





SOMMARIO


1. PERSONAGGI	2	7. ATTACCHI	6
1.1 - MODELLI	2	7.1 - EFFETTI.....	6
1.2 - COMPAGNI	2	7.2 - FERITE E SEGNALINI FERITA	6
1.3 - CARATTERISTICHE.....	2	7.3 - SEGNALINI FERITA ED EQUIPAGGIAMENTI:	6
1.4 - ABILITÀ DI CLASSE	2	7.4 - CARTE FERITA GRAVE	6
1.5 - ABILITÀ ATTIVE	2	7.5 - AREE → 	6
1.6 - ABILITÀ PASSIVE	2	8. ATTACCHI EROI	6
1.7 - ABILITÀ DI POTENZIAMENTO.....	2	8.1 - ATTACCO FISICO (EROI).....	6
1.8 - ABILITÀ DI REAZIONE	2	8.2 - CRITICO.....	7
1.9 - ABILITÀ GENERICHE → 	2	8.3 - ATTACCO MENTALE (EROI)	7
1.10 - CARTE DESTINO	2	8.4 - PERILIUM E VALORE DI MINACCIA	7
1.11 - PAROLE CHIAVE	2	8.5 - NEMICO SCONFITTO.....	7
1.12 - SEGNALINI STATUS → 	2	9. ATTACCHI NEMICI	7
1.13 - EROE KO.....	3	9.1 - ATTACCO FISICO (NEMICI)	7
1.14 - PATTUGLIA.....	3	9.2 - ATTACCO MENTALE (NEMICI).....	7
1.15 - MODELLI GRANDI	3	9.3 - ATTACCHI DI REAZIONE	7
1.16 - NEMICI	3	10. CAMPAGNA	7
1.17 - CARATTERISTICHE DEI NEMICI	3	11. FASE VIAGGIO	8
2. ATTIVAZIONE	3	11.1 - CARTE EVENTO MISSIONE SECONDARIA.....	8
2.1 - ATTIVAZIONE DEI MODELLI.....	3	12. FASE PREPARAZIONE	8
2.2 - HOROLOGIUM	3	12.1 - CARTE MISSIONE STANDARD	8
2.3 - ATTIVAZIONE DI UN EROE O ALLEATO	4	12.2 - MISSIONI SECONDARIE	8
2.4 - ATTIVAZIONE DI UN NEMICO.....	4	12.3 - CARTE EQUIPAGGIAMENTO	9
2.5 - INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)	4	13. FASE MISSIONE	9
2.6 - VALORE DI MINACCIA	4	13.1 - DRAFT NEMICI	9
3. LIVELLO DI ALTEZZA – LdA	4	13.2 - CARTE RICOMPENSA	9
3.1 - TIPOLOGIE DI LdA:.....	4	13.3 - CARTE CONQUISTA	9
3.2 - SALIRE SU LdA PIÙ ALTO	4	13.4 - CARTE REAGENTE E REAGENTI	9
3.3 - SCENDERE A LdA PIÙ BASSO	4	13.5 - BOTTINO	10
4. LINEA DI VISTA - LdV	4	13.6 - CARTE TRASFORMAZIONE	10
4.1 - BERSAGLIO IN LdV	4	14. FASE RIPOSO	10
4.2 - BERSAGLIO VALIDO	5	14.1 - ACQUISTARE L'AVANZAMENTO DI CLASSE	10
4.3 - ATTACCO A MODELLI AMICI	5	14.2 - ACQUISTARE UNA NUOVA ABILITÀ DI CLASSE.....	10
5. CAMPO DI BATTAGLIA	5	14.3 - CREARE EQUIPAGGIAMENTI	10
5.1 - ELEMENTO SCENICO → 	5	14.4 - COMPAGNI	10
5.2 - PLANCIA ACQUA (W).....	5		
5.3 - PLANCIA PALUDE (M).....	5		
6. AZIONI EROI	5		
6.1 - PUNTI AZIONE.....	5		
6.2 - AZIONI.....	5		
6.3 - TEST.....	5		
6.4 - SIMBOLI ASTRO	5		
6.5 - RILANCIARE I DADI	6		
6.6 - FAMIGLI	6		
6.7 - FURTIVITÀ.....	6		

1. PERSONAGGI

1.1 - MODELLI

Per **Modello** si intende una qualsiasi miniatura del gioco, è definito **Attivo** se sta eseguendo la sua Attivazione.


MODELLO AMICO E AVVERSARIO

- ❖ Tutti gli Eroi sono Modelli **Amici** tra loro.
- ❖ I Nemici della stessa Fazione sono Modelli **Amici** tra loro, lo sono anche se di Fazioni differenti con l'eccezione che le loro **Abilità Generiche** influenzano solo quelli della stessa Fazione. Un Nemico non può subire  da un altro Nemico a meno che non sia specificato dalle regole della Missione.

❖ Eroi e Nemici sono Modelli **Avversari**.

Alleato (Abilità Generica) →

Un Modello con questa **Abilità Generica** segue queste regole:

- ❖ È considerato un Modello **Amico** dagli Eroi.
- ❖ I giocatori eseguono i Test per conto di questo Modello e se non indicato diversamente, prendono le scelte per lui.
- ❖ **Non** può compiere Azioni di Missione, a meno che non sia diversamente indicato.
- ❖ I Nemici sconfitti da un **Alleato** aggiungono carte al Bottino.
- ❖ Il **Segnalino Attivazione** si muove del numero di Settori pari alla sua , indipendentemente da quanti ne spende.
- ❖ È considerato Eroe quando è bersaglio di effetti di Abilità ed Equipaggiamenti sia degli altri Eroi che dei Nemici.

1.2 - COMPAGNI


Un Compagno può essere assoldato se un Eroe visita la Caserma ed è considerato a tutti gli effetti un **Eroe**, con l'unica eccezione che non pesca mai Carte Ferita Grave.

NB: Un Compagno usa il *Perilium* come qualsiasi altro Eroe.


1.3 - CARATTERISTICHE

Possono avere un valore da 1 a 6 e rappresentano le capacità dell'Eroe di influenzare un determinato aspetto del mondo di gioco:



RAPIDITÀ (riflessi e velocità)

- ❖ Determina l'ordine di Attivazione rispetto agli altri Modelli.
- ❖ Fornisce un pari numero di  quando diventa Attivo.
- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test associati.



DESTREZZA (agilità)

- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test Attacco Fisico  con l'Equipaggiamento associato.
- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test associati.


FISICO (prestanza fisica e forza)

- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test Attacco Fisico  con l'Equipaggiamento associato.
- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test Difesa contro Attacchi Fisici  Nemici.
- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test associati.

MENTE (intelligenza, capacità mentali e mistiche)

- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test di Attacco Mentale  con l'Equipaggiamento associato.
- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test di Difesa contro Attacchi Mentali  Nemici.
- ❖ Determina il numero di dadi da lanciare per i Test associati.


SALUTE (costituzione)

- ❖ Determina il numero massimo di  che può subire prima di essere messo KO.

1.4 - ABILITÀ DI CLASSE


Un Eroe può equipaggiare un massimo di 5 Abilità alla volta per ogni Fase Preparazione, queste saranno le uniche Abilità che potrà utilizzare durante la Missione in corso.

- ❖ È possibile equipaggiare solo il numero massimo di Abilità per ogni Categoria indicato nella sezione di ogni Scheda Eroe.
- ❖ Se nella Scheda Eroe di una Classe non è mostrata nessuna icona di una particolare Categoria, significa che quella Classe non può equipaggiare nessuna Abilità di quella Categoria.



❖ Ad ogni Abilità è associata una **Parola Chiave** ; un Eroe possiede le Parole Chiave delle Abilità che ha equipaggiato.

❖ Quando un Eroe acquisisce una Classe Avanzata, può utilizzare e acquistare le Abilità sia della Classe Base che della Classe Avanzata.

Punti di Classe


Alcune Classi Avanzate ottengono la capacità di accumulare e spendere . Questi punti sono chiamati in modo differente in base alla Classe Avanzata che li utilizza.

1.5 - ABILITÀ ATTIVE

Sono Abilità disponibili da utilizzare solamente quando l'Eroe è Attivo e richiedono l'utilizzo dell'Azione Usare Abilità ed eventualmente la spesa di  o , per applicarne l'Effetto.

ABILITÀ EROICA

Le Abilità Eroiche sono **Abilità Attive**, si trovano sulla Scheda Abilità e ogni Classe ne possiede una disponibile dall'inizio del gioco.

❖ Per utilizzarla si devono spendere i **Punti Eroismo**  indicati.


NB: Si può utilizzare solo una volta per Missione.

❖ Alcune Abilità Eroiche possono durare per più Attivazioni.

❖ Nella descrizione è indicata l'**Abilità Passiva** per guadagnare  che potranno essere registrati sulla Plancia Eroe.

❖ Quando un Eroe acquisisce una Classe Avanzata, l'Abilità Eroica sulla Scheda Abilità della nuova Classe sostituisce quella Base.

1.6 - ABILITÀ PASSIVE


Tipo di Abilità di Classe o Eroica i cui effetti sono sempre considerati attivi e quindi non richiedono una spesa di  per essere attivati.

NB: Gli effetti delle Abilità Passive non si applicano se un Eroe è KO.

Punti Eroismo

Accumulare e spendere questi punti è considerato un'Abilità Passiva.

1.7 - ABILITÀ DI POTENZIAMENTO

Un Potenziamento è un effetto che migliora un Attacco  che si vuole eseguire, è fornito da una Abilità di Classe equipaggiata.

NB: Può essere utilizzato solo se l'Attacco è eseguito per mezzo di una Carta Equipaggiamento.

❖ Il suo utilizzo deve essere dichiarato prima del lancio dei dadi.


❖ È possibile utilizzare più di un Potenziamento sullo stesso Attacco.

NB: non è possibile applicare due volte lo stesso Potenziamento allo stesso Attacco.

1.8 - ABILITÀ DI REAZIONE

Tipo di Abilità di Classe o di Equipaggiamento utilizzabile solo quando l'Eroe non è il Modello Attivo. Utilizzarla è sempre facoltativo.

❖ Ogni Abilità indica la situazione che deve verificarsi per attivarsi.

❖ Il numero indica il tipo di **Segnalino Reazione** → , che l'Eroe ottiene quando dichiara di utilizzarla.

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

1.9 - ABILITÀ GENERICHE →

Abilità che possono essere in possesso dei Nemici o degli Eroi attraverso altre Abilità o Equipaggiamenti.



1.10 - CARTE DESTINO


Queste carte forniscono dettagli sulla storia personale di ogni singolo Eroe, che ottiene una ricompensa al termine della Missione in cui è riuscito a soddisfare le richieste dell'Obiettivo di ogni Carta.

❖ Ogni Eroe dispone di 6 carte Destino, 2 sono legate alla Classe Base, mentre le altre 4 alle rispettive Classi Avanzate.

❖ Le Carte Destino ottenute e risolte da un Eroe devono essere segnate nel relativo spazio della Scheda di Campagna.

1.11 - PAROLE CHIAVE

Un Eroe che equipaggia un Abilità con associata una **Parola Chiave**  possiede anche quella . Questo gli permette di ottenere dei bonus nei Test indicati nelle Carte Missione e/o nel Libro della Trama.

NB: Possedere più volte la stessa  non fornisce bonus aggiuntivi.

1.12 - SEGNALINI STATUS →

Questi segnalini rappresentano stati alterati o potenziati. I Modelli possono ottenere Segnalini Status in molti modi, esistono due tipi di

Segnalini Status: **Positivi** e **Negativi**.

- ❖ Un Eroe messo KO deve scartare tutti i Segnalini Status presenti sulla sua Scheda Eroe ma non quelli piazzati su eventuali Carte Equipaggiamento, a meno che non sia indicato diversamente.
- ❖ Un Eroe non può possedere 2 Segnalini Status uguali sulla sua Scheda Eroe o sulla stessa Carta Equipaggiamento.
- ❖ Un Nemico non può possedere 2 Segnalini Status uguali.
- ❖ Un Eroe può utilizzare e scartare più copie dello stesso Segnalino Status **Positivo** per un singolo Test (es. questo potrebbe accadere se sono su Carte Equipaggiamento differenti e/o sulla Scheda Eroe).
- ❖ Ferite inflitte da un Segnalino Status non sono considerate inflitte da alcun Modello, pertanto non fanno aumentare il 🧠, non forniscono ⚡ né ⚡.

NB: Un Nemico così sconfitto fornisce Carte Reagente al Bottino.

Segnalini Status ed Equipaggiamenti Eroi:

Alcuni effetti permettono di posizionare un Segnalino Status su un Equipaggiamento, un Eroe può sempre decidere di piazzarlo o meno.

- ❖ Un Eroe può utilizzare i Segnalini Status **Positivo** presenti sui suoi Equipaggiamenti come se si trovassero sulla sua Scheda Eroe.
- ❖ i Segnalini Status **Negativo** sugli Equipaggiamenti non producono alcun effetto, a meno che non sia indicato diversamente.
- ❖ Se un Eroe infligge almeno 1 🧠 con un Attacco 🍊 con un Equipaggiamento dove è presente almeno un Segnalino Status **Negativo**, tutti i Segnalini Status Negativo presenti su quella Carta devono essere spostati sul bersaglio dell'Attacco.

1.13 - EROE KO

Quando un Eroe possiede un numero di Segnalini Ferita sulla sua Scheda Eroe pari al proprio Valore di Salute, viene messo KO.

- ❖ Il Modello dell'Eroe viene steso nella Casella in cui si trova. La Casella è considerata occupata, nessun Modello può fermarsi su di essa, ma tutti i Modelli possono passare su di essa, inoltre scarta tutti i Segnalini Status dalla sua Scheda Eroe, ma non quelli presenti sulle sue Carte Equipaggiamento.
- ❖ Un Eroe KO è considerato essere fuori dal gioco, non subisce alcun effetto del gioco a meno che non si tratti di un effetto che gli permetta di scartare Segnalini Ferita.
- ❖ Equipaggiamenti e Abilità non producono effetti né guadagna Punti Eroismo e/o Punti Classe.
- ❖ Quando un Eroe è KO, il suo Perilium si abbassa di 2, il Segnalino Attivazione viene girato sul lato KO e non lascia mai il Settore dell'Horologium in cui si trova.
- ❖ Quando deve Attivarsi, invece, pesca una Carta Ferita Grave.
- ❖ Se un effetto permette all'Eroe di scartare almeno 1 Segnalino Ferita, egli non è più KO e il suo Segnalino Attivazione torna normale e posto in un Settore più avanti rispetto a quello in cui si trova il Segnalino Attivazione del Modello Attivo in quel momento.

1.14 - PATTUGLIA

Se un Modello ha questa indicazione, nella sua Attivazione non esegue le Azioni normalmente. Lanciare un dado e confrontare il risultato con il diagramma di orientamento riportato nella Carta Missione con la Mappa. Il Modello si muove di un numero di Caselle pari al proprio valore di 🧠 nella direzione indicata. Se incontra un ostacolo che blocca il suo movimento, torna sui suoi passi fino ad esaurire i 🧠. Se il movimento lo porterebbe a entrare in una Casella occupata da un Eroe, termina l'Attivazione nella Casella adiacente.

1.15 - MODELLI GRANDI

Questi Modelli occupano più di una Casella ma si muovono come se il loro movimento ne occupi sola una. Quando devono muoversi, si sceglie una qualsiasi delle caselle occupate e si conta partendo da quella. Al termine del movimento, deve essere piazzato in modo che tra le caselle occupate sia inclusa la Casella in cui ha terminato il Movimento. Se non ci sono abbastanza Caselle libere perché:

- ❖ Ci sono altri Modelli che occupano le Caselle, Il Modello Grande spinge i Modelli che le occupano in Caselle adiacenti Libere.
- ❖ Ci sono Elementi Scenici, il Modello Grande prova a posizionarsi in

caselle libere o che siano occupate da altri Modelli. Se non dovesse essere possibile termina il suo Movimento in una Casella che gli permetta di posizionarsi regolarmente.

Effetti ad Area: Un Modello Grande subisce un Effetto con Tratto Area se almeno una delle Caselle che occupa è all'interno dell'Effetto.

LdV: Un Modello Grande ha sempre una Linea di Vista valida verso tutti gli altri Modelli e viceversa.

1.16 - NEMICI

Un Modello differente dagli Eroi che non possiede il tratto **Alleato** sulla sua Carta Profilo. Normalmente un Modello Nemico utilizza una Carta Nemico che oltre alle informazioni generali mostra:

Rango: Livello di pericolosità (Truppa, Elite o Mostro).

Attacco/i a disposizione ed eventuali **Tratti**.

Fazione: Affiliazione a una Fazione 🏹 🗡️ 🐉.

Bottino: le Carte Reagente che i giocatori aggiungono al Bottino ogni volta che un Nemico del tipo rappresentato viene Sconfitto.

Abilità Generiche: → 🗡️

Una singola Carta Nemico rappresenta tutti i Modelli, di quel tipo, presenti nel Campo di Battaglia. Alcuni Nemici possiedono Carte Profilo specifiche riportate nelle Carte Missione, quando una di queste è rivelata viene considerata la loro Carta Nemico.

Per gestire i nemici sarà necessario seguire le Istruzioni della loro **Intelligenza Artificiale (IA)** e muovere i Modelli in base alle indicazioni fornite considerando che gli Obiettivi dei Nemici, fissati dalle Missioni, hanno sempre la priorità su qualsiasi altro fattore.

1.17 - CARATTERISTICHE DEI NEMICI

Ogni Caratteristica ha un valore numerico che rappresenta la sua capacità di influenzare il mondo di gioco e di resistere agli Eroi:

RAPIDITÀ 🏃 (riflessi e velocità)

❖ Determina l'ordine di Attivazione rispetto agli altri Modelli.

❖ Fornisce un pari numero di 🕒 quando diventa Attivo.

AREA DI CONTROLLO 🗺️

❖ Determina il numero di Caselle entro le quali il Nemico è in grado di individuare l'Eroe più pericoloso.

DIFESA FISICA 🛡️

❖ Determina la **Soglia di Successo** per i Test di Attacco Fisico 🍊 che bersagliano questo Nemico.

DIFESA MENTALE 🛡️

❖ Determina la **Soglia di Successo** per i Test di Attacco Mentale 🧠 che bersagliano questo Nemico.

SALUTE ❤️

❖ Rappresenta una miscela di resistenza fisica e mentale del Nemico.

❖ Determina il numero massimo 🧠 che può subire prima di essere sconfitto.

2. ATTIVAZIONE

2.1 - ATTIVAZIONE DEI MODELLI

Per attivare un Modello seguire queste regole:

- ❖ Quando si attiva un Settore dell'Horologium contenente uno o più Segnalini Attivazione, i Modelli a loro associati devono attivarsi.
- ❖ Si attivano prima i Modelli con il valore di 🧠 più alto.
- ❖ In caso di pareggio tra Modelli di Eroi e Nemici, si attivano prima i Nemici, in caso di pareggio tra Nemici, l'ordine è scelto dai giocatori, scegliendo l'ordine più vantaggioso per i Nemici.
- ❖ In caso di pareggio tra Eroi, l'ordine è scelto dai giocatori.

2.2 - HOROLOGIUM

L'Horologium determina l'ordine di Attivazione dei Modelli, indica l'inizio e la fine di una Missione e l'eventuale innesco di eventi. Quando la Lancetta dei Minuti raggiunge un Settore occupato da almeno un **Segnalino Attivazione** tutti i Modelli che hanno il proprio segnalino all'interno di quel Settore diventano Attivi.

❖ Se la Lancetta dei Minuti raggiunge un Settore con un **Segnalino Evento/Mistero**, prima di attivare un qualsiasi Modello, si risolvono le istruzioni della Missione relative al Segnalino.

❖ Quando un Eroe Attivo dichiara un'Azione, muove il suo **Segnalino**

Attivazione in avanti di un numero di Settori uguale al numero di ☒ spesi per effettuare quell’Azione.

- ❖ Quando si attivano uno o più Nemici dello stesso tipo, un giocatore muove il **Segnalino Attivazione** dei Nemici attivati di un numero di Settori pari al valore di 🎯 di quel Nemico.
- ❖ Quando un Settore attivo diventa vuoto, la Lancetta dei Minuti viene mossa in avanti fino al prossimo Settore occupato da un qualsiasi **Segnalino Attivazione** o da un **Segnalino Evento/Mistero**.
- ❖ Ogni volta che la Lancetta dei Minuti raggiunge o supera il Settore “XII”, la Lancetta delle Ore avanza di un’ora.

2.3 - ATTIVAZIONE DI UN EROE O ALLEATO

Quando un Modello Eroe/Alleato si attiva eseguire le fasi in ordine:

a) INIZIO ATTIVAZIONE

- 1) Applicare gli Effetti di tutti i **Segnalini Status** e **Neutrali**, in possesso del Modello, che si innescano all’inizio della sua Attivazione.
- 2) Applicare gli Effetti di **Abilità** ed **Equipaggiamenti** in possesso del Modello, che si innescano all’inizio della sua Attivazione.

b) FASE AZIONI

- 1) Il giocatore che controlla il Modello dichiara un’Azione da eseguire.
- 2) L’Eroe spende il numero di ☒ indicati dall’Azione e sposta il suo Segnalino Attivazione di un numero di Settori pari a quel numero.
- 3) L’Eroe deve eseguire l’Azione dichiarata.
- 4) Se l’Eroe ha ancora ☒ a disposizione, il giocatore se lo desidera, può effettuare altre Azioni, altrimenti esegue la **Fase c)**.
- 5) Se l’Eroe ha ancora ☒ a disposizione, ma con le Azioni eseguite durante l’Attivazione non ha raggiunto o superato il Segnalino Attivazione di almeno un Nemico, risolvere come di seguito:
NB: questa regola è ignorata se sull’Horologium è presente un solo Segnalino Attivazione Nemico.

❖ Eseguire Azioni di Attesa spendendo il numero minimo di ☒ tali da permettere al suo Segnalino Attivazione di raggiungere il primo Settore con un Segnalino Attivazione Nemico.

❖ L’Azione di Attesa non può comunque eccedere il numero massimo di ☒ a disposizione. Quindi, se spendendo tutti i suoi ☒ il Segnalino non raggiunge un Settore con un Segnalino Nemico, l’Attivazione termina nel Settore che ha raggiunto.

❖ Se all’inizio della Attivazione il Segnalino dell’Eroe si trova in un Settore che contiene anche quello di un Nemico, questo non deve essere considerato come raggiunto e/o superato.

c) FASE DI FINE ATTIVAZIONE

- 1) Applicare gli Effetti di tutti i **Segnalini Status** e **Neutrali** in possesso del Modello, che si innescano alla fine della sua Attivazione.
- 2) Applicare gli Effetti di **Abilità** ed **Equipaggiamenti** in possesso del Modello, che si innescano alla fine della sua Attivazione.

2.4 - ATTIVAZIONE DI UN NEMICO

Quando un Modello Nemico si attiva eseguire le fasi in ordine:

a) FASE DI ORDINE ATTIVAZIONE

- 1) Spostare il Segnalino Attivazione del numero di Settori pari al valore 🎯 indicato sulla Carta Nemico.
- 2) Se sul Campo di Battaglia sono presenti più Modelli dello stesso Segnalino, sceglierne uno tra quelli che non si sono ancora Attivati.

b) INIZIO ATTIVAZIONE

- 1) Applicare gli Effetti di tutti i **Segnalini Status** e **Neutrali**, in possesso del Modello, che si innescano all’inizio della sua Attivazione.
- 2) Applicare gli Effetti di **Abilità Generiche** o **Tratti** in possesso del Modello, che si innescano all’inizio della sua Attivazione.

c) FASE INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Seguire lo schema IA per definire il comportamento del Modello Attivo.

d) FASE DI FINE ATTIVAZIONE

- 1) Applicare gli Effetti di tutti i **Segnalini Status** e **Neutrali**, in possesso del Modello, che si innescano alla fine della sua Attivazione.
- 2) Applicare gli Effetti di **Abilità Generiche** o **Tratti** in possesso del Modello, che si innescano alla fine della sua Attivazione.

e) FASE DI CONTROLLO

Se sul Campo di Battaglia sono presenti Modelli rappresentati dallo

stesso Segnalino che non si sono ancora attivati, ripartire da **b)**.

2.5 - INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)

I Nemici vengono gestiti dal sistema IA che determina le loro Azioni. In alcune Missioni avranno Obiettivi con uno specifico **Valore di Minaccia** 🎯. In questo caso il Nemico persegue sempre il suo Obiettivo fintanto che un Eroe nella sua 🎯 non supera quel 🎯. Se un Obiettivo non ha 🎯, il Nemico continuerà a perseguirlo a prescindere dal 🎯 degli Eroi nella sua 🎯.

NB: Se il Nemico non può attaccare nessun Eroe, ad esempio perché ha un Segnalino Accecato, o perché non ci sono Eroi sul Campo di Battaglia, spenderà tutti i suoi 🎯 per eseguire l’Azione di Attesa.

2.6 - VALORE DI MINACCIA

Questo valore numerico rappresenta la pericolosità di un Eroe ed è indicato dal **Perilium** abbinato a ogni Eroe. All’inizio di una Missione il 🎯 di un Eroe è 0 e aumenta quando avvengono determinate azioni.

3. LIVELLO DI ALTEZZA – LdA

3.1 - TIPOLOGIE DI LdA:

Esistono 3 diversi Livelli di Altezza

❖ **LdA 0:** Tutte le Caselle delle Plance del Campo di Battaglia.

❖ **LdA 1:** Tutte le Caselle sui Tetti degli Edifici.

❖ **LdA 2:** tutte le Caselle sul Tetto della Torre.

I Livelli di Altezza seguono queste regole:

❖ Quando si stabilisce se un Modello è entro una 🏹 o 🎯, considerare le Caselle su LdA diversi come se si trovassero sullo stesso LdA.

❖ Un Attacco può bersagliare un Modello su un LdA diverso da quello del Modello Attaccante solo se la sua Portata 🏹 è 3+.

❖ Due Modelli su due diversi LdA non sono mai considerati Adiacenti.

3.2 - SALIRE SU LdA PIÙ ALTO

Spendendo 2 ☒, un Modello può muoversi da una Casella del LdA in cui si trova alla Casella più vicina di un LdA più alto solo se:

❖ Si trova in una Casella con una **Scala**.

❖ Possiede l’Abilità **Scalare X** e il movimento non attraversa altre Caselle sul LdA di partenza.

3.3 - SCENDERE A LdA PIÙ BASSO

Spendendo 2 ☒ e subendo 2 🎯, un Modello può muoversi da una Casella del LdA in cui si trova alla Casella più vicina di un LdA più basso. Per evitare di subire 🎯 deve presentarsi una di queste condizioni:

❖ Si trova in una Casella del Tetto dove arriva una **Scala**.

❖ Possiede l’Abilità **Scalare X** e il movimento non attraversa altre Caselle sul LdA di partenza.

4. LINEA DI VISTA - LdV

4.1 - BERSAGLIO IN LdV

La LdV è determinata tracciando una linea immaginaria dal centro di uno dei lati della Casella dove si trova il Modello Attivo, verso il centro della Casella dove si trova il bersaglio. Il Modello Attivo ha una LdV sul bersaglio nello stesso Livello di Altezza (LdA) se la linea:

❖ Non attraversa una Casella con un Elemento Scenico **Bloccante**.

❖ Non attraversa una Casella con un Modello **Avversario**.

❖ Non attraversa una Non-Zona.

Un Modello ha una LdV su un bersaglio in un LdA più basso se la linea:

❖ Non attraversa una Casella con un Elemento Scenico **Sveltante** sullo stesso LdA del Modello Attivo.

❖ Non attraversa nessuna Casella del **Tetto** dove si trova il Modello Attivo.

❖ Non attraversa una Non-Zona.

Un Modello ha una LdV su un bersaglio in un LdA più alto se la linea:

❖ Non attraversa una Casella con un Elemento Scenico **Sveltante**





❖ Non attraversa Caselle del **Tetto** diverse da quella occupata dal Bersaglio.

❖ Non attraversa una Non-Zona.


*NB: Se un l’Elemento **Sveltante** è nel livello dell’Attaccante o in un Livello immediatamente inferiore interrompe la LdV di un Attacco da un Livello superiore ad uno inferiore (es. non interrompe dal Liv. 2 al Liv. 0) inoltre interrompe sempre dal Livello 0 ai Livelli superiori.*




4.2 - BERSAGLIO VALIDO

Quando un Attacco o un Abilità bersaglia un Modello, quest'ultimo deve essere un **Bersaglio Valido**. Questo vale se un Eroe attacca un Nemico e viceversa. Un Bersaglio è Valido quando:

- ❖ Il Modello Bersaglio si trova entro il numero di Caselle indicato dalla  dell'Attacco.
- ❖ Il Modello è Avversario , Amico  o uno qualsiasi dei due  in base a come indicato dall'Attacco.
- ❖ Il Modello Attivo ha una LdV sul Modello Bersaglio.

4.3 - ATTACCO A MODELLI AMICI

Alcuni Attacchi permettono di bersagliare un  oppure non hanno un bersaglio ("-"). In entrambi i casi si risolvono normalmente ma la **Soglia di Successo** del Test di Attacco è 5+.

Un Eroe può usare un suo Attacco anche su sé stesso se il bersaglio dell'Attacco è  e la  include lo 0 (es.  0-3).

5. CAMPO DI BATTAGLIA

Il Campo di Battaglia è rappresentato dalle Plance e dagli Elementi Scenici. Le **Carte Luogo** e le **Non-Zone** non ne fanno parte.


5.1 - ELEMENTO SCENICO →

Un Elemento Scenico rappresenta un oggetto fisico del mondo di gioco, come una casa, una scala o un pozzo. Un Elemento Scenico non può essere spostato o rimosso dal Campo di Battaglia a meno che non venga indicato diversamente da una Regola Speciale. Ogni Elemento Scenico può avere una o più delle seguenti caratteristiche:

- ❖ **Ingombrante**: occupa le Caselle in cui si trova.
- ❖ **Bloccante**: blocca la LdV come se fosse un Modello Avversario.
- ❖ **Sveltante**: possiede l'Abilità Generica **Alto**
- ❖ **Interattivo**: è possibile interagire con l'Elemento Scenico.


5.2 - PLANCIA ACQUA (W)

Questa Plancia rappresenta Caselle di Acqua o altri liquidi.

- ❖ Muovere in una Casella Acqua costa 1  aggiuntivo.
- ❖ Un Modello che entra in una Casella Acqua scarta un Segnalino **Ustionato**, se lo possiede.
- ❖ Un Modello che si trova in una Casella Acqua non può ottenere un Segnalino **Ustionato**.


5.3 - PLANCIA PALUDE (M)








Questa Plancia rappresenta Caselle di Palude o altri tipi di melme, e segue queste regole:

- ❖ Muovere in una Casella Palude costa 1  aggiuntivo.
- ❖ Un Modello che esce fuori da una Casella Palude ottiene un Segnalino **Intralcato**.



6. AZIONI EROI

6.1 - PUNTI AZIONE

I Punti Azione  determinano quante Azioni un Modello potrà eseguire durante la sua Attivazione e seguono queste regole:

- ❖ Quando un Modello si attiva ottiene  pari al suo valore .
- ❖ I  possono essere spesi dal Modello attivo per eseguire Azioni o utilizzare altri effetti che richiedono una spesa di .
- ❖ Per ogni  speso da un Eroe, il suo Segnalino Attivazione avanza di un Settore sull'Horologium.
- ❖ Un Modello non è costretto a spendere tutti i  a sua disposizione durante la sua Attivazione, i  non spesi sono perduti.


6.2 - AZIONI


Durante la sua Attivazione un Modello può eseguire Azioni pagando il loro costo in . Può continuare a eseguire Azioni finché ha  a disposizione. Un Modello può eseguire più volte la stessa Azione, o Azioni differenti, ma deve svolgere completamente un'Azione prima di poterne intraprendere un'altra.


Modelli Adiacenti: Due Modelli sono considerati adiacenti quando si trovano in due Caselle con uno dei lati in comune e nello stesso LdA.

NB: Due Modelli in due diversi LdA non sono mai adiacenti.

MOVIMENTO (1 PER CASELLA)


dichiarare il numero di  da spendere per questa azione, spostare il

segnalino Attivazione ed eseguire il movimento. Ogni  speso permette di muovere in una Casella adiacente in una direzione ortogonale. Un Modello può attraversare una Casella occupata da un Modello Amico ma non può fermarsi su di essa. Non è possibile attraversare Caselle occupate da Modelli **Avversari** o da un Elementi Scenici **Bloccanti**. Un Movimento deve terminare in una Casella libera.

Movimento Forzato: Alcuni effetti possono costringere un Modello ad effettuare un Movimento Forzato, questi non costano  e seguono le regole di movimento. Per i Nemici sono i giocatori a decidere come eseguirlo rispettando le eventuali limitazioni descritte nell'effetto.

NB: Se non diversamente specificato, provoca Attacchi di Reazione.


Scatto: Alcuni effetti permettono ad un Modello di eseguire uno o più Scatti. Uno Scatto segue queste regole:

- ❖ Può spostarsi in una Casella Libera adiacente a quella in cui si trova.
- ❖ non consuma  aggiuntivi rispetto a quelli spesi per l'Abilità o l'Attacco che permette di eseguirlo.
- ❖ non è influenzato da alcuna regola di gioco che ostacola il movimento come Effetti, Status o malus Acqua/Palude.
- ❖ Uno Scatto deve essere eseguito nel momento che viene ottenuto, anche se il Modello non è Attivo, altrimenti è perduto.
- ❖ Se non diversamente indicato, provoca **Attacchi di Reazione**.
- ❖ Se non diversamente indicato, un Eroe può scegliere se eseguirlo.


ATTACCO (X)

Il Modello esegue uno degli Attacchi presenti in uno dei suoi Equipaggiamenti o Abilità e nel caso dei Nemici, uno degli Attacchi indicati sulla sua Carta Nemico.



USARE ABILITÀ (X)

L'Eroe utilizza una delle sue Abilità Attive spendendo il costo di  indicato nella descrizione dell'Abilità scelta.

UTILIZZO EQUIPAGGIAMENTO (X)

L'Eroe utilizza l'effetto di uno dei suoi Equipaggiamenti spendendo il costo di  indicato nella descrizione della Carta.


ATTESA (X)

L'Eroe spende un qualsiasi numero di  a sua disposizione, senza agire. Il suo Segnalino Attivazione si sposta in avanti sull'Horologium di un numero di Settori pari ai  spesi.

AZIONI DI MISSIONE

Azioni aggiuntive che possono essere eseguite dagli Eroi durante una Missione finché la Carta Missione che le indica è rivelata nell'Area di Gioco. Hanno le proprie regole descritte ed eventuali pre-requisiti da rispettare. Se l'Azione richiede di piazzare un **Cubo Interazione** sulla Carta, l'Azione non è più disponibile finché si trova su quello spazio.

6.3 - TEST



Quando è richiesto di eseguire un Test, viene indicata anche una **Soglia di Successo**, ovvero un valore minimo d8 che bisogna ottenere per essere considerato . Se nel Test non è indicata una **Soglia di Successo**, è considerata 5+

TEST DI CARATTERISTICA

Un Test che coinvolge una specifica Caratteristica dell'Eroe, solitamente la quantità d8 è pari il valore della Caratteristica coinvolta.



TEST DI ATTACCO

Test eseguito per effettuare un Attacco  o .

❖ Un Attacco  è eseguito con successo se infligge almeno 1 .

❖ Un Attacco  è eseguito con successo se si ottengono i  richiesti.

TEST DI DIFESA

Test eseguito in risposta per difendersi da un Attacco  o .



6.4 - SIMBOLI ASTRO

I dadi contengono, oltre ai normali numeri, dei Simboli speciali che possono applicare Effetti aggiuntivi seguendo queste regole:

❖ l'Effetto aggiuntivo ottenuto da un tiro deve essere applicato, non è opzionale a meno che non indicato diversamente.

❖ Quando un Simbolo aggiunge un Tratto all'Effetto è indicato con la formula: **Simbolo Astro + Tratto**

❖ Se si esegue un Test di Attacco e l'Effetto aggiuntivo si trova prima

del simbolo  si applica a prescindere dal numero di .

- ❖ Se un Effetto aggiuntivo richiede una combinazione di Simboli il risultato deve contenere tutti i Simboli Astro richiesti.
- ❖ L'Effetto aggiuntivo ottenuto da un tiro si applica per ogni Simbolo uscito che può attivarlo, a meno che non indicato diversamente.
- ❖ Se si dispone di due Effetti diversi che richiedono lo stesso simbolo Astro e si ottiene quel Simbolo entrambi gli effetti verranno attivati.

6.5 - RILANCIARE I DADI

Alcuni effetti di gioco permettono di rilanciare uno o più Dadi utilizzati in un Test. Rilanciare i Dadi segue queste regole:

- ❖ I dadi vanno rilanciati prima di applicare il risultato del Test.
- ❖ Un Eroe non può rilanciare un dado che ha già rilanciato nello stesso Test grazie a Segnalini Status o Abilità/Equipaggiamenti.
NB: Un dado può essere rilanciato nello stesso Test, solo se il primo rilancio è stato causato dall'Effetto delle Abilità di un Nemico.

6.6 - FAMIGLI







Un Eroe può equipaggiare un Famiglio per una Missione come fosse una Carta Equipaggiamento che non ha Ingombro.

- ❖ Ogni Eroe può equipaggiare massimo un Famiglio.
- ❖ All'inizio di una Missione il Modello del Famiglio è posto nella stessa Casella dell'Eroe che lo ha equipaggiato.
- ❖ Non può spostarsi su LdA differenti da quello in cui si trova all'inizio della Missione (ecc. se Tratto **Volare**).
- ❖ Non è influenzato da alcuna regola di gioco che ostacola il movimento come Effetti, Status o malus Acqua/Palude.
- ❖ Non può essere attaccato da un Nemico.
- ❖ Se un Eroe è KO, il suo Famiglio rimane sul Campo di Battaglia, ma non svolge nessuna Azione finché l'Eroe non cessa di essere KO.
- ❖ Se un Eroe viene rimosso dal Campo di Battaglia, anche temporaneamente, (es. Carta Missione) il Famiglio viene rimosso. Tornerà sul Campo di Battaglia insieme all'Eroe.

6.7 - FURTIVITÀ

Quando in una Missione viene utilizzata questa regola porre il Segnalino Furtività sulla rispettiva Carta nello spazio più basso, questo indicherà il grado di Furtività degli Eroi.

Finché il Segnalino si trova sulla carta si applicano le seguenti regole:

- ❖ Il Valore di  dei Nemici è considerato 0.
- ❖ I Nemici non bersagliano mai gli Eroi e non possono eseguire Attacchi di Reazione.
- ❖ Un Eroe che Attacca un Nemico ottiene un  aggiuntivo.
- ❖ Al termine di ogni Azione di Movimento, l'Eroe che l'ha eseguita deve lanciare un  e può scegliere di spendere  per lanciare un  aggiuntivo per ogni  speso. Almeno uno dei dadi deve ottenere un risultato \geq al valore nello spazio successivo al Segnalino Furtività, altrimenti spostare il Segnalino Furtività di uno spazio verso l'alto.

Termine Furtività: avviene se il Segnalino Furtività raggiunge l'ultimo spazio disponibile sulla Carta o se dovesse avvenire almeno uno dei seguenti eventi:





- ❖ Un Nemico precedentemente bersaglio di un'Azione Attacco si attiva.
- ❖ Un Nemico inizia/finisce la propria Attivazione adiacente a un Eroe.
- ❖ Il movimento di un Nemico lo porterebbe ad entrare in una Casella occupata da un Eroe.

NB: Le istruzioni della Missione indicheranno come procedere.


7. ATTACCHI



7.1 - EFFETTI

Gli Attacchi che presentano questa icona applicano tutti gli Effetti e i Trattati descritti dopo di essa.

- ❖ Per gli Eroi avviene se il Test di un Attacco  ha inflitto almeno 1 , o se un Attacco  ha ottenuto tutti i  richiesti.
- ❖ Gli Effetti indicati dopo l'icona vanno applicati seguendo l'ordine di lettura da sinistra verso destra.






NB: Se un Attacco ha già degli Effetti, quelli ulteriori guadagnati tramite Equipaggiamenti/Abilità vanno risolti sempre per ultimi.

- ❖ I Nemici applicano gli Effetti se un Attacco infligge almeno 1  (non

deve essere assorbito da un Equipaggiamento) o se un Eroe non ottiene tutti i  richiesti per difendersi dall'Attacco .







7.2 - FERITE E SEGNALINI FERITA

Le Ferite determinano quando un Modello Eroe viene messo KO e quando un Modello diverso da un Eroe è Sconfitto.

- ❖ Quando un Eroe subisce una Ferita , piazzare un Segnalino Ferita sulla sua Scheda Eroe. Se possiede Segnalini Ferita pari alla  è KO.
- ❖ Quando un Modello diverso da un Eroe subisce una Ferita, piazzare un Segnalino Ferita vicino al Modello. Se possiede Segnalini Ferita pari al suo  è Sconfitto e rimosso dal Campo di Battaglia.
- ❖ Una  inflitta da un Segnalino Status non si considera inflitta da alcun Modello (gli Eroi non guadagnano Punti Eroismo o Punti di Classe per  inflitte da Segnalini Status).

7.3 - SEGNALINI FERITA ED EQUIPAGGIAMENTI:

Alcuni Equipaggiamenti, possono assorbire Segnalini Ferita su di esse:

- ❖ Se si possiede un Equipaggiamento con Resistenza X \rightarrow  ogni Danno  deve essere assegnato alla Carta fintanto che è possibile. In questo caso l'Eroe è considerato come se non avesse ottenuto il Segnalino Ferita e come se non ne fosse in possesso.
- ❖ Se un Eroe possiede più Carte Equipaggiamento con il tratto Resistenza X, può decidere come distribuire le  ricevute.
- ❖ Le Ferite su una Carta Equipaggiamento possono essere scartate solo da effetti che lo indicano specificamente.
- ❖ Le  Imbloccabili non possono essere assegnate ad una Carta.
- ❖ Le  subite da **Status**, non possono essere assegnate ad una Carta.
- ❖ Le  su una Carta Equipaggiamento sono scartate a fine Missione.

7.4 - CARTE FERITA GRAVE

Queste carte rappresentano pesanti infortuni impossibili da curare durante lo svolgimento di una Missione e seguono queste regole:

- ❖ Quando un Eroe KO dovrebbe Attivarsi, invece pesca una Carta Ferita Grave e la segna nella Scheda Campagna.
- ❖ L'effetto di una Carta Ferita Grave si applica immediatamente.
- ❖ Se un Eroe pesca una Ferita Grave che è già in suo possesso, la scarta e ne pesca una nuova.
- ❖ Gli effetti di più Carte Ferita Grave diverse sono cumulativi.
- ❖ È possibile cancellare una Ferita Grave durante la Fase di Riposo utilizzando il Cerusico e pagando la quantità di Popolini indicati.

7.5 - AREE \rightarrow

Gli Attacchi con questo Tratto possono bersagliare più Modelli all'interno di un'Area, ha funzionamenti diversi per Eroi e Nemici.

Eroe: Deve bersagliare un singolo Modello effettuando un Test di Attacco e seguendo le normali regole. Se è ha successo il bersaglio subisce l'Effetto indicato e gli altri Modelli (Amici e Avversari) compresi nell'Area indicata subiscono l'Effetto Area, che solitamente è diverso da quello del Bersaglio.






Nemici: Bersaglia un singolo Eroe come di consueto, ma l'Attacco si applica a tutti gli Eroi nell'Area indicata. Ogni Eroe compreso subisce l'Attacco ed effettua separatamente un Test di Difesa.








In entrambi i casi gli Effetti ad Area seguono queste regole:

- ❖ Gli Effetti ad Area non influenzano Modelli che si trovano su un Livello di Altezza differente da quello del bersaglio.
- ❖ I Modelli diversi dal bersaglio che si trovano nell'Area subiscono l'Effetto anche se chi ha eseguito l'Attacco non ha LdV verso di loro.





8. ATTACCHI EROI

8.1 - ATTACCO FISICO (EROI)

- ❖ Spendere il numero di  indicato.
- ❖ Scegliere un Bersaglio Validato entro la  dell'Attacco scelto.
- ❖ Decidere se utilizzare una o più Abilità di Potenziamento e spendere il costo di  indicato.
- ❖ Affrontare un Test di Attacco  o . Lanciare il numero di Dadi pari al valore della Caratteristica (eventualmente modificato +/- in base al valore icona, Status, Abilità, Equipaggiamenti e Abilità Generiche dei Nemici) quindi svolgere la sequenza:
1) Applicare eventuali effetti di Abilità Generiche del bersaglio.


- 2) Applicare eventuali effetti di Abilità dell'Eroe.
 - 3) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Positivo.
 - 4) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Negativo.
 - 5) Applicare gli effetti di tutti i Tratti dell'Attacco che si trovano prima del simbolo .
 - 6) Applicare il risultato del Test, ottenendo un Successo  per ogni Dado \geq al valore Difesa Fisica  del bersaglio.
- ❖ Per ogni  ottenuto infliggere 1  al bersaglio.
 - ❖ Se l'Attacco ha inflitto almeno 1 , è eseguito con successo e applica gli eventuali Effetti dopo .






8.2 - CRITICO

Tutti gli Attacchi  eseguiti da Modelli non Nemici possiedono il Tratto **Critico 1**  ovvero se l'Attacco infligge 3 o più  aggiunge un'altra  e fa aumentare di 1 in più il Perilium. Se un Nemico è immune al Critico l'Eroe aumenta ugualmente il Valore Minaccia.


NB: L'effetto Critico 1 deve essere risolto sempre per primo, quindi gli eventuali altri Effetti (es. **Letale 1**) sono risolti successivamente e non possono essere utilizzati per causare un Critico.





8.3 - ATTACCO MENTALE (EROI)


- ❖ Spendere il numero di Σ indicato.
- ❖ Scegliere un Bersaglio Valido entro la \pm dell'Attacco scelto.
- ❖ Affrontare un Test di Attacco . Lanciare il numero di Dadi pari al valore della Caratteristica (eventualmente modificato +/- in base al valore icona, Status, Abilità, Equipaggiamenti e Abilità Generiche dei Nemici) quindi svolgere la sequenza:

- 1) Applicare eventuali effetti di Abilità Generiche del bersaglio.
 - 2) Applicare eventuali effetti di Abilità dell'Eroe.
 - 3) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Positivo.
 - 4) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Negativo.
 - 5) Applicare gli effetti di tutti i Tratti dell'Attacco che si trovano prima del simbolo .
 - 6) Applicare il risultato del Test, ottenendo un  per ogni Dado \geq al valore Difesa Mentale  del bersaglio.
- ❖ Se l'Attacco ha ottenuto il numero di  pari al numero indicato, è eseguito con successo e applica gli Effetti dopo .


8.4 - PERILIUM E VALORE DI MINACCIA






Il Valore Minaccia è indicato dal **Perilium**. All'inizio di una Missione il  di un Eroe è 0 e aumenta di 1 ogni volta che:

- ❖ L'Eroe infligge almeno 1 .
- ❖ L'Eroe infligge una o più Ferite Imbloccabili con una singola Azione.
- ❖ L'Eroe infligge 3 o più  a un Nemico con un singolo Attacco, innescando un Critico (anche contro Nemici Immuni al Critico).
- ❖ L'Eroe sconfigge un Nemico.
- ❖ L'Eroe permette di scartare a un Modello Amico (incluso se stesso) un qualsiasi ammontare di .
- ❖ Abilità Attive che richiedono di alzare il  come costo aggiuntivo per la loro attivazione.




NB: Quando un Eroe viene messo KO, il suo  diminuisce di 2 punti.

8.5 - NEMICO SCONFITTO









Quando un Nemico possiede un numero di Segnalini Ferita pari al suo valore  è sconfitto e si verificano queste regole:

- ❖ Se le Ferite che lo sconfiggono sono inflitte da un Modello, quel Modello è considerato colui che ha sconfitto il Nemico.
 - ❖ Un Nemico sconfitto viene rimosso dal Campo di Battaglia.
 - ❖ Il giocatore pesca, senza rivelarle, le Carte Reagente indicate sulla Carta del Nemico sconfitto (se ce ne sono) e le aggiunge al Bottino.
- NB:** Un Nemico sconfitto da una  inflitta da un Segnalino Status fornisce Carte Reagente al Bottino normalmente, ma non è considerato sconfitto da alcun Modello.
- ❖ Se un Eroe sconfigge un Nemico infliggendogli più  di quelle necessarie a sconfiggerlo, le  in eccesso sono comunque considerate inflitte da quell'Eroe per applicare eventuali Effetti/Tratti, o per il conteggio di  o .
 - ❖ Se il Nemico rimosso è l'ultimo del suo tipo, rimuovere anche il Segnalino Attivazione correlato.




9. ATTACCHI NEMICI

- ❖ Determinare quale Attacco verrà eseguito, se ne possiedono 2, seguire le regole dell'Abilità Generica **Eclettico** .
- ❖ Controllare se è un Attacco Fisico  o Mentale .
- ❖ Un Nemico bersaglia sempre gli Eroi.

9.1 - ATTACCO FISICO (NEMICI)

- ❖ Applicare gli eventuali effetti prima del simbolo .
 - ❖ Il Nemico spende il numero di Σ indicato.
 - ❖ Il bersaglio deve essere Valido ed entro la \pm .
 - ❖ Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Negativo.
 - ❖ Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Positivo.
 - ❖ Il Nemico mette a segno il numero di  pari al valore indicato.
 - ❖ Il Bersaglio effettua un Test Difesa riferito alla Soglia Successo e la Caratteristica indicate sulla Carta Nemico, quindi svolgere la sequenza:
- 1) Applicare eventuali effetti di Abilità Generiche del Nemico.
 - 2) Applicare eventuali effetti di Abilità dell'Eroe.
 - 3) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Positivo.
 - 4) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Negativo.
- ❖ Per ogni  ottenuto annullare un  messo a segno dal Nemico.
 - ❖ Per ogni  non annullato infliggere 1  al Bersaglio.
 - ❖ Se l'Attacco ha inflitto almeno 1  (non su Carte Equipaggiamento), è eseguito con successo e applica gli eventuali Effetti dopo .

9.2 - ATTACCO MENTALE (NEMICI)

- ❖ Applicare gli eventuali effetti prima del simbolo .
 - ❖ Il Nemico spende il numero di Σ indicato.
 - ❖ Il bersaglio deve essere Valido ed entro la Portata \pm .
 - ❖ Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Negativo.
 - ❖ Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Positivo.
 - ❖ Il Bersaglio effettua un Test Difesa riferito alla Soglia Successo e la Caratteristica indicate sulla Carta Nemico, quindi svolgere la sequenza:
- 1) Applicare eventuali effetti di Abilità Generiche del Nemico.
 - 2) Applicare eventuali effetti di Abilità dell'Eroe.
 - 3) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Positivo.
 - 4) Applicare eventuali effetti di Segnalini Status Negativo.
- ❖ Se il numero di Successi  ottenuti è \geq al numero indicato l'Attacco non produce Effetti. Altrimenti l'Attacco è eseguito con successo e il Nemico applica sul bersaglio gli Effetti dopo .

9.3 - ATTACCHI DI REAZIONE


Se un Eroe adiacente ad un Nemico compie un'Azione di Movimento che lo porterà a non essere più adiacente, prima di effettuare il Movimento, tutti i Modelli Nemici adiacenti all'Eroe eseguono un **Attacco di Reazione** bersagliandolo secondo queste regole:

NB: L'Attacco di Reazione avviene anche se l'Eroe attraversa una casella adiacente al Nemico.

- ❖ Il Nemico utilizza il suo Attacco con \pm 1 o 1-X come Attacco di Reazione. Se non ha almeno un Attacco che può bersagliare un Eroe a lui adiacente, non esegue l'Attacco di Reazione.
- ❖ Il Nemico non spende Σ per eseguire questo Attacco.
- ❖ I Nemici non subiscono mai Attacchi di Reazione.
- ❖ Se un Eroe viene messo KO da un Attacco di Reazione, viene posizionato nella casella in cui si trova, senza eseguire alcun Movimento e termina immediatamente la sua Attivazione spendendo tutti i suoi Σ .

10. CAMPAGNA

Le fasi che compongono la struttura della Campagna sono 4 e si svolgono in sequenza secondo questo ordine:

- 1) **Fase Viaggio:** Il gruppo di Eroi, se necessario, si sposta per l'Italia con la possibilità di fare incontri inaspettati.
- 2) **Fase Preparazione:** Si prepara la Missione successiva selezionando Equipaggiamenti e Abilità degli Eroi.
- 3) **Fase Missione:** Gli Eroi svolgono la Missione seguendo le indicazioni di Carte Missione e Libro della Trama, guadagnano  e Reagenti e scoprono la prossima Missione che affronteranno.

4) Fase Riposo: Si risolve nella Città o Borgo dove si è svolta la Missione in corso e permette al gruppo di potenziarsi e visitare varie Botteghe.

11. FASE VIAGGIO

In questa Fase gli Eroi si spostano verso il luogo annotato nello spazio della Scheda Campagna in cui affronteranno la Missione.

NB: Alcune Missioni indicano di saltare questa fase.

Per eseguire la Fase di Viaggio seguire questi passaggi in ordine:

- 1) Formare il Mazzo delle Carte Evento e aprire la Mappa d'Italia.
- 2) Calcolare il percorso più breve dalla Città/Borgo in cui si è svolta l'ultima Missione e la Città/Borgo in cui si svolgerà la prossima.
- 3) Pescare, senza rivelarle, il quantitativo corrispondente di Carte Evento.
- 4) Rivelarla una applicando le istruzioni in essa riportate.
- 5) Procedere così fino ad aver risolto tutte le Carte Evento estratte.

11.1 - CARTE EVENTO MISSIONE SECONDARIA

Le Carte Evento Missione Secondaria hanno regole differenti:

- ❖ Se viene pescata una di queste è possibile decidere se accettarla o rifiutarla. Se si decide di accettarla, segnare il titolo della Missione nella sezione Missioni Secondarie Attive nella Scheda Campagna e conservare da parte la Carta Evento.
- ❖ È possibile accettare più di una Missione Secondaria durante una singola Fase di Viaggio, ma è possibile avere massimo 3 Missioni Secondarie Attive contemporaneamente. Se si possiedono già 3 è possibile scegliere quali tenere prima di terminare la Fase.
- ❖ Se si rifiuta la Missione rimettere la Carta nel Mazzo Carte Evento.

12. FASE PREPARAZIONE

In questa Fase si prepara la Missione successiva selezionando Equipaggiamenti e Abilità degli Eroi secondo questo ordine:

1) Selezionare la Missione: Scegliere dalla Scheda Campagna la prossima Missione da affrontare tra Missione Campagna, Missione Secondaria Attiva o una Caccia.

NB: Non è consentito giocare 2 Missioni Secondarie/Caccia consecutivamente.

2) Preparare una Missione: prendere il mazzo della Missione scelta.

3) Consultare gli Indizi: I simboli sul dorso della prima Carta Missione, sono indizi utili per scegliere Abilità ed Equipaggiamento.

- ❖ sono presenti Nemici della Fazione indicata.
- ❖ sono presenti Caselle della Plancia Acqua.
- ❖ sono presenti Caselle della Plancia Palude.
- ❖ è ambientata in un contesto urbano.
- ❖ è ambientata in un contesto rurale.
- ❖ sono presenti Edifici.
- ❖ è presente la regola Furtività.

4) Equipaggiare le Abilità: Per ogni Eroe selezionare massimo 5 Abilità, di quelle già acquistate e rispettando i limiti di categoria, posizionando un Cubo Eroe nello spazio di ogni Abilità scelta.

5) Scegliere le Carte Equipaggiamento: selezionare le Carte Equipaggiamento, tra quelle disponibili e annotate nella Scheda Campagna, che ogni Eroe utilizzerà.

Conclusa la preparazione, proseguire con la **Fase Missione**.

12.1 - CARTE MISSIONE STANDARD

Al loro interno sono indicate le informazioni necessarie per giocare la Missione divise in queste sezioni:

Mappa: Viene illustrato come allestire il Campo di Battaglia.

Horologium: Indica come posizionare i Segnalini Attivazione.

Missione: Indica gli Obiettivi degli Eroi e dei Nemici.

Azioni Missione: Vengono elencate le Azioni Missione disponibili.

Regole Speciali: Elenco di regole speciali che sono applicate finché la Carta Missione che le descrive è nell'Area di Gioco; smettono di essere applicate quando la Carta viene scartata o sostituita.

CARTA LUOGO

Queste Carte rappresentano luoghi che gli Eroi possono esplorare, l'illustrazione riporta Azioni di Missione, seguono queste regole:

- ❖ Se un Eroe entra in una Carta Luogo, il suo Modello deve essere

rimosso dal Campo di Battaglia e piazzato su di essa.

- ❖ Finché un Eroe ha il suo Modello in una Carta Luogo, può utilizzare esclusivamente le Azioni Missione riportate su di essa.

- ❖ L'eventuale simbolo Uscita equivale a un'Azione di Missione per uscire dalla Carta Luogo seguendo le indicazioni su di essa riportate.

- ❖ Non c'è limite ai Modelli che possono trovarsi in una Carta Luogo.

- ❖ Un Eroe che si trova su una Carta Luogo non può bersagliare e non può essere bersagliato da altri Modelli, e i Nemici lo ignorano.

CARTA PROFILO

Queste Carte rappresentano un Modello (Alleato o Nemico) che partecipa alla Missione. Possono riportare Regole Speciali e Obiettivi specifici. Una Carta Nemico potrebbe riportare la parola "Standard" per significare che seguirà le regole dell'IA Standard altrimenti avrà delle regole di ingaggio. Se la Carta è un Alleato saranno riportate le regole per il suo nei confronti dei Nemici.

12.2 - MISSIONI SECONDARIE

Esistono 3 tipi di Missioni Secondarie: Incontro, Esplorazione e Caccia. Una volta terminata la Missione Secondaria, svolgere la Fase Riposo nella Città/Borgo indicata nella prossima Missione Campagna prevista.

NB: Non è consentito giocare 2 Missioni Secondarie/Caccia consecutivamente.

MISSIONI INCONTRO

Gli Incontri sono in tutto simili alle Missioni Campagna se non per il fatto che la loro trama è slegata dalla trama principale.

MISSIONI ESPLORAZIONE

Quando viene pescata è possibile decidere se accettarla o rifiutarla, scartando la Carta. In ogni caso non deve essere segnata nella Scheda Campagna ma se accettata dovrà essere obbligatoriamente la prossima Missione da giocare. Queste Missioni sono generate casualmente, per preparare un Esplorazione seguire questi passaggi:

1) Estrarre una Carta Esplorazione casualmente per selezionare la Missione da intraprendere.

2) Estrarre una Carta Fazione casualmente per indicare la Fazione di Nemici che si affronterà nella Missione.

3) Leggere la Carta Esplorazione per una piccola introduzione e la composizione della Mappa. È possibile utilizzare qualsiasi tipologia di Plancia purché rispetti le dimensioni indicate.

4) Per ogni Plancia è indicato il numero di Elementi Scenici Casuali che andranno estratti e posizionati secondo le regole di Piazzamento, se una Mappa mostra già Elementi Scenici, quelli Casuali sono in aggiunta. Se non indicati con icone specifiche, gli Elementi Scenici già in Mappa non hanno nessuna regola speciale.

NB: Se un Elemento Scenico non può essere piazzato (per qualsiasi motivo) scartate la carta e non piazzare nessun Elemento Scenico.

5) Eseguire il Draft dei Nemici indicati. Se un Nemico estratto non ha abbastanza modelli per occupare tutte le Caselle richieste, ripetere il Draft finché tutti i Nemici di quel Rango siano stati piazzati.

6) Una volta allestita la Mappa seguire le indicazioni per il settaggio dell'Horologium e leggere le regole nel riquadro "La Missione".

Carte Elemento Scenico: Queste carte sono utilizzate nelle Missioni di Esplorazione e possedendo Salute potranno essere attaccate.

- ❖ Un Eroe può attaccare un Elemento Scenico, l'Attacco infligge 1 per ogni che corrisponde a 5+.

- ❖ Alcuni Elementi Scenici hanno un Valore di Minaccia e possono essere attaccati anche dai Nemici.

- ❖ Un Nemico attacca un Elemento Scenico se non ci sono Eroi con un pari o uguale a quello dell'Elemento Scenico o se questo gli impedisce di raggiungere l'Eroe che deve bersagliare. L'Attacco infligge in automatico un numero pari al valore dell'Attacco.

- ❖ Gli Elementi Scenici non possono essere attaccati con Attacchi .

- ❖ Un Elemento Scenico che subisce l'ultima viene rimosso dal Campo di Battaglia e alcuni possono avere Effetti che si attivano.

MISSIONI CACCIA



Queste Missioni sono strutturate diversamente. Quando si pesca la Carta e se accettata dovrà essere segnata nelle Missioni Secondarie Attive. Quando si sceglierà di giocarla avrà due possibili risoluzioni:

- ❖ Se si viene sconfitti dalla **Preda**, normalmente si cancellerà dalle Missioni Secondarie Attive e la Carta ritornerà nel Mazzo Eventi.
- ❖ Se invece si vince lo scontro e si ottiene almeno una delle Ricompense per la prima volta, cancellare il titolo dalle Missioni Secondarie Attive e trasferirlo a quello delle **Cacce Disponibili**, da questo momento potrà essere giocata quando si vuole



NB: Non è consentito giocare 2 Missioni Secondarie/Caccia consecutivamente.

Giocare una Missione di Caccia: Queste Missioni utilizzano regole diverse da quelle utilizzate normalmente. La gestione Azioni Preda è affidata a un mazzo di **Carte Azione** da disporre coperte in ordine crescente di Numero di Attivazione, partendo dalla 1.

Quando la Preda si attiva eseguite questi passaggi in ordine:

- 1) Risolvere gli Effetti Abilità, Trattati e Segnalini Status posseduti dalla Preda che si risolvono all'inizio dell'Attivazione.
 - 2) Pescare la Carta Azione in cima al mazzo.
 - 3) Muovere il Segnalino Preda sull'Horologium di un numero di Settori pari ai Σ indicati sulla Carta Azione.
 - 4) Risolvere la Carta Azione facendo compiere alla Preda tutte le Azioni indicate e applicando tutti i suoi effetti.
- ❖ Se la carta non indica un Eroe bersaglio, selezionarlo in base alla priorità della Preda in fondo alla Carta e alla sua .
 - ❖ Se la carta indica un bersaglio specifico, selezionarlo ignorando  della Preda. Se non è possibile selezionare un bersaglio (es. ci sono delle parità o non ci sono Eroi selezionabili), utilizzare la priorità sulla Carta Preda come descritto nel punto precedente.
- 5) Scartare e mettere da parte la carta Azione appena risolta.
 - 6) Risolvere gli Effetti di Abilità, Trattati e Segnalini Status posseduti dalla Preda che si risolvono alla fine dell'Attivazione.
 - 7) L'Attivazione della Preda termina.

La Carta Preda: La Carta Missione Preda è simile al formato delle Carte Profilo, ma con le seguenti modifiche:


- ❖ La Preda non possiede una caratteristica  e spende sempre gli Σ indicati sulla Carta Azione estratta.
- ❖ L'Attacco deve essere utilizzato solo nel caso che la Preda debba effettuare un Attacco di Reazione.
- ❖ Tutte le Prede hanno la regola Rapidità, che indica solo il Valore di Attivazione  e non le Σ a disposizione per le Azioni.

Una Caccia termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- ❖ 3 Eroi sono KO.
- ❖ La Preda è sconfitta.
- ❖ La Preda si attiva ma non ha più Carte Azione a disposizione.

Se la Preda non è stata sconfitta non si ottiene nessuna Ricompensa. Ogni Caccia fornisce Carte Ricompensa specifiche e in base alle Carte Azione Preda non rivelate la Missione indicherà quante Carte Ricompensa è possibile ottenere. È possibile tentare di guadagnare le Ricompense non ottenute ripetendo la Caccia in seguito.

12.3 - CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Queste carte rappresentano gli Equipaggiamenti che gli Eroi possono scegliere tra quelli riportati nella sezione Inventario della Scheda Campagna sempre rispettando i limiti di Ingombro. → 

Esistono 4 tipi di Carte Equipaggiamento:

- ❖ Carte Equipaggiamento di Partenza
- ❖ Carte Equipaggiamento Avanzato
- ❖ Carte Formulae
- ❖ Carte Ricompensa

Magie: Alcuni Equipaggiamenti sono Magie di una particolare scuola o Trucchetti. Un Eroe può equipaggiare Magie di una Scuola solo se nelle sue Scheda Abilità è presente una regola che glielo permette.


NB: I Trucchetti possono essere Equipaggiati da qualsiasi Eroe.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA

Ogni Eroe inizia la Campagna con un set di 3 Carte Equipaggiamento di Partenza e può equipaggiarle fin dalla sua prima Missione.

NB: possono essere equipaggiate solo dall'Eroe a cui appartengono.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO

- ❖ 2 Carte Legame  ottenute gratuitamente nel momento in cui

l'Eroe sceglie e ottiene la Classe Avanzata a cui è collegata.

- ❖ 2 Carte Destino ottenute gratuitamente come ricompensa per aver risolto la sua Carta Destino.
- ❖ 2 Carte Formulae da creare come il resto delle Carte Formulae.

NB: possono essere equipaggiate solo dall'Eroe a cui appartengono.

CARTE FORMULAE

Tutte le Carte Formulae a disposizione possono essere consultate liberamente durante la Fase di Riposo.

- ❖ A prescindere dalle Restrizioni di una Carta Formulae, tutti gli Eroi possono crearla utilizzando la Bottega dell'Artigiano.
- ❖ Una volta creato l'Equipaggiamento a cui si riferisce la Formulae, viene segnato nella sezione Inventario della Scheda di Campagna.
- ❖ Le Carte Formulae sono limitate dal numero di copie fornite nella scatola, se esiste solo una copia di una particolare Carta questa non può essere creata nuovamente finché si trova nell'Inventario.
- ❖ Se un Equipaggiamento creato è venduto o scartato, deve essere cancellato dall'Inventario e può essere creato nuovamente.

13. FASE MISSIONE

In questa fase gli Eroi affrontano la Missione indicata dalle Carte Missione e dal Libro della Trama. Iniziare Leggendo la prima Carta Missione e seguendone le istruzioni come ad esempio rivelare una nuova Carta Missione o consultare un paragrafo del Libro della Trama. Proseguire finché un Istruzione non indica di annotare nella Scheda Campagna la prossima Missione da affrontare o di ripetere la Missione. Quando e se indicato eseguire la Fase di Riposo.

13.1 - DRAFT NEMICI

In alcune Missioni verrà chiesto di effettuare dei Draft per introdurre Nemici casuali nella Battaglia seguendo queste informazioni:

- ❖ Fazione delle Carte Draft da utilizzare.
- ❖ Rango dei Nemici ed eventuali Nemici che devono essere esclusi.
- ❖ Posizione di piazzamento sul Campo di Battaglia.
- ❖ Regole speciali da applicare al Draft.


Effettuate questi passaggi in ordine:

- 1) Formare un Mazzo con le Carte Draft dei Nemici indicati.
- 2) Eseguire il Draft Nemici. Se un Nemico estratto non ha abbastanza modelli per occupare tutte le Caselle richieste, ripetere il Draft finché tutti i Nemici di quel Rango siano stati piazzati.
- ❖ Se la Casella dove dovreste piazzare il Modello Nemico non è libera, piazzatelo nella Casella Libera ad essa più vicina a vostra scelta.
- 3) Se sull'Horologium non sono già presenti Segnalini Attivazione dei Nemici entrati in gioco, mettere il loro Segnalino Attivazione nel Settore successivo a quello attivo o nel Settore indicato dalla Missione.

13.2 - CARTE RICOMPENSA

Una Carta Ricompensa viene ottenuta completando determinate Missioni, quando succede, deve essere segnata nell'Inventario.

13.3 - CARTE CONQUISTA

Queste carte  possono alterare lo svolgimento e lo sviluppo della Missione in corso o di quelle successive.

- ❖ Carta Personale: è legata a un singolo Eroe, viene tenuta dal giocatore e segnata nell'apposito spazio della Scheda Campagna.
 - ❖ Carta Scarto: valida solo per la Missione in corso, viene riposta nuovamente nel relativo mazzo al termine della Missione.
- NB:** Se questa icona non è presente, la Carta viene conservata dal Gruppo e segnata nella Scheda di Campagna.

13.4 - CARTE REAGENTE E REAGENTI

Le Carte Reagente rappresentano materiali utili per creare gli Equipaggiamenti. Le Carte Reagente seguono queste regole:

- ❖ Sono divise in tre mazzi distinti, uno per tipo, e durante la Missione, vengono pescate e aggiunte al Bottino, senza rivelarle, quando viene sconfitto un Nemico o quando indicato dalla Missione.
- ❖ Terminata la Missione il Bottino viene guadagnato in base all'esito, il contenuto è rivelato e segnato nella Scheda di Campagna.
- ❖ Quando dall'Artigiano si utilizza un Reagente per creare un Equipaggiamento si deve cancellare dalla Scheda Campagna.



13.5 - BOTTINO

Finché la Missione è in corso il contenuto del Bottino non può essere rivelato, al termine della Missione ci sono 3 diverse possibilità:





- ❖ **Nessuno:** Tutte le carte del Bottino tornano nei rispettivi mazzi.
- ❖ **Metà:** Scartare la metà (arr. per eccesso) delle Carte Bottino e segnare nella Scheda di Campagna solo il contenuto delle restanti. Quando si selezionano le carte da tenere non vanno rivelate.
- ❖ **Intero:** Si guadagnano tutte le carte del Bottino.

13.6 - CARTE TRASFORMAZIONE

Queste carte sono utilizzate quando un effetto di gioco lo descrive. In questi casi le caratteristiche descritte su queste carte devono essere utilizzate al posto di quelle originali finché l'effetto è attivo. Per indicare che un Modello è stato trasformato ad ogni Carta Trasformazione è associato un Segnalino da piazzare sotto il Modello. I Modelli trasformati seguono queste regole:


- ❖ Il Modello sul Campo di Battaglia rimane lo stesso, ma sotto di esso viene posto il Segnalino Trasformazione specifico.
- ❖ Finché il Modello possiede il Segnalino Trasformazione utilizza esclusivamente le statistiche riportate sulla carta ad esso collegata.
- ❖ Se non specificato diversamente il Segnalino Attivazione di un Modello non cambia. Se il Modello Trasformato utilizza il Segnalino Attivazione di un gruppo di Nemici, si attiva con essi.
- ❖ Un Modello Trasformato è sconfitto quando il numero di  è uguale al suo nuovo valore di .
- ❖ Se il Modello dell'Eroe che controlla un Segnalino Trasformazione lascia il Campo di Battaglia per qualsiasi motivo (es. entra in una Carta Luogo) il Segnalino Trasformazione (e il suo Modello) vengono rimossi come se fosse stato sconfitto.

14. FASE RIPOSO

- ❖ Ogni Eroe che ha risolto la sua Carta Destino 2 può spendere 2  per cambiare la sua Classe Base con una delle due Classi Avanzate.
- ❖ Ogni Eroe può spendere Punti Esperienza  per acquistare nuove Abilità di Classe.
- ❖ L'ultima Missione giocata definisce se ci si trova in  o .
- ❖ Il Gruppo sceglie quali Botteghe visitare. Ogni Eroe o Compagno può visitare una Bottega piazzando su di essa il proprio Modello. Le Botteghe hanno una capienza differente se si è in Borgo o in Città.
- ❖ Quando tutti gli Eroi hanno terminato di utilizzare gli effetti delle Botteghe in cui si trovano, la Fase di Riposo termina.



14.1 - ACQUISTARE L'AVANZAMENTO DI CLASSE

Ogni Classe Base può avanzare in una delle due Classi Avanzate disponibili se l'Eroe ha imparato almeno 3 Abilità Base e ha risolto la sua Carta Destino 2 quindi seguire questi passaggi:

- 1) Scegliere una delle due Classi Avanzate spendendo 2 .
- 2) Sostituire la Scheda Eroe della Classe Base con quella Avanzata e prendere la Scheda Abilità Avanzata.
- 3) L'Eroe ottiene subito l'Equipaggiamento Legame indicato sulla nuova Scheda Eroe.
- 4) L'Eroe ottiene l'incremento di 1 punto a uno dei due miglioramenti disponibili per le Caratteristiche della Classe Avanzata.
- 5) Aggiornare le nuove informazioni sulla Scheda Campagna.

NB: *L'Abilità Eroica della Classe Base non può più essere utilizzata e viene sostituita da quella della Classe Avanzata scelta.*

14.2 - ACQUISTARE UNA NUOVA ABILITÀ DI CLASSE

Per acquistare un'Abilità, il giocatore spende i  indicati dal costo dell'Abilità e la scrive sulla Scheda Campagna. Alcune Abilità hanno un Prerequisito, quindi possono essere acquistate solo se questo si possiede. Durante una Fase di Riposo si possono acquistare tutte le Abilità di Classe che si vuole finché si hanno  a disposizione.

- ❖ Un Eroe può equipaggiare max. 5 Abilità alla volta, queste saranno le uniche Abilità che potrà utilizzare durante la prossima Missione.
- ❖ Ogni Eroe può equipaggiare un numero massimo di Abilità per ogni categoria, indicato nell'apposita sezione di ogni Scheda Eroe.

NB: *Nella Scheda di Classe Avanzata sono indicate 6 Abilità ma il*

numero massimo di Abilità equipaggiabili è sempre 5.

- ❖ Se nella Scheda Eroe di una Classe non è mostrata nessuna icona di una particolare Categoria, significa che quella Classe non può equipaggiare nessuna Abilità di quella Categoria.
- ❖ Per evidenziare un'Abilità equipaggiata, inserire un Cubo Eroe nello spazio accanto all'Abilità sulla Scheda Eroe.
- ❖ Ad ogni Abilità è associata una Parola Chiave; un Eroe possiede le Parole Chiave delle Abilità che ha equipaggiato.

14.3 - CREARE EQUIPAGGIAMENTI

Visitando l'Artigiano si possono creare Equipaggiamenti. Finché si hanno Reagenti, un Eroe può creare tutti gli Equipaggiamenti che desidera, anche per gli altri Eroi, compresi gli Avanzati di tipo Formulae. Per Creare Equipaggiamenti seguire questi passaggi:

- 1) Piazzare un Eroe nella Bottega dell'Artigiano.
- 2) Scegliere carte Formulae o Equipaggiamenti Avanzati di un qualsiasi Eroe.
- 3) Cancellare dalla Scheda Campagna i Reagenti e i Popolini richiesti.
- 4) Segnare sulla Scheda Campagna l'Equipaggiamento appena creato e da questo momento sarà a disposizione degli Eroi.

NB: *È possibile Creare un Equipaggiamento un numero di volte pari al numero di Carte Formulae che lo rappresentano.*

14.4 - COMPAGNI

Un Compagno può essere assoldato se un Eroe visita la Caserma. Non c'è limite al numero di Compagni che un Eroe può assoldare, ma il numero totale di Eroi e Compagni in uso non può mai essere superiore a quattro.

- ❖ Non può essere assoldato un Compagno con lo stesso nome di un Eroe utilizzato da un giocatore nella Missione.
- ❖ Assoldare un Compagno non costa Popolini, ma si possono spendere Popolini per acquistare una o più delle 3 Abilità presenti sulla sua Carta. Ogni Abilità acquistata per il Compagno può essere utilizzata in Missione.
- ❖ I tre Equipaggiamenti sulla Carta di un Compagno possono essere sempre utilizzati senza il bisogno di acquistarli.
- ❖ Un Compagno è considerato a tutti gli effetti un Eroe, con l'unica eccezione che non pesca mai Carte Ferita Grave.
- ❖ Un Compagno usa il Perilium come qualsiasi altro Eroe.
- ❖ Le Azioni di un Compagno sono scelte ed eseguite dai giocatori, ma non è considerato sotto il controllo di alcun giocatore o altro Eroe.
- ❖ Durante una Fase di Riposo, i Compagni possono visitare le Botteghe come se fossero Eroi. Un Compagno può visitare anche la Caserma per assoldare altri Compagni o anche se stesso, ma non può visitare la Chiesa, le Terme e il Maestro.
- ❖ Un Compagno fa parte del Gruppo di Eroi fino alla fine della Fase di Riposo successiva a quella in cui è stato assoldato. È possibile quindi che un Compagno giochi più di una Missione prima di lasciare il gruppo.
- ❖ In ogni Fase di Riposo potete assoldare nuovi Compagni o assoldare nuovamente quelli attualmente in uso. In questo caso ogni volta che assoldate un Compagno dovrete pagare nuovamente le Abilità che desiderate acquistare per lui. Non siete costretti ad acquistare le stesse Abilità, potete cambiare la sua configurazione in base alle vostre necessità o disponibilità di Popolini.