

AVVIO RAPIDO

ARENA

THE CONTEST

Benvenuto eroe! Sei pronto ad entrare nell'Arena e a vivere epiche battaglie?

Questa è la guida per la tua Prima Partita, con tutte le regole essenziali di cui hai bisogno per giocare. Puoi chiarire dubbi specifici nel **Regolamento**, utilizzando questa guida come manuale di riferimento.

Arena: the Contest è un gioco a turni. Il **turno** è il momento in cui attivi il tuo **Combattente**. Durante il tuo turno puoi eseguire, in qualunque ordine:

- **1 Azione Primaria:** Effettua un'Azione Eroica o un attacco;
- **1 Azione Movimento:** Muovi il tuo **Combattente** attraverso la Griglia di Battaglia.

Modalità di Gioco

PvP - Competitiva:

Il Torneo: Due squadre di eroi combattono fino all'eliminazione completa di una squadra.

PvE - Cooperativa:

Missione: Affronta sfide e avversari terribili per raggiungere l'obiettivo della Missione.

Battaglia con un Boss: Affronta un nemico mortale, in grado di combattere contro un'intera squadra di eroi.

- Le **Missioni** e le **Battaglie con un Boss** possono essere giocate individualmente (come partite singole) o di seguito, in una **Campagna Epica**.

- Controlla la **Guida delle Missioni** e il **Tomo della Campagna** per ulteriori informazioni sulle Missioni PvE.

Ruoli di Combattimento

I sette **Ruoli di Combattimento** indicano la funzione principale di un eroe in combattimento.

Corpo A Corpo	A Distanza
Bruto Picchiatori selvaggi che infliggono enormi danni.	Guaritore Supporti affidabili che guariscono e potenziano gli alleati.
Stratega Combattenti agili che forniscono dei Vantaggi agli alleati e neutralizzano i nemici.	Tiratore Attaccanti letali che eccellono nel combattimento A Distanza.
Corazzato Difensori potenti che prendono di mira i nemici e proteggono gli alleati.	Controllore Combattenti ricchi di risorse che neutralizzano e attaccano più nemici.
Colosso Combattenti resistenti che contrattaccano i nemici e sopportano molti danni.	

Mettere insieme la propria squadra

- **PvP:** Le squadre scelgono se giocare con 3 o 4 eroi (stesso numero per entrambe le squadre).
- **PvE:** Scegli 4 eroi per formare una squadra.

Ciascun eroe della squadra deve avere un **Ruolo di Combattimento** differente.

Dopo averli selezionati, prendi il **Kit Eroe** di ogni eroe.



1. **Plancia Eroe:** Mostra le Statistiche, gli attacchi e il Potere Passivo di un eroe.
2. **Carta Attacco:** Mostra informazioni dettagliate su un attacco e aiuta a tenere traccia dei suoi Effetti.
3. **Miniatura:** Indica la posizione attuale dell'eroe sulla Griglia di Battaglia.
4. **Gettone Eroe:** Usato per tenere traccia dei Punti Vita (PV) di un eroe sul Tracciato PV.

Dopodiché ciascuna squadra prende 1 **Gettone Squadra**, 2 **Carte Azione Eroica** e 1 **dado a 20 facce**.



1. **Gettone Squadra:** Tiene traccia dell'Ordine di Turno degli eroi e della disponibilità degli **Attacchi Speciali** di ogni squadra.
2. **Carte Azione Eroica:**
 - All'inizio della partita, ciascuna squadra sceglie segretamente 2 Azioni Eroiche. Ognuna di esse può essere eseguita una sola volta per partita.
 - Tutte le regole del Gettone Squadra relative agli Attacchi Speciali valgono pure per le Azioni Eroiche. Dunque non puoi eseguirne una quando il tuo Gettone Squadra è sul lato "No Special".
3. **Dado:** Tiralo per ogni Colpo di un attacco per determinare se va a segno o meno.

Personalizzazione e Apprendimento

Per le partite introduttive, le regole avanzate di **Attacco di Reazione**, **Schivata**, **Assalto** e **Concentrazione** possono essere ignorate. Pertanto la **Condizione Velocizzato** viene ignorata.

Una volta acquisita familiarità con il gioco, prova le regole avanzate: aumenteranno notevolmente le strategie di posizionamento.

Ci sono anche **Oggetti Magici**, caratteristiche opzionali che rendono il gioco ancora più dinamico. Le regole che li riguardano si trovano nel **Regolamento**.



Oggetti Magici:

Artefatti: Oggetti mistici che migliorano la versatilità e i poteri di un eroe.

Pergamene: Incantesimi che rendono il gioco più imprevedibile e consentono strategie di bluff.

Iniziare una partita Pop

Preparare l'Arena

Utilizzando le **tessere** può essere creato qualsiasi scenario. Puoi anche usare lo scenario predefinito presente sul retro del tabellone.

Piazzare le Tessere



I giocatori possono costruire un campo di battaglia personalizzato, in qualunque maniera piaccia loro, o seguire la procedura competitiva di seguito:

- Ogni squadra prende 4 tessere;
- Entrambe le squadre lanciano un dado. Il vincitore (numero più alto) comincia piazzando una tessera, ovunque nella Griglia di Battaglia;
- Le squadre si alternano fino a quando tutte le tessere sono state piazzate. Le tessere non possono essere posizionate adiacenti.

Scegliere gli Eroi

La selezione degli eroi segue lo stesso schema: il vincitore del tiro di dado sceglie per primo e le squadre a turno selezionano i loro eroi. Le restrizioni sono:

- Le squadre devono avere 3 o 4 eroi;
- Entrambe le squadre devono partire con lo stesso numero di eroi;
- Per ciascun Ruolo di Combattimento può far parte della squadra un solo eroe.

Dopo che gli eroi sono stati scelti, le squadre prendono i loro **Kit Eroe** (vedere pagina 1) e collocano i loro **Gettoni Eroe** sul **Tracciato PV**, secondo la loro Statistica **Punti Vita**.

I Gettoni Eroe hanno bordi bianchi e neri, per distinguere le Squadre sul Tracciato PV.



Schierare gli Eroi

Entrambe le squadre lanciano un dado. Il vincitore sceglie una metà della Griglia di Battaglia (coordinate numeriche) e piazza un

eroe in una delle sue caselle. Questo eroe sarà il primo a svolgere un turno.

Gli eroi possono essere posizionati ovunque nella metà della propria squadra. Le squadre si alternano schierando gli eroi, finché non sono tutti piazzati.

I turni seguiranno l'ordine in cui sono stati posizionati gli eroi. Per tenerne traccia, mentre schieri gli eroi ordina le Plance Eroe della tua squadra da sinistra a destra. L'altra squadra dovrà fare lo stesso dall'altra parte del tavolo.

Ordine di Turno

L'Ordine di Turno corrisponde all'ordine in cui gli eroi sono stati schierati (e le Plance Eroe ordinate). Se ne tiene traccia utilizzando i Gettoni Squadra.

All'inizio della partita, le squadre devono appoggiare il proprio Gettone Squadra sulla loro Plancia Eroe più a sinistra (appartenente al primo eroe ad agire per loro). Alla fine del turno dell'eroe, spostalo a destra (sul prossimo eroe ad agire).

Segui questo schema nel turno di ogni eroe. Quando non c'è una Plancia Eroe a destra, rimetti il Gettone Squadra sul primo eroe.

Le squadre si alternano nei turni, seguendo l'Ordine di Turno di ciascuna squadra. In Modalità PvP, gli eroi della stessa Squadra non svolgono mai turni consecutivi. Vedere gli esempi:



Dopo la morte di un eroe, le squadre continuano ad alternarsi, seguendo in modo indipendente l'Ordine di Turno di ciascuna squadra. Per esempio, se **B** muore:



Come Leggere una Missione

Introduzione

Un riassunto della storia, i tuoi nemici e gli obiettivi.

Indica gli **obiettivi** della Missione e quanti **Punti Esperienza** (PE) vale ognuno di essi. Realizzare l'Obiettivo Primario conclude la Missione.

Descrizione

Descrive le caratteristiche speciali dello scenario, le stanze, i cattivi, le tessere e gli Eventi.

- **Eventi:** Durante la Missione, alcune azioni specifiche attivano degli Eventi (nuovi nemici, apertura di porte, ecc.).

Nemici

Mostra le statistiche e gli attacchi dei nemici della Missione. Se è un Boss, controlla la sua plancia e le sue carte Attacco.

Componenti

Mostra tutti gli elementi del gioco usati nella partita.

Mappa della Missione

Indica la posizione di partenza di tessere e nemici (sia iniziali che futuri). Le icone con il bordo bianco raffigurano i nemici sulla griglia all'inizio della Missione. Ogni Evento avrà un colore del bordo distinto, descritto nelle istruzioni.



I Nemici

Ci sono cinque categorie generiche di nemici, le quali rappresentano tutti i cattivi e i Boss che incontrerai nelle Missioni:

- **Sentinella:** Cattivi Corpo A Corpo incontrati nelle Missioni;
- **Soldato:** malvagio in mischia con estensione estesa;
- **Cecchino:** Controparte A Distanza delle Sentinelle;
- **Condottiero:** Nemici potenti e unici;
- **Boss:** I nemici più terribili da affrontare.

Kit Cattivo: Carta Cattivo, Miniatura Cattivo e Gettone Cattivo.



Kit Drago: Plancia Drago, Carte Attacco, Miniatura Drago e Gettoni Drago.



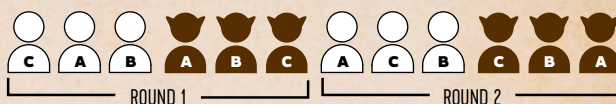
Iniziare una Partita PoE

- Seleziona una *Missione* o una *Battaglia con un Boss* dalla Guida delle Missioni;
- Segui le istruzioni della Guida delle Missioni per preparare la Griglia di Battaglia. Prendi i componenti necessari, piazza le tessere e i cattivi.
- Schiera gli eroi: Posiziona gli eroi in una qualsiasi casella con scale (fino a un eroe per casella).
- Colloca i Gettoni secondo la Statistica Punti Vita di ciascun Combattente. Alcune Missioni impiegano anche altri gettoni (statua, porta, clessidra, ecc.).

Ordine di Turno

- Un **round** è l'insieme dei turni di tutti gli eroi e dei cattivi. Gli eroi cominciano sempre il round. Quando tutti gli eroi hanno svolto un turno, tutti i nemici svolgono i loro. Questo termina il round.
- In ogni round, eroi e nemici possono svolgere i propri turni in qualunque ordine scelto dai giocatori, a condizione che ciascun Combattente agisca una e una sola volta per round.

Il round è un concetto PvE, non utilizzato in Modalità PvP.



Azioni dei Nemici

- Le azioni dei nemici sono guidate dalle carte Potere del Male (cattivi) o dalle carte Incantesimo del Boss (Boss).
- I nemici si muovono sempre della più breve distanza sicura per raggiungere il loro bersaglio (cioè non calpestando la lava, né provocano inutilmente Attacchi di Reazione).
- Se un nemico non può attaccare un bersaglio dopo essersi mosso, la sua Azione Primaria viene spesa con un'Azione Movimento extra, per cercare di arrivare adiacente al bersaglio (o il più vicino possibile).
- I cattivi effettuano sempre il miglior attacco disponibile.
- **Se più di una linea d'azione rispetta le regole, i giocatori decidono che cosa accadrà.**



Poteri del Male e Incantesimi del Boss

- All'inizio della partita, mischia tutte le carte Potere del Male (e Incantesimo del Boss) e mettile a faccia in giù.
- Ad ogni round pesca una carta, all'inizio del turno del primo nemico (pesca un Potere del Male soltanto se ci sono nemici sulla griglia). Se sono state usate tutte le carte, rimescolale e procedi con la pesca.
- Le carte Potere del Male hanno comandi specifici o la Strategia Base:

Strategia Base

1	Attacca l'eroe più vicino.
2	Se c'è parità, attacca quello con meno PV tra loro.
3	Se la parità rimane, i giocatori decidono quale eroe viene attaccato.

Carte Fato

- Alcune Missioni hanno Eventi o situazioni che utilizzano queste carte.
- Pesca una Carta Fato a caso per determinare il risultato di un Evento o di una situazione e poi scartala.



Flaconi

- I cattivi lasciano una flacone quando vengono uccisi (posizionali gettone sulla piazza è morto). Il suo possessore può consumarlo per eseguire un'abilità speciale.
- Spendere un punto movimento mentre adiacente o in cima alla casella dei segnalini di un cattivo per disegnare a carta casuale dal mazzo flacone.
- Ogni eroe può possedere un massimo di due flaconi Al tempo. Le flaconi non raccolte scompaiono quando l'ultimo eroe a agisci sul round termina il suo turno (rimuovi il gettone del cattivo).



Modalità Campagna

Il gioco include pure una **Modalità Campagna**, in cui i giocatori ottengono Punti Esperienza per acquistare carte Avanzamento, Pergamene e Artefatti. Vedere la Guida delle Missioni e il Tomo della Campagna.



Come Leggere una Plancia Eroe

A Nome e Ruolo di Combattimento.

B Icona e Colore del Ruolo di Combattimento.

- Ci sono 7 diversi Ruoli. Ogni Ruolo ha specifici Poteri Passivi e Statistiche.

C Punti Vita (PV): Indicano quanti danni può sopportare un eroe.

- Ciascun Gettone Eroe viene collocato sul **Tracciato PV** secondo questa Statistica.
- I danni subiti riducono i PV di un eroe della stessa quantità, mentre gli effetti delle Guarigioni possono aumentarli. Aggiorna la posizione del Gettone Eroe di conseguenza.
- Un eroe è vivo finché ha 1 PV o più. Se i PV scendono sotto l'1, l'eroe è **morto**.

D Attacco Base: Indica il danno inflitto da un eroe quando usa un'Azione Primaria per effettuare un Attacco Base.

- La portata di un **Attacco Base** è raffigurata dall'icona accanto al valore di danno:

✂ 1 casella (Attacco Corpo A Corpo);

🏹 8 caselle (Attacco A Distanza).

Attacco Base

✂ 1 casella / 🏹 8 caselle 🎯 1 nemico

★ Infligge danni pari alla statistica Attacco Base

Mancato: Non infligge Danni Residui.

E Difesa: Il risultato minimo richiesto su un dado per colpire l'eroe.

F Movimento: Indica quanti Punti Movimento può spendere un eroe in un'Azione Movimento.

Un'Azione Movimento viene utilizzata per il **Movimento** o la **Schivata**.

Movimento

- Per ogni Punto Movimento speso, la miniatura dell'eroe può lasciare la casella che occupa attualmente ed entrare in una adiacente.
- Le miniature degli eroi possono essere spostate ortogonalmente o diagonalmente, in qualsiasi combinazione.
- Non è necessario spendere tutti i punti nella propria Azione Movimento, ma tutti i punti non utilizzati vanno persi (la sequenza movimento, attacco e di nuovo movimento non è possibile).

Schivata (Regole Avanzate)

Un eroe può spendere un'intera Azione Movimento per spostarsi di 1 sola casella (ortogonalmente o diagonalmente). Durante la Schivata, un eroe non provoca Attacchi di Reazione (lasciando una casella adiacente ai nemici). La Schivata ti permette di scambiarti di posto con un alleato, se uno occupa la tua casella di arrivo.

Restrizioni di Movimento:

- Il movimento diagonale non è consentito attraverso gli angoli delle caselle occupate da Barriere (muri), però è permesso attraverso Ostacoli e altri Combattenti.
- Un eroe non può finire un'Azione Movimento in una casella occupata da Barriere, Ostacoli o altri Combattenti.
- Un eroe non può muoversi attraverso caselle occupate da nemici, Barriere od Ostacoli, ma può spostarsi liberamente attraverso caselle occupate da alleati e terreni.

G Attacchi Primari: La principale risorsa di un eroe in combattimento.

- Un'Azione Primaria può essere spesa per effettuare un Attacco Primario. Questo attacco può essere ripetuto più volte in una partita.

H Attacchi Speciali: La risorsa migliore e più letale di un eroe.

- L'Attacco Speciale di ciascun eroe può essere effettuato una sola volta per partita.
- Dopo aver effettuato un Attacco Speciale, gira il tuo Gettone Squadra sul lato "No Special" (No Speciali). La tua squadra non può effettuare Attacchi Speciali finché il Gettone Squadra non viene nuovamente girato.
- Quando il successivo eroe della tua squadra termina il proprio turno, gira il Gettone Squadra sul lato "Special Ready" (Speciali Pronti). Ora la tua squadra può effettuare di nuovo Attacchi Speciali.

Alcuni Attacchi Speciali sono **Attacchi di Interruzione** 🛑.

- Gli Attacchi di Interruzione vengono usati durante il turno del bersaglio.
- Devono essere annunciati quando il bersaglio dichiara il suo attacco, prima che si verifichino eventuali Vantaggi o che il dado venga tirato.
- Gli Attacchi di Interruzione vengono risolti prima dell'attacco del bersaglio.

I Potere Passivo: Un'abilità speciale che distingue i Ruoli, facendo eccellere in maniere differenti gli eroi in combattimento.

- Al soddisfare di determinate condizioni (Innesco) viene applicato un Effetto.
- L'Innesco viene verificato quando viene scelto il bersaglio.

A Diary the Hunter
SHOOTER

B [Icona]

C 55 HIT POINTS

D 8 BASIC ATTACK

E 6 DEFENSE

F 5 MOVEMENT

G **Twin Shot**
🏹 8 squares 🎯 up to 2 enemies
Benefit: You may strike 2 targets once or 1 target twice.
★ 7 damage per hit + effect
Effect: 🎯 The last target hit is **Exposed** (ends when used).

H **Explosive Arrow**
🏹 8 squares 🎯 1 enemy
Benefit: Gain a +2 bonus to your roll and ignore all Helpful Conditions on the target.
★ 12 damage + effect
Effect: 🏹 You may move the target 1 square.

I **Perfect Hunt**
🏹 8 squares 🎯 all enemies in a straight line
Benefit: You may move up to 4 squares before striking.
★ 17 damage per hit + effect
Effect: 🎯 The first target hit is **Slowed**.

J **Rapid Fire**
🏹 8 squares 🎯 up to 3 enemies
★ 13 damage per hit

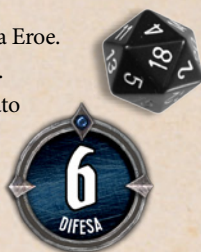
K **Accuracy**
Trigger: Hit a target from at least 5 squares away (on your first hit of your turn).
Effect: Target takes 4 damage.

PASSIVE POWER

Effettuare un Attacco

Passaggi Essenziali:

- Seleziona un attacco dalla tua Plancia Eroe.
- Scegli un bersaglio adatto a portata.
- Lancia un dado e confronta il risultato con la statistica Difesa del bersaglio.
 - **Colpito**: Se il risultato del dado è uguale o superiore, l'attacco ha Colpito e infligge il danno e tutti gli Effetti descritti su di esso.
 - **Mancato**: Se il risultato del dado è inferiore, l'attacco manca e infligge i Danni Residui. Vedere **F**.
 - **Colpo Critico**: Se il risultato del dado è 20, l'attacco è un Colpo Critico. Vedere qui sotto:



Effetto del Colpo Critico

- Effetto: Il bersaglio **può** subire +5 danni;
- Il danno può essere inflitto prima degli Effetti dell'attacco;
- Può essere applicato una sola volta per attacco.

Come Leggere un Attacco



Termini Essenziali sulle Carte Attacco:

- **Tu**: L'eroe che effettua l'attacco.
- **Combattente**: Un qualunque personaggio sulla Griglia di Battaglia.
- **Nemici**: Un qualunque personaggio della squadra avversaria.
- **Alleati**: Tutti gli eroi della tua squadra, eccetto quello che attacca.

- A** **Portata**: Indica la distanza massima tra un eroe e il suo bersaglio affinché l'attacco sia fattibile. Misurata ortogonalmente e/o diagonalmente, in qualsiasi combinazione.

Portata 1 : Attacco Corpo A Corpo. L'eroe deve essere adiacente al bersaglio.

Portata 2 : Attacco Corpo A Corpo. Non provoca Attacchi di Reazione.

Portata 8 : Attacco A Distanza. Provoca Attacchi di Reazione se l'eroe è adiacente ai nemici.

- B** **Bersaglio** : Indica quanti e quali Combattenti possono essere presi di mira da questo attacco.

- Alcuni Attacchi sono composti da più Colpi. Possono attaccare più nemici o lo stesso nemico più di una volta.
- Il dado deve essere tirato una volta per ogni Colpo.

- C** **Vantaggio o Svantaggio**: Ogniqualvolta un attacco presenta queste caratteristiche, leggi e segui le sue istruzioni.

- Fanno parte dell'attacco, però non sono Effetti.

- D** **Colpito** : Indica cosa succede se l'attacco colpisce.

- In primo luogo, l'attacco infligge la quantità di danni descritti. Quindi, gli Effetti vengono applicati nell'ordine elencato.
- Se il danno riduce i PV del bersaglio sotto l'1, il bersaglio viene considerato Morto solamente dopo l'applicazione degli Effetti.

- E** **Effetto**: Caratteristiche speciali degli attacchi che cambiano le circostanze del combattimento in molti modi.

- **Istantaneo**: Si risolve completamente durante l'attacco.
- **Temporaneo** : Dura fino a quando l'attaccante svolge di nuovo il suo turno (alcuni Effetti finiscono se utilizzati).
- **Permanente**: Dura fino a quando il Combattente interessato muore.

Si tiene traccia degli Effetti Temporanei e Permanenti posizionando la Carta Attacco sulla Plancia Eroe dell'eroe interessato o sulla Carta del nemico interessato.

Una volta che l'attacco ha colpito, a prescindere dai bersagli, gli Effetti si applicano automaticamente (non richiedono nuovi lanci di dado).

Alcuni Effetti applicano delle **Condizioni**, identificate da un nome univoco ed evidenziate in **rosso** o **blu**. Vedere l'Aiuto del Giocatore e il Regolamento.

- F** **Mancato**: Indica cosa succede se l'attacco fallisce.

- Se l'attacco ha più Colpi, devono fallire tutti per applicare il Danno Residuo.

Danno Residuo

- Attacco Base e di Reazione: Non applicabile.
- Attacco Primario: 5 danni.
- Attacco Speciale: 15 danni.
- **Questo non può abbassare i PV del bersaglio sotto l'1.**
- Ignora eventuali Effetti su di te e sui bersagli (tranne se si riferiscono specificamente ai Danni Residui).
- Può essere applicato una sola volta per attacco, anche se ci sono più bersagli mancati.

- G** **Bordi**: I bordi Argentati indicano gli Attacchi Primari; i bordi Dorati indicano gli Attacchi Speciali.





Il tuo Turno

Cominciare il tuo Turno

- Eventuali Effetti Temporanei applicati da te finiscono. Riprenditi la Carta Attacco Primario che teneva traccia dell'Effetto.
- Verifica se sei interessato da qualche Effetto o Cerchio (Poteri Passivi dei Corazzati e dei Colossi).
- Verifica quale lato del Gettone Squadra è attivo: Special Ready o No Special.

Durante il tuo turno, puoi eseguire un'Azione Primaria e un'Azione Movimento, in qualunque ordine:

Azione Primaria	Azione Movimento
<ul style="list-style-type: none"> • Attacco Base • Attacco Primario • Attacco Speciale • Azione Eroica • Azione Movimento Extra 	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento • Schivata

Terminare il tuo Turno

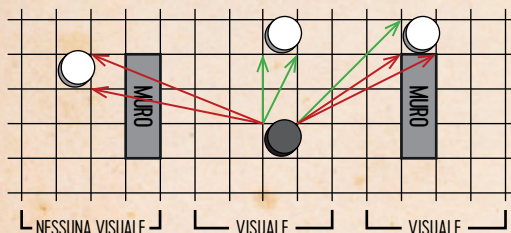
- Gira il Gettone Squadra su "Special Ready" se in questo turno l'eroe non ha usato l'Attacco Speciale.
- Colloca il Gettone Squadra sulla Plancia Eroe del prossimo eroe ad agire, seguendo l'Ordine di Turno.
 - **Modalità PvP:** Il prossimo eroe è quello la cui Plancia Eroe è subito a destra.
 - **Modalità PvE:** La squadra sceglie il prossimo eroe ad agire, finché tutti gli eroi non hanno svolto il loro turno.

Visuale

Controlla se ci sono Barriere che bloccano completamente il percorso diretto tra il bersaglio e te stesso. Se non ci sono, hai Visuale e puoi attaccare il bersaglio. I Combattenti devono avere un contatto visivo per attaccare e applicare gli Effetti.

Nei casi in cui non sia chiaro, traccia delle linee rette immaginarie tra gli angoli della casella occupata dal tuo bersaglio e gli angoli della tua casella. Se almeno una non è interrotta da Barriere, hai Visuale. Ostacoli, Terreni e Combattenti non bloccano la Visuale. I bordi e gli angoli delle caselle occupate dalle Barriere sono considerati bloccanti.

Per esempi dettagliati, vedere il Regolamento.

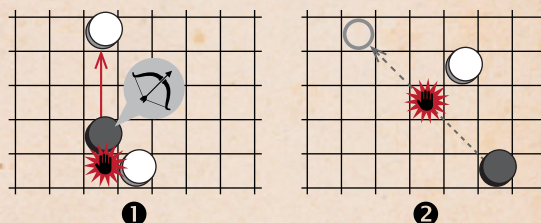


Di seguito troverai alcune **Regole Avanzate**, le quali hanno un impatto notevole sul gioco, ma che possono essere eliminate nelle tue partite introduttive, finché non avrai familiarizzato maggiormente con il gioco.

Attacco di Reazione

Puoi effettuare un Attacco di Reazione se un nemico ne provoca uno. Qualsiasi Combattente provoca Attacchi di Reazione se:

1. Effettua un Attacco A Distanza mentre è adiacente a un nemico;
2. Lascia una casella adiacente a un nemico nella sua **Azione Movimento** (eccetto per la Schivata).



Attacco di Reazione

Usato durante il turno del bersaglio.

1 casella 1 nemico che provoca un Attacco di Reazione

Infligge danni pari alla statistica Attacco Base + Effetto

Effetto: 1 Il bersaglio perde 1 punto movimento per questo turno.

Mancato: Non infligge Danni Residui.

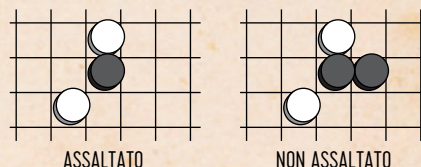
- Un Combattente può provocare diverse Reazioni per turno.
- I Combattenti possono effettuare un solo Attacco di Reazione per turno.
- I Combattenti provocano Attacchi di Reazione soltanto nei loro turni.
- Gli Attacchi di Reazione si risolvono prima dell'attacco o del movimento che li ha provocati.

Assalto

I Combattenti assaltati sono considerati **Esposti** agli attacchi fatti dagli assaltatori.

Un Assalto si verifica quando sono soddisfatte le seguenti condizioni:

- Due o più alleati sono adiacenti allo stesso nemico;
- Questi alleati non sono adiacenti l'uno all'altro;
- Questo nemico non è adiacente a uno o più dei suoi alleati.



Concentrazione

I bersagli dei tuoi attacchi A Distanza sono considerati **Esposti** se:

- Cominci il tuo turno senza Combattenti (alleati o nemici) entro 3 caselle da te;
- Rinunci alla tua intera Azione Movimento e alle mosse concesse dal Vantaggio (se ce ne sono), che devono essere impiegate nella Concentrazione.