

FAZIONI



✂ ROMA

🦋 VENEZIA

🐛 PRIMAIEVI

🏰 MITI

👤 MERCENARI



ABILITÀ GENERICHE

Alleato

Un Alleato è considerato un Eroe ai fini delle risoluzioni degli effetti di gioco. Gli Eroi possono bersagliarlo come se fosse un normale Eroe. I giocatori lanciano i dadi per i Test di un Alleato. Se per un Modello con questa Abilità è indicato un Obiettivo specifico, i giocatori devono utilizzarlo al meglio per perseguire tale Obiettivo, altrimenti possono scegliere liberamente quali azioni fargli compiere (vedi la voce Alleato sul Regolamento).

Alto

Un Modello con l'Abilità Alto o un Elemento Scenico Svettante, blocca la Linea di Vista (LdV) anche tra Livelli di Altezza differenti.

Barriera X

Questo Modello aumenta di 1 il valore di 🛡 di tutti gli altri Modelli della stessa Fazione entro X➕.

Bastione

Questo Modello è immune a qualsiasi effetto di Movimento Forzato.

Carica

All'inizio della sua Attivazione, se il Modello Avversario scelto come bersaglio si trova a un massimo di 5 Caselle di distanza, questo Modello si sposta fino a diventargli adiacente, spendendo tutti i suoi ✂. Poi attacca il bersaglio e termina la sua Attivazione.

Cecchino

Questo Modello non tiene conto dei Modelli Avversari e degli Elementi Scenici quando deve tracciare una Linea di Vista (LdV).

Codardia

Se non ci sono altri Modelli della sua Fazione sul Campo di Battaglia, questo Nemico viene immediatamente rimosso dal gioco (gli Eroi non ottengono il Bottino).

Coriaceo

Questo Modello non può ottenere Segnalini *Sanguinante* ed *Eviscerato*.

Corridore

Per ogni ✂ speso per muoversi, questo Modello può muoversi di due Caselle.

Cura X

All'inizio dell'Attivazione di questo Modello, tutti gli altri Modelli della sua Fazione entro X➕ da esso scartano 1👤.

Destino

- Questo Modello ha i seguenti benefici
- ◆ È immune a qualsiasi effetto di Movimento Forzato.
 - ◆ Il Tratto Critico X non ha effetti su questo Modello. L'Eroe che ha ottenuto il Critico alza comunque il suo 🍀 di 1 punto.
 - ◆ Non può ottenere Segnalini *Accecato*, *Avvelenato* e *Stordito*.

Eclettico

Un Nemico con questa Abilità dispone sempre di due Attacchi. Utilizza il profilo di Attacco di sinistra se non è adiacente ad alcun Eroe, quello di destra se ha almeno un Eroe adiacente.

Elusivo

I Nemici non eseguono mai Attacchi di Reazione contro questo Modello.

Falange

Gli Attacchi di questo Modello contro bersagli adiacenti a un altro Modello della propria Fazione ottengono +1🌟.

Immunità X

Questo Modello non può ottenere un determinato tipo di Segnalino Status Negativo.

Non Morto

Questo Modello non può ottenere Segnalini *Stordito*, *Avvelenato*, *Sanguinante* ed *Eviscerato*. Non può scartare 👤 in nessun modo.

Orda X

Quando viene pescata una Carta Draft con questa Abilità durante un Draft Nemico, vengono piazzati X Modelli sul Campo di Battaglia (invece di uno). I Modelli oltre il primo vengono piazzati adiacenti ad esso o, se non sono disponibili Caselle adiacenti libere, il più vicino possibile. Se il Draft prevede che vengano piazzati Modelli su più di una Casella, ma non ci sono abbastanza Modelli disponibili per le rimanenti Caselle, va pescata un'altra Carta Draft.

Pesante

Un Modello con questa Abilità non può, in nessuna circostanza, piazzarsi o muovere in una Casella su un Livello di Altezza (LdA) diverso da 0.

Protezione X

Questo Modello assegna l'Abilità Scudo a tutti gli altri Modelli, diversi dal suo e della stessa Fazione, entro X➕.

Schivare

Quando questo Modello subisce un Attacco, l'attaccante deve 🔄 che ha ottenuto un 🍀 e tenere il nuovo risultato.

Salto X

Questo Modello può spendere fino a X✂ per spostarsi su una Casella Libera che si trova entro ➕X da sé in linea retta. La Casella di arrivo deve trovarsi sullo stesso Livello di Altezza (LdA) di quella di partenza o in uno inferiore (il Modello subisce eventuali 🍀 da caduta). La Caselle attraversate dal Salto non devono contenere Nemici con l'Abilità Alto o Elementi Scenici con la regola speciale Svettante.

Scalare X

Questo Modello può muoversi tra X diversi Livelli di Altezza (LdA).

Scatto

Un Modello che esegue uno Scatto può spostarsi in una Casella Libera adiacente a quella in cui si trova attualmente. Uno Scatto non consuma ✂ aggiuntivi rispetto a quelli spesi per l'Abilità o l'Attacco che permette di eseguirlo. Uno Scatto non è influenzato da regole di gioco che ostacolano il movimento (come un Segnalino Intralciato o la Plancia Palude Acqua). Se non diversamente indicato, uno Scatto provoca Attacchi di Reazione.

Scudo

Gli Attacchi 📍 contro questo Modello vengono eseguiti tirando 1🍀 in meno.

Tiratore

Dopo aver eseguito tutti gli Attacchi possibili con i ✂ a sua disposizione, questo Modello utilizza i suoi ✂ rimanenti per allontanarsi il più possibile dal proprio bersaglio. Se non può effettuare questo movimento, o se anche effettuandolo non può allontanarsi dal bersaglio, termina la sua attivazione eseguendo un'Azione di Attesa.

Travolgere

Questo Modello può attraversare Caselle occupate da Modelli Avversari ed Elementi Scenici diversi da Edifici e Alberi durante un Movimento, ma deve terminare il suo Movimento su una Casella Libera.

Volare

Questo Modello ignora altri Modelli, Elementi Scenici e Livelli di Altezza durante il Movimento. Il Movimento di questo Modello non provoca Attacchi di Reazione. Il Modello deve terminare il proprio Movimento su una Casella Libera.

TRATTI

Accecare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Accecato**.

Allungo

Indipendentemente dal valore della sua caratteristica \uparrow , questo Attacco può bersagliare un Modello che si trova su un Livello di Altezza (LdA) più alto o più basso di un livello, a patto che il Modello attaccante abbia una Linea di Vista (LdV) sul bersaglio.

Area

Tutte le Aree collegate ad un attacco funzionano in modo diverso per Eroi e Nemici.

Eroi: Se l'Attacco ha avuto successo il Bersaglio subisce gli Effetti indicati. Gli altri Modelli nell'Area subiscono l'Effetto dell'Area.

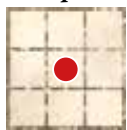
Nemici: se non diversamente specificato, l'Attacco si applica all'Eroe bersaglio e a tutti gli altri Eroi nell'Area dell'Attacco. Ogni Eroe nell'Area dell'Attacco effettua un Test di Difesa separato.

- Bersaglio dell'Attacco.
- Modello Attaccante.

Area Croce



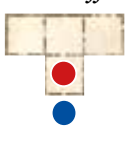
Area Esplosione



Area Lancia X



Area Soffio



Avvelenare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Avvelenato**.

Benedire

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Benedetto**.

Brucciare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Ustionato**.

Critico X

Se questo Attacco ● infligge almeno 3 \heartsuit , infligge X \heartsuit aggiuntive e l'Eroe che l'ha eseguito ottiene \heartsuit +1.

A eccezione di quelli eseguiti dai Nemici, tutti gli Attacchi ● possiedono di base il Tratto Critico 1.

NB: L'effetto Critico 1, standard di tutti gli Attacchi Fisici, deve essere risolto sempre per primo, quindi gli eventuali altri effetti (ad esempio **Letale 1**) sono successivi e non possono essere utilizzati per causare un Critico.

Debole

A prescindere dai \heartsuit ottenuti, questo Attacco infligge sempre solo 1 \heartsuit .

Devastante

Dopo che questo Attacco ● ha inflitto un qualsiasi ammontare di \heartsuit , il bersaglio subisce nuovamente lo stesso ammontare di \heartsuit .

Distrarre

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Distratto**.

Eviscerare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Eviscerato**.

Incalzare

Se il Test di questo Attacco ha avuto successo, il bersaglio deve effettuare un Movimento Forzato di 1 Casella per allontanarsi dal Modello attaccante, se possibile.

L'attaccante deve eseguire uno Scatto per piazzarsi sulla Casella lasciata libera dal bersaglio. Questi movimenti non provocano Attacchi di Reazione.

Innocuo

A prescindere dai \heartsuit ottenuti, questo Attacco non infligge \heartsuit .

Intralcicare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Intralciato**.

Letale \heartsuit / \heartsuit / \heartsuit

Se questo Attacco infligge almeno 1 \heartsuit , il bersaglio subisce 1 \heartsuit aggiuntiva se nel risultato si ottiene almeno uno dei simboli indicati (\heartsuit , \heartsuit , \heartsuit).

Maledire

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Maledetto**.

Marchiare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Marchiato**. Esistono solo due copie di questo Segnalino: una può essere ottenuta dagli Eroi, e l'altra dai Nemici. Se un Eroe ha questo Segnalino e un altro Eroe lo ottiene, il primo lo perde. Se un Nemico ha questo Segnalino e un altro Nemico lo ottiene, il primo lo perde.

Perforare

Le \heartsuit inflitte da questo Attacco sono Imbloccabili.

Resistenza X

Un Equipaggiamento che possiede questo tratto subisce X \heartsuit al posto dell'Eroe che lo equipaggia, seguendo queste regole:

- ▶ Se sulla Carta Equipaggiamento sono presenti meno \heartsuit di X \heartsuit , le \heartsuit subite dall'Eroe che lo equipaggia vengono invece subite dall'Equipaggiamento. Le ferite in eccesso possono essere assegnate ad un altro Equipaggiamento o all'Eroe stesso.
- ▶ Un Equipaggiamento può subire esclusivamente \heartsuit inflitte da un Attacco ●.
- ▶ Un Eroe che equipaggia più di un Equipaggiamento con questo Tratto può decidere come distribuire le \heartsuit che dovrebbe subire.
- ▶ Se non specificato diversamente da un Effetto, le \heartsuit su un Equipaggiamento vengono rimosse esclusivamente al termine della Missione.
- ▶ Se tutte le \heartsuit di un Attacco ● sono subite da Equipaggiamenti, qualsiasi Effetto o Tratto (come **Avvelenare** o **Devastante**) di quell'Attacco non viene risolto.

Ricarica X

Eroi: quando eseguono questo Attacco assegnano un Segnalino Scarico all'Equipaggiamento usato per l'Attacco. Durante la loro Attivazione, gli Eroi possono spendere X \heartsuit per scartare il Segnalino Scarico dall'Equipaggiamento.

Nemici: quando esegue questo Attacco, il Nemico ottiene un Segnalino **Scarico**. Quando durante la sua Attivazione ha a disposizione X \heartsuit ancora non utilizzati, il Nemico li spende immediatamente per scartare il Segnalino **Scarico** prima di eseguire qualsiasi altra Azione.

Sanguinare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Sanguinante**.

Spezzaossa

Se questo Attacco infligge almeno 1 \heartsuit , l'Eroe bersaglio subisce una Ferita Grave.

Stordire

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Stordito**.

Svantaggiare

Se questo Attacco è stato eseguito con successo, il bersaglio ottiene un Segnalino **Svantaggiato**.

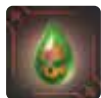


SEGNALINI STATUS NEGATIVO



Accecato

Il Modello che lo ottiene non può eseguire Attacchi e Attacchi fino alla fine della sua prossima Attivazione, poi scarta questo Segnalino.



Avvelenato

Un Eroe che lo possiede lancia 1 in meno per ogni suo Test.

Un Nemico che lo possiede ha i valori di e ridotti di 1.



Distratto

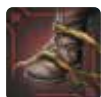
Un Nemico che lo possiede ha -1 a tutti i suoi Attacchi e -1 a tutti i suoi Attacchi .

Questo Segnalino viene scartato dopo che il Nemico ha eseguito un Attacco.



Eviscerato

Il Modello che lo possiede ottiene un Segnalino **Sanguinante** all'inizio della sua Attivazione.



Intralciato

Il Modello che lo ottiene deve spendere 1 aggiuntivo per ogni Casella di movimento fino alla fine della sua prossima Attivazione, poi scarta questo Segnalino.



Maledetto

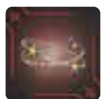
Un Eroe che lo possiede deve scartare questo Segnalino quando affronta il suo prossimo Test. La Soglia di Successo di quel Test aumenta di 1.



Marchiato

Eroe: tutti gli Attacchi che bersagliano l'Eroe che possiede questo Segnalino hanno +1 .

Nemico: tutti gli Attacchi che bersagliano questo Nemico guadagnano +1 .



Stordito

Il Modello che lo possiede deve spendere 2 all'inizio della sua prossima Attivazione. Poi scarta questo Segnalino.



Svantaggiato

Un Eroe che lo possiede deve scartare questo Segnalino quando affronta il suo prossimo Test. Quel Test viene eseguito con 1 in meno.



Sanguinante

Un Modello che lo possiede subisce 1 Imbloccabile al termine della propria Attivazione,

poi scarta questo Segnalino. Un Eroe che possiede questo Segnalino non può eseguire Azioni di Missione che coinvolgono i Punti d'Interesse.



Ustionato

Un Modello che lo possiede subisce 1 Imbloccabile al termine della propria Attivazione.

Eroe: un Eroe può spendere 1 e lanciare 1 ; se ottiene un risultato di 5+, scarta questo Segnalino. È possibile tentare questa Azione più di una volta per Attivazione.

Un Eroe che possiede questo Segnalino non può eseguire Azioni di Missione che coinvolgono i Punti d'Interesse.

Nemico: quando il Nemico subisce da questo Segnalino lo scarta.

SEGNALINI NEUTRALI



Reazione 1

All'inizio della sua Attivazione l'Eroe deve spendere 1 per scartare questo Segnalino.



Reazione 2

All'inizio della sua Attivazione l'Eroe deve spendere 2 per scartare questo Segnalino.

NB: Finché si possiede un Segnalino Reazione non è possibile utilizzare nessun'altra Abilità di Reazione.



Scarico

Eroe: un Eroe non può utilizzare l'Attacco di una Carta Equipaggiamento su cui è piazzato questo Segnalino finché non viene scartato.

Nemico: finché possiede questo Segnalino, un Nemico non può eseguire l'Attacco con il Tratto *Ricarica X* sulla sua Carta Nemico.

SEGNALINI STATUS POSITIVO



Astro

L'Eroe che lo possiede può scartarlo dopo aver affrontato un qualsiasi Test per aggiungere un simbolo (, o) al risultato.



Avvantaggiato

Un Eroe che lo possiede può scartare questo Segnalino prima di affrontare un qualsiasi Test. Se lo fa, aggiunge 1 a quel Test.



Benedetto

Un Eroe che lo possiede può scartare questo Segnalino prima di un Test. Se lo fa, la Soglia di Successo di quel Test diminuisce di 1.



Difeso

Un Eroe che lo possiede può scartare questo Segnalino quando sta per subire almeno 1 . L'Eroe subisce 1 in meno (anche 0).



Fortunato

Un Eroe che lo possiede può scartare questo Segnalino dopo aver affrontato un qualsiasi Test. Se lo fa, può di quel Test. Deve tenere il nuovo risultato.

LEGENDA DELLE ICONE

Caratteristiche

- Rapidità
- Destrezza
- Fisico
- Mente
- Salute

Nemici

- Area di Controllo
- Difesa Fisica Nemici
- Difesa Mentale Nemici
- Truppa
- Elite
- Mostro

Punti

- Punti Esperienza
- Punti Eroismo
- Punti Azione
- Punto di Classe

Simboli Astro

- Sole
- Stella
- Luna

Carte Missione

- Presenti Nemici della Fazione.
- Presenti caselle della Plancia Acqua.
- Presenti caselle della Plancia Palude.
- Missione in contesto urbano.
- Missione in contesto rurale.
- Presenti Edifici.
- Presente regola Furtività.

Missioni

- Cubo Interazione
- Popolino
- Legame
- Libro della Trama
- Valore di Minaccia

Città

- Borgo
- Carta Missione
- Carta Reagente Alchemia
- Carta Reagente Elementum
- Carta Reagente Pecunia
- Carta Conquista
- Carta Ricompensa
- Carta Destino
- Uscita delle Carte Luogo
- Parola Chiave

Attacchi

- Portata
- Colpi
- Bersaglio
- Bersaglio Avversario
- Bersaglio Amico
- Bersaglio Misto
- Effetti
- Ferita

Dadi

- Dado
- Successo
- Rilancia 1 Dado

Ingombri

- Accessorio
- Grimorio
- Una Mano
- Due mani
- Armatura
- Testa

INGOMBRO

Ogni Eroe può portare in Missione un certo numero di Carte Equipaggiamento seguendo i limiti di Ingombro indicati di seguito:

- 👤 Testa - massimo 1
- 👤 Corpo - massimo 1
- 👤 Accessorio - massimo 3
- 👤 Una Mano - massimo 2
- 👤 Due Mani - massimo 1
- 👤 Grimorio - massimo 3

CATEGORIE OGGETTI

Gli Oggetti appartengono a una delle seguenti Categorie:

- Arma
- Armatura
- Artefatto
- Magia
- Olio
- Omnia
- Pozione
- Scudo
- Strumento



TIPO DI ATTACCHI

- ◆ Un attacco può bersagliare un Modello su un diverso LdA solo se la sua \oplus è 3 o superiore
- ◆ Le Magie sono di una specifica Scuola e possono essere equipaggiate solo se l'Eroe possiede quella Scuola. I Trucchetti, invece, possono essere Equipaggiate da tutti.

	Eroi	Nemici
● Fisico		
◆ Mentale		

- ⌘ Punti Azione
- 👤 Bersaglio
- 👤 Bersaglio Avversario
- 👤 Bersaglio Amico
- 👤 Entrambi
- ⊕ Portata
- 👤 Fisico
- 🧠 Mente
- 👤 Successo
- 📜 Effetti in caso di Successo

- ⌘ Punti Azione
- ⊕ Portata
- ☀ Colpi
- 👤 Successo
- 👤 Soglia di Successo per il Test di Fisico
- 🧠 Soglia di Successo per il Test di Mente
- 📜 Effetti in caso di Successo

REAGENTI

ELEMENTUM

- Legno
- Cuoio
- Belladonna
- Mandragora

ALCHEMIA

- Pietra Filosofale
- Realgar
- Zolfo
- Mercurio

PECUNIA

- Metallo
- Argento
- Oro
- Popolini

TIPI DI ABILITÀ

- ◆ ATTACCO
- ◆ DIFESA
- ◆ SUPPORTO
- ◆ MOVIMENTO
- ◆ EROICA

PAROLE CHIAVE

- 🔍 Brutalità
- 🔍 Intimidire
- 🔍 Furtività
- 🔍 Cercare
- 🔍 Scassinare
- 🔍 Misticismo
- 🔍 Medicina
- 🔍 Sopravvivenza
- 🔍 Istruzione
- 🔍 Diplomazia

LEGENDA MAPPA

👤 EROE	🏰 TORRE	EDIFICI
● NEMICO	🏠 CASA 3X3	Ingombrante
🌲 ALBERO	🏠 CASA 2X4	Bloccante
🌱 CESPUGLIO	🏠	Sveltante
🕸 POZZO	🏠	Interattivo
🚗 CARRO	🏠	
🪨 PIETRA	🏠	
👤 LEVA	🏠	
🏠 BOTOLA	🏠	
🏠 SCALA	🏠	
	🏠	PIETRA Ingombrante
	🏠	MISTICA Interattivo
	🏠	PUNTO D'INTERESSE
	🏠	AREA D'INTERESSE
	🏠	SANGUE DI GAEA

INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NEMICI

Attivazione
Quando il Settore dell'Horologium contenente il Segnalino Attivazione di un Nemico diventa quello Attivo, si attivano tutti i Modelli di quel Nemico nel Campo di Battaglia. Attivate un Modello per volta, nell'ordine più conveniente per i Nemici.

Obiettivo di Missione
Il Nemico Attivo ha un Obiettivo di Missione differente da "Attaccare gli Eroi"?
(vedi il paragrafo Obiettivo dei Nemici sulle Carte Missione)

Attacca gli Eroi
Verificate la (non necessita di LdV)
Ci sono Eroi?

Verifica Area di Controllo
C'è almeno un Eroe il cui è maggiore o uguale a quello dell'Obiettivo di Missione?
(se l'Obiettivo di Missione non ha , è sempre considerato maggiore di quello degli Eroi)

L'Obiettivo del Nemico diventa "Attacca l'Eroe più vicino"
A parità di distanza, l'Obiettivo è l'Eroe con il più alto; se la parità persiste, è l'Eroe con più Segnalini . Se la parità persiste, i giocatori scelgono l'Eroe Obiettivo del Nemico. Se il Nemico non può attaccare nessun Eroe nella sua Attivazione, ad esempio perché non ci sono Eroi sul Campo di Battaglia o è **Accecato**, spende tutti i suoi per eseguire l'Azione di Attesa.

Obiettivo
Il Nemico deve scegliere come suo Obiettivo l'Eroe con il più alto. In caso di parità sceglie quello più vicino; se ancora in parità, quello con più Segnalini . Se la parità persiste sceglie casualmente.

Verifica dell'Attacco "potenziale"
Il Nemico potrebbe raggiungere e/o attaccare il suo Obiettivo in questa Attivazione?
(cambia Obiettivo solo se è impossibilitato a raggiungerlo o ad avvicinarsi perchè bloccato o circondato).

Movimento
Il Nemico si muove della minima distanza necessaria a bersagliare il suo Obiettivo con uno dei suoi Attacchi (controlla la Portata degli Attacchi dei Nemici).
(se non è abbastanza vicino si muoverà comunque, fino ad esaurire i suoi)

Verifica per l'Attacco
L'Obiettivo è a Portata dell'Attacco e il Nemico ha abbastanza per attaccare?

Attacca l'Obiettivo
(con i rimanenti , il Nemico attacca lo stesso bersaglio quante più volte possibile)

L'Attivazione del Nemico finisce.



Verifica per l'Attacco
Il Nemico può eseguire il suo Obiettivo di Missione in questa Attivazione?

Obiettivo
Ci sono Eroi che impediscono al Nemico di raggiungere l'Obiettivo?

Verifica Area di Controllo
C'è almeno un altro Eroe diverso dal o dai precedenti il cui è maggiore o uguale a quello dell'Obiettivo di Missione?
(se l'Obiettivo di Missione non ha , è sempre considerato maggiore di quello degli Eroi)

Continua a muoversi verso l'Obiettivo e se ha ancora a disposizione esegue l'eventuale Azione indicata dalla Missione.

L'Attivazione del Nemico finisce.

L'Obiettivo del Nemico diventa "Attacca l'Eroe più vicino che impedisce l'Obiettivo di Missione" *
(a parità di distanza, l'Obiettivo è l'Eroe con il più alto ; se ancora uguali, l'Obiettivo è l'Eroe con più Segnalini , se la parità persiste, i giocatori scelgono l'Eroe Obiettivo del Nemico)