



TURNO: 1 Azione scelta tra:

- Muovere al costo di 1 ora per ogni 1 Regione.
- Combattere al costo di 1 ora per ogni 1 Round.
- Muovere Alleato costo di 1(2) ora per 4(8) Regioni.

Le altre Azioni non hanno costo di tempo e possono essere eseguite all'inizio o alla fine Turno.

Alla 7ma si va all'Alba in attesa degli altri Eroi. (spendere 2 Punti Volontà per ogni Ora extra)

Restare fermi senza combattere costa 1 Ora.

COMBATTIMENTO:

Confronto tra i Valori di Combattimento= + Punti Forza + Dado più Alto

(Combattere Insieme = somma i VdC di ogni Eroe)

Il numero dei dadi tirati è in base ai Punti Volontà.

Chi perde sottrae la differenza dai Punti Volontà.

Se la creatura arriva a 0: è eliminata.

Se l'eroe arriva a 0: -1 Punto Forza e riparte da 3 PV.

VITTORIA COMBATTIMENTO:

Chi sconfigge una creatura ottiene in premio un numero di Monete o Punti Volontà indicati nella tabella sotto il tipo di creatura sconfitta.

Il Narratore avanza di una lettera!

ALTRE AZIONI (non hanno costo in ore):

Mercante: al costo di 2 Monete si comprano o

1 Punto Forza o un equipaggiamento (vedi Scheda).

Pozzo: svuotare un pozzo da 3 Punti Volontà.

Scambio: qualsiasi con eroi nella stessa regione.



TURNO: 1 Azione scelta tra:

- Muovere al costo di 1 ora per ogni 1 Regione.
- Combattere al costo di 1 ora per ogni 1 Round.
- Muovere Alleato costo di 1(2) ora per 4(8) Regioni.

Le altre Azioni non hanno costo di tempo e possono essere eseguite all'inizio o alla fine Turno.

Alla 7ma si va all'Alba in attesa degli altri Eroi. (spendere 2 Punti Volontà per ogni Ora extra)

Restare fermi senza combattere costa 1 Ora.

COMBATTIMENTO:

Confronto tra i Valori di Combattimento= + Punti Forza + Dado più Alto

(Combattere Insieme = somma i VdC di ogni Eroe)

Il numero dei dadi tirati è in base ai Punti Volontà.

Chi perde sottrae la differenza dai Punti Volontà.

Se la creatura arriva a 0: è eliminata.

Se l'eroe arriva a 0: -1 Punto Forza e riparte da 3 PV.

VITTORIA COMBATTIMENTO:

Chi sconfigge una creatura ottiene in premio un numero di Monete o Punti Volontà indicati nella tabella sotto il tipo di creatura sconfitta.

Il Narratore avanza di una lettera!

ALTRE AZIONI (non hanno costo in ore):

Mercante: al costo di 2 Monete si comprano o

1 Punto Forza o un equipaggiamento (vedi Scheda).

Pozzo: svuotare un pozzo da 3 Punti Volontà.

Scambio: qualsiasi con eroi nella stessa regione.