

LIST OF SKILLS

L'USO DI UN'ABILITÀ È SEMPRE FACOLTATIVO.
UNA MINIATURA NEUTRALIZZATA NON PUÒ USARE LE SUE ABILITÀ.



AMBIDEXTERITY

Permette al suo possessore di usare contemporaneamente due armi dello stesso tipo durante i suoi attacchi, e quindi di aggiungere entrambi i loro bonus. Il loro ingombro o dimensione deve essere inferiore o uguale a [X].



ATTRACTION

Permette al suo possessore, al costo di una manipolazione automatica, di attirare nella propria area una miniatura con cui condivide una linea di visuale libera. L'obiettivo deve trovarsi a una distanza inferiore o uguale a [X] e il suo indice di dimensione deve essere inferiore o uguale a quello del suo possessore.



BLAST

Permette al suo possessore, una volta per turno ed al costo di una manipolazione automatica, di innescare un'esplosione di livello [X] nella propria area ed in una adiacente alla sua con linea di visuale libera.



BERSERK

Permette al suo possessore di aumentare la forza dei suoi attacchi in mischia aggiungendo [X] dadi bianchi ad ogni suo attacco. Se si tratta di un eroe, deve avere almeno la metà dei suoi cubetti di energia nella zona delle ferite. Se si tratta di un personaggio, deve aver perso almeno la metà dei suoi punti vita.



BODY GUARD

Permette al suo possessore di aumentare di [X] il successo automatico della difesa degli alleati presenti nella stessa area.



BURST

Dopo aver neutralizzato un nemico con un attacco a distanza, il suo possessore può usare i rimanenti attacchi positivi su altre [X] miniature con cui condivide una linea di visuale libera.



CIRCULAR STRIKE

Dopo aver neutralizzato un nemico con un attacco in mischia, il suo possessore può usare i suoi rimanenti attacchi positivi su altre [X] miniature.



COMBO

Quando il possessore neutralizza una miniatura durante un attacco in mischia, guadagna un altro attacco in mischia gratuito di [X] dadi corrispondente alla sua caratteristica di attacco, conteggiata senza alcun bonus arma.



COUNTERATTACK

Dopo aver subito un attacco in mischia il suo possessore può eseguire sull'attaccante un contro-attacco in mischia gratuito di [X] dadi gialli senza beneficiare però di alcun bonus d'arma.



CRY

Permette al suo possessore, una volta per turno, di innescare un'esplosione di livello [X] nella propria area ed in una adiacente alla sua con una linea di visuale libera.



ELITE COMMAND

Permette al suo possessore di controllare unità di élite alleate. Il possessore sceglie una tessera alleata del livello elite e [X] miniature. Le miniature alleate inizieranno la missione nella zona del possessore. Le miniature potranno essere attivate eseguendo un "automatic thought". Ogni cubo di energia speso per gestire la difesa, il reroll o i movimenti delle miniature alleate deve essere spostato dallo spazio mentale [del possessore].



ELUSIVE

Permette al suo possessore di ignorare [X] indici di dimensione dei nemici durante lo spostamento.



FLAME / TOXIC GAS

Permette al suo possessore, durante un attacco o dopo un'esplosione, di piazzare [X] segnalini fiamma / gas sulla zona dell'attacco o dell'esplosione (vedi Dissipazione a pagina 44). Ogni token aggiunge 1 livello di difficoltà del terreno alla sua area. Il suo possessore è immune a questo effetto.



FROST

Permette al suo possessore, durante un attacco o dopo un'esplosione, di congelare il terreno posizionando [X] segnalini gelo sulla zona dell'attacco o dell'esplosione (vedi Dissipazione a pagina 44). Ogni token aggiunge 1 livello di difficoltà del terreno alla sua area. Il suo possessore è immune a questo effetto.



GRENADE

Eseguendo una manipolazione complessa permette al suo possessore di innescare un'esplosione di livello [X] in un'area specifica. La sua difficoltà è pari alla distanza tra l'area del suo possessore e l'area interessata. In caso di fallimento, l'esplosione di livello [X] viene attivata nell'area situata a una distanza pari al numero di successi ottenuti, lungo la linea di visuale scelta.



HACKING

Permette al suo possessore di beneficiare di [X] successi automatici durante determinate "thought actions" indicate dalle missioni.



HENCHMAN COMMAND

Questa abilità funziona allo stesso modo dell'abilità "Elite Command", sostituendo il termine "elite" con "accolito".



HORROR

Permette al suo possessore di aumentare di [X] il costo movimento delle miniature nemiche che vogliono entrare nell'area in cui si trova.



IMAGINARY FRIEND

Permette al suo possessore di ottenere aiuto dalla "piccola voce nella sua testa". Per le sue azioni, ha un dado giallo aggiuntivo mentre è accompagnato dal suo amico immaginario. Per annullare questo effetto, un avversario presente nell'area del possessore deve eseguire un "complex thought" di difficoltà [X].



IMMOBILIZATION

Permette al suo possessore, dopo un attacco o un'esplosione che infligge almeno [X] danni, di atterrare la miniatura ferita. Per rialzarsi, la miniatura ferita deve spendere i suoi punti movimento bonus per poter fare il primo spostamento.



IMPENETRABLE DEFENSE

Permette al suo possessore di avere [X] successi di difesa automatica contro attacchi in mischia.



INVESTIGATION

Permette al suo possessore di avere [X] successi automatici durante determinate "thought actions" indicate dalle missioni.



LOCK PICKING

Permette al suo possessore di avere [X] successi automatici durante determinate azioni di manipolazione indicate dalle missioni.



LUCK

Permette al suo possessore di aver [X] reroll gratuiti.



MARKSMAN

Permette al suo possessore di aggiungere [X] successi automatici durante un attacco a distanza se ha ottenuto almeno un successo.



MARTIAL ARTS

Permette al suo possessore di aggiungere [X] successi automatici durante un attacco in mischia, se ha ottenuto almeno un successo.

Testo



MISFORTUNE

Permette al suo possessore di forzare un nemico nella sua area a ritirare [X] dadi. Il possessore sceglie i dadi che dovranno essere rilanciati dal nemico.



MOBILITY

Permette al suo possessore di ignorare [X] livelli di difficoltà del terreno durante lo spostamento.



MUNITIONS SPECIALIST

Permette al suo possessore di beneficiare di [X] successi automatici durante determinate azioni di manipolazione indicate nelle missioni.



NERVES OF STEEL

Permette al suo possessore di ignorare [X] indici di minaccia nemica quando esegue attacchi a distanza, manipolazioni o pensieri.



PARKOUR

Permette al suo possessore di ignorare [X] salti o scalate quando esegue una mossa speciale e di ignorare [X] danni causati da una caduta.



POINT BLANK

Permette al suo possessore di beneficiare di [X] rerolls gratuiti durante un attacco a distanza che ha come target una miniatura nella sua area.



POISON / ELECTRICITY

Permette al suo possessore, se riesce ad ottenere un punteggio più alto della difesa dell'avversario, di infliggere [X] ferite automatiche, in aggiunta a quelle ottenute dall'attacco.



PROTECTED

Permette al suo possessore, se è accompagnato da almeno [X] miniature alleate senza questa stessa abilità, di evitare di essere bersaglio di un attacco.



PUSHING LIMITS

Permette al suo possessore di ferirsi per compiere ulteriori azioni autoinfliggendosi [X] ferite. I cubi di energia spostati in questo modo nella zona delle ferite vengono considerati come se fossero stati spesi dallo spazio azione corrente, indipendentemente dal limite di sforzo previsto.



REACH

Permette al suo possessore di colpire, con attacco in mischia, una miniatura che non è presente nella sua area. Il possessore deve avere una linea di visuale libera ed essere a una distanza inferiore o uguale a [X].



REGENERATION

Permette al suo possessore di rigenerarsi. Se è un eroe, durante la fase di presa in carico di dichiarazione, sposta [X] cubi di energia dalla loro zona delle ferite alla loro zona di fatica. Se è un personaggio, all'inizio della sua attivazione, recupera [X] punti vita



RETIALIATION

Dopo aver subito un attacco a distanza il suo possessore, può eseguire un attacco a distanza libero sull'attaccante con [X] dadi gialli, per i quali non beneficia di ulteriori bonus arma o di elevazione. Per usare questa abilità, il suo possessore deve avere un'arma a distanza.



SACRIFICE

Il suo possessore deve dichiarare l'uso di questa abilità dopo essere stato dichiarato target di un attacco e durante la fase di creazione del set di dadi di attacco. Il suo possessore assegna [X] ferite dell'attacco subito ad una miniatura alleata nella sua stessa area senza che essa possa difendersi da questa azione. Le rimanenti ferite vengono inflitte al difensore.



SHACKLE

Permette al possessore, se esegue con successo un attacco in mischia, di assegnare [X] token catena al difensore. Nessuna ferita viene inflitta dall'attacco. Il numero di successi ottenuti dalla miniatura incatenata durante l'esecuzione di attacchi, pensieri, manipolazioni o difese verrà ridotto di un numero pari agli [X] token ad essa assegnati. Questi token possono essere rimossi se la miniatura in questione (o un'altra miniatura alleata nella stessa area) esegue con successo una manipolazione complessa di difficoltà [X].



SMOKE GRENADE

Permette al suo possessore, dopo aver innescato un'esplosione, di piazzare [X] segnalini granata fumogena in quest'area. Durante un attacco a distanza, l'attaccante deve contare il numero di segnalini granata fumogena presenti nelle aree della sua linea di visuale e sottrarla dal numero di successi dell'attacco.



SNEAK ATTACK

Permette al suo possessore di aggiungere [X] successi automatici durante gli attacchi nella propria area, se gli indici di minaccia totale degli alleati sono uguali o superiori agli indici di minaccia totale dei nemici.



SUPPORT

Permette al suo possessore di fornire [X] re-rolls gratuiti a tutte le miniature alleate presenti nella propria area.



TACTICIAN

Permette al suo possessore di eseguire un "automatic though" per concedere immediatamente [X] punti movimento a una miniatura alleata che non è stata l'obiettivo di questo effetto nel turno. Se la miniatura è un personaggio, ottiene anche il Bonus Movimento per il Primo Movimento.



UNTOUCHABLE

Permette al suo possessore di beneficiare di [X] successi di difesa automatica contro gli attacchi a distanza.



WALL BREAKER

Permette al suo possessore di muoversi attraverso un muro di livello [X] o inferiore, mettendo un segnalino muro rotto su di esso. Il costo di questo movimento è aumentato di 2. Le due aree diventano adiacenti ed è possibile sia muoversi sia tracciare una linea di visuale libera tra di esse.

LIST OF TRAITS

UN TRATTO È UNA CARATTERISTICA APPARTENENTE A UN EROE O UN PERSONAGGIO.
I TRATTI NON SONO OPZIONALI E SONO SEMPRE IN VIGORE.



FLY

Il suo possessore si muove volando ignorando ostacoli e terreni difficili quando si sposta. Il possessore inoltre ignora i costi aggiuntivi ed effetti di mosse speciali.



GAS IMMUNITY

Il suo possessore ignora le ferite causate dai token di gas



HARMLESS

Il suo possessore ha una costituzione debole. Durante un attacco, le ferite che infligge sono ridotte a 0.



MORAL CODE

Il suo possessore non può usare armi letali



REDUCED MOBILITY

Il suo possessore ha una mobilità limitata e non può eseguire mosse speciali (salire, saltare e cadere).

