

# Abilità di Combattimento



**Raggiungere:** Questo personaggio può attaccare un personaggio in un'area adiacente con un Attacco da Mischia se non ci sono ostacoli (muri, porte, banchi, etc.) nelle aree tra i due personaggi.



**Ambidestro:** Quando il personaggio effettua un Attacco da Mischia, può scegliere 2 carte "armi ad 1 mano" che possiede con cui attaccare invece di una.



**Stritolare:** Quando viene determinato il potere di attacco di questo personaggio, se un dado ha mostrato 2 o più simboli, muovi la miniature dell'attaccante e del difensore in modo che le basette si trovino a contatto. Fintanto che rimangono nella stessa area, il difensore considera l'attaccante come se quest'ultimo avesse l'abilità "Bloccare".




**Attacco Rotante.** Quando questo personaggio uccide un nemico con un Attacco da Mischia utilizzando un'arma a due mani, se è presente nella stessa area un altro avversario allora quest'ultimo subisce i danni in eccesso di quell'attacco (Se anche questo personaggio è ucciso, ripeti nuovamente il processo)




**Colpo preciso:** Quando questo personaggio effettua un Attacco da Mischia, il valore dell'armatura del difensore è ridotto di 1 durante quel singolo attacco.



**Attacco dall'oltretomba:** Quando questo personaggio muore, prima di rimuovere la miniature dal tabellone, quel personaggio può effettuare un singolo Attacco da Mischia gratuito, lanciando  invece dei normali dadi.



**Contrattacco:** Quando un nemico attacca questo personaggio con un Attacco da Mischia, dopo aver risolto l'attacco, il personaggio con questa abilità può immediatamente attaccare l'avversario con un Attacco da Mischia gratuito, lanciando  invece dei normali dadi.



**Tiratore scelto:** Gli attacchi a distanza di questo personaggio non sono disturbati da ostacoli ed ignorano le protezioni.



**Tiro preciso:** Quando questo personaggio effettua un attacco a Distanza, il valore dell'armatura del difensore è ridotto di 1 durante quell'attacco

# Abilità di Movimento



**Bloccare:** I personaggi nemici senza Evasivo non possono muoversi al di fuori dell'area del personaggio con questa abilità.



**Demolitore di muri:** Questo personaggio può spendere 2 punti movimento per muovere in un'area adiacente attraversando un muro o porta di legno piazzando 1 segnalino aperto sul muro o porta di legno. Tratta il segnalino aperto come un elemento che non blocca la linea di vista.



**Evasivo:** Questo personaggio può muovere come se non ci fossero personaggi nemici nella sua area.




**Nuotatore:** Questo personaggio può muoversi nelle aree d'acqua. Muoversi fuori dalle aree d'acqua costa 1 punto movimento aggiuntivo.




**Intangibile:** Questo personaggio può spendere 1 punto movimento per muovere attraverso ostacoli da un'area fino ad un'area adiacente. Questo movimento non è influenzato dagli ostacoli.



**Ragnatele bloccanti:** Invece del suo normale attacco, questo personaggio può effettuare un Attacco a Distanza, lanciando  invece dei dadi normali. Se il potere di attacco è superiore al potere di difesa, il difensore piazza un segnalino ragnatela sul proprio modello senza subire danni. Un personaggio con un segnalino ragnatela non può muovere, ma può spendere 4 punti movimento per scartare il segnalino.



**Salto:** Questo personaggio può spendere 2 punti movimento per lanciare . Se il dado mostra un simbolo uguale o superiore al valore di salto dell'area adiacente, posiziona il modello in quell'area. Saltare non è influenzato dagli ostacoli.



**Grazia Felina:** Il costo di movimento influenzato dagli ostacoli di questo personaggio è di 1 punto movimento in meno.



**Volare:** Questo personaggio può spendere 2 punti movimento per muovere da 1 area ad un'area adiacente come se saltasse. Questo personaggio può inoltre spendere 1 punto movimento aggiuntivo per superare gli ostacoli.



**Scalare:** L'effetto di questa abilità è descritta dallo scenario

# Abilità Miste



**Alchimia:** L'effetto di questa abilità è descritta dallo scenario




**Comandante:** Questo Eroe può muovere 1 gemma dalla sua zona di Riserva a quella di Fatica per attivare un alleato. L'alleato attivato può muovere ed attaccare come unità. Ogni alleato può essere attivato solo una volta per turno.



**Concentrazione:** Il lancio dei dadi di questo personaggio non sono influenzati dagli ostacoli.



**Forzare le serrature:** Questo personaggio lancia  aggiuntivo quando tenta di scassinare una serratura



**Affascinare:** Un eroe non può attaccare questo personaggio finché il personaggio con questa abilità non lo attacchi per primo.



**Orrore:** Lo sforzo limite delle azioni di Attacco da Mischia, Attacco a Distanza, Movimento e Manipolazione dei personaggi nemici nell'area di questo personaggio è 2



**Sfortuna:** I personaggi nemici nell'area del personaggio con questa abilità non possono rilanciare i dadi.



**Veleno:** L'effetto di questa abilità è descritta dallo scenario



**Supporto:** I personaggi alleati nell'area del personaggio con questa abilità possono rilanciare 1 dado extra per ogni loro azione

# Abilità di Difesa e Magiche



**Sacrificio:** Quando un alleato presente nell'area di un personaggio con questa abilità è attaccato, prima che i dadi siano lanciati, puoi decidere di essere il bersaglio dell'attacco. Non puoi Proteggere per questa difesa.



**Intoccabile:** Quando questo personaggio difende contro un Attacco a Distanza, il suo valore di armatura è aumentato di 1 per quella difesa.



**Guardia del corpo:** Quando un alleato difende nell'area di un personaggio con questa abilità, puoi decidere di parare invece di effettuare l'azione di Guardia dell'alleato, aggiungendo i simboli mostrati dai dadi al potere di difesa di quel personaggio.



**Protezione:** Questo personaggio può essere attaccato solo da attacchi ad area se c'è almeno un personaggio amichevole senza Protezione nella sua area.



**Incantatore:** Il personaggio può avere e lanciare magie.