно разделиться, чтобы добраться до места назначения, что происходит с Прохожим?

Ответ: Игроки выбирают, с какой группой Охранников пойдет Прохожий.

Q Требуют ли навыки, позволяющие героям выбирать "любую зону на игровом поле", прямой видимости?

Ответ: Нет. "Любая зона на игровом поле" означает, что прямая видимость не требуется.

Q Если Супергерой уничтожен атакой Пожирание, включается ли его карта Появления Супергероя при перетасовке колоды Супергероев?

Ответ: Да

Q Если я уничтожу вражеского героя, в то время как значение его Стойкости будет изменено, получу ли я измененное значение Стойкости в качестве очков опыта?

Ответ: Нет, вы всегда получаете опыт в зависимости от значения Стойкости, указанное на карте.

Q Могу ли я использовать Действие Атака, чтобы атаковать Зону, в которой нет врагов?

Ответ: Вам нужна действительная цель в Зоне, чтобы атаковать ее.

Q Когда вытягивается Карта Появления Громиль «Овердрайв!», перемещаются ли Громиль, стоящие в Зоне с Супергероем? Теряют ли Супергерои Силу, если Громила уже стоит в их Зоне, или только если Громила входит в их Зону?

Ответ: Громиль в Зоне с Супергероем не перемещаются, и Супергерои в этой Зоне все равно теряют Силу.

Q У некоторых героев есть способности, которые заменяют их базовую атаку одним кубиком (бонусы невозможны). Относится ли это только к отсутствию бонусных кубиков или ко всем другим бонусам (например, +1 к результатам кубика)?

Ответ: "Бонусы невозможны" относится только к бонусным кубикам. Другие бонусы по-прежнему доступны.

Q Что произойдет, если я вытяну карту Появления «Сопровождаемый Прохожий», но затем взятая карта Прохожего, для него, будет картой "Спасён!"?

Ответ: В таком случае проигнорируйте карту "Спасён!" и вытяните следующую карту Прохожего.

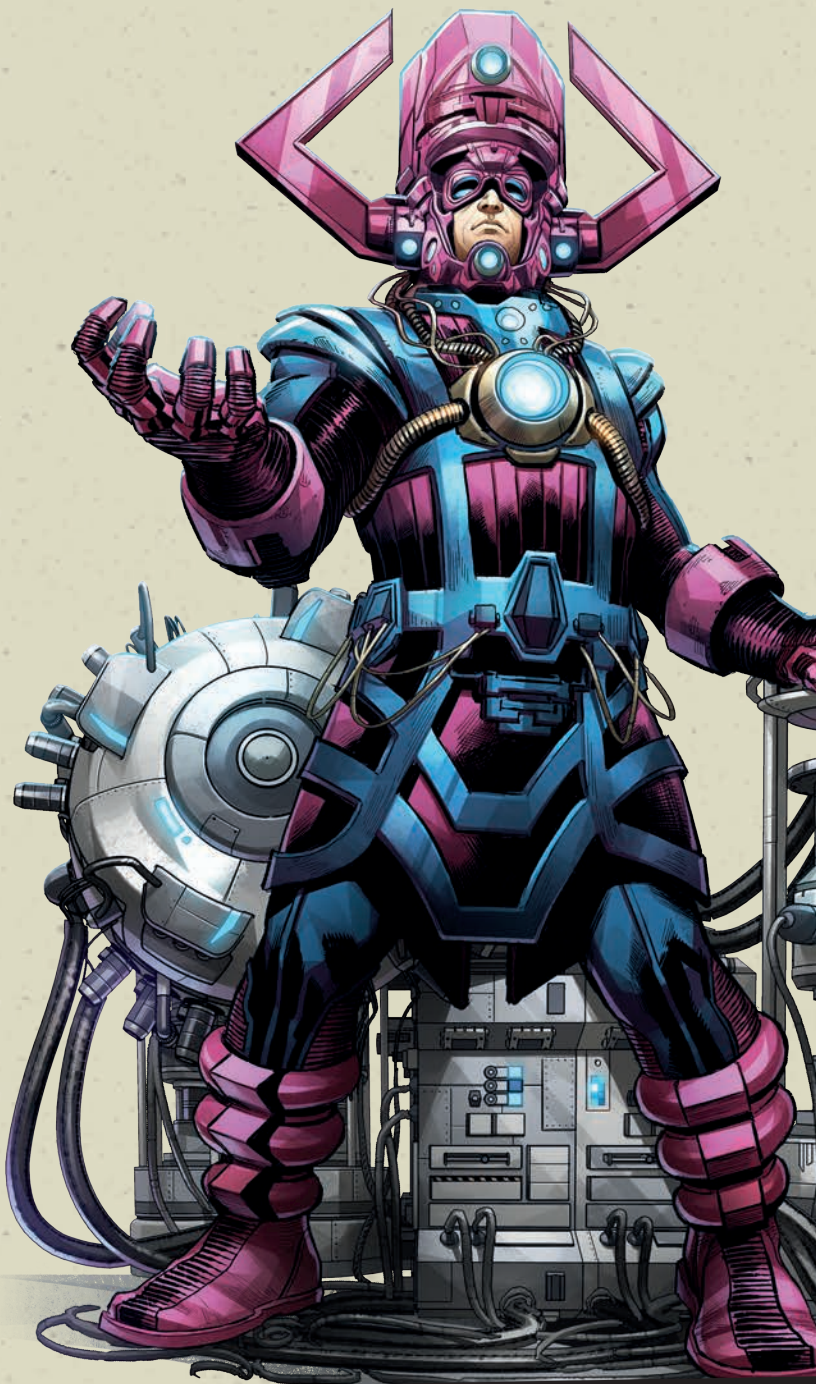
ВРАГИ

Q ГАЛАКТУС - Дает ли уничтожение частей Галактуса какой-либо очки опыта?

Ответ: Нет

Q СОЛДАТЫ ГИДРЫ - Влияют ли эффекты, нацеленные на Ходоков / Солдат, на Солдат Гидры?

Ответ: Солдаты Гидры не считаются Ходоками или Солдатами.



ГЕРОИ ИГРОКИ

Q КОЛОСС (Зомби) – Могу ли я использовать его навык «Charge», когда в зоне назначения нет врагов?

Ответ: Да, вы можете. Однако бесплатная атака будет потеряна.

Q ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК – Когда его навыки увеличивают его Здоровье, считается ли это его новым максимальным запасом Здоровья?

Ответ: Да

Q ДЖЕССИКА ДЖОНС – Можно ли использовать ее навык «Knockout Punch» для того, чтобы разбивать окна?

Ответ: Да. Открытая дверь и открытое окно - это одно и то же Действие.

Q ДЖАГГЕРНАУТ – Позволяет ли его навык «Unstoppable» снимать все Ранения с указанных врагов, тем самым щадя всех остальных дружественных героев в его зоне?

Ответ: Да

Q КИТТИ ПРАЙД – Если она делит Зону с другими Супергероями, могут ли все Ранения быть перенаправлены на Китти Прайд и полностью нейтрализованы из-за ее навыка «Phase Out».

Ответ: Не совсем. Её навык «Phase Out» позволяет ей тратить Силу, чтобы сделать так, чтобы конкретным Прохожим или Супергероям в её Зоне нельзя было распределять Ранения. Если это приводит к тому, что все в её Зоне не имеют права распределять Ранения, то никто не Ранен. Однако, если кто-то там не защищён её навыком, то им должны быть нанесены Ранения.

Q МИСТЕРИО (Живой) – Если в Зоне есть только 1 Ходок или Бегун, могу ли я по-прежнему использовать его навык «illusionary Foes», чтобы уничтожить их?

Ответ: Да, вы всегда можете сделать меньше, чем позволяет вам этот навык. В этом случае вы можете нацелиться только на 1 Ходока или Бегуна.

Q Роуг (Живая) – Способен ли ее навык «Absorb Abilities» копировать как навык, так и атаку другого Супергероя или только одно из них? Например, если Гамбит находится в зоне дальности, сможет ли она выполнить «Charged Toss» (который требует использования его Атаки «Card Throw») или она ограничится только «Card Throw»?

Ответ: Нет, вы можете скопировать только навык или атаку. В этом случае «Charged Toss» Гамбита ничего не делает для Роуг, поскольку он активируется только при использовании «Card Throw».

Q ЧЕЛОВЕК-ПАУК – Если в соседней зоне есть Бегун, останавливает ли навык «Web-Shooters» Человека-паука, 2 Действия Перемещение Бегуна?

Ответ: Нет. «Web-Shooters» предотвращают только 1 Перемещение всех врагов в зоне цели.

Q ВИЖЕН – Получает ли фальшивый Супергерой, созданный с помощью своего навыка «Hologram», Ранения при атаках зомби?

Ответ: Нет. Навык «Hologram» позволяет считать Зону, в которой находится Супергерой, и с ней нельзя взаимодействовать никаким другим способом. Зомби будут Перемещаться к ней и Атаковать её, используя все правила для нацеливания на Зону с Супергероями. Однако, поскольку «Hologram» не является Супергероем и, следовательно, ей нельзя присвоить Ранения, если в той же зоне есть настоящие Супергерои, им должны быть присвоены любые ранения.

Q ОСА (зомби) – Могу ли я использовать карту характеристики «Feast Zombie» в сочетании с навыком «Tiny Body, Big Meal», чтобы автоматически уничтожить 2 типа врагов в этой области?

Ответ: Нет. Эти два эффекта несовместимы. Если для автоматического уничтожения агента Щ.И.Т. используется «Tiny Body, Big Meal», то кубики не бросаются, что означает, что с помощью «Feast Zombie» невозможно поразить более 1 врага.

Q РОСОМАХА (Живой) – Если у него 2 Ранения, генерируют ли результат 4 броска кубика дополнительный бросок кубика от его навыка «Berserker Rage»? (Поскольку его навык превратит 4 в 6, а затем каждый бросок значения 6 должен добавить + кубик.)

Ответ: Нет. Для эффекта «Бросок 6» требуется бросить на кубик реальную цифру 6. Измененный результат из-за бонуса не учитывается.

ГЕРОИ ВРАГИ

Q **ДОКТОР СТРЭНДЖ (Живой)** – Следует ли вытягивать карту Появления сразу после вытягивания карты Супергероя Доктора Стрэнджа?

Ответ: Нет, Доктор Стрэндж не вызывает Появление в той же фазе, в которой он сам появился.

Q **ХАЛК (Зомби)** – Когда вы сбрасываете карту Прохожего, чтобы запустить способность Халка, запускает ли это также способность Прохожего при сбрасывании карты, такую как у Тёти Мэй или Карен Пейдж?

Ответ: Нет, чтобы использовать эффект сбрасывания карты Прохожего, они должны быть сброшены только для этой конкретной цели.

Q **МИСТЕР ФАНТАСТИК (Живой)** – Герои-зомби, находящиеся в зоне его прямой видимости, перемещаются в его зону до или после активации других врагов в эту Фазу Врагов?

Ответ: Сначала Мистер Фантастик перемещает Героев-зомби. Затем активируются остальные враги.

Q **ПРОФЕССОР ИКС (Зомби)** – Приводит ли его способность к тому, что навыки Супергероя, которые не требуют Силы, теперь стоят 1 силу?

Ответ: Нет. Способность Профессора Икс влияет только на навыки, требующие расходования Силы. Навыки, в которых не упоминается использование Силы, остаются неизменными.

Q **РОСОМАХА (Живой)** – Когда его игровая фигурка лежит на боку, может ли он стать целью для навыков, которые притягивают, толкают или уничтожают всех врагов в Зоне? Стоит ли его присутствие Героям-зомби дополнительного действия, чтобы выйти из своей Зоны?

Ответ: Нет. По сути, Росомаха считается отсутствующим на игровом поле до тех пор, пока он не встанет на ноги.

