



SETUP

Un giocatore è l'**Overlord** e gli altri giocatori sono gli **Eroi**. Scegli uno scenario e segui le sue istruzioni di setup. L'Overlord imposta la **plancia** (il Libro di Skelos), piazza le tessere indicate nel suo **fiume** e posiziona l'equipaggiamento, gli incantesimi, e le carte oggetto scoperte davanti a sé. Posiziona il numero di gemme rosse indicate dallo scenario sulla **zona di riserva** e il **zone di fatica** sulla plancia. L'Overlord posiziona quindi i suoi modelli sul tabellone, con qualsiasi segnalino e base colorata se necessario. Ogni eroe prende la propria **scheda del personaggio** e il modello che ha scelto e posiziona il modello sul tabellone come indicato dallo scenario. Ogni eroe prende anche l'**equipaggiamento**, gli **incantesimi** e le **carte oggetti** indicate dallo scenario e le pone scoperte vicino alla propria scheda personaggio. Ogni eroe prende il numero di gemme blu come indicato nell'angolo in basso a sinistra della **zona di riserva** della sua scheda del personaggio (verde/sinistra) e li divide tra la sua zona di riserva e la sua zona di fatica (rosso/al centro) come specificato dallo scenario. Alla fine, ogni eroe piazza una gemma rossa sulla tabella di recupero, sull'icona **Aggressiva**. L'Overlord posiziona il **tracciato dei turni** vicino al Libro di Skelos e posiziona il **segnalino del turno** su 0, così come tutti i **segnalini di punti vita** come indicato dallo scenario. Tutti i giocatori prendono nota delle regole speciali dello scenario, **creano un mazzo di risorse**, se necessario, e prepara eventuali altri componenti. Salvo ove diversamente specificato, tutte le informazioni nello scenario sono note gli eroi e all'Overlord.

TURNO DI GIOCO

Gli eroi eseguono le loro azioni in qualsiasi ordine, coordinandosi e alternandosi tra loro fino a quando tutti concordano di fermarsi e terminare il proprio turno. Quindi l'Overlord può attivare le tessere per muovere e attaccare con le sue unità. Le parti si alternano fino a quando una parte non raggiunge i propri obiettivi.

TURNO DEGLI EROI

1. FASE INIZIALE

Ogni giocatore Eroe sposta tutte le gemme che ha speso durante il turno dell'Overlord nella zona di fatica sulla scheda dell'Eroe.

2. FASE ATTEGGIAMENTO

Ogni giocatore Eroe sceglie il proprio **Atteggiamento** (nella tabella di recupero) per la successiva fase di azione. **Atteggiamento aggressivo:** mettere la gemma rossa sul ☀. Quindi sposta le gemme dalla sua zona di fatica alla sua zona di riserva: se nessun eroe è morto, sposta 2 gemme; se 1 eroe è morto, sposta 3 gemme; e se 2 o più eroi sono morti, sposta 4 gemme. **Un eroe aggressivo può eseguire qualsiasi tipo di azione** durante la Fase di Azione finché può assegnare gemme. **Atteggiamento cauto:** mettere la gemma rossa sul ☾. Quindi sposta le gemme dalla sua zona di fatica alla sua zona di riserva: se nessun eroe è morto, sposta 5 gemme; se 1 eroe è morto, sposta 6 gemme; e se 2 o più eroi sono morti, sposta 7 gemme. **Un eroe cauto può eseguire solo azioni di guardia e rilancio**, non può eseguire attacchi in mischia, attacchi a distanza, manipolazioni e azioni di movimento, né rilasciare un oggetto o lanciare una magia (a meno che non sia un incantesimo di reazione).

3. FASE AZIONE

Gli eroi possono compiere solo le azioni che sono autorizzati a compiere. Non agiscono secondo un ordine definito, ma invece possono eseguire liberamente ciascuna delle loro azioni. La fase termina quando gli eroi non possono o scelgono di non eseguire ulteriori azioni. Le azioni disponibili sono:



ATTACCO DA MISCHIA

Scegli un nemico nella tua area (o, se appropriato, in un'area adiacente) per attaccarlo, quindi assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva al tuo **spazio Attacco da Mischia**. Puoi scegliere di attaccare con una delle tue carte arma da mischia per avere un bonus d'attacco. Per ogni gemma assegnata, tira 1 dado del tipo mostrato sul tuo spazio di Attacco da Mischia, più i dadi mostrati sulla carta scelta. Dopo aver risolto anche tutti i rilanci, totalizza il numero di simboli sui dadi per determinare il tuo **potere d'attacco**. Se esegui un'azione di Attacco da Mischia senza una carta arma, l'attacco è **disarmato: riduci la potenza d'attacco di 2**. Gli attacchi effettuati dalle unità dell'Overlord non sono mai considerati disarmati. Puoi eseguire l'azione di Attacco da Mischia più di una volta durante la fase di azione per attaccare modelli uguali o diversi. Tuttavia, non è possibile assegnare gemme a uno spazio se questo aumentasse il numero totale di gemme nello spazio al di sopra del **limite di sforzo** (il numero rosso nell'angolo in basso a sinistra dello spazio).



ATTACCO A DISTANZA

Attacca con una delle tue carte arma a distanza per avere un bonus d'attacco. Quindi assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva al tuo **spazio di Attacco a Distanza** e scegli 1 nemico entro la tua **linea di vista (LOS)** per attaccarlo. Per determinare LOS, traccia una linea immaginaria dalla tua area all'area del nemico scelto. Se questa linea attraversa un ostacolo sul tabellone, la linea è bloccata e l'area di destinazione non è nel tuo LOS. Altrimenti, hai LOS nell'area. La distanza tra le aree non influenza LOS. Hai sempre LOS nella tua stessa area. I modelli amici o nemici non bloccano LOS ma possono ostacolare gli Attacchi a Distanza.

In generale, solo le aree più in alto hanno LOS nelle aree inferiori; usa il tuo miglior giudizio. Quando un personaggio **attacca un nemico più in basso** usando un attacco a distanza, l'attaccante tira un dado 🎲 extra. Per ogni gemma assegnata, tira 1 dado del tipo mostrato sul tuo spazio di Attacco a Distanza, più i dadi mostrati sulla carta scelta. Dopo aver risolto anche tutti i rilanci, totalizza il numero di simboli sui dadi per determinare il tuo **potere d'attacco**.

Se l'arma scelta ha un simbolo 🗡 accanto al suo bonus di attacco a distanza, posiziona la carta arma nell'area del difensore dopo l'attacco. Puoi eseguire l'azione di Attacco a Distanza più di una volta durante la Fase di Azione per attaccare modelli uguali o diversi. Tuttavia, non è possibile assegnare gemme a uno spazio se questo aumentasse il numero totale di gemme nello spazio al di sopra del limite di sforzo.



GUARDIA

Quando si viene attaccati, quando il potere di attacco è stato determinato, puoi difenderti dall'attacco eseguendo un'azione di Guardia. Assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva al tuo **spazio di Guardia**. Puoi anche scegliere di difenderti con una delle tue carte equipaggiamento che possiedono un **bonus di Guardia**. Se difendi con una carta equipaggiamento, stai **parando**; altrimenti, stai **schivando**. Quando ti difendi da un Attacco a Distanza o una Attacco ad Area, **puoi scegliere solo uno scudo**. Per ogni gemma assegnata, tira 1 dado del tipo mostrato sul tuo spazio di Guardia, più i dadi mostrati sulla carta scelta. Quindi determina il **potere di difesa** aggiungendo il numero di simboli sui dadi e sulla tua **armatura**, se ce l'hai. Le **carte Armatura** garantiscono un minimo di difesa che non richiede dispendio di energia. Sia che usi un'azione di Guardia

oppure no, puoi comunque beneficiare del bonus di armatura di una delle tue carte equipaggiamento per calcolare la potenza di difesa. Devi dichiarare se sei in Guardia oppure no **prima** di usare l'armatura.

Un'azione di Guardia è efficace solo contro un singolo attacco a meno che sia specificato diversamente.



MOVIMENTO

Devi assegnare 1 punto movimento (MP) per spostarti da un'area a un'area adiacente (ostacoli e alcuni effetti del terreno possono aumentare i MP richiesti). All'inizio della fase di Azione, se sei in un Atteggiamento Aggressivo ricevi MP pari al tuo **valore di movimento base**. Questi sono gratuiti; non richiedono l'assegnazione di gemme all'azione di Movimento. Ad ogni turno, quando smetti di muoverti per compiere un'azione diversa da un Movimento, perdi tutti i tuoi MP rimanenti. Tuttavia, puoi ancora eseguire un'azione di Movimento per ottenere MP: assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva al tuo **spazio di Movimento**. Per ogni gemma assegnata, ricevi 1 MP che deve essere speso immediatamente. Non puoi assegnare gemme sullo spazio se ciò aumentasse il valore numero totale di gemme oltre il **limite di sforzo**. Alla fine della fase di Azione, tutti i MP non spesi vengono persi.



MANIPOLAZIONE

Per eseguire una **Manipolazione Semplice** (raccolgere, dare, prendere, o prendere un oggetto come un oggetto o una carta equipaggiamento), assegna 1 gemma dalla tua zona di riserva al tuo **spazio di Manipolazione** (non tirare nessun dado). Quando un eroe vuole dare un oggetto a un altro eroe, uno solo di essi esegue una Manipolazione Semplice e quell'oggetto è immediatamente equipaggiato dall'eroe che lo riceve. Per eseguire una **Manipolazione Complessa**, assegna 1 o più gemme da la tua zona di riserva al tuo spazio di Manipolazione e scegli una delle tue carte equipaggiamento che ha un **bonus di Manipolazione**. Per ogni gemma assegnata, tira 1 dado del tipo mostrato sul tuo spazio di Manipolazione, più i dadi mostrati sulla carta scelta.

Determina il **potere di Manipolazione** sommando il numero di simboli sui dadi. Se il potere di Manipolazione è **uguale o superiore** alla difficoltà di Manipolazione, l'azione ha successo. Le Manipolazioni Complesse hanno una difficoltà definita dallo scenario.

È possibile eseguire l'azione di Manipolazione più di una volta durante la Fase di Azione. Tuttavia, non puoi assegnare gemme a uno spazio se questo aumentasse il numero totale di gemme nello spazio oltre il suo **limite di sforzo**.

Lanciare e catturare un oggetto: per lanciare un oggetto, scegli uno dei tuoi oggetti che ha un valore di ingombro pari o inferiore a 3 e un'area nella LOS.

Quindi esegui una Manipolazione Complessa con una **difficoltà pari alla distanza intercorsa tra te e l'area prescelta**.

Se riesci, lanci l'oggetto nell'area selezionata. Se fallisci, lanci l'oggetto ad una distanza pari al valore di Manipolazione, seguendo la LOS lungo l'area prescelta. Quando l'oggetto viene lanciato in un'area, 1 eroe in quell'area può eseguire immediatamente un Manipolazione Semplice per catturare l'oggetto o raccogliarlo.

Rilasciare un oggetto: puoi rilasciare uno dei tuoi oggetti nella tua area come **azione gratuita** (senza assegnare gemme). Se viene lasciato cadere un oggetto con effetto ad Area, risolvi l'effetto come se fosse stato lanciato.

Aprire un forziere: per aprire un forziere, scegli la serratura eseguendo una **Manipolazione Complessa con una difficoltà di 2** (a meno che lo scenario non specifichi altrimenti) nella stessa area del forziere. Se ci riesci, rimuovi il forziere dal tavolo e piazza la prima carta del mazzo delle risorse accanto alla tua scheda degli eroi.

Quando apri una cassa, puoi scegliere di non rivendicare il suo contenuto. Posiziona la carta in cima al mazzo delle risorse nella stessa area del forziere; può essere raccolto in seguito eseguendo una Manipolazione Semplice.



RILANCI

Puoi eseguire le azioni di Rilancio dopo aver lanciato i dadi ma prima totalizzare i risultati del lancio. Assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva al tuo **spazio di Rilancio**. Quindi rilancia tanti dadi quante gemme hai assegnato. È possibile eseguire l'azione di Rilancio più volte e ripetere il rilancio gli stessi dadi o dadi diversi ogni volta.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Metti le tue carte incantesimo a faccia in su vicino alla tua scheda dell'Eroe. Per lanciare a incantesimo, assegna un numero di gemme pari al **costo** dell'incantesimo dalla tua zona di riserva a quella carta. Il numero di gemme assegnate non può superare il **limite di sforzo** dell'incantesimo.

Alcuni incantesimi funzionano come attacchi: determinate la **potenza di attacco** sommando il numero dei simboli sui dadi. I personaggi difendono e subiscono danni dagli incantesimi come fossero degli attacchi.

4. FASE FINALE

Una volta che tutti gli Eroi hanno finito di compiere Azioni, ogni eroe sposta tutte le gemme dai propri spazi di Azione, tessere Alleato, carte incantesimo alla propria zona di fatica. Quindi procedi al turno dell'Overlord.

TURNO DELL'OVERLORD

1. FASE DI RECUPERO

L'Overlord muove tutte le gemme che ha speso durante la fase degli eroi alla sua zona di fatica (rosso/al centro). Quindi spostano un numero di gemme dalla zona di fatica alla zona di riserva (verde/sinistra) pari al **valore di recupero** (nel riquadro del valore di recupero specificato dallo scenario).

2. AVANZAMENTO DEL SEGNALINO DEL TURNO

L'Overlord fa avanzare il **segnalino del turno** di 1 punto sul **Tracciato dei Turni**.

3. FASE DI ATTIVAZIONE

L'Overlord può attivare 0, 1 o 2 tessere nel fiume. Per attivare una tessera, spostare un numero di gemme dalla zona di riserva alla zona di fatica pari al **costo di attivazione** della tessera (il segnalino numerato sopra alla tessera stessa).

Quindi rimuovere la tessera attivata dal fiume, facendo scorrere le tessere rimanenti a sinistra e posiziona la tessera alla fine del fiume. Puoi anche attivare una tessera di unità morta.

Se la tessera attivata è un'unità, attivare tutti i modelli del gruppo, spendendo un numero qualsiasi dei loro MP per spostarli. Ogni unità può eseguire 1 attacco durante la sua attivazione. **Quando un'unità attacca, tutti i modelli di quel gruppo perdono i loro MP rimanenti**. È possibile attivare la stessa tessera due volte, ma la seconda volta devi spostare gemme pari al nuovo costo di attivazione del riquadro.

Una tessera unità può corrispondere a un singolo personaggio o un gruppo di servitori. Salvo diversamente specificato nello scenario, il numero di modelli corrispondenti ad una tessera non può superare il numero indicato all'inizio dello scenario. Un singolo personaggio può anche essere rappresentato da più di una tessera unità.

Se la tessera attivata è una tessera eventi, risolvere gli eventi come descritto dallo scenario.

4. FASE FINALE

L'Overlord sposta tutte le gemme spese durante il proprio turno (incluse quelle usate per le carte incantesimo) nella propria zona di fatica.

INTRALCI

Un personaggio può essere influenzato da **Intralcio** quando si muove, quando compie un attacco a distanza o quando esegue una Manipolazione Complessa se, nell'area, il numero totale dei personaggi nemici è uguale o superiore rispetto al numero totale dei personaggi amici.

Queste azioni sono influenzate da Intralcio: Movimento, Attacchi a Distanza e Manipolazioni Complesse.

Queste azioni non sono influenzate da Intralcio: Attacchi in Mischia, Guardie, Rilanci, lancio di incantesimi e Manipolazioni Semplici.

Movimento: per uscire da un'area, **devi spendere 1 MP in più** per ogni personaggio nemico che non è "annullato" dalla presenza di un altro personaggio amico nella zona.

Anche il movimento dei personaggi dell'Overlord è influenzato dagli Intralci.

Lancio dei dadi: quando si tirano i dadi per un'azione influenzata da un Intralcio, **ignora 1 simbolo** sui dadi per ogni personaggio nemico che non viene "annullato" dalla presenza di un altro personaggio amico nella zona.

RILANCI

Quando un giocatore lancia un dado che mostra un **icona di Rilancio**, può effettuare il rilancio gratuito di **uno** dei dadi del tipo indicato (senza effettuare un'azione di Rilancio). Alcune abilità (come Supporto) consentono al giocatore di rilanciare un dado gratuitamente anche se quel dado è stato già rilanciato.

ABILITÀ E INGOMBRO

L'icoma a sinistra delle abilità di un eroe è il **valore massimo di ingombro** di quell'eroe.

Se il tuo livello di ingombro supera il valore massimo di ingombro, è necessario eliminare immediatamente 1 o più oggetti per ridurre il livello di ingombro e portarlo ad un valore uguale o inferiore al valore massimo di ingombro.

Il numero rosso nell'angolo in basso a destra di ogni icoma di abilità è il **Valore limite dell'ingombro**.

Il totale dei Livelli di Ingombro di tutti gli oggetti di un Eroe rappresenta il **Livello di Ingombro dell'Eroe**. Se il Livello di Ingombro dell'Eroe è pari o superiore al valore limite dell'ingombro di un'abilità, l'abilità non può essere utilizzata.

L'ingombro influisce anche sul movimento. L'icoma a destra della tua abilità è il tuo movimento e ha 2 limiti di ingombro.

Durante la Fase Azione, se il Valore di Ingombro dell'Eroe è uguale o maggiore dei Limiti di Ingombro, l'Eroe riceve una penalità al suo valore base di Movimento in base al valore del limite superato (come è indicato al di sotto del valore del limite).

Armi a "una mano" e a "due mani": un'arma che ha un Valore di Ingombro di 2 o meno è considerata "un'arma a una mano". Un'arma che ha un Valore di Ingombro di 3 o più è considerata "un'arma a due mani". Una miniatura con un'arma a "due mani" non può usare due armi durante un singolo attacco.

DANNI AGLI EROI

Ogni volta che un eroe subisce un ammontare di danni, l'eroe sposta il corrispondente numero di gemme dalla Zona Fatica alla Zona Ferite. Se dopo aver spostato le gemme dalla Zona Fatica ci sono ancora punti danno da assegnare, spostate le gemme dagli spazi azione, carte incantesimo e tessere alleate. Se ci sono ancora danni dopo aver spostato le gemme dagli spazi azione, carte incantesimo e tessere alleate, il giocatore sposta le gemme dalla Zona di Riserva. **Quando tutte le gemme blu sono nella Zona Ferite, l'eroe muore.** Lascia cadere le sue carte oggetto e armi nell'Area del tabellone in cui si trova, e la sua miniatura viene rimossa dal gioco.

DANNI DA CADUTA

Quando un eroe cade, tira i dadi come indicato dallo scenario. Egli non può difendersi dalla caduta (l'azione di guardia e l'armatura non prevengono il danno), ma può eseguire azioni di Rilancio per ritirare il dado. La caduta non causa la perdita di MP base rimanenti.

Se un personaggio che cade trasporta un altro personaggio, entrambi subiscono lo stesso danno, ma il giocatore che controlla il personaggio portante è l'unico che può provare ad eseguire azioni di Rilancio.

ATTACCHI AD AREA

L'icoma indica che l'effetto è un **attacco ad Area**. Quando una miniatura attacca un'area, colpisce tutte le miniature presenti in quella specifica area. I dadi per un attacco ad area vengono lanciati una sola volta e applicati per ogni attacco ad ogni miniatura. L'attaccante sceglie liberamente in che ordine vengono risolti gli attacchi.

Il Bonus di Guardia delle carte Arma non può utilizzato contro un attacco ad area, ma Schivare, le Armatura e i bonus di Guardia degli Scudi funzionano normalmente. Le carte risorsa con l'icoma dell'attacco ad area vengono scartate dopo l'uso.

AREE OCCUPATE

Una miniatura non può terminare il suo movimento o muovere attraverso un'area se la sua Base non entra interamente in quell'area; l'area si considera **Occupata**. E' possibile effettuare un Attacco da Mischia verso un'area Occupata da ogni area ad essa adiacente e in linea di vista. Tuttavia non è permesso effettuare un Attacco da Mischia da un'area Occupata verso un'area adiacente.

ATTIVARE GLI ALLEATI

Un eroe con l'abilità Comandante può dare ordini a qualsiasi alleato sul campo di battaglia se non diversamente specificato nello scenario. Posiziona la tessera alleato corrispondente accanto al foglio dell'eroe con l'abilità Comandante.

Durante la fase di Azione, se l'eroe ha un Atteggimento aggressivo, può attivare i modelli degli alleati assegnando gemme dalla sua zona di riserva alla tessera alleato.

- L'assegnazione di 1 gemma attiva un modello di alleato. Ogni modello di alleato può essere attivato solo una volta per fase di azione. Un alleato perde i suoi punti rimanenti di movimento base quando attacca.

- L'eroe può assegnare gemme aggiuntive per ottenere MP aggiuntivi (1 gemma = 1 MP per 1 modello di alleato) dopo aver esaurito il movimento base o dopo che un alleato ha attaccato. Un eroe non può ottenere più MP rispetto al valore di movimento base dell'alleato.

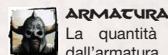
Un eroe con Atteggimento aggressivo o cauto può anche eseguire un'azione di guardia con un alleato assegnando gemme. Per ogni gemma assegnata, l'eroe lancia un dado.

Un eroe con Atteggimento aggressivo o cauto può rilanciare i dadi di un alleato assegnando 1 gemma per dado rilanciato.

Se non diversamente specificato, un alleato ha solo 1 punto vita (LP). Alla fine della fase di Azione, vengono spostate le gemme dalle tessere alleate alla zona di fatica dell'eroe.

Se tutti gli eroi con l'abilità Comandante muoiono, gli alleati vengono immediatamente rimossi dal gioco.

TESSERE DELL'OVERLORD



ARMATURA

La quantità di danno assorbita automaticamente dall'armatura dell'unità ogni volta che un modello dell'unità rappresentata da quella tessera viene attaccato. **Sottrai il valore dell'armatura del modello dalla potenza d'attacco** per determinare l'entità del danno subito da quel modello per ciascun attacco contro di esso.



MOVIMENTO BASE

Il numero di MP disponibili per ogni modello rappresentato dalla tessera unità. Questi punti possono essere spesi solo prima che qualsiasi modello della stessa tessera unità attacchi.

Quando un modello attacca, tutti i modelli di quell'unità perdono i rimanenti MP. È possibile ottenere MP extra usando il Beneficio Movimento.



ATTACCO IN MISCHIA

Il numero e il tipo di dadi rappresentati da ciascun modello della tessera unità quando esegue un attacco in Mischia. I risultati di questi dadi possono essere Rilanciati, ma il loro numero e tipo non può essere modificato.



ATTACCO A DISTANZA

Il numero e il tipo di dadi rappresentati da ciascun modello della tessera unità quando esegue un attacco a Distanza. I risultati di questi dadi possono essere Rilanciati, ma il loro numero e tipo non può essere modificato.



ABILITÀ

Le abilità sono rappresentate da icone.



TESSERE EVENTO

Quando una **tessera evento** viene attivata, l'Overlord deve eseguire uno degli eventi descritti dallo scenario.

A volte la tessera evento viene utilizzata per risolvere più di un evento ogni volta che viene attivata.

BENEFICI DELL'OVERLORD

L'Overlord può far ricorso a dei **Benefici** per migliorare temporaneamente una singolo modello dell'unità.



MOVIMENTO

Dopo aver speso i punti dal movimento di base di un'unità, puoi usare il Beneficio di Movimento per **guadagnare MP extra**. Assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva alla zona del **Beneficio di Movimento**.

Ogni gemma assegnata fornisce 1 MP in più a un singolo modello della tessera unità attivata.

Un'unità può ottenere al massimo un numero di MP aggiuntivi pari al suo valore base di movimento, per ogni attivazione. È possibile utilizzare questo Beneficio prima o dopo un attacco.

Questo è l'unico modo per far muovere un modello dopo aver attaccato. Il Beneficio di Movimento può essere utilizzato solo durante il turno dell'Overlord.



GUARDIA

Si usa per difendersi da un attacco. Assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva alla zona del **Beneficio di Guardia**.

Tira un dado per ogni gemma assegnata, quindi determina il potere di difesa sommando il numero di simboli mostrati sui dadi al valore dell'armatura dell'unità. È possibile eseguire una sola azione di Guardia per attacco. L'Overlord deve scegliere il numero di gemme da assegnare prima di lanciare i dadi, dopodiché non si possono più aggiungere dadi.



RILANCIO

Si usa per rilanciare i dadi prima di totalizzare i risultati del tiro determinato. Assegna 1 o più gemme dalla tua zona di riserva alla zona del **Beneficio di Rilancio**.

Per ogni gemma assegnata, puoi ripetere il tiro di 1 dado a tua scelta. Si può utilizzare questo Beneficio in qualsiasi momento, anche durante il turno degli eroi.

PUNTI VITA E TESSERE UNITÀ MORTE

I **servitori** hanno solo 1 Punto Vita (LP).

Luogotenenti e mostri hanno più LP, rappresentati da un **segnalino di punti vita** posizionato sul Tracciato dei Turni.

Quando un modello raggiunge 0 LP, è considerato morto e la sua miniatura viene rimossa dal gioco.

Quando tutti i modelli della stessa tessera unità sono morti, quella tessera unità è considerata **morta**. L'Overlord rimuove quella tessera unità dal fiume, fa scorrere le tessere rimanenti a sinistra, posiziona la tessera unità morta alla fine del fiume, e la gira sul suo lato **insanguinato**.

La tessera unità morta continua a muoversi normalmente nel fiume. Se uno o più personaggi di quella tessera unità morta ritornano come rinforzi, quella tessera viene immediatamente

girata a faccia in su e rimane nella sua corrente posizione lungo il fiume.

L'Overlord può attivare una tessera unità morta: questo conta ancora come una delle 2 tessere che l'Overlord può attivare durante la sua fase di attivazione. In questo caso, l'Overlord non attiva alcun modello e sposta semplicemente la tessera unità alla fine del fiume.

SCORRERE IL FIUME

In qualsiasi momento durante il suo turno, l'Overlord può **"scorrere" il fiume** rimuovendo 1 o più tessere unità morte dal gioco.

Per far ciò, l'Overlord deve restituire in modo permanente 2 gemme dalla propria zona di fatica alla scatola di gioco. Se non ci sono abbastanza gemme dentro la sua zona di fatica, l'Overlord può restituire gemme dalle zone di Beneficio o carte incantesimo. Se anche quelle sono vuote, l'Overlord può farlo restituendo gemme dalla sua zona di riserva.

La tessera unità morta viene quindi rimossa in modo permanente dal fiume e messa nella scatola di gioco e le rimanenti tessere vengono fatte scorrere a sinistra. Scorrere il fiume non conta come attivazione e non c'è limite al numero di tessere che è possibile rimuovere dal Libro di Skelos, fintanto che l'Overlord può e vuole pagare per la loro rimozione.

I modelli di una tessera unità morta rimossa non possono più tornare in gioco (compreso come rinforzi).

COSTO DI RINFORZO

Questo è il numero di **punti di rinforzo** che l'Overlord deve spendere per far tornare un modello rappresentato da quella tessera unità sul tabellone. Se una tessera unità non ha un costo di rinforzo, non può essere usata come rinforzo.

Durante il gioco, l'Overlord guadagna punti di rinforzo attivando la tessera evento. Quando lo fa, l'Overlord può immediatamente spendere questi punti per riportare i modelli sul tabellone.

I modelli di rinforzo sono posizionati in una delle **aree di rinforzo**, come indicato dai segnalini di rinforzo situati sulla scheda.

Se un'area di rinforzo è occupata, l'Overlord può scegliere di posizionare i modelli di rinforzo in un'area adiacente. Se anche l'area adiacente è occupata, i modelli di rinforzo non possono essere posizionati in quest'area.

Se non diversamente specificato, l'Overlord può spendere i punti di rinforzo solo per far ritornare i modelli che sono stati uccisi durante lo scenario.

Se uno o più modelli di una tessera unità morta vengono nuovamente riportati sul tabellone come rinforzo, la tessera unità viene girata a faccia in su e rimane nella sua attuale posizione nel Fiume.

LANCIARE INCANTESIMI

Per lanciare un incantesimo, l'Overlord deve prima attivare una tessera unità che ha l'abilità Incantatore.

L'Overlord può quindi lanciare l'incantesimo, oltre a muoversi e attaccare con quel personaggio.

Il costo di un incantesimo può essere fisso o variabile a seconda dell'incantesimo.

Quando viene lanciato un incantesimo, l'Overlord assegna un numero di gemme pari al costo dell'incantesimo dalla sua zona di riserva alla carta incantesimo e risolve gli effetti dell'incantesimo come descritto sulla carta stessa.

L'icoma su una carta incantesimo indica che l'incantesimo è un incantesimo di reazione e che può essere lanciato in qualsiasi momento. Quando lanci un incantesimo di reazione durante il turno degli eroi, non è necessario attivare la tessera unità dell'incantatore.

L'Overlord non può assegnare gemme a una carta incantesimo se in tal modo aumenta il numero totale di gemme sulla carta oltre il limite di Sforzo (secondo numero in rosso sulla carta incantesimo).



TURNO DELL'EROE

1. FASE INIZIALE

Gli eroi muovono tutte le gemme che hanno speso durante il turno dell'Overlord alle loro zone di fatica.

2. FASE DI ATTEGGIAMENTO

Ogni giocatore eroe sceglie un **Atteggiamento**. Sposta le gemme dalla tua zona di fatica alla zona di riserva in base a quanti eroi sono morti (se ve ne sono stati).

Atteggiamento aggressivo ☀ Si può fare qualsiasi azione.

Atteggiamento cauto ☾ Si può fare solo azioni di guardia e rilancio e non si può eseguire attacchi in mischia, attacchi a distanza, manipolazioni e azioni di movimento, né rilasciare un oggetto o lanciare un incantesimo di non reazione.

3. FASE DI AZIONE

Assegna le gemme allo spazio appropriato fino al **limite di sforzo**.



ATTACCO IN MISCHIA

Scegli un nemico nella tua area. Puoi aggiungere i dadi di una carta arma con un **bonus di attacco in mischia**.

Se esegui un'azione di attacco in mischia senza una carta arma, l'attacco è **disarmato**: riduci la potenza di attacco di 2.



ATTACCO A DISTANZA

Scegli un nemico in LOS per attaccare. È possibile aggiungere i dadi da una carta arma con un **bonus d'attacco a distanza**.

Un personaggio ha LOS nella propria area. I modelli non bloccano LOS ma possono ostacolare gli attacchi a distanza. Quando un personaggio attacca un nemico **da un'altezza maggiore** usando un attacco a distanza, l'attaccante tira un dado ☀ extra.

Se l'arma ha ☱, l'attaccante lascia la carta arma nell'Area del difensore alla fine dell'attacco.



GUARDIA

Quando vieni attaccato, difendi con un'azione di **guardia**.

Puoi difenderti con una carta equipaggiamento che una bonus di guardia (**parata**), altrimenti stai **schivando**. In difesa contro un attacco a distanza o ad area, **puoi usare solo uno scudo**. Che tu faccia la guardia o no, beneficerai comunque del **bonus dell'armatura** di una delle tue carte equipaggiamento. Devi dichiarare se usi guardia **prima** di usare l'armatura.



MOVIMENTO

1 MP per spostarsi da un'area a un'area adiacente. All'inizio della fase di Azione, un eroe aggressivo si muove di MP pari al suo **valore di movimento base**.

Quando smetti di muoverti per eseguire un'azione diversa da un movimento, perdi tutti i tuoi MP rimanenti, ma puoi comunque eseguire un movimento per guadagnare MP in quel turno. Per ogni gemma spesa, guadagni 1 MP.



MANIPOLAZIONE

Manipolazione semplice: assegna 1 gemma al tuo spazio di manipolazione (non tirare i dadi).

Per dare un oggetto ad un altro eroe, uno di loro esegue una manipolazione semplice e l'oggetto viene immediatamente equipaggiato al destinatario della consegna.

Manipolazione complessa: assegna gemme e scegli una carta equipaggiamento e calcola il **bonus di manipolazione**. La difficoltà è definita dallo scenario. Se il potere di manipolazione è **uguale o superiore** alla difficoltà di manipolazione, ci riesci.

Lancio e cattura di un oggetto: lancia un oggetto con un valore di ingombro uguale o inferiore a 3. Esegui una manipolazione complessa con una difficoltà pari alla distanza da te ad una zona in LOS. Se ci riesci, rilascia l'oggetto lì. Se fallisci, rilascia l'oggetto a un numero di aree uguale al potere di manipolazione, seguendo la LOS. Quando l'oggetto è lasciato cadere, 1 eroe in quella zona può eseguire immediatamente una manipolazione semplice per prenderlo o raccogliarlo.

Far cadere un oggetto: far cadere un oggetto nella tua area è una **azione gratuita**. Se un oggetto con un effetto ad area viene lasciato cadere, risolvi il suo effetto.

Aprire un forziere: è una **manipolazione complessa** con una difficoltà di 2 se non diversamente specificato. Se ci riesci, rimuovi il forziere dal tabellone e prendi una **carta equipaggiamento**. Puoi lasciare la carta nell'area per raccogliarla in seguito con una manipolazione semplice.



RILANCI

Rilancia quanti dadi quanti sono le gemme che assegni.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Paga il **costo dell'incantesimo** in gemme. Nella fase finale, ogni giocatore sposta tutte le gemme dalle loro carte incantesimo alle loro zone di fatica.

4. FASE FINALE

Una volta che tutti gli eroi hanno finito, i giocatori spostano tutte le gemme dalle loro zone di azione, tessere alleato, carte incantesimo alle loro zone di fatica.

INTRALCI

Influenzati da intralci: movimento, attacchi a distanza e manipolazioni complesse.

Non influenzato da intralci: attacchi in mischia, guardie, rilanci, lancio di incantesimi e manipolazioni semplici.

Movimento: per uscire da un'area, **devi spendere 1 MP in più** per ogni personaggio nemico che non è "annullato" dalla presenza di un altro personaggio amico nella stessa area. Anche il movimento dei personaggi dell'Overlord è influenzato dagli intralci.

Lancio dei dadi: quando tiri i dadi per un'azione influenzata da intralci, **ignora 1 simbolo** sui dadi per ogni nemico che non viene "annullato" dalla presenza di un altro modello amico nella stessa area.



TURNO DELL'EROE

1. FASE INIZIALE

Gli eroi muovono tutte le gemme che hanno speso durante il turno dell'Overlord alle loro zone di fatica.

2. FASE DI ATTEGGIAMENTO

Ogni giocatore eroe sceglie un **Atteggiamento**. Sposta le gemme dalla tua zona di fatica alla zona di riserva in base a quanti eroi sono morti (se ve ne sono stati).

Atteggiamento aggressivo ☀ Si può fare qualsiasi azione.

Atteggiamento cauto ☾ Si può fare solo azioni di guardia e rilancio e non si può eseguire attacchi in mischia, attacchi a distanza, manipolazioni e azioni di movimento, né rilasciare un oggetto o lanciare un incantesimo di non reazione.

3. FASE DI AZIONE

Assegna le gemme allo spazio appropriato fino al **limite di sforzo**.



ATTACCO IN MISCHIA

Scegli un nemico nella tua area. Puoi aggiungere i dadi di una carta arma con un **bonus di attacco in mischia**.

Se esegui un'azione di attacco in mischia senza una carta arma, l'attacco è **disarmato**: riduci la potenza di attacco di 2.



ATTACCO A DISTANZA

Scegli un nemico in LOS per attaccare. È possibile aggiungere i dadi da una carta arma con un **bonus d'attacco a distanza**.

Un personaggio ha LOS nella propria area. I modelli non bloccano LOS ma possono ostacolare gli attacchi a distanza. Quando un personaggio attacca un nemico **da un'altezza maggiore** usando un attacco a distanza, l'attaccante tira un dado ☀ extra.

Se l'arma ha ☱, l'attaccante lascia la carta arma nell'Area del difensore alla fine dell'attacco.



GUARDIA

Quando vieni attaccato, difendi con un'azione di **guardia**.

Puoi difenderti con una carta equipaggiamento che una bonus di guardia (**parata**), altrimenti stai **schivando**. In difesa contro un attacco a distanza o ad area, **puoi usare solo uno scudo**. Che tu faccia la guardia o no, beneficerai comunque del **bonus dell'armatura** di una delle tue carte equipaggiamento. Devi dichiarare se usi guardia **prima** di usare l'armatura.



MOVIMENTO

1 MP per spostarsi da un'area a un'area adiacente. All'inizio della fase di Azione, un eroe aggressivo si muove di MP pari al suo **valore di movimento base**.

Quando smetti di muoverti per eseguire un'azione diversa da un movimento, perdi tutti i tuoi MP rimanenti, ma puoi comunque eseguire un movimento per guadagnare MP in quel turno. Per ogni gemma spesa, guadagni 1 MP.



MANIPOLAZIONE

Manipolazione semplice: assegna 1 gemma al tuo spazio di manipolazione (non tirare i dadi).

Per dare un oggetto ad un altro eroe, uno di loro esegue una manipolazione semplice e l'oggetto viene immediatamente equipaggiato al destinatario della consegna.

Manipolazione complessa: assegna gemme e scegli una carta equipaggiamento e calcola il **bonus di manipolazione**. La difficoltà è definita dallo scenario. Se il potere di manipolazione è **uguale o superiore** alla difficoltà di manipolazione, ci riesci.

Lancio e cattura di un oggetto: lancia un oggetto con un valore di ingombro uguale o inferiore a 3. Esegui una manipolazione complessa con una difficoltà pari alla distanza da te ad una zona in LOS. Se ci riesci, rilascia l'oggetto lì. Se fallisci, rilascia l'oggetto a un numero di aree uguale al potere di manipolazione, seguendo la LOS. Quando l'oggetto è lasciato cadere, 1 eroe in quella zona può eseguire immediatamente una manipolazione semplice per prenderlo o raccogliarlo.

Far cadere un oggetto: far cadere un oggetto nella tua area è una **azione gratuita**. Se un oggetto con un effetto ad area viene lasciato cadere, risolvi il suo effetto.

Aprire un forziere: è una **manipolazione complessa** con una difficoltà di 2 se non diversamente specificato. Se ci riesci, rimuovi il forziere dal tabellone e prendi una **carta equipaggiamento**. Puoi lasciare la carta nell'area per raccogliarla in seguito con una manipolazione semplice.



RILANCI

Rilancia quanti dadi quanti sono le gemme che assegni.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Paga il **costo dell'incantesimo** in gemme. Nella fase finale, ogni giocatore sposta tutte le gemme dalle loro carte incantesimo alle loro zone di fatica.

4. FASE FINALE

Una volta che tutti gli eroi hanno finito, i giocatori spostano tutte le gemme dalle loro zone di azione, tessere alleato, carte incantesimo alle loro zone di fatica.

INTRALCI

Influenzati da intralci: movimento, attacchi a distanza e manipolazioni complesse.

Non influenzato da intralci: attacchi in mischia, guardie, rilanci, lancio di incantesimi e manipolazioni semplici.

Movimento: per uscire da un'area, **devi spendere 1 MP in più** per ogni personaggio nemico che non è "annullato" dalla presenza di un altro personaggio amico nella stessa area. Anche il movimento dei personaggi dell'Overlord è influenzato dagli intralci.

Lancio dei dadi: quando tiri i dadi per un'azione influenzata da intralci, **ignora 1 simbolo** sui dadi per ogni nemico che non viene "annullato" dalla presenza di un altro modello amico nella stessa area.



TURNO DELL'EROE

1. FASE INIZIALE

Gli eroi muovono tutte le gemme che hanno speso durante il turno dell'Overlord alle loro zone di fatica.

2. FASE DI ATTEGGIAMENTO

Ogni giocatore eroe sceglie un **Atteggiamento**. Sposta le gemme dalla tua zona di fatica alla zona di riserva in base a quanti eroi sono morti (se ve ne sono stati).

Atteggiamento aggressivo ☀ Si può fare qualsiasi azione. **Atteggiamento cauto** ☾ Si può fare solo azioni di guardia e rilancio e non si può eseguire attacchi in mischia, attacchi a distanza, manipolazioni e azioni di movimento, né rilanciare un oggetto o lanciare un incantesimo di non reazione.

3. FASE DI AZIONE

Assegna le gemme allo spazio appropriato fino al **limite di sforzo**.



ATTACCO IN MISCHIA

Scegli un nemico nella tua area. Puoi aggiungere i dadi di una carta arma con un **bonus di attacco in mischia**.

Se esegui un'azione di attacco in mischia senza una carta arma, l'attacco è **disarmato**: riduci la potenza di attacco di 2.



ATTACCO A DISTANZA

Scegli un nemico in LOS per attaccare. È possibile aggiungere i dadi da una carta arma con un **bonus d'attacco a distanza**.

Un personaggio ha LOS nella propria area. I modelli non bloccano LOS ma possono ostacolare gli attacchi a distanza. Quando un personaggio attacca un nemico **da un'altezza maggiore** usando un attacco a distanza, l'attaccante tira un dado ☀ extra.

Se l'arma ha 🗡, l'attaccante lascia la carta arma nell'Area del difensore alla fine dell'attacco.



GUARDIA

Quando vieni attaccato, difendi con un'azione di **guardia**.

Puoi difenderti con una carta equipaggiamento che una bonus di guardia (**parata**), altrimenti stai **schivando**. In difesa contro un attacco a distanza o ad area, **puoi usare solo uno scudo**. Che tu faccia la guardia o no, beneficerai comunque del **bonus dell'armatura** di una delle tue carte equipaggiamento. Devi dichiarare se usi guardia **prima** di usare l'armatura.



MOVIMENTO

1 MP per spostarsi da un'area a un'area adiacente. All'inizio della fase di Azione, un eroe aggressivo si muove di MP pari al suo **valore di movimento base**.

Quando smetti di muoverti per eseguire un'azione diversa da un movimento, perdi tutti i tuoi MP rimanenti, ma puoi comunque eseguire un movimento per guadagnare MP in quel turno. Per ogni gemma spesa, guadagni 1 MP.



MANIPOLAZIONE

Manipolazione semplice: assegna 1 gemma al tuo spazio di manipolazione (non tirare i dadi).

Per dare un oggetto ad un altro eroe, uno di loro esegue una manipolazione semplice e l'oggetto viene immediatamente equipaggiato al destinatario della consegna.

Manipolazione complessa: assegna gemme e scegli una carta equipaggiamento e calcola il **bonus di manipolazione**. La difficoltà è definita dallo scenario. Se il potere di manipolazione è **uguale o superiore** alla difficoltà di manipolazione, ci riesci.

Lancio e cattura di un oggetto: lancia un oggetto con un valore di ingombro uguale o inferiore a 3. Esegui una manipolazione complessa con una difficoltà pari alla distanza da te ad una zona in LOS. Se ci riesci, rilascia l'oggetto lì. Se fallisci, rilascia l'oggetto a un numero di aree uguale al potere di manipolazione, seguendo la LOS. Quando l'oggetto è lasciato cadere, 1 eroe in quella zona può eseguire immediatamente una manipolazione semplice per prenderlo o raccogliarlo.

Far cadere un oggetto: far cadere un oggetto nella tua area è una **azione gratuita**. Se un oggetto con un effetto ad area viene lasciato cadere, risolvi il suo effetto.

Aprire un forziere: è una **manipolazione complessa** con una difficoltà di 2 se non diversamente specificato. Se ci riesci, rimuovi il forziere dal tabellone e prendi una **carta equipaggiamento**. Puoi lasciare la carta nell'area per raccoglierla in seguito con una manipolazione semplice.



RILANCI

Rilancia quanti dadi quanti sono le gemme che assegni.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Paga il **costo dell'incantesimo** in gemme. Nella fase finale, ogni giocatore sposta tutte le gemme dalle loro carte incantesimo alle loro zone di fatica.

4. FASE FINALE

Una volta che tutti gli eroi hanno finito, i giocatori spostano tutte le gemme dalle loro zone di azione, tessere alleate, carte incantesimo alle loro zone di fatica.

INTRALCI

Influenzati da intralci: movimento, attacchi a distanza e manipolazioni complesse.

Non influenzato da intralci: attacchi in mischia, guardie, rilanci, lancio di incantesimi e manipolazioni semplici.

Movimento: per uscire da un'area, **devi spendere 1 MP in più** per ogni personaggio nemico che non è "annullato" dalla presenza di un altro personaggio amico nella stessa area.

Anche il movimento dei personaggi dell'Overlord è influenzato dagli intralci.

Lancio dei dadi: quando tiri i dadi per un'azione influenzata da intralci, **ignora 1 simbolo** sui dadi per ogni nemico che non viene "annullato" dalla presenza di un altro modello amico nella stessa area.



TURNO DELL'OVERLORD

1. FASE DI RECUPERO

Sposta tutte le gemme che hai speso durante il turno degli eroi verso il tuo zona di affaticamento. Quindi sposta un numero di gemme da lì al tuo zona di riserva pari al **valore di recupero**.

2. AVANZAMENTO DEL SEGNALE DEL TURNO

L'Overlord fa avanzare il segnalino di turno di uno spazio.

3. FASE DI ATTIVAZIONE

Attiva 0, 1 o 2 tessere (anche tessere morte) nel fiume. Per attivare una tessera, sposta le gemme nella tua zona di fatica pari alla sua costo di attivazione. Rimuovi la tessera dal fiume, fai scorrere il resto a sinistra, e posiziona la tessera alla fine del fiume. **Se la tessera attivata è un'unità**, attiva tutti i modelli del gruppo, spendendo un numero qualsiasi dei loro MP per spostarli. Ogni modello può eseguire 1 attacco durante la sua attivazione. **Quando un'unità attacca, tutti modelli di quel gruppo perdono i loro MP rimanenti.**

Se la tessera attivata è una tessera evento, risolvere gli eventi come indicato dallo scenario.

4. FASE FINALE

Sposta tutte le gemme spese durante il tuo turno (comprese quelle sulle carte incantesimo) nella tua zona di fatica.

TESSERE DELL'OVERLORD



ARMATURA

Sottrai il **valore dell'armatura dell'unità alla potenza d'attacco** ogni volta che vieni attaccato.



MOVIMENTO BASE

Il numero di MP liberi disponibili per ogni modello. MP Extra possono essere guadagnati usando il Beneficio del movimento.



ATTACCO IN MISCHIA

I dadi che ogni modello tira quando effettua un attacco in mischia. Gli attacchi dei modelli dell'Overlord non sono mai disarmati.



ATTACCO A DISTANZA

I dadi che ogni modello tira quando effettua un attacco con armi a distanza.



ABILITÀ

Le abilità sono rappresentate da icone.



TESSERA EVENTO

Quando viene attivata, esegui uno degli eventi descritti dallo scenario.

BENEFICI DELL'OVERLORD



MOVIMENTO

Otteni **MP extra** dopo aver speso i MP base di un modello.

Ogni gemma assegnata fornisce 1 MP in più a un singolo modello della tessera unità attivata. Può essere effettuato solo durante il turno dell'Overlord.

Un'unità può ottenere un massimo di MP aggiuntivi pari al valore del suo movimento di base, per ogni attivazione. È possibile utilizzare questo Beneficio prima o dopo un attacco.



GUARDIA

Difenditi da un attacco. Tira un dado ☀ extra per ogni gemma assegnata, quindi aggiungi il numero dei simboli al valore dell'armatura dell'unità. È possibile eseguire solo 1 azione di guardia per attacco.



RILANCIARE

Per ogni gemma assegnata, **puoi rilanciare 1 dado a tua scelta**. Puoi usarlo in qualsiasi momento, anche nel turno degli eroi.

INTRALCI

Influenzati da intralci: movimento, attacchi a distanza e manipolazioni complesse.

Non influenzato da intralci: attacchi in mischia, guardie, rilanci, lancio di incantesimi e manipolazioni semplici.

Movimento: per uscire da un'area, **devi spendere 1 MP in più** per ogni personaggio nemico che non è "annullato" dalla presenza di un altro personaggio amico nella stessa area.

Anche il movimento degli eroi è influenzato dagli intralci.

Lancio dei dadi: quando tiri i dadi per un'azione influenzata da intralci, **ignora 1 simbolo** sui dadi per ogni nemico che non viene "annullato" dalla presenza di un altro modello amico nella stessa area.

SCORRERE IL FIUME

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi **scorrere il fiume**: rimuovi una tessera unità morta dal gioco eliminando permanentemente 2 gemme. **I modelli di una tessera unità morta rimossa non possono più tornare in gioco** (compresi i rinforzi).

COSTO DI RINFORZO

Puoi spendere punti di rinforzo per riportare i modelli sul tabellone. Una tessera che non ha un costo di rinforzo non può essere usata come rinforzo.



I rinforzi sono posizionati in qualsiasi **area di rinforzo**. Se tale area è occupata, è possibile posizionare i modelli in un'area adiacente.

Di solito puoi spendere solo punti di rinforzo per far tornare i modelli che sono stati uccisi. Se usi dei modelli di una tessera unità morta che è tornata sul tabellone come rinforzo, capovolgila la tessera a faccia in su.

LANCIARE INCANTESIMI

🗡 **Incantesimo di reazione**: può essere lanciato in qualsiasi momento. Quando lanciato durante il turno degli eroi, non devi attivare la tessera unità dell'incantatore.



ABILITÀ

ABILITÀ DI ATTACCO

Ambedestro: quando il personaggio effettua un Attacco da Mischia, può scegliere 2 carte "armi ad 1 mano" che possiede con cui attaccare invece di una.

Attacco dall'oltretomba: quando questo personaggio muore, prima di rimuovere la miniatura dal tabellone, quel modello può effettuare un singolo Attacco da Mischia gratuito, lanciando   invece dei normali dadi.

Attacco rotante: quando questo personaggio uccide un nemico con un Attacco da Mischia utilizzando un'arma a due mani, se è presente nella stessa area un altro avversario allora quest'ultimo subisce i danni in eccesso di quell'attacco (Se anche questo personaggio è ucciso, ripeti nuovamente il processo).

Stritolare: quando viene determinato il potere di attacco di questo personaggio, se un dado ha mostrato 2 o più simboli, muovi la miniatura dell'attaccante e del difensore in modo che le basette si trovino a contatto. Fintanto che rimangono nella stessa area, il difensore considera l'attaccante come se quest'ultimo avesse l'abilità "Bloccare".

Contrattacco: quando un nemico attacca questo personaggio con un Attacco da Mischia, dopo aver risolto l'attacco, il personaggio con questa abilità può immediatamente attaccare l'avversario con un Attacco da Mischia gratuito, lanciando  invece dei normali dadi.

Tiratore scelto: gli attacchi a distanza di questo personaggio non sono disturbati da ostacoli ed ignorano le protezioni.

Tiro preciso: quando questo personaggio effettua un attacco a Distanza, il valore dell'armatura del difensore è ridotto di 1 durante quell'attacco.

Colpo preciso: quando questo personaggio effettua un Attacco da Mischia, il valore dell'armatura del difensore è ridotto di 1 durante quel singolo attacco.

Raggiungere: questo personaggio può attaccare un personaggio in un'area adiacente con un Attacco da Mischia se non ci sono ostacoli (muri, porte, banchi, etc.) nelle aree tra i due personaggi.

ABILITÀ DI DIFESA

Guardia del corpo: quando un alleato difende nell'area di un personaggio con questa abilità, puoi decidere di parare invece di effettuare l'azione di Guardia dell'alleato, aggiungendo i simboli mostrati dai dadi al potere di difesa di quel personaggio. Il personaggio attaccato non può eseguire un'azione di guardia, ma si può difendere usando il suo valore di armatura oltre al valore della guardia del corpo. Qualsiasi danno viene inflitto al personaggio che inizialmente è stato attaccato, non al personaggio che ha questa abilità.

Protezione: questo personaggio può essere attaccato solo da attacchi ad area se c'è almeno un personaggio amichevole senza Protezione nella sua area. Più personaggi con queste abilità non possono proteggersi a vicenda.

Sacrificio: quando un alleato presente nell'area di un personaggio con questa abilità è attaccato, prima che i dadi siano lanciati, puoi decidere di essere il bersaglio dell'attacco. Non puoi Proteggere con questa difesa. Si può usare solo l'armatura e non si può usare la guardia.

Intoccabile: quando il personaggio difende contro un Attacco a Distanza, il suo valore di armatura è aumentato di 1 per quella difesa.

ABILITÀ MAGICHE

Incantatore: questo personaggio può possedere e lanciare incantesimi. Ogni volta che un personaggio perde l'abilità Incantatore (a causa dell'ingombro, ad esempio), eventuali incantesimi attivi rimangono comunque attivi per la durata specificata.

Teletrasporto: il movimento di teletrasporto di un personaggio che lancia questo incantesimo non è influenzato da intralci o blocchi.

ABILITÀ DI MOVIMENTO

Bloccare: i personaggi nemici senza Evasivo non possono muoversi al di fuori dell'area del personaggio con questa abilità.

Scalare: l'effetto di questa abilità è descritta dallo scenario.

Evasivo: questo personaggio può muovere come se non ci fossero personaggi nemici nella sua area.

Grazia Felina: il costo di movimento influenzato dagli ostacoli è di 1 punto movimento in meno.

Volare: questo personaggio può spendere 2 punti movimento per muovere da 1 area ad un'area adiacente come se saltasse. Questo personaggio può inoltre spendere 1 punto movimento aggiuntivo per superare gli ostacoli.

Intangibile: questo personaggio può spendere 1 punto movimento per muovere attraverso ostacoli da un'area fino ad un'area adiacente. Questo movimento non è influenzato dagli ostacoli.

Salto: questo personaggio può spendere 2 punti movimento per saltare. Se il dado  mostra un simbolo uguale o superiore al valore di salto dell'area adiacente, posiziona il modello in quell'area. Saltare non è influenzato dagli ostacoli.

Nuoto: questo personaggio può muoversi nelle aree d'acqua. Uscire fuori dalle aree d'acqua costa 1 punto movimento aggiuntivo.

Demolitore di muri: questo personaggio può spendere 2 punti movimento per muovere in un'area adiacente attraversando un muro o porta di legno piazzando 1 segnalino aperto sul muro o porta di legno. Tratta il segnalino aperto come un elemento che non blocca la linea di vista.

Ragnatele bloccanti: invece del suo normale attacco, questo modello può effettuare un Attacco a Distanza, lanciando    invece dei dadi normali.

Se il potere di attacco è superiore al potere di difesa, il difensore piazza un segnalino ragnatela sul proprio modello senza subire danni. Un modello con un segnalino ragnatela non può muovere, ma può spendere 4 punti movimento per scartare il segnalino.

ABILITÀ VARIE

Alchimia: l'effetto di questa abilità è descritta dallo scenario.

Concentrazione: il lancio dei dadi di questo personaggio non viene influenzato dagli ostacoli.

Affascinare: questo personaggio non può essere attaccato da un altro personaggio finché il personaggio con questa abilità non lo attacchi per primo.

Orrore: il limite di Sforzo delle azioni di Attacco da Mischia, Attacco a Distanza, Movimento e Manipolazione dei modelli nemici nella stessa area di questo personaggio è 2.

Sfortuna: I personaggi nemici nell'area del personaggio con questa abilità non possono rilanciare i dadi.

Veleno: l'effetto di questa abilità è descritta dallo scenario.

Comandante: Questo Eroe può muovere 1 gemma dalla sua zona di Riserva a quella di Fatica per attivare un alleato. L'alleato attivato può muovere ed attaccare. Ogni alleato può essere attivato solo una volta per turno.

Forzare le serrature: questo personaggio lancia un dado  aggiuntivo quando tenta di scassinare una serratura.

Supporto: gli alleati nella stessa area del personaggio possono rilanciare 1 dado extra per ogni loro azione.

