



CONAN



LIBRO DEGLI EROI

VERSIONE 2.1



CONGRATULAZIONI AVVENTURIERI!

"Sappi o principe che tra gli anni in cui gli oceani inghiottirono Atlantide e le sue splendide città, e gli anni dell'ascesa dei figli di Aryas, ci fu un'età di sogno durante la quale fantastici regni erano disseminati nel mondo, come manti celesti sotto le stelle. Nemedìa, Ophir, Brithunia, Hyperborea, Zamora con le sue brune donne e le misteriose torri dei ragni, Zingara con la sua cavalleria, Koth confinante con la pastorale Shem, Stygia con le sue tombe protette dalle ombre, Hyrkania i cui cavalieri indossavano acciaio, seta, e oro. Ma su tutti i regni del sognante occidente, primeggiava superbo quello di Aquilonia. Qui venne Conan il Cimmero, neri i capelli, torvo lo sguardo, la spada in pugno: un ladro, un predone, un assassino, capace di abissali malinconie e di incontenibili esplosioni di gioia, egli venne a schiacciare sotto i suoi piedi i più preziosi troni della terra."

- *Le Cronache di Nemedìa, Robert E. Howard* -

PANORAMICA

Conan è un gioco di miniature da 2 a 5 giocatori, in cui seguirai il famoso barbaro nelle sue avventure e rivivrai le sue più gloriose battaglie attraverso un sistema di gioco asimmetrico ed aperto. Ogni partita mette due fazioni l'una contro l'altra: un giocatore assume il ruolo del "Supremo" e controlla le orde malvagie per portare a compimento i suoi malefici piani, mentre gli altri giocatori impersonano diversi eroi unici che cooperano per raggiungere i propri obiettivi.

Ogni partita di Conan si svolge all'interno di uno scenario. Ogni scenario descrive il luogo in cui si svolge, il contesto della missione, le istruzioni necessarie alla preparazione e gli obiettivi che entrambe le parti devono raggiungere per poter vincere.

Ogni eroe possiede una Scheda Personaggio che permette di guidare la rispettiva miniatura sulla tabellone di gioco eseguendo varie azioni come muovere, combattere, difendere o scassinare un forziere.

Gli eroi devono cooperare per effettuare le loro azioni nel modo più efficiente possibile mentre si difendono dagli attacchi del Supremo.

Diversamente dagli eroi che controllano una singola miniatura, **il Supremo utilizza una specie di tavoletta chiamata "Libro di Skelos", che gli permette di controllare più miniature.**

Le unità del Supremo sono rappresentate da tessere che raggruppano miniature i cui attributi sono identici e agiscono simultaneamente, come una banda di "Guerrieri Pitti" o una ciurma di "Pirati". Talvolta una tessera rappresenta un singolo personaggio speciale per lo scenario, come il terribile stregone "Zogar Sag" o il famigerato capitano "Zaporavo".

CONTENUTO

Miniature x74 (Barbarian) / x106 (King*)



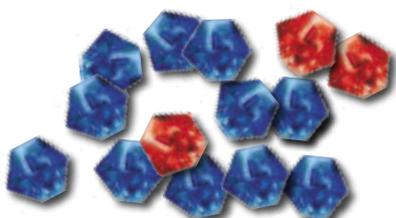
Ogni eroe ha una miniatura in plastica di colore grigio chiaro che lo rappresenta sulla mappa di gioco. Le unità del Supremo sono rappresentate da miniature di colore grigio scuro.

Regolamenti x2



Il Libro degli Eroi e il Libro del Supremo includono le regole del gioco per entrambe le parti, come anche la descrizione e la preparazione degli scenari.

Gemme x75



Le gemme vengono utilizzate per determinare quanta energia è disponibile per gli eroi (gemme blu) e il Supremo (gemme rosse). Ogni gemma rappresenta una unità di energia.

Dadi x9 (Barbarian) / x15 (King*)



Sono usati per risolvere azioni come attaccare o difendere. Ogni simbolo ascia sulle facce rappresenta un successo. Ci sono tre colori di dado per indicare la percentuale di ottenere successi. Nell'ordine: giallo è il colore che ha meno successi, seguito dall'arancio, e in fine il rosso, che ha la maggiore quantità di successi.

Tabellone di gioco doppia-faccia x2 / x3 (King*)



Ogni tabellone di gioco è a doppia-faccia e rappresenta il luogo dove si svolgeranno gli scenari di gioco. Ogni tabellone è suddiviso in Aree nelle quali agiscono le miniature. Ogni scenario indica quale tabellone usare.

Tracciato dei Turni x1



Numerato da 0 a 15, è usato per tenere traccia del numero di turni giocati in uno scenario così come anche per il numero di Punti Vita dei personaggi speciali del Supremo. In scenari specifici il Tracciato dei Turni può avere ulteriori utilizzi.

Gettone del Turno x1



Viene posizionato sul Tracciato dei Turni e indica il numero di turni giocati in uno scenario. Il Segnalino del Turno avanza di uno spazio all'inizio del turno del Supremo (vedi "Libro del Supremo").

Tessere Unità del Supremo x45 (Barbarian) / x62 (King*)



Questi tasselli rappresentano una specifica miniatura oppure un gruppo di miniature identiche controllate dal Supremo. Il "Libro del Supremo" spiega come usarle nel dettaglio.

(*) La versione King della scatola base è quella che era disponibile durante la campagna Kickstarter.



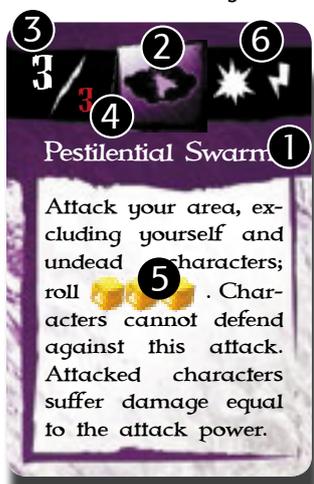
Questa è la plancia usata dal Supremo per controllare le sue unità. Il "Libro del Supremo" spiega come usarle nel dettaglio.

Carte Incantesimo x16 / x 51 (King*)



Alcuni personaggi hanno imparato a padroneggiare le arti arcane e sono in grado di lanciare potenti incantesimi. Le carte incantesimo disponibili per i personaggi sono elencate nello scenario e vanno posizionate a faccia in su vicino la Scheda dell'Eroe o vicino al Libro di Skelos se sono personaggi del Supremo. Le regole sono descritte in dettaglio a pagina 16.

- Le Carte Incantesimo hanno le seguenti caratteristiche:



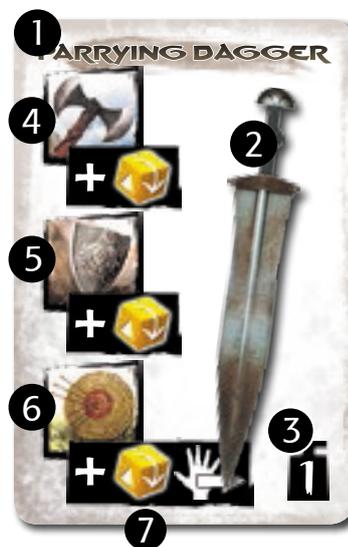
- 1 Nome
- 2 Icona dell'incantesimo
- 3 Costo di energia
- 4 Limite di Utilizzo
- 5 Descrizione dell'effetto
- 6 Icona effetto: indica che l'incantesimo ha un attacco ad area che colpisce una intera area e tutti le miniature al suo interno (chi lancia l'incantesimo e tutte le miniature amiche o nemiche, a meno che non sia specificato nella descrizione). indica che l'incantesimo è un incantesimo di reazione e può essere anche lanciato in qualsiasi momento durante il turno dell'avversario.



Queste carte rappresentano gli equipaggiamenti, le armi e gli oggetti che gli eroi possono usare durante le missioni.

Mischiate le carte specificate dallo scenario per creare il "Mazzo Risorse". Quando un giocatore riceve un equipaggiamento lo posiziona a faccia in su vicino la Scheda dell'Eroe o vicino al Libro di Skelos nel caso del Supremo.

- Le Carte Arma hanno le seguenti caratteristiche:



- 1 Nome
- 2 Illustrazione
- 3 Valore d'Ingombro

Le Carte Arma possiedono anche uno o più bonus:

- 4 Bonus Attacco da Mischia
- 5 Bonus di Guardia
- 6 Bonus Attacco a Distanza
Alcune armi possono essere usate per attacchi da Mischia e a Distanza. Accanto al bonus di Attacco a Distanza hanno una icona . Dopo che un'arma è stata usata per il Bonus di Attacco a Distanza, la carta dell'arma viene piazzata nell'area del difensore. Sarà necessario raccoglierla (effettuando una Manipolazione Semplice) prima che possa essere usata ancora.
- 7 Una freccia sull'icona di un dado indica che il giocatore può rilanciare una volta e gratuitamente un dado del colore indicato (senza effettuare un'azione di Rilancio).



- Le Carte Oggetto hanno le seguenti caratteristiche:



- 1 Nome
- 2 Illustrazione
- 3 Valore di Ingombro
- 4 Icona che descrive l'utilizzo dell'oggetto

Usare un oggetto è un'azione gratuita (non assegnate gemme ad uno spazio azione) a meno che non sia specificato diversamente.

LIFE POTION



La carta oggetto *Life Potion* è speciale perché non funziona come gli altri oggetti:

- Un eroe Aggressivo (vedi pag. 8) può usarla (senza assegnare alcuna gemma) per recuperare 2 gemme dalla sua zona Fatica o Ferite e rimetterle nella sua zona Riserva.
- Poi scartate la carta.

Schede di aiuto delle Abilità x4



Spiegano il significato di ogni icona abilità presente sulle Schede Eroe e sui Tasselli Unità del Supremo.

Basi Colorate x25



Le base sono in 5 colori diversi e vengono applicate alla base delle miniature del Supremo per indicare a quale Tessera Unità sono associate.

Gettoni Punti Vita x10 (Barbarian) / x13 (King*)



Per ogni personaggio del Supremo che ha un valore di Punti Vita (come indicato in ogni scenario al di sotto del Fiume del Supremo) è presente un segnalino di Punti Vita. Il segnalino viene posizionato sul Tracciato dei Turni e va spostato verso lo "0" ogni volta che il personaggio viene ferito oppure verso il "15" quando viene guarito. Altre miniature controllate dal Supremo (Pict Hunters, Pirates, ecc...) hanno soltanto 1 Punto Vita e nessun segnalino Punti Vita.

Gettoni Rinforzo x6 (Barbarian) / x9 (King*)



Questi segnalini vengono piazzati sul tabellone di gioco, come specificato dallo scenario, per indicare le aree in cui saranno schierati i rinforzi del Supremo.

Segnalino Aura x2



Mitra's Halo



Set's Halo

Quando viene lanciato l'incantesimo "*Mitra's Halo*" o "*Set's Halo*", piazzate sulla base di quella miniatura il segnalino corrispondente. Rimuovete il segnalino quando l'incantesimo si esaurisce.

Segnalini Forziere x10



Questi segnalini vengono piazzati sul tabellone di gioco, come specificato dallo scenario, per indicare le aree che contengono un Forziere. Rimuovete il Segnalino quando il Forziere viene aperto.

Segnalini Porta x12



Questi segnalini vengono piazzati sul tabellone di gioco, come specificato dallo scenario, per indicare dove vengono collocate le porte.

(*) La versione King della scatola base è quella che era disponibile durante la campagna Kickstarter.

Gettoni Numerati da 1 a 13 x13



Gettone Energia x1



Gettoni Barile x6



Gettone Invocazione x1



Gettoni Scale x4



Gettone Allarme x1



Gettoni Tesoro x13



Segnalini Sedia x9



Gettoni Fuoco x12 (Barbarian) / x16 (King*)



Segnalini Fossa x3



Gettoni Apertura x6 (Barbarian) / x9 (King*)



Segnalini Tavolo x3



Gettoni Ragnatela x3



Segnalino Pozzo x1



Gettoni Acqua x6



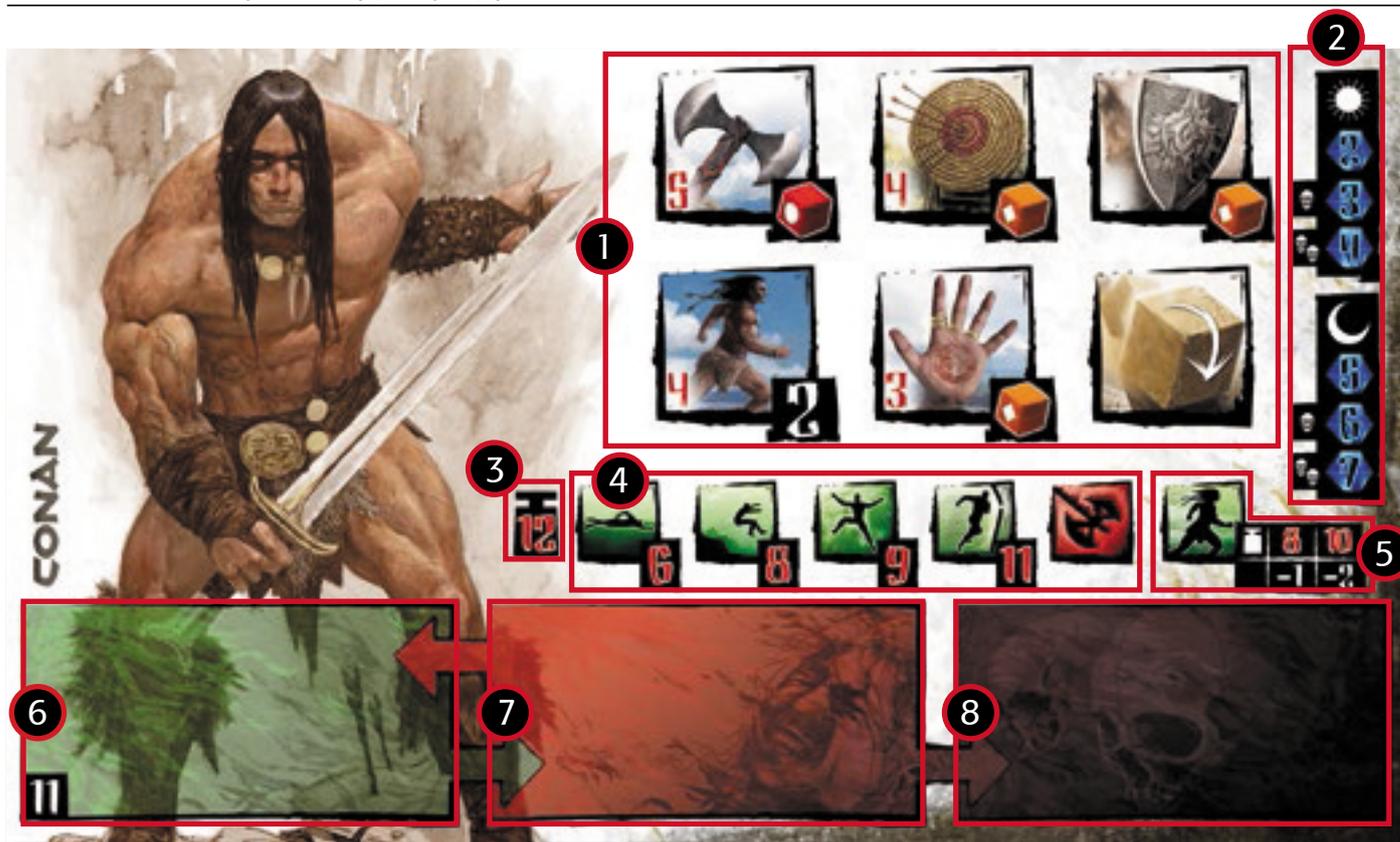
Tessere Barricata x3



Gettoni Punti Vita della Barricate x3



I segnalini usati con il Libro di Skelos sono descritti nel "Libro del Supremo".



Ogni eroe ha una scheda con il suo nome, spazi azione, tabella di recupero, icone abilità, tabella d'ingombro e zone di energia.

1 Spazi Azione

Questi spazi rappresentano le 6 azioni che un eroe può effettuare e indicano il loro limite di utilizzo e l'attributo dell'eroe per ogni azione. Il livello di attributo è indicato dal colore del dado associato all'azione o dal valore base dell'azione movimento (vedi pag. 15).

2 Tabella di Recupero

Mostra il numero di gemme che un eroe recupera in base al proprio Atteggimento e al numero di compagni caduti (vedi pag. 8).

3 Limite di Ingombro

Indica il limite massimo di ingombro di un eroe (vedi pag. 19).

4 Icone Abilità

Rappresentano le speciali abilità di un eroe. La descrizione di ciascuna abilità si trova nelle "schede riassuntive delle abilità". Il numero rosso nell'angolo in basso a destra di ciascuna icona indica il livello di ingombro raggiunto il quale l'eroe perde l'uso di quella abilità (vedi pag. 19).

5 Tabella di Ingombro

Mostra il livello di ingombro raggiunto il quale l'eroe comincia a perdere punti dal suo valore di Movimento Base (vedi pag. 19).

6 Zona Riserva

La Zona Riserva contiene le gemme di energia disponibili per l'eroe, che possono essere assegnate per effettuare azioni. All'inizio del gioco piazzate in questa zona, tante gemme blu quante sono indicate nell'angolo in basso a sinistra del riquadro. Queste rappresentano sia il potenziale di azioni dell'eroe che i suoi Punti Vita.

7 Zona Fatica

La Zona Fatica contiene le gemme che l'eroe ha usato e che potrà recuperare in seguito. Durante la fase di Atteggimento, ogni eroe sposta un numero di gemme dalla Zona Fatica alla Zona Riserva in base all'Atteggimento scelto (vedi pag. 8).

8 Zona Ferite

La Zona Ferite contiene le gemme che l'eroe ha perso per aver ricevuto dei danni. 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 alleato. Se ci sono ancora danni dopo aver spostato le gemme dagli spazi azione, carte incantesimo e tessere alleato, 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.**



CALCOLARE IL DANNO

Il Danno è pari alla potenza dell'attaccante (il numero di Asce sui dadi lanciati dall'attaccante) meno la potenza del difensore (vedi pag. 11-12).

DANNO = Potenza Attaccante - Potenza Difensore (Guardia + Armatura)

STRUTTURA DEL TURNO

In Conan due fazioni si affrontano: gli eroi che giocano uniti contro il Supremo, che guida da solo le proprie unità.

Entrambe le parti effettuano turni di gioco, partendo dalla fazione specificata nello scenario.

In Conan gli eroi effettuano le azioni in qualunque ordine, coordinandosi ed alternandosi tra di loro come preferiscono fino a che tutti gli eroi decidono non effettuare più azioni e di terminare il loro turno (perché non hanno più gemme disponibili o desiderano conservarle per i turni successivi). Dopodiché è il turno del Supremo.

Nel suo turno, il Supremo, può attivare 0, 1, o 2 tessere del Fiume per muovere le unità e attaccare gli eroi. Ogni tessera rappresenta una miniatura o un gruppo di miniature che il Supremo attiva quando attiva la tessera corrispondente.

Quando il Supremo termina di attivare le tessere, tocca di nuovo agli eroi.

Le due parti continuano ad alternarsi fino a che uno dei due realizza l'obiettivo per vincere il gioco come descritto nello scenario.



IL TURNO DEGLI EROI

Il turno degli eroi è suddiviso in 4 fasi che si svolgono nel seguente ordine:

1. Fase Iniziale
2. Fase Atteggiamiento
3. Fase Azione
4. Fase Finale

1. Fase Iniziale

Tutte le gemme energia spese dagli eroi, durante il turno del Supremo, vengono spostate nella loro Zona Fatica.



2. Fase Atteggiamiento

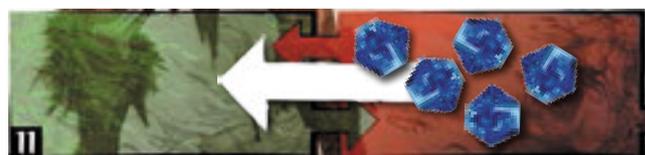
Ogni eroe sceglie il proprio Atteggiamiento per la successiva Fase Azione. Un eroe può essere **Aggressivo** o **Cauto**.



Se l'eroe sceglie un atteggiamento Aggressivo, piazza il suo segnalino di Atteggiamiento (la gemma rossa) sul simbolo ☀. Quindi l'eroe sposta un numero di gemme dalla Zona Fatica alla Zona Riserva come indicato: se nessun eroe è morto, l'eroe sposta 2 gemme; se un eroe è morto, l'eroe sposta 3 gemme; se due o più eroi sono morti, l'eroe sposta 4 gemme. **Un eroe Aggressivo può effettuare qualunque azione durante la sua Fase Azione, fino a che ha gemme da assegnare.**



Se l'eroe sceglie un atteggiamento Cauto, piazza il suo segnalino di Atteggiamiento (la gemma rossa) sul simbolo ☾. Quindi l'eroe sposta un numero di gemme dalla Zona Fatica alla Zona Riserva come indicato: se nessun eroe è morto, l'eroe sposta 5 gemme; se un eroe è morto, l'eroe sposta 6 gemme; se due o più eroi sono morti, l'eroe sposta 7 gemme. **Un eroe Cauto può effettuare solo azioni di Guardia e Rilancio.** Un eroe Cauto non può effettuare Attacchi da Mischia, Attacchi a Distanza, Manipolazioni o Movimento. Non può inoltre lasciare cadere oggetti, lanciare incantesimi (a meno che non si tratti di un Incantesimo di reazione ⚡) o attivare Alleati.



3. Fase Azione

Dopo che tutti gli eroi hanno scelto il proprio Atteggiamento, gli eroi Aggressivi possono effettuare le azioni che preferiscono. Durante la Fase Azione, gli eroi non agiscono secondo un ordine prestabilito, ma possono liberamente coordinare le loro azioni. Quindi, un eroe può effettuare tutte le azioni che desidera (come attaccare, muovere o cercare di aprire un forziere) e poi passare il turno ad un altro dei suoi compagni. L'eroe successivo può a sua volta effettuare un certo numero di azioni e poi passare il turno ad un altro eroe o ad uno che ha già agito precedentemente, e così via. La fase termina quando gli eroi non possono o non vogliono effettuare ulteriori azioni. Gli eroi dovrebbero conservare alcune gemme nella Zona di Riserva per difendersi dagli attacchi del Supremo.

Ecco la lista delle azioni che un eroe può effettuare:

● Attacco da Mischia



Per effettuare un'azione di Attacco da Mischia, l'eroe sceglie un nemico da attaccare nella sua Area (oppure in un'area adiacente; vedi Aree Occupate a pag.22) e assegna una o più gemme



INTRALCIO

L'Attacco da Mischia NON è influenzato dall'Intralcio (vedi pag. 17-18).

Shevatas incontra una Guardia sul ponte della nave. Poiché la Guardia ha un valore di Armatura di 2 e 1 Punto Vita, Shevatas avrà bisogno di causare almeno 3 danni per sconfiggere la Guardia.

Decide di assegnare due gemme energia allo spazio Attacco da Mischia, che gli permette di lanciare



Inoltre, poiché sta effettuando questo Attacco da Mischia con il Kris, lancia anche . La freccia sull'icona del dado giallo significa che Shevatas può Rilanciare un qualsiasi dado giallo, una volta e gratuitamente in questo attacco.

Shevatas lancia i dadi:



Il potere di attacco è 4, quindi decide di non rilanciare il e di mantenere il risultato così com'è. In seguito Shevatas potrà effettuare altre azioni di Attacco da Mischia durante questa fase azione a condizione di non superare il suo Limite di Utilizzo che è pari a 4. Questo vuol dire potrà attaccare altre due volte assegnando una gemma per ogni attacco, oppure una volta assegnando due gemme in un singolo attacco.

ATTACCHI SENZA ARMI

Quando un eroe effettua una azione di Attacco da Mischia senza una carta Arma, l'attacco viene considerato "senza armi". In questo caso il Potere di Attacco è ridotto di 2. Gli attacchi effettuati dal Supremo NON sono mai considerati "senza armi".

● Attacco a Distanza



Per effettuare un Attacco a Distanza l'eroe deve innanzitutto scegliere una delle sue armi che abbia un bonus da Attacco a Distanza con cui attaccare. Poi assegna una o più gemme dalla sua Zona Riserva allo spazio Attacco a Distanza e sceglie un nemico nella sua Linea di Vista da attaccare.

Per determinare la Linea di Vista, tracciate una linea immaginaria dal nell'area dell'attaccante fino al nella area del nemico scelto. Se questa linea attraversa un ostacolo (un muro, una porta, ecc.) la linea è bloccata e quindi non è nella Linea di Vista dell'attaccante. Al contrario, l'attaccante ha la Linea di Vista verso quell'area. Una miniatura ha sempre Linea di Vista verso altre miniature nella sua stessa area.

Le miniature, sia amiche che nemiche, non bloccano la Linea

di Vista ma possono **Intralcio** l'Attacco a Distanza (vedi pag. 17-18). La distanza tra due aree non influenza la Linea di Vista.

Per ogni gemma assegnata, l'eroe lancia un dado del colore indicato sullo spazio Attacco a Distanza **1**, più i dadi indicati sulla carta arma scelta. Dopo aver risolto ogni Rilancio, l'eroe determina il Valore di Attacco sommando tutti i simboli Ascia mostrati dai dadi. Se l'arma scelta ha vicino al bonus di Attacco a Distanza, l'attaccante lascia la carta arma nell'Area del difensore alla fine dell'attacco.

Durante la Fase Azione un eroe può effettuare un azione di Attacco a Distanza più di una volta per turno, per attaccare la stessa miniatura o una diversa. Tuttavia, un giocatore non può assegnare gemme ad uno spazio se così facendo supera il "limite di utilizzo" dello spazio, come indicato dal numero rosso nell'angolo in basso a sinistra dello spazio azione **2**.

INTRALCIO

L'azione di Attacco a Distanza è influenzata dall'Intralcio a meno che non sia specificato diversamente (vedi pag. 17-18).

Conan ha ricevuto l'incarico di infiltrarsi nel villaggio dei Pitti ed uccidere Zogar Sag, il malvagio stregone Pitta. Ora l'avversario di Conan si trova in un'area adiacente, ma il barbaro è trattenuto dal Serpente Gigante (che ha l'abilità "Bloccare").



Poiché Conan è impossibilitato a muovere al di fuori della sua area, decide di lanciare la sua "Battle Axe" sulla testa di Zogar Sag. Assegna tre gemme di energia al suo spazio Attacco a Distanza, che consente al barbaro di lanciare . Usando la sua "Battle Axe" per l'Attacco a Distanza aggiunge anche un . Lancia i dadi:



Il Valore di Attacco è 4, e la carta "Battle Axe" adesso si trova nell'Area di Zogar Sag.



ELEVAZIONE E LINEA DI VISTA

Come regola generale, in caso di considerevole differenza di Elevazione, solo l'area più elevata ha la Linea di Vista verso l'area più bassa. Quando la Linea di Vista è in dubbio, i giocatori dovrebbero usare il loro giudizio per valutare se la Linea di Vista esiste.

BONUS DI ELEVAZIONE PER ATTACCHI A DISTANZA

Quando una miniatura effettua un Attacco a Distanza contro un nemico che si trova in un'area ad Elevazione più bassa, l'attaccante lancia un  extra.



● Guardia



Quando un eroe viene attaccato, dopo che è stato determinato il Valore di Attacco, può difendersi contro l'attacco.

L'eroe sceglie se effettuare o meno una azione di Guardia.

Per effettuare un'azione di Guardia, l'eroe assegna una o più gemme dalla sua Zona

Riserva allo spazio Guardia. Quindi l'eroe può scegliere una delle sue carte Equipaggiamento che ha un bonus di Guardia con cui difendere, come un'arma o uno scudo. **Se l'eroe sceglie di difendere con una carta Equipaggiamento, si considera che stia Parando. Diversamente, si considera che stia Schivando.**

Un eroe può scegliere solo uno SCUDO quando si difende da un Attacco a Distanza o un Attacco ad Area .

Poi, per ogni gemma assegnata, lancia un dado del tipo indicato nello spazio Guardia  più i dadi indicati nella carta equipaggiamento scelta. Dopo aver risolto ogni Rilancio, l'eroe determina il potere di difesa aggiungendo il numero di simboli Ascia che appare sui dadi e la sua Armatura se ne possiede una (vedi pag. 12).

Una azione di Guardia è effettiva contro un singolo attacco a meno che non sia specificato diversamente.

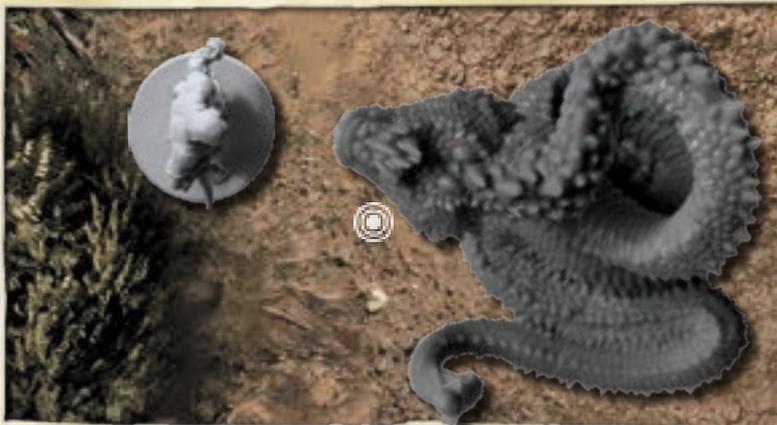
INTRALCIO

L'azione di Guardia NON è influenzata dall'Intralcio (vedi pag. 17-18)

Shevatas affronta il Serpente Gigante che si scaglia contro di lui:



L'attacco del Serpente Gigante ha una potenza di 5.



Non avendo scudo o armi con cui Parare, Shevatas effettua l'azione di Guardi nel tentativo di Schivare l'attacco. Assegna 2 gemme energia al suo spazio Guardia, e quindi lancia . Lancia i dadi e ottiene due Asce. Il suo potere di difesa è 2.



Shevatas subisce 3 danni da questo attacco e sposta 3 gemme nella sua Zona Ferite.



● Armatura



Carte Risorsa come la Leather Armor e altre protezioni garantiscono una difesa di base. E' un "minimo garantito" di difesa che non necessita di alcuna spesa di gemme energia e di cui l'eroe beneficia automaticamente contro ogni attacco che subisce fino a che possiede quell'equipaggiamento.

Sia che l'eroe effettui o meno l'azione di Guardia (vedi pag.11) beneficia comunque dell'Armatura di UNA delle sue carte equipaggiamento con il bonus Armatura quando calcola il potere di difesa.

Tuttavia, **PRIMA** di usare l'Armatura, bisogna dichiarare se si intende effettuare l'azione di Guardia o meno.



Una Guardia sferra un colpo contro Conan con un potere di attacco pari a 1:



Conan decide di assegnare 1 gemma energia al suo spazio Guardia per lanciare un dado arancione . Lancia anche un  grazie alla sua "Leather Armor" che lo protegge contro ogni attacco.

Lancia i dadi:



Subisce 1 danno.



● Guardia



L'azione di Manipolazione raccoglie un insieme di varie azioni, dal lanciare un oggetto a scassinare una serratura. Ci sono due tipi di Manipolazione: Semplice e Complessa.

Per effettuare una **Manipolazione Semplice**, l'eroe assegna una gemma dalla sua Zona Riserva allo spazio Manipolazione (ma non lancia dadi). Per raccogliere, dare, prendere o afferrare un oggetto l'eroe effettua una Manipolazione Semplice. Gli oggetti includono le carte equipaggiamento, arma o armatura e qualunque elemento specificato dallo scenario. Quando un eroe vuole passare un oggetto ad un'altro eroe, uno dei due effettua una Manipolazione Semplice. L'oggetto viene immediatamente equipaggiato da chi lo riceve.

Per effettuare una **Manipolazione Complessa**, l'eroe assegna una o più gemme dalla sua Zona Riserva allo spazio Manipolazione e può scegliere una delle sue

carte Equipaggiamento che ha un Bonus di manipolazione. Per ogni gemma assegnata l'eroe lancia un dado del colore indicato nel suo spazio Manipolazione ①, più i dadi indicati sulla carta scelta. Il potere di manipolazione è pari al numero di Asce sui dadi. Le Manipolazioni Complesse hanno una difficoltà definita dallo scenario. Se il potere di manipolazione è pari o superiore alla difficoltà della manipolazione, l'eroe effettua con successo la Manipolazione. Diversamente, l'eroe fallisce la Manipolazione.

Durante la Fase Azione un eroe può effettuare un'azione di Manipolazione più di una volta per turno. Tuttavia, un giocatore non può assegnare gemme ad uno spazio se così facendo supera il "limite di utilizzo" dello spazio, come indicato dal numero nell'angolo in basso a sinistra ②.



INTRALCIO

La Manipolazione Semplice NON è influenzata dall'Intralcio (vedi pag. 17-18).

La Manipolazione Complessa è influenzata dall'Intralcio (vedi pag. 17-18).

LANCIARE E AFFERRARE UN OGGETTO

Per lanciare un oggetto l'eroe sceglie uno dei suoi oggetti che ha un Valore di Ingombro pari o inferiore a 3 e un'area nella sua Linea di Vista (vedi pag. 10).

L'eroe effettua una Manipolazione Complessa che ha una difficoltà pari alla distanza dall'eroe all'area scelta. Se l'eroe ha successo, lascia l'oggetto nell'area scelta. Se l'eroe fallisce, lascia l'oggetto in un'area distante pari al valore di manipolazione ottenuto, seguendo la Linea di vista fino all'area scelta. Quando un oggetto viene lasciato in un'area, un eroe in quell'area può effettuare immediatamente una azione di Manipolazione Semplice per afferrare l'oggetto o raccoglierlo.

LASCIARE UN OGGETTO

Un eroe può lasciare uno dei suoi oggetti nell'area in cui si trova come azione gratuita (senza assegnare gemme).

APRIRE UN FORZIERE

Per aprire un Forziere, un eroe deve forzare la serratura del Forziere eseguendo una Manipolazione Complessa, mentre si trova nell'Area del Forziere. La difficoltà della Manipolazione è 2, salvo non sia specificato diversamente nello scenario. Se l'eroe ha successo, rimuove il Forziere dal tabellone, pesca la prima carta dal mazzo Risorse e la mette scoperta di fianco alla scheda eroe. Quando un eroe apre un Forziere, può decidere di non prenderne il contenuto, in quel caso la carta viene lasciata nell'area del Forziere dove potrà essere presa in un secondo momento effettuando una Manipolazione Semplice.

● Rilancio



Un eroe può effettuare un'azione di Rilancio dopo aver lanciato i dadi, ma prima di dichiarare il risultato del lancio. Per effettuare un Rilancio, l'eroe assegna una o più gemme dalla sua zona Riserva al suo spazio Rilancio.

Quindi l'eroe rilancia un numero di dadi pari alle gemme usate. Un eroe può effettuare l'azione Rilancio più volte e può rilanciare lo stesso dado o dadi differenti ogni volta.



INTRALCIO

L'azione di Rilancio NON è influenzata dall'Intralcio a meno che non sia specificato diversamente (vedi pag. 17-18).

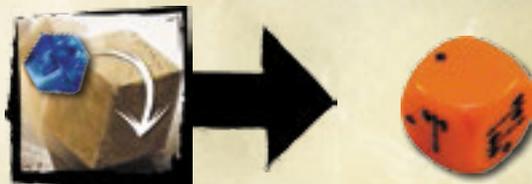
Conan è da solo con un Forziere in una capanna Pitta. Poiché non c'è nessuno ad Intralciarlo, se ottiene almeno due simboli Ascia, può forzare la serratura e prenderne il contenuto.



Conan decide di assegnare due gemme di energia al suo spazio Manipolazione e lancia i dadi, ma non ottiene abbastanza Asce.



Decide di rilanciare il dado nullo assegnando una gemma al suo spazio Rilancio, ma ottiene ancora un risultato nullo.



Sceglie di rilanciare ancora, assegnando un'altra gemma al suo spazio Rilancio, e questa volta ottiene due Asce.



Le tre Asce sono più che sufficienti, permettendogli di aprire il Forziere e scoprire cosa contiene.



● Movimento



Un eroe deve spendere un punto movimento per attraversare un bordo da un'area ad un'area adiacente.

L'intralcio e alcuni effetti del terreno, possono aumentare il numero di punti movimento richiesti per attraversare un bordo (vedi pag. 17-18).

Tutte le miniature hanno un valore base di Movimento **1**. All'inizio della sua fase azione, un eroe Aggressivo guadagna un numero di punti movimento pari al proprio valore base di Movimento. Questi punti movimento sono gratuiti; non serve che l'eroe assegni gemme allo spazio Movimento. Quindi, i primi punti movimento spesi da una miniatura sono quelli corrispondenti al valore base di Movimento.

Ogni turno, quando un eroe interrompe il proprio Movimento per effettuare un'azione diversa dal movimento, questi

perde tutti i punti movimento restanti non utilizzati. L'eroe può comunque effettuare azioni di Movimento per acquisire ulteriori punti movimento nel turno.

Per effettuare un'azione Movimento, l'eroe assegna una o più gemme dalla sua zona Riserva al suo spazio Movimento. Per ogni gemma assegnata, l'eroe guadagna 1 punto movimento che deve essere speso immediatamente.

Un giocatore non può assegnare gemme ad uno spazio se così facendo supera il limite di gemme nello spazio come indicato dal "limite di utilizzo" dello spazio **2**.

Alla fine della Fase Azione, tutti i punti movimento non ancora spesi, sono persi.

NOTA: In Conan, gli eroi effettuano le azioni in qualsiasi ordine desiderano. Possono iniziare la loro Fase Azione attaccando un nemico e poi muoversi usando i loro punti movimento base, poiché sarebbe la prima azione movimento del turno.

INTRALCIO

L'azione di Movimento è influenzata dall'intralcio a meno che non sia specificato diversamente (vedi pag. 17-18).

Conan è circondato da tre guardie in un'area del villaggio. Vuole entrare nella capanna adiacente.

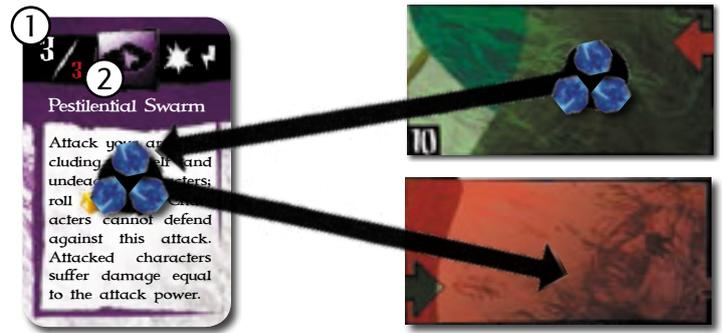


Ha inizio la Fase Azione e Conan decide di liberarsi di alcuni nemici usando un "Attacco Roteante" con la sua Ascia e ne elimina due.

Poi si muove. Deve muovere da un'area ad una adiacente (costo: 1 punto movimento), attraversare l'ingresso della capanna (costo movimento extra: 1 punto movimento), considerare l'intralcio dell'ultima guardia rimasta nella sua area (costo movimento extra: 1 punto movimento). Gli costerà un totale di 3 punti movimento. I primi 2 punti movimento provengono dal suo "Movimento Base", e l'ultimo richiede che assegni una gemma allo spazio Movimento.

● Attacco a Distanza

Le Carte Incantesimo di un eroe vengono piazzate a faccia in su vicino alla Scheda Eroe. Per lanciare uno dei suoi Incantesimi, un eroe assegna un numero di gemme, pari al costo dell'incantesimo ①, dalla Zona Riserva alla Carta. Il numero di gemme piazzate sulla Carta non deve eccedere il limite di utilizzo dell'Incantesimo ②. Al termine di ogni turno, durante la Fase Finale, ogni giocatore sposta tutte le gemme dalle loro Carte Incantesimo alla loro Zona Fatica. Alcuni Incantesimi funzionano come attacchi, e specificano cosa attaccano e quali dadi lanciare. Chi lancia l'incantesimo determina il potere di attacco sommando tutti i simboli Ascia che mostrano i dadi. I nemici si difendono e subiscono danni dagli incantesimi allo stesso modo degli altri attacchi.



INTRALCIO

L'azione di Rilancio NON è influenzata dall'Intralcio a meno che non sia specificato diversamente (vedi pag. 17-18).

ATTACCARE CON UN EROE

L'eroe:

- sceglie un nemico da attaccare,
- assegna un numero di gemme al proprio Spazio Attacco da Mischia o a Distanza (non può essere modificato in seguito),
- sceglie un Arma con cui attaccare (o effettua un attacco "senza armi"),
- lancia i dadi,
- utilizza ogni Rilancio gratuito e/o esegue tutte le azioni Rilancio che desidera,
- applica ogni penalità derivante da Intralcio o attacco "senza armi",
- determina il Potere di Attacco. A questo punto, il Potere di Attacco non può più essere modificato.

DIFENDERE CON UN EROE

L'eroe:

- lancia Incantesimi di reazione o utilizza abilità che possono essere usate in reazione all'attacco (Sacrificio, Mitra's Halo, etc.),
- sceglie se effettuare un'azione di Guardia e assegna un numero di gemme allo spazio Guardia (non può essere modificato in seguito),
- sceglie un'Arma OPPURE uno Scudo per Parare,
- aggiunge i dadi per l'Armatura,
- lancia i dadi,
- utilizza ogni Rilancio gratuito e/o esegue tutte le azioni Rilancio che desidera,
- determina il Potere di Difesa. A questo punto, il Potere di Difesa non può più essere modificato.
- determina quanto Danno subisce.

4. Fase Finale

Quando tutti gli eroi hanno terminato di eseguire Azioni, ogni eroe sposta TUTTE le gemme dai propri Spazi Azione, Tessere Alleato, Carte Incantesimo... al proprio Spazio Fatica.

Il gioco procede con il turno del Supremo.

NOTA: Generalmente, la fine del turno degli eroi segna anche il termine del turno in corso, a meno che non sia specificato diversamente.

Esempio: Il Supremo all'inizio del suo turno sposta il Gettone del Turno sul numero 5 del Tracciato dei Turni dando inizio al TURNO 5. Terminata il turno del Supremo tocca agli Eroi. Quando tutti gli eroi avranno terminato le loro azioni allora avrà termine il TURNO 5.

STRUTTURA DEL TURNO

Quando una miniatura effettua un movimento o un'azione in un'area in cui il numero di miniature nemiche è **uguale** o **maggiore** del numero totale di miniature amiche, quella miniatura può essere influenzata dall' "Intralcio".

● Intralciare il Movimento

Se il numero di miniature nemiche è uguale o maggiore del numero totale di miniature amiche nell'area di una

miniatura, quella miniatura deve spendere Punti Movimento extra per muovere al di fuori di quell'area.

Importante: Anche le miniature del Supremo sono influenzate dall' "Intralcio".



Conan si trova nella stessa area di un nemico. Quindi deve spendere 1 Punto Movimento extra per muovere al di fuori dell'area.

Conan e Hadratus sono nella stessa area di un nemico. Ci sono meno nemici che eroi nell'area. Quindi, Conan può lasciare l'area senza subire penalità mentre Hadratus "impegna" il nemico. Comunque, non appena Conan lascia l'area, Hadratus sarà intralciato dal nemico se decide di muovere.



Conan e Hadratus si trovano nella stessa area di tre nemici. Ci sono più nemici che eroi in questa area. Quindi, Conan deve spendere 2 Punti Movimento extra per muovere al di fuori di questa area (per un totale di 3 Punti Movimento). Dopo che Conan muove fuori dall'area, Hadratus resta con tre nemici nella sua area. Quindi, dovrà spendere 3 Punti Movimento extra per muovere al di fuori dell'area (per un totale di 4 Punti Movimento).

● Intralciare i lanci di dado

Se nell'area di una miniatura il numero di miniature nemiche è uguale o maggiore del numero totale di miniature amiche, quando quella miniatura lancia un dado per Attacchi a Distanza o per Manipolazioni Complesse, il lancio del dado

è influenzato dall'Intralcio. Ogni miniatura nemica che Intralcia, riduce di 1 il numero di successi per l'Attacco a Distanza e la Manipolazione Complessa.



Conan si trova nella stessa area di tre nemici e cerca di scassinare la serratura di un forziere. A causa dell'Intralcio, tre simboli vengono annullati. Quindi, se il forziere richiedeva due simboli per essere aperto, ora Conan dovrà ottenere cinque simboli per scassinare la serratura.



Conan e Bêlit sono nella stessa area di tre nemici e uno degli eroi cerca di scassinare la serratura del forziere. Due simboli vengono annullati (l'altro eroe sta "tenendo impegnato" uno dei nemici).



STRUTTURA DEL TURNO

Ogni eroe ha diverse abilità. Le abilità sono rappresentate da icone sulla scheda eroe, e i loro effetti sono spiegati nelle schede riassuntive delle abilità e spiegate in dettaglio alla fine di questo regolamento.

L'icona a sinistra delle abilità dell'eroe indica il valore massimo di ingombro. Se il livello di ingombro di un eroe eccede il valore massimo di ingombro dell'eroe, l'eroe deve immediatamente lasciare uno o più oggetti per ridurre il loro livello di ingombro ad un valore uguale o inferiore al suo valore massimo di ingombro.



Il numero rosso nell'angolo in basso a destra di ogni icona abilità, indica il Limite di Utilizzo. 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 Livello di Ingombro di un'abilità, l'abilità non può essere utilizzata.



L'ingombro può anche influenzare il movimento di un Eroe. L'icona a destra delle abilità di un Eroe rappresenta il movimento dell'Eroe e ha due 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.

Shevatas ha l'abilità Evasivo che gli permette di attraversare aree che contengono miniature nemiche senza subire alcuna penalità di movimento. Tuttavia, non appena il suo Livello di Ingombro arriva a 5, l'abilità Evasivo non può più essere utilizzata. Quindi, se già trasporta un Kris (Ingombro 1) ed una Crossbow (ingombro 3), quando trova una Chain Mail (ingombro 3) dentro un Forziere, la scelta se indossare o meno la Chain Mail diventa un dilemma...



5



+



+



ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO

Hadrathus, Shevatas e Conan si sono infiltrati in un accampamento dei Pitti in cerca di una principessa che sanno sia stata rapita e nascosta in una delle capanne. Il Supremo ha appena completato il suo turno, quindi è il turno degli eroi.



Conan e Shevatas sono entrambi nella stessa area e sono relativamente freschi, quindi decidono di essere Aggressivi questo turno; ognuno di loro sposta due gemme dalla propria Zona Fatica alla propria Zona Riserva.

Conan prende l'iniziativa ed entra nella capanna vicino a lui. Questo gli costa 2 Punti Movimento: 1 per attraversare il bordo dell'area +1 per la tenda all'entrata della capanna, usando così il suo Movimento Base.



All'interno trova tre Pitti ed un Forziere, ma non la principessa. Conan agita la sua ascia con un Attacco Roteante, decapitando tutti e tre i nemici (ha assegnato quattro gemme al suo spazio Attacco da Mischia e aggiunge il bonus di attacco della sua Battle Axe che gli consente di lanciare cinque dadi e rilanciarne uno gratuitamente).



Hadrathus, stremato dopo aver lanciato due incantesimi, sceglie l'atteggiamento Cauto; sposta quindi cinque gemme dalla sua Zona Fatica alla sua Zona Riserva.



Adesso il Forziere si trova davanti a lui non sorvegliato, tuttavia decide di aspettare e permettere a Shevatas di agire nella speranza di utilizzare la restante energia in modo più saggio.

Conan ignora il forziere vicino ed effettua invece un'azione di movimento per guadagnare 2 punti movimento, abbastanza per attraversare la tenda ed uscire dalla capanna.



Shevatas decide di ispezionare una capanna che si trova tre aree lontano da lui. Assegna una gemma al suo spazio Movimento per guadagnare 1 punto movimento e aggiungerlo al suo Movimento Base che ha ottenuto all'inizio della fase, consentendogli di entrare nella capanna (1 punto per area + 1 punto per la tenda della capanna).

Decide di non spendere nessun'altra gemma per conservarle ed usarle per Difendere contro gli attacchi durante il turno del Supremo. Poi, ancora una volta, lascia che Shevatas agisca...

Shevatas decide di effettuare una Manipolazione Complessa per aprire il forziere nella capanna e reclamarne il contenuto.



La capanna non contiene Pitti, ma all'interno si trovano la principessa priva di sensi ed un forziere. Dopo un breve confronto, i giocatori decidono che la migliore scelta è che sia Conan a trasportare la principessa, poiché il suo ingombro è pari a 6 ed annullerebbe le abilità Evasivo ed Intoccabile di Shevatas.

I giocatori scelgono di conservare le gemme rimaste e procedono con la Fase Finale. Spostano tutte le gemme assegnate agli spazi azione nella loro Zona Fatica e passano il turno al Supremo.



DANNI DA CADUTA

Quando un eroe cade, lancia i dadi come descritto nello scenario. L'eroe non può Difendere contro i danni da caduta (la Guardia e le Armature non prevengono i danni da caduta), ma può effettuare azioni di Rilancio per ripetere il lancio dei dadi e mitigare il danno. La caduta non fa perdere alcun punto del movimento base di un eroe.

Se una miniatura in caduta ne trasporta un'altra, entrambe subiscono lo stesso danno, ma il giocatore che controlla la miniatura che trasporta l'altra è il solo a poter effettuare azioni di Rilancio.

ATTACCHI AD AREA

 Questa icona 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 Armature e i bonus di Guardia degli Scudi funzionano normalmente. Le carte risorsa con l'icona dell'attacco ad area (come le Explosive Orb) 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.

RILANCI

Alcune icone di dado mostrano il simbolo di una freccia (vedi pag. 4). Quando un giocatore lancia un dado che mostra questa icona, 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.

ATTIVARE GLI ALLEATI

Un eroe con l'abilità Comandante può impartire ordini a qualsiasi Alleato sul tabellone di gioco, a meno che non sia specificato diversamente dallo scenario. Quando descritto dallo scenario, piazzate la corrispondente tessera dell'Alleato vicino alla Scheda Eroe dell'eroe con l'abilità Comandante.

Durante la Fase Azione, se hanno scelto un atteggiamento Aggressivo, gli eroi possono attivare le miniature degli Alleati assegnando gemme dalla loro Zona Riserva alla tessera Alleato.

Assegnare una gemma attiva una miniatura Alleata. Ogni miniatura Alleata può essere attivata solo una volta per ogni Fase Azione. Quando un Alleato attacca, perde i restanti punti movimento del movimento base.

L'eroe può assegnare ulteriori gemme per guadagnare punti movimento addizionali (1 gemma=1 punto movimento per una miniatura Alleato) dopo aver speso il movimento base

o dopo aver attaccato. Un eroe non può assegnare più punti movimento addizionali del Valore Base di movimento dell'Alleato.

Un eroe con atteggiamento Aggressivo o Cauto può anche effettuare un'azione di Guardia con una miniatura Alleata assegnando gemme. Per ogni gemma assegnata l'eroe lancia 

Un eroe con atteggiamento Aggressivo o Cauto può rilanciare qualunque dado degli Alleati assegnando una gemma per ogni rilancio.

A meno che non sia specificato diversamente, un Alleato ha solo 1 Punto Vita. Al termine della Fase Azione, le gemme piazzate sulle tessere degli Alleati vengono spostate sulla Zona Fatica dell'eroe che li ha attivati. Se tutti gli eroi con l'abilità Comando vengono eliminati, tutte le miniature Alleate vengono rimosse dal tabellone di gioco.

INTRALCIO

Subiscono l'effetto dell'Intralcio le azioni:

- ATTACCO A DISTANZA
- MANIPOLAZIONE COMPLESSA
- MOVIMENTO

NON subiscono l'effetto dell'Intralcio le azioni:

- LANCIARE INCANTESIMI
- GUARDIA
- MANIPOLAZIONE SEMPLICE
- ATTACCO DA MISCHIA
- RILANCIO

ARMI

Durante un attacco, ogni eroe può utilizzare una sola arma e beneficiare del relativo bonus di attacco, a meno che non possieda l'abilità Ambidestro.

Un eroe che attacca **SENZA ARMI** riceve una penalità di 2 sul suo **Potere di Attacco**, a meno che non sia specificato diversamente nello scenario. Gli attacchi del Supremo non sono mai considerati senza armi.

Un'arma con un **Valore di Ingombro** di 2 o meno è considerata un'arma a **"UNA MANO"**. Un'arma con 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, anche se possiede l'abilità Ambidestro.

LANCIARE E AFFERRARE OGGETTI

Per lanciare un oggetto l'eroe sceglie uno dei suoi oggetti che ha un **Valore di Ingombro** pari o inferiore a 3 e un'area nella sua **Linea di Vista**. L'eroe effettua una **Manipolazione Complessa** che ha una difficoltà pari alla distanza dall'Eroe all'area scelta. Se l'eroe ha successo, posiziona l'oggetto nell'area scelta. Se l'eroe fallisce, posiziona l'oggetto in

un'area lanciare e afferrare oggetti distante pari al valore di manipolazione ottenuto, seguendo la **Linea di vista** fino all'area scelta. Quando un oggetto viene lasciato in un'area, un'eroe in quell'area può effettuare immediatamente un'azione di **Manipolazione Semplice** per afferrare l'oggetto o raccoglierlo.

REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

- Durante il suo turno, un eroe (con atteggiamento **Aggressivo**) può lasciare nella sua area un qualsiasi numero di oggetti trasportati, gratuitamente e senza effettuare alcuna azione.

- Un eroe che sceglie un atteggiamento **Cauto** può solo effettuare azioni di **Guardia**, **Rilancio** o **lanciare Incantesimi di reazione** (come **Mitra's Halo**). Non può effettuare azioni di **Attacco**, **Manipolazione**, **lanciare Incantesimi**, **lasciare oggetti** o **attivare Alleati**.

- Come regola generale, in caso di considerevole differenza di **Elevazione**, solo l'area più elevata ha la **Linea di Vista** verso l'area più bassa. Quando la **Linea di Vista** è in dubbio, i giocatori dovrebbero usare il loro giudizio per valutare se la **Linea di Vista** esiste.

- Quando una miniatura effettua un **Attacco a Distanza** contro un nemico che si trova in un'area ad **Elevazione** più bassa, l'attaccante lancia un **Dado Giallo extra**.

- Il Supremo può attivare una **Tessera di una unità Morta** (girata sul lato insanguinato). Semplicemente ne paga il costo e la sposta in fondo al fiume.

- Il Supremo può eliminare una **Tessera di una unità Morta** (girata sul lato insanguinato) scartando in modo permanente 2 gemme energia. **NON** conta come attivazione e può scartarne più di una.

- Quando si effettua un'azione di **Guardia** contro un **Attacco a Distanza** o un **Attacco ad Area** si può scegliere solo uno **SCUDO** come bonus di difesa.

- Per aprire un **Forziere** bisogna effettuare una **Manipolazione Complessa** di difficoltà 2, a meno che non sia specificato diversamente dallo scenario.

- Il **Movimento Base** degli eroi può essere utilizzato prima o dopo aver compiuto altre azioni, ma se non viene usato del tutto, nel momento in cui si esegue un'altra azione si perde il restante non utilizzato.

- Le miniature del Supremo e degli Alleati devono prima **Muovere** e poi **Attaccare**. Non è consentito il contrario.

- Non c'è limite a numero di volte in cui un dado può essere rilanciato. A meno che lo scenario non specifichi diversamente.

- Durante il **Movimento** delle miniature assicuratevi sempre di rispettare la regole delle **Aree Occupate**.

- Il Supremo può spendere gemme per usare i **BENEFICI** (**Movimento**, **Guardia** e **Rilancio**) sulle sue miniature.

- Il Supremo può usare **Beneficio del Movimento**, sulle sue unità, per un valore pari o inferiore al **Movimento Base** dell'unità stessa.

TURNO DEGLI EROI



Il turno degli Eroi è suddiviso in 4 fasi che si svolgono nel seguente ordine:

1. FASE INIZIALE

Gli Eroi spostano tutte le gemme eventualmente usate durante il turno del Supremo nella propria Zona Fatica.

2. FASE ATTEGGIAMENTO

Ogni Eroe sceglie se essere Cauti o Aggressivi per il turno in corso. Dopo che tutti gli eroi hanno scelto, ognuno sposta il corrispondente numero di gemme dalla Zona Fatica alla Zona Riserva.

3. FASE AZIONE

Gli Eroi eseguono le azioni a scelta tra:

- Movimento
- Attacco da Mischia o Attacco a Distanza
- Lanciare Incantesimi
- Manipolazione Semplice o Manipolazione Complessa
- Rilancio

4. FASE FINALE

Quando tutti gli Eroi hanno terminato di compiere azioni, ogni eroe sposta tutte le gemme utilizzate nella propria Zona Fatica.

TURNO DEL SUPREMO



Il turno del Supremo è suddiviso in 4 fasi che si svolgono nel seguente ordine:

1. AGGIORNARE IL TRACCIATO DEI TURNI

Il Supremo fa avanzare il Gettone del Turno di uno spazio sul Tracciato dei Turni.

2. FASE RECUPERO

Il Supremo sposta un numero di gemme dalla sua Zona Fatica alla sua Zona Riserva pari al valore indicato sul Tassello Recupero del Libro di Skelos.

3. FASE ATTIVAZIONE

Il Supremo può attivare fino a 2 Tessere Unità presenti sul Fiume del Libro di Skelos pagandone il corrispettivo costo in gemme.

4. FASE FINALE

Il Supremo sposta le eventuali gemme spese su Incantesimi o altre condizioni dello scenario, sulla propria Zona Fatica.

ATTACCO E DIFESA

ATTACCARE con un eroe

- scegliere un nemico da attaccare
- assegnare un numero di gemme al proprio spazio Attacco da Mischia o a Distanza (non può essere modificato in seguito)
- scegliere un Arma con cui attaccare (o effettuare un attacco "senza armi")
- lanciare i dadi
- utilizzare ogni Rilancio gratuito e/o eseguire tutte le azioni Rilancio che si desidera
- applicare ogni penalità derivante da Intralcio o attacco "senza armi"
- determinare il Potere di Attacco (a questo punto, il Potere di Attacco non può più essere modificato)

DIFENDERE con un eroe

- lanciare Incantesimi di reazione o utilizzare abilità che possono essere usate in reazione all'attacco (Sacrificio, Mitra's Halo, ecc.)
- scegliere se effettuare un'azione di Guardia e assegnare un numero di gemme allo spazio Guardia (non può essere modificato in seguito)
- scegliere uno Scudo OPPURE un'Arma (le Armi non possono essere usate per Parare contro Attacchi a Distanza o ad Area; si può Parare con Arma o Scudo SOLO se si effettua un'azione di Guardia)
- aggiungere i dadi per UNA carta Armatura (anche senza effettuare un'azione di Guardia)
- lanciare i dadi
- utilizzare ogni Rilancio gratuito e/o eseguire tutte le azioni Rilancio che si desidera
- determinare il Potere di Difesa (a questo punto, il Potere di Difesa non può più essere modificato)
- determinare il Danno subito