







## Hero Turn

- ◆ **1 Attività di Movimento** (può essere inframmezzata da altre Azioni ed Azioni Gratuite, ma non da Combattimento).
- ◆ **X Attività di Combattimento** (se ingaggiato, puoi attaccare solamente i mostri nella tua area).
- ◆ **X Attività di Azione:**
  - Scattare (una volta per Round):** guadagnare 1  o rialzarsi dopo essere stato messo **K.O.**
  - Focalizzare un attacco (una volta per Round):** aggiungere 1  ad un attacco.
  - Provocare un Master Enemy (una volta per Round):** modifica lo status del segnalino Menace di un Master Enemy in L.O.S.
  - Forzare uno Scigno / Porta Bloccata (se non ingaggiato):** aprire uno Scigno o una Porta Bloccata.
  - Riorganizzare gli oggetti equipaggiati (se non ingaggiato)**
  - Scambiare un Oggetto (se non ingaggiato):** passare/ricevere un Oggetto e/o Corone (l'eroe che riceve l'oggetto lo può subito equipaggiare se il relativo slot è libero).
  - Cercare (se non ingaggiato):** girare il segnalino Search Area e lanciare un Dado Rosso poi rimuovere il segnalino dalla mappa.
- ◆ **Azioni Gratuite (illimitate):**
  - Aprire Porte (normali):** aprire una Porta non chiusa a chiave.
  - Prendere/Lasciare un oggetto (se non ingaggiato):** prendere/lasciare un qualsiasi numero di oggetti o Corone.
  - Evadere (ricevi un attacco ogni nemico prima di muoverti se non hai la supremazia dell'area):** uscire da un'area contenente nemici durante il tuo movimento.



## Hero Turn

- ◆ **1 Attività di Movimento** (può essere inframmezzata da altre Azioni ed Azioni Gratuite, ma non da Combattimento).
- ◆ **X Attività di Combattimento** (se ingaggiato, puoi attaccare solamente i mostri nella tua area).
- ◆ **X Attività di Azione:**
  - Scattare (una volta per Round):** guadagnare 1  o rialzarsi dopo essere stato messo **K.O.**
  - Focalizzare un attacco (una volta per Round):** aggiungere 1  ad un attacco.
  - Provocare un Master Enemy (una volta per Round):** modifica lo status del segnalino Menace di un Master Enemy in L.O.S.
  - Forzare uno Scigno / Porta Bloccata (se non ingaggiato):** aprire uno Scigno o una Porta Bloccata.
  - Riorganizzare gli oggetti equipaggiati (se non ingaggiato)**
  - Scambiare un Oggetto (se non ingaggiato):** passare/ricevere un Oggetto e/o Corone (l'eroe che riceve l'oggetto lo può subito equipaggiare se il relativo slot è libero).
  - Cercare (se non ingaggiato):** girare il segnalino Search Area e lanciare un Dado Rosso poi rimuovere il segnalino dalla mappa.
- ◆ **Azioni Gratuite (illimitate):**
  - Aprire Porte (normali):** aprire una Porta non chiusa a chiave.
  - Prendere/Lasciare un oggetto (se non ingaggiato):** prendere/lasciare un qualsiasi numero di oggetti o Corone.
  - Evadere (ricevi un attacco ogni nemico prima di muoverti se non hai la supremazia dell'area):** uscire da un'area contenente nemici durante il tuo movimento.

## Hero Turn

- ◆ **1 Attività di Movimento** (può essere inframmezzata da altre Azioni ed Azioni Gratuite, ma non da Combattimento).
- ◆ **X Attività di Combattimento** (se ingaggiato, puoi attaccare solamente i mostri nella tua area).
- ◆ **X Attività di Azione:**
  - Scattare (una volta per Round):** guadagnare 1  o rialzarsi dopo essere stato messo **K.O.**
  - Focalizzare un attacco (una volta per Round):** aggiungere 1  ad un attacco.
  - Provocare un Master Enemy (una volta per Round):** modifica lo status del segnalino Menace di un Master Enemy in L.O.S.
  - Forzare uno Scigno / Porta Bloccata (se non ingaggiato):** aprire uno Scigno o una Porta Bloccata.
  - Riorganizzare gli oggetti equipaggiati (se non ingaggiato)**
  - Scambiare un Oggetto (se non ingaggiato):** passare/ricevere un Oggetto e/o Corone (l'eroe che riceve l'oggetto lo può subito equipaggiare se il relativo slot è libero).
  - Cercare (se non ingaggiato):** girare il segnalino Search Area e lanciare un Dado Rosso poi rimuovere il segnalino dalla mappa.
- ◆ **Azioni Gratuite (illimitate):**
  - Aprire Porte (normali):** aprire una Porta non chiusa a chiave.
  - Prendere/Lasciare un oggetto (se non ingaggiato):** prendere/lasciare un qualsiasi numero di oggetti o Corone.
  - Evadere (ricevi un attacco ogni nemico prima di muoverti se non hai la supremazia dell'area):** uscire da un'area contenente nemici durante il tuo movimento.

## Hero Turn

- ◆ **1 Attività di Movimento** (può essere inframmezzata da altre Azioni ed Azioni Gratuite, ma non da Combattimento).
- ◆ **X Attività di Combattimento** (se ingaggiato, puoi attaccare solamente i mostri nella tua area).
- ◆ **X Attività di Azione:**
  - Scattare (una volta per Round):** guadagnare 1  o rialzarsi dopo essere stato messo **K.O.**
  - Focalizzare un attacco (una volta per Round):** aggiungere 1  ad un attacco.
  - Provocare un Master Enemy (una volta per Round):** modifica lo status del segnalino Menace di un Master Enemy in L.O.S.
  - Forzare uno Scigno / Porta Bloccata (se non ingaggiato):** aprire uno Scigno o una Porta Bloccata.
  - Riorganizzare gli oggetti equipaggiati (se non ingaggiato)**
  - Scambiare un Oggetto (se non ingaggiato):** passare/ricevere un Oggetto e/o Corone (l'eroe che riceve l'oggetto lo può subito equipaggiare se il relativo slot è libero).
  - Cercare (se non ingaggiato):** girare il segnalino Search Area e lanciare un Dado Rosso poi rimuovere il segnalino dalla mappa.
- ◆ **Azioni Gratuite (illimitate):**
  - Aprire Porte (normali):** aprire una Porta non chiusa a chiave.
  - Prendere/Lasciare un oggetto (se non ingaggiato):** prendere/lasciare un qualsiasi numero di oggetti o Corone.
  - Evadere (ricevi un attacco ogni nemico prima di muoverti se non hai la supremazia dell'area):** uscire da un'area contenente nemici durante il tuo movimento.

Un personaggio può subire più di una Body Condition allo stesso tempo, ma non la stessa condizione due volte. Se ciò accade, scartate la seconda condizione ed egli subisce 1HP.

Condizioni	EROI	NEMICI
<b>K.O.</b> (Miniatura atterrata)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il valore di armatura è ignorato.</li> <li>Conti 0 per il controllo / dominio delle aree.</li> <li>Rimani Atterrato (<i>K.O.ed</i>) finchè non spendi 1 Punto Movimento o compi una azione Scatto (<i>Dash</i>).</li> <li>Personaggi volanti ignorano questa condizione.</li> <li>Non puoi Combattere.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il valore di armatura è ignorato.</li> <li>Conta 0 per il controllo / dominio delle aree.</li> <li>Rimane Atterrato (<i>K.O.ed</i>) fino all'inizio della sua attivazione.</li> <li>Personaggi volanti ignorano questa condizione.</li> </ul>
<b>Red Critical</b>	Un Critico permanente ( <b>Rosso</b> ) affligge un personaggio fino alla fine della Quest, finchè non viene rimosso (come Body Condition) o il personaggio non muore.	
<b>Poison</b>	In ogni Time Phase: <ul style="list-style-type: none"> <li>Subisci ferite pari al valore riportato sul segnalino Poison.</li> <li>Esegui un Tiro Salvezza (<b>Save</b>) per tentare di rimuovere la condizione.</li> </ul>	In ogni Time Phase: <ul style="list-style-type: none"> <li>Subisce ferite pari al valore riportato sul segnalino Poison.</li> <li>L'effetto dura fino alla morte.</li> </ul>
<b>Blind</b>	Devi fare un Tiro Salvezza ( <b>Save</b> ) prima di qualsiasi attività. Se lo supera, essa viene svolta normalmente, altrimenti essa viene sprecata senza ulteriori effetti. Scarta il segnalino Blinded alla fine del prossimo turno dell'eroe ( <i>Hero Turn</i> ).	Se attivato deve applicare la regola normalmente (muovendosi ed usando i suoi poteri), ma senza compiere attacchi che richiedono L.O.S. Al termine della sua attivazione, scarta il segnalino Blinded.
<b>Slow</b>	Finchè sei Rallentato ( <i>Slowed</i> ), puoi eseguire solo Azioni Gratuite e solo una di queste Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>Movimento</li> <li>Combattimento</li> <li>Azione</li> </ul> Scarta il segnalino Slowed alla fine del prossimo turno dell'eroe ( <i>Hero Turn</i> ).	Seleziona normalmente la propria behaviour durante la sua prossima attivazione, ma ne applica solo la prima riga, ossia fino al primo "...". Al termine della sua attivazione, scarta il segnalino Slowed.
<b>Stun</b>	Devi saltare il tuo intero turno ( <i>Hero Turn</i> ), rinunciando a compiere qualsiasi tipo di attività, compreso l'uso di poteri ed oggetti aventi effetti di reazione. I poteri passivi funzionano normalmente. Scarta il segnalino Stunned alla fine del prossimo turno dell'eroe ( <i>Hero Turn</i> ).	Deve saltare la sua prossima attivazione. Una volta fatto, scartate il segnalino Stunned.
<b>Bleeding</b>	Perdi 1 HP prima di eseguire ogni Attività. Gira il segnalino Bleeding nella prossima Time Phase e rimuovilo durante quella successiva.	Perdi 1 HP ogni volta che viene attivato (prima che venga applicata la sua behaviour). Gira il segnalino Bleeding nella prossima Time Phase e rimuovilo durante quella successiva.
<b>Exhaust</b>	Non puoi eseguire Azioni. Scarta il segnalino Exhausted alla fine del prossimo turno dell'eroe ( <i>Hero Turn</i> ).	Non può usare il suo Potere Speciale. Al termine della sua attivazione, scarta il segnalino Exhausted.

## OSTACOLI (Ignorati dai personaggi volanti)



Barriera



Difficile



Mortale

**Barrier:** Blocca il movimento in una sola direzione, dall'area in cui è stampata la pergamena blu. La Barriera non blocca la L.O.S.

**Difficult:** Un Eroe che si ferma in quest'area o che la attraversa deve spendere 2 punti movimento anziché 1. **I nemici non ne sono influenzati.**

**Deadly:** Un Eroe che si ferma in quest'area o che la attraversa subisce 1 HP. **I nemici non ne sono influenzati.**

## ELEMENTI DELLE AREE



Porta



Porta Chiusa



Scrigno



Serratura Magica



Area di Ricerca

**Door:** Blocca il movimento e la L.O.S. Aprirla richiede una Azione Gratuita, una volta aperta pesca una Carta Trappola (Trap Card) e scarta il segnalino.

**Locked Door:** Una Porta Chiusa (Locked Door) conta come una Porta (Door) ma richiede un'Azione per essere aperta.

**Chest:** Richiede un'Azione per essere aperto. Una volta aperto pesca una Carta Trappola (Trap card) e scarta il segnalino.

**Magic Lock:** Si applica a Porte (Doors) e Forzieri (Chests). Può essere aperta solo da un eroe in possesso della Chiave Magica (Magic Key) utilizzando un'Azione Gratuita.

**Search Area:** Può essere utilizzato da un eroe spendendo una Azione. Gira il segnalino Search Area e lancia un dado Rosso, applica il risultato e rimuovi il segnalino.

## EFFETTI SPECIALI

- Critical:** Se l'attaccante ottiene almeno un il Critico (*Critical*) viene applicato prima che il difensore possa bloccarlo lanciando i dadi.
- Bash:** Se l'attaccante ottiene almeno un , forza chi si difende a retrocedere di 1 area dalla posizione corrente.
- Fire:** Quando un personaggio subisce un effetto **Fire I** o **Fire II**, egli deve piazzare un segnalino Fire con il lato appropriato sulla propria carta, anche se un segnalino Fire è già presente. Durante la Time Phase ogni segnalino Fire infligge 1 HP al personaggio, poi i segnalini Fire I vengono rimossi e i segnalini Fire II girati sul lato Fire I.
- AoE {x}** Fa sì che un attacco o un effetto interessi non solo il bersaglio principale, ma tutti gli altri bersagli della stessa fazione (eroi o nemici) nella stessa area e nelle aree adiacenti (connesse da un percorso legale). Il range è indicato all'interno delle parentesi graffe. {0} significa che l'area interessata dall'effetto / attacco è solamente quella in cui si trova il bersaglio.
- Lethal:** Quando un attacco include Danni Letali (*Lethal*), essi devono essere risolti prima dei danni normali. Ogni Danno Letale salta i passi 2 e 4 della Fase di Difesa (*DEF stage*), l'armatura viene ignorata e i Dadi Blu NON vengono lanciati.