



Scheda Abilità Speciali Mage Knight Dungeons

ABILITÀ SPECIALI DELL'ATTACCO

VERDE X **GUARITORE.** Un guerriero con questa abilità può guarire un modello amico o sé stesso. Per guarire un modello amico, usa un'azione di attacco in corpo a corpo, ignorando tutti i modificatori. Se l'attacco ha successo, puoi guarire un numero di click pari al valore di danno; oppure puoi tirare 1 dado a sei facce e guarire un numero di click pari al risultato. Aggiungi +2 al valore di difesa del modello se il guaritore o il modello bersaglio si trovano in una casella adiacente a un modello avversario. La guarigione ignora tutte le abilità speciali a eccezione dell'Invulnerabilità. Il guerriero può spendere 4 punti movimento e guarire sé stesso di 1 click. Guarire sé stessi conclude l'attivazione del guerriero. Abilità opzionale.

ROSSO X **MAESTRO D'ARMA.** Quando questo guerriero colpisce con un attacco in corpo a corpo, tira 1 dado a sei facce e infliggi al modello bersaglio un numero di click di danno pari al risultato del tiro (al posto di utilizzare il valore normale di danno del guerriero). Abilità opzionale.

BLU X **ESPLOSIONE MAGICA.** Usa questa abilità per lanciare un attacco magico a distanza contro un singolo bersaglio che si trovi entro la metà della gittata del guerriero che attacca. Ignora il terreno e gli altri modelli quando controlli la linea di tiro. Quando questo guerriero riesce a colpire con un attacco magico a distanza, tira 1 dado a sei facce e infliggi al modello bersaglio un numero di click di danno pari al risultato del tiro. Leggi il regolamento per utilizzare questa abilità per aprire una porta. Abilità opzionale.

ARANCIO X **FUOCO/LAMPO.** Un singolo attacco a distanza colpisce il modello bersaglio e tutti i modelli nelle caselle adiacenti al modello bersaglio. Confronta il risultato del valore di attacco con i valori di difesa di tutti i modelli colpiti, e infliggi 1 click di danno (al posto del normale valore di danno del guerriero) a ogni modello colpito con successo. Leggi il regolamento per utilizzare questa abilità per aprire una porta. Abilità opzionale.

GIALLO X **ONDA D'URTO.** Un singolo attacco a distanza colpisce tutti i modelli (sia amici che avversari) entro metà della gittata del guerriero che attacca. Traccia una linea di tiro verso ogni modello entro la gittata, ignorando l'arco frontale del guerriero. I modelli non bloccano la linea di tiro, mentre il terreno blocca la linea di tiro come indicato nelle regole. Confronta il risultato del valore di attacco con il valore di difesa di ogni modello colpito. Se due o più modelli vengono colpiti con successo, ciascun modello riceve 1 click di danno. Se solo 1 modello viene colpito con successo, usa il normale valore di danno del guerriero che attacca. Un attacco con Onda d'Urto ignora e non è soggetto a tutte le altre abilità speciali. L'Onda d'Urto colpisce anche i modelli avversari che si trovino in caselle adiacenti a modelli amici. Leggi il regolamento per utilizzare questa abilità per aprire le porte. Abilità opzionale.

NERO X **VAMPIRISMO.** Guarisci di 1 click questo guerriero ogni volta che infligge danni a un modello bersaglio durante un attacco in corpo a corpo.

GRIGIO X **GUARIGIONE MAGICA.** Un guerriero con questa abilità speciale può guarire un modello amico o sé stesso. Per guarire un modello amico, usa un attacco a distanza, ignorando tutti i modificatori. Aggiungi +2 al valore di difesa del modello bersaglio se il guaritore o il bersaglio si trovano in una casella adiacente a un modello avversario. Se l'attacco ha successo, tira 1 dado a sei facce e guarisci di un numero di click pari al risultato del tiro. Altrimenti, questo guerriero può spendere 4 punti movimento e guarire sé stesso di 1 click di danno. Guarire sé stessi conclude l'azione del guerriero. La guarigione ignora tutte le abilità speciali a eccezione dell'Invulnerabilità. Abilità opzionale.

ROSSO X **VELENO.** Quando a questo guerriero viene assegnata un'azione di combattimento e conduce un attacco con successo, aggiungi +1 al suo valore di danno. Se l'attacco fallisce, infliggi 1 click di danno al modello bersaglio.

BLU X **ATTACCO FURTIVO.** Quando questo guerriero conclude il suo movimento in una casella adiacente a un modello avversario, il modello avversario non può usufruire della rotazione libera. Quando a questo guerriero viene assegnata un'azione di combattimento in corpo a corpo contro l'arco posteriore del modello bersaglio, raddoppia il suo valore di danno, fino a un massimo di 5 click. Il guerriero può aggiungere +2 al suo tiro per disinnescare una trappola. Abilità opzionale.

NERO X **FENDENTE.** Quando a questo guerriero viene assegnata un'azione di combattimento in corpo a corpo o un contrattacco, egli può attaccare tutti i modelli avversari che si trovino in caselle adiacenti al suo arco frontale. Confronta il risultato del valore di attacco con il valore di difesa di tutti i modelli bersaglio avversari. Se colpisci, infliggi a ciascuno il normale valore di danno di questo guerriero. Abilità opzionale.



Scheda Abilità Speciali Mage Knight Dungeons

ABILITÀ SPECIALI DELLA DIFESA

VERDE X **CORAZZA.** Aumenta il valore di difesa di questo guerriero di +2 contro gli attacchi a distanza.

ROSSO X **ARMA IN ASTA.** Quando un modello avversario muove in una casella adiacente a questo guerriero, e l'arco frontale di questo guerriero, dopo la rotazione libera, è rivolto verso il modello avversario, il modello avversario riceve 1 click di danno e la sua attivazione si conclude.

BLU X **IMMUNITÀ MAGICA.** Questo guerriero non può essere influenzato da nessun'altra abilità speciale il cui nome contenga la parola "Magico" o "Magica", inclusa la Guarigione Magica.

ARANCIO X **RESISTENZA.** Riduci di -1 click qualunque danno venga inferto a questo guerriero da un attacco a distanza o in corpo a corpo, fino a un minimo di 1. Riduci di -1 click qualunque danno inferto a questo guerriero da un'abilità speciale, fino a un minimo di 0. Resistenza non riduce il danno da fallimento critico.

GIALLO X **DIFENSORE.** Qualunque modello amico che si trovi su una casella adiacente a questo guerriero può utilizzare il valore di difesa di questo guerriero al posto del proprio. Aumenta di +1 il valore di difesa di questo guerriero quando viene attaccato se non ci sono modelli amici nelle caselle a lui adiacenti. Abilità opzionale.

NERO X **RIGENERAZIONE.** Attiva questo guerriero, ma considera per questo turno che abbia 0 punti movimento e non possa attaccare. Tira 1 dado a sei facce e sottrai -2 al risultato (considera eventuali risultati negativi uguali a 0). Guarisci questo guerriero di un numero di click pari al risultato finale. Abilità opzionale.

GRIGIO X **INVULNERABILITÀ.** Aumenta il valore di difesa di questo guerriero di +2 contro gli attacchi a distanza. Riduci di -2 click il danno inferto a questo guerriero da attacchi a distanza o in corpo a corpo, fino a un minimo di 1. Riduci di -2 click il danno inferto a questo guerriero da un'abilità speciale, fino a un minimo di 0. Invulnerabilità non riduce il danno da fallimento critico. Questo guerriero non può essere guarito.

ROSSO X **SCHIVARE.** Quando questo guerriero viene colpito da un attacco a distanza o in corpo a corpo, tira 1 dado a sei facce. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'attacco fallisce. Questa abilità speciale non può essere usata durante la difesa da un contrattacco. Abilità opzionale.

BLU X **RITORSIONE MAGICA.** Quando questo guerriero è danneggiato da un attacco a distanza o in corpo a corpo, anche l'attaccante riceve 1 click di danno.

NERO X **INVISIBILITÀ LIMITATA.** Questo guerriero non può essere il bersaglio di un attacco a distanza, e non attiva la sostituzione dei segnalini dei mostri erranti a meno che questi non si trovino in una casella adiacente a lui. Abilità opzionale.



WIZKIDS