

REMINDER OF THE GAME PHASES

HEROES

V.B. HEROES' TURN · p.11



V.C.1. HERO MELEE ATTACK · p.13



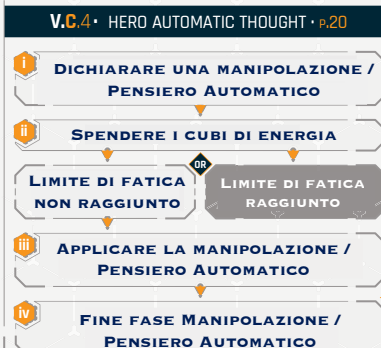
V.C.2. HERO RANGED ATTACK · p.15



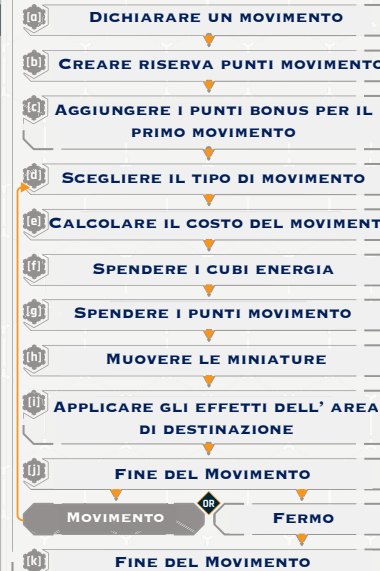
V.C.3.a. HERO COMPLEX MANIPULATION · p.17



V.C.3.b. HERO AUTOMATIC MANIPULATION · p.19



V.C.5. MOVEMENT · p.21



IV. STRUCTURE OF A GAME TURN · p.8



VII. DEFENSE · p.38



VIII. REROLL · p.41



REMINDER OF THE GAME PHASES

VILLAINS

VI.B • VILLAIN'S TURN • p.30

- 1 INIZIO DEL TURNO DEI MALVAGI
- 2 ATTIVARE GLI EFFETTI DI INIZIO TURNO DEI MALVAGI
- IL MALVAGIO ATTIVA 1 O 2 CARTE **OR** IL MALVAGIO NON ATTIVA CARTE
- 3 ATTIVA LA PRIMA CARTA
- 4 ATTIVA LA SECONDA CARTA
- 5 ATTIVARE GLI EFFETTI DI FINE TURNO DEI MALVAGI

VI.B.3 • ACTIVATE THE FIRST TILE • p.30

- [d] DICHIARARE ATTIVAZIONE CARTA
- [b] SPENDERE I CUBI DI ENERGIA
- [c] RIPOSIZIONARE LA CARTA
- [d] ATTIVARE IL PERSONAGGIO O L'EVENTO DELLA CARTA
- [e] FINE ATTIVAZIONE DELLA CARTA

VI.C • ACTIVATE A CHARACTER • p.32

- 1 NOMINARE UN PERSONAGGIO
- 2 PRIMO MOVIMENTO
- 3 DICHIARARE UN'AZIONE DIVERSA DAL QUELLA DI MOVIMENTO
- 4 EFFETTUARE L'AZIONE
- 5 RIPETERE L'AZIONE
- 6 SECONDO MOVIMENTO
- 7 FINE ATTIVAZIONE PERSONAGGIO

VI.D.1 • CHARACTER MELEE ATTACK • p.33

- [a] DICHIARARE UN ATTACCO IN MISCHIA
- [b] DICHIARARE IL TARGET
- [c] CREARE LA RISERVA DI DADI
- [d] TIRARE I DADI DELLA RISERVA
- [e] RITIRARE I DADI
- [f] CALCOLARE I SUCCESSI
- [g] VERIFICARE DIFESE E FERITE
- [h] FINE FASE ATTACCO IN MISCHIA

VI.D.2 • CHARACTER RANGED ATTACK • p.34

- [a] DICHIARARE UN ATTACCO A DISTANZA
- [b] DICHIARARE IL TARGET
- [c] CREARE LA RISERVA DI DADI
- [d] TIRARE I DADI DELLA RISERVA
- [e] RITIRARE I DADI
- [f] CALCOLARE I SUCCESSI
- [g] VERIFICARE DIFESE E FERITE
- [h] FINE FASE ATTACCO A DISTANZA

VI.D.3.a • CHARACTER COMPLEX MANIPULATION • p.35

VI.D.4 • CHARACTER COMPLEX THOUGHT • p.35

- i DICHIARARE UNA MANIPOLAZIONE / PENSIERO COMPLESSO
- ii CREARE LA RISERVA DI DADI
- iii TIRARE I DADI DELLA RISERVA
- iv RITIRARE I DADI
- v CALCOLARE I SUCCESSI
- L'AZIONE HA SUCCESSO **OR** L'AZIONE NON HA SUCCESSO
- vi APPLICARE MANIPOLAZIONE / PENSIERO COMPLESSO
- viii FINE FASE MANIPOLAZIONE / PENSIERO COMPLESSO

VI.D.3.b • CHARACTER AUTOMATIC MANIPULATION • p.35

VI.D.4 • CHARACTER AUTOMATIC THOUGHT • p.35

- i DICHIARARE UNA MANIPOLAZIONE / PENSIERO AUTOMATICO
- ii APPLICARE LA MANIPOLAZIONE / PENSIERO AUTOMATICO
- iii FINE FASE MANIPOLAZIONE / PENSIERO AUTOMATICO

V.C.5 • MOVEMENT • p.21

- [a] DICHIARARE UN MOVIMENTO
- [b] CREARE RISERVA PUNTI MOVIMENTO
- [c] AGGIUNGERE I PUNTI BONUS PER IL PRIMO MOVIMENTO
- [d] SCEGLIERE IL TIPO DI MOVIMENTO
- [e] CALCOLARE IL COSTO DEL MOVIMENTO
- [f] SPENDERE I CUBI ENERGIA
- [g] SPENDERE I PUNTI MOVIMENTO
- [h] MUOVERE LE MINIATURE
- [i] APPLICARE GLI EFFETTI DELL'AREA DI DESTINAZIONE
- [j] FINE DEL MOVIMENTO
- MOVIMENTO **OR** FERMO
- [k] FINE DEL MOVIMENTO

IV • STRUCTURE OF A GAME TURN • p.8

- A MANTENIMENTO
- B GIRARE IL LATO CHE HA L' INIZIATIVA
- C VERIFICARE LE CONDIZIONI DI FINE GIOCO - 1
- NON RAGGIUNTE **OR** RAGGIUNTE
- D GIRARE IL LATO CHE NON HA L' INIZIATIVA
- E VERIFICARE LE CONDIZIONI DI FINE GIOCO - 2
- NON RAGGIUNTE **OR** RAGGIUNTE
- FINE GIOCO

VII • DEFENSE • p.38

- A DICHIARARE UNA DIFESA
- B SPENDERE I CUBI ENERGIA
- C CREARE LA RISERVA DI DADI
- D AGGIUNGERE I DADI DI DIFESA AUTOMATICA
- E TIRARE I DADI DELLA RISERVA
- F RITIRARE I DADI
- G CALCOLARE I SUCCESSI
- H CALCOLARE IL NUMERO DI FERITE
- I FINE DELLA FASE DI DIFESA

VIII • REROLL • p.41

- A DICHIARARE IL RE-ROLL
- B RE-ROLL GRATUITI
- C DICHIARARE RE-ROLL A PAGAMENTO
- LIMITE DI FATICA NON RAGGIUNTO **OR** LIMITE FATICA RAGGIUNTO
- D SPENDERE I CUBI ENERGIA
- E SCEGLIERE I CUBI E RITIRARE
- F FINE DELLA FASE DI RE-ROLL

