

## The Resistance: Avalon

### **Personaggi consigliati in base al numero di giocatori**

Considerazioni di Agzaroth tratte dalla [seconda parte](#) della guida strategica furbamente raccolte dal signor Darcy

### **5 giocatori**

Merlino, Percival, Morgana, Mordred/assassino, blu

In cinque viene fuori sempre una bella partita, se tutti sono allo stesso livello. I novizi rischiano invece di essere in difficoltà. Tutti sono sempre coinvolti e nessuno è escluso. Cosa strana, se giochi con Mordred, Percival sarà il personaggio al tavolo con più informazioni. Il più grosso problema è che il male ha comunque il 33% di possibilità di uccidere Merlino. Potresti anche limitare in parte la cosa proibendo all'assassino di consultarsi a fine partita, ma non ho mai provato questa cosa.

### **6 giocatori**

Merlino, Percival, Morgana, Mordred/assassino, due blu

Mi piace molto giocare in sei, ma so di essere in minoranza. Molti pensano che il male sia in grosso svantaggio. Per i novizi è un po' meglio e ci sono meno chance di indovinare a caso Merlino alla fine; è vero che il male è svantaggiato (specie se la prima squadra è di soli buoni, non c'è più molto che possa fare), ma giocatori esperti possono vincere anche in questo modo.

### **7 giocatori**

Merlino, Percival, Morgana, Mordred, assassino, due blu; Dama opzionale

Sette è il numero più gettonato. Il gioco è abbastanza ristretto da tenere tutti sempre coinvolti e quasi tutti hanno un personaggio, ma nel complesso il male ha un certo vantaggio, secondo me, ma ho visto partite andare in tutti i modi. Giocare con tutti quei ruoli in campo è uno spasso e nel complesso le squadre sono equilibrate.

### **8 giocatori**

Merlino, Percival, Morgana, Mordred, assassino, tre blu; Excalibur opzionale

Anche otto è un buon numero e la partita è simile a quella in sette. Inizia a essere affollata, ma comunque abbastanza bilanciata. Dipende molto dall'esperienza dei giocatori.

### **9 giocatori**

Merlino, Percival, Morgana, Mordred, assassino, quattro blu; Excalibur raccomandata

La maggior parte dei giocatori odia la configurazione in nove: c'è troppo affollamento e troppi fuori dal gioco senza avere i benefici di essere in 10 (Oberon, la Dama, Excalibur). Il male è abbastanza svantaggiato (3 vs 6). Detto ciò, una delle partite più belle che ricordi è stata in nove. L'assassino è stato scoperto dopo la prima missione, con la Dama, ma Morgana e io (Mordred) abbiamo fatto in modo di ingannare i blu: più in svantaggio sei, più gustosa è la vittoria.

### **10 giocatori**

Merlino, Percival, Morgana, Mordred, assassino, Oberon, quattro blu; Dama ed Excalibur raccomandate

Dieci è un altro dei party preferiti. Giocare Oberon è sempre divertente e la Dama ed Excalibur assieme danno un nuovo spessore alla partita. L'unico problema è che ci sono così tanti giocatori che si fa un gran chiasso e confusione. La partita può diventare lunghissima e molti non riescono a combinare granché per buona parte di essa. Se sei un blu puoi sempre mimare Merlino, ma è dura rimanere coinvolti se non si va mai in missione.