



## Scheda Abilità Speciali Mage Knight Dungeons

### ABILITÀ SPECIALI DEL DANNO

VERDE		<b>POSIZIONE INIZIALE.</b> Prima di giocare, sposta il quadrante di combattimento di ogni guerriero in modo che sulla finestrella del valore del danno appaia un quadrato verde. Questo quadrato è spesso diviso in due e mostra il colore di un'altra abilità speciale. Per i membri della fazione degli Eroi, sposta il quadrante di combattimento in modo che appaia il corretto numero di Livello dentro un piccolo cerchio verde, posizionato tra i valori di danno e difesa.
ROSSO		<b>BERSERK.</b> Il guerriero aggiunge +2 al suo tiro per attaccare, ma non quando contrattacca. Quando un guerriero è berserk, non può essergli assegnato un attacco a distanza, non può disinnescare una trappola o impadronirsi di un tesoro.
BLU		<b>POTENZIAMENTO MAGICO.</b> Qualunque modello amico a cui hai assegnato un attacco a distanza mentre si trova in una casella adiacente a questo guerriero infligge +1 click di danno extra a ogni modello colpito dall'attacco. Aggiungi +1 al valore di attacco di questo guerriero se gli è stata assegnata un'azione di attacco a distanza e non ci sono modelli amici in caselle a lui adiacenti. Abilità opzionale.
ARANCIO		<b>FURIA COMBATTIVA.</b> Aggiungi +1 al valore di attacco di questo guerriero quando sta contrattaccando.
GIALLO		<b>DEMORALIZZATO.</b> Questo guerriero non può attaccare né contrattaccare né passare attraverso modelli avversari, e non può mai volontariamente concludere il suo movimento in una casella adiacente a un modello avversario, ma può risolvere tutte le sue altre azioni normalmente.
NERO		<b>NEGROMANZIA.</b> Utilizza questa abilità per far tornare in gioco un modello. Attiva questo guerriero, ma egli ha 0 punti movimento per questo turno, non può attaccare e non può trovarsi in una casella adiacente a un modello avversario. Scegli uno dei tuoi modelli che sono stati eliminati. Porta il suo quadrante di combattimento sulla posizione iniziale; se il modello è un membro della fazione degli Eroi, porta il quadrante al Livello raggiunto quando era stato eliminato. Tira 1 dado a sei facce e gira il quadrante di combattimento del modello di quel numero di click. Se la finestra delle caratteristiche non mostra tre teschi, piazza il modello nel sotterraneo in una casella adiacente a questo guerriero. I modelli con la parola Zombie o Scheletro nel loro nome tornano in gioco a piena forza. Abilità opzionale.
GRIGIO		<b>COMANDO.</b> All'inizio del tuo turno, dopo aver assegnato i bonus degli Scigni ai tuoi Eroi, tira 1 dado a sei facce per ciascun guerriero sotto il tuo controllo che abbia Comando, e ciascun mostro della Stirpe Magica che abbia Comando. Ogni 6 che ottieni, puoi utilizzare una attivazione extra per questo turno. Inoltre, all'inizio del tuo turno, ogni modello amico Demoralizzato che si trovi nella stessa tessera o in una casella adiacente al guerriero con Comando garantisce automaticamente di 1 click.
ROSSO		<b>PERFORARE.</b> Quando assegni a questo guerriero un'azione di attacco a distanza, ignora le abilità Corazza, Resistenza e Invulnerabilità del modello bersaglio. Abilità opzionale.
BLU		<b>PARALISI MAGICA.</b> Usa questa abilità per ridurre temporaneamente i punti movimento di un modello avversario. Quando questo guerriero colpisce con un attacco a distanza un singolo bersaglio, il modello bersaglio riceve solo 1 click di danno. Tira 1 dado a sei facce: con un risultato di 4, 5 o 6, piazza un segnalino sul modello bersaglio per indicare che è stato paralizzato. Riduci il valore di velocità del bersaglio a 2 fintanto che rimane il segnalino. Il modello bersaglio può essere attivato normalmente. Il giocatore che controlla il modello bersaglio può rimuovere gli effetti della Paralisi Magica spendendo una attivazione su quel modello senza però fargli compiere alcuna azione. Abilità opzionale.
NERO		<b>CONFUSIONE MAGICA.</b> Usa questa abilità per muovere un modello avversario. Quando questo guerriero colpisce con un attacco a distanza un singolo bersaglio, l'attacco non infligge danni, ma il giocatore che controlla il guerriero che attacca muove subito il modello bersaglio, potendo utilizzare fino a un numero di punti movimento pari al suo pieno valore di velocità. Il modello bersaglio non può essere mosso in una casella adiacente a un mostro della Stirpe Magica, un segnalino di un mostro errante o un modello amico del guerriero che attacca. Abilità opzionale.



## Scheda Abilità Speciali



### ABILITÀ SPECIALI DELLA VELOCITÀ

VERDE		<b>CARICA.</b> Questo guerriero può attaccare in corpo a corpo al costo di 0 punti movimento. Aggiungi +4 al suo valore di velocità se, quando attivato, non ci sono modelli avversari che si trovino in caselle a lui adiacenti. Questo bonus dura fino alla conclusione dell'attivazione corrente. Il guerriero fallisce il disimpegno solo se ottiene 1 sul tiro. Abilità opzionale.
ROSSO		<b>RAPIDITÀ.</b> Il giocatore può muovere questo guerriero, utilizzando i suoi punti movimento fino al loro massimo, senza usare un'attivazione, ma il guerriero non può fare altro che muoversi in questo turno. Un giocatore può aprire e chiudere una porta durante l'uso della Rapidità. Il giocatore deve dichiarare l'utilizzo della Rapidità prima di muovere il guerriero. Abilità Opzionale.
BLU		<b>LEVITAZIONE MAGICA.</b> Usa questa abilità per muovere un modello bersaglio. Attiva questo guerriero, ma considera che abbia 0 punti movimento per questo turno e non possa attaccare. Scegli un modello bersaglio che abbia iniziato il turno in una casella adiacente a questo guerriero e muovilo fino a 5 punti movimento di distanza in una qualunque direzione. Considera tutti i terreni come sgombri mentre muovi, ma il modello bersaglio non può passare attraverso porte chiuse o terreni bloccanti. Piazza il modello bersaglio in un qualunque terreno legale, scegliendo la direzione dell'arco frontale. Il modello bersaglio non può essere attivato per il resto del turno. Abilità opzionale.
ARANCIO		<b>VOLO.</b> Questo guerriero considera tutti i terreni come sgombri mentre muove, ma non può usare il volo per passare attraverso una porta, aperta o chiusa, o terreni bloccanti. Il guerriero deve concludere il suo movimento in un terreno legale. Il guerriero fallisce il disimpegno solo se ottiene 1 sul tiro. Abilità opzionale.
GIALLO		<b>ACQUATICO.</b> Considera l'acqua come terreno sgombro. Abilità opzionale.
NERO		<b>NASCONDERSI.</b> Considera i terreni difficili come bloccanti ogni qualvolta devi tracciare una linea di tiro verso questo guerriero. Se ci sono caselle di terreno difficile o in ombra nella stessa tessera dove si trova il guerriero, questo guerriero non attiva la sostituzione dei segnalini dei mostri erranti a meno che questi non si trovino in una casella a lui adiacente. Il guerriero può aggiungere +2 al tiro per disinnescare una trappola. Abilità opzionale.
GRIGIO		<b>SALTO.</b> Questo guerriero può attaccare a distanza al costo di 0 punti movimento. Aggiungi +4 al suo valore di velocità se, quando attivato, non ci sono modelli avversari che si trovino in caselle a lui adiacenti. Questo bonus dura fino alla conclusione dell'attivazione corrente. Il guerriero fallisce il disimpegno solo se ottiene 1 sul tiro. Abilità opzionale.
ROSSO		<b>MARCIA FORZATA.</b> Quando viene attivato un modello amico che si trova in una casella adiacente a questo guerriero, aggiungi +1 al valore di velocità del modello amico fino alla conclusione della azione corrente. Aggiungi +1 al valore di velocità di questo guerriero se, quando attivato, non ci sono modelli amici nelle caselle a lui adiacenti.
BLU		<b>AGILITÀ.</b> Questo guerriero può attaccare a distanza o in corpo a corpo al costo di 2 punti movimento. Il guerriero può aggiungere +2 al tiro per disinnescare una trappola. Abilità opzionale.
NERO		<b>SPERONARE.</b> Quando questo modello muove in una casella adiacente a un modello avversario, e l'arco frontale di questo guerriero è rivolto verso il modello avversario, il modello avversario riceve 1 click di danno e la corrente attivazione si conclude.