

- **Assaltare** un **Castello** o una **Torre della Magia** costa punti **Movimento** come richiede il tipo di Terreno su cui muovi. **Assaltare** una **Città** costa **2 punti Movimento** qualunque sia il tipo di Terreno raffigurato.
- Qualunque sia l'esito finale subisci immediatamente:
 - » **Reputazione -3** se tenti di **Brucciare** un **Monastero**;
 - » **Reputazione -1** se **Assalti** un **Sito Fortificato**.
- Mentre **Esplori** (Azione) un **Sottterraneo** o una **Tomba**, durante il Giorno applica le **regole della Notte** (devi usare il valore notturno degli effetti che hanno un doppio valore Giorno/Notte, puoi usare il Mana Nero e non il Mana Oro).
- Quando **Esplori** (Azione) un **Sottterraneo** o una **Tomba**, o tenti di **Brucciare** un **Monastero**, NON puoi utilizzare le Unità, NON puoi attivare le loro Abilità e NON puoi assegnargli Danno.

1) Combattere contro i Nemici

ATTENZIONE! Nel regolamento dell'espansione The Lost Legion, al fine di incorporare in modo più sistematico i nuovi elementi di gioco, sono stati leggermente modificati e chiariti alcuni aspetti del gioco base. Di seguito sono state sintetizzate le precisazioni e le novità che riguardano principalmente il Combattimento:

- Quando inizi un Combattimento i **punti Cura** non spesi sono **PERSI**, questo NON succede con le altre Azioni.
- Quando inizi un Combattimento o altre Azioni tutti i **punti Movimento** e/o **Influenza** non spesi sono **PERSI**.
- Durante un Combattimento puoi liberamente giocare, accumulare e spendere punti **Movimento** e/o **Influenza** per ottenere effetti anche di tipo differente e in Fasi diverse, NON c'è Interazione con le popolazioni quindi ignora il bonus/malus alla Reputazione.

Anche se non possiedi l'espansione The Lost Legion, a tua discrezione (vedi suggerimento nelle FAQ ufficiali) puoi comunque applicare gli aggiornamenti sopra descritti. Maggiori dettagli con esempi esplicativi, sono disponibili alla pagina 9 del rulebook dell'espansione The Lost Legion, scaricabile dai siti WizKids.com o BoardGameGeek.com.

- 1.1) Fase ATTACCO a DISTANZA e d'ASSEDIO** – Puoi suddividere e/o Raggruppare i Nemici. Se formi un Gruppo devi confrontare il tuo Attacco con la somma delle Armature dei Nemici che lo compongono, tieni conto se nel Gruppo ci sono Nemici **Fortificati** (puoi giocare solo Attacchi d'Assedio) e/o con **Resistenze** (devi dimezzare tutti gli Attacchi del tipo corrispondente), se vuoi ottimizzare gli Attacchi puoi anche suddividere i Nemici e giocare appositi Attacchi separati contro Nemici non-Fortificati e/o senza Resistenze.
- 1.2) Fase BLOCCO** – Puoi Bloccare singolarmente l'Attacco di uno o più Nemici sopravvissuti (NON puoi raggruppare gli Attacchi).
- 1.3) Fase ASSEGNARE DANNO** – Devi Assegnare singolarmente il Danno inflitto dall'Attacco (NON li puoi raggruppare) di tutti i Nemici sopravvissuti che non sono stati Bloccati. Salvo limitazioni, puoi scegliere di Assegnare Danno alle tue Unità NON-Ferite o al tuo Eroe.
- 1.4) Fase ATTACCO** – Puoi liberamente suddividere e/o Raggruppare i Nemici, se formi un Gruppo tieni conto delle **Resistenze** dei Nemici.

2) ATTACCARE un Nemico dotato di RESISTENZA (Abilità Difensiva)

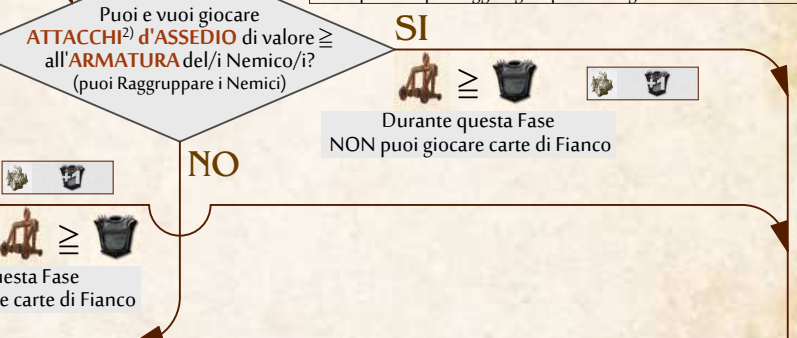
Contro la Resistenza FISICA		sono efficienti solo gli Attacchi Elementali:		e/o		e/o	
Contro la Resistenza al FUOCO		sono efficienti solo gli Attacchi:		e/o		e/o	
Contro la Resistenza al GHIACCIO		sono efficienti solo gli Attacchi:		e/o		e/o	
Contro Resistenza sia al FUOCO che al GHIACCIO		sono efficienti solo gli Attacchi Fisici		e/o		e/o	

Questo Nemico ignora anche tutti gli effetti diversi da Attacco/Blocco di: carte Rosse e Abilità di Unità attivate con Mana Rosso.

Questo Nemico ignora anche tutti gli effetti diversi da Attacco/Blocco di: carte Blu e Abilità di Unità attivate con Mana Blu.

Questo Nemico ignora anche tutti gli effetti diversi da Attacco/Blocco di: carte Rosse o Blu, e Abilità di Unità attivate con Mana Rosso o Blu.

Quando giochi degli Attacchi Inefficienti: somma tutti gli Attacchi Inefficienti e dimezza la loro somma (arrotonda per difetto), se ne possiedi puoi aggiungere per intero gli Attacchi Efficienti.

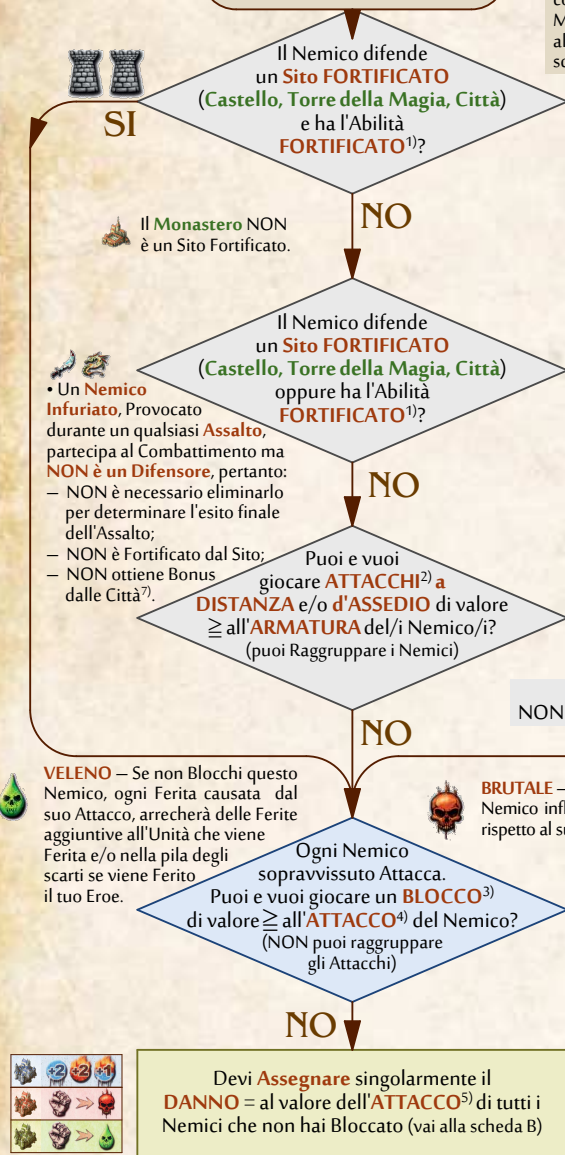


3) BLOCCARE un ATTACCO Nemico

Contro un Attacco FISICO		sono efficienti tutti i tipi di Blocchi:		e/o		e/o	
Contro un Attacco di FUOCO		sono efficienti solo i Blocchi:		e/o		e/o	
Contro un Attacco di GHIACCIO		sono efficienti solo i Blocchi:		e/o		e/o	
Contro un Attacco di FUOCO FREDDO		sono efficienti solo i Blocchi di Fuoco Freddo		e/o		e/o	

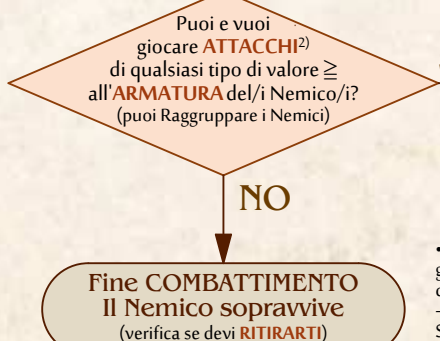
Quando giochi dei Blocchi Inefficienti: somma tutti i Blocchi Inefficienti e dimezza la loro somma (arrotonda per difetto), se ne possiedi puoi aggiungere per intero i Blocchi Efficienti.

Inizio COMBATTIMENTO



4) Ulteriori Abilità Offensive dei Nemici

- EVOcare** – Se il Nemico ha questa abilità, all'inizio della Fase Blocco pesca un gettone Marrone, durante le Fasi Blocco e Assegnare Danno usa le caratteristiche dell'Attacco della Creatura Evocata, e dopo scarta la Creatura Evocata.
- RAPIDO** – Se vuoi Bloccare questo Nemico, devi giocare un Blocco che sia almeno il doppio rispetto al suo valore d'Attacco. Se non lo Blocchi nella Fase Assegnare Danno usa il valore d'Attacco normale.



Fine COMBATTIMENTO Il Nemico è stato sconfitto

- Per ogni Nemico che hai sconfitto guadagni **Fama**, scarta il/i gettone/i, se non hai sconfitto tutti i Nemici di un Sito NON devi rimpiazzare i Nemici che hai già ucciso. Inoltre:
 - quando soddisfi le condizioni previste (vedi descrizione del Sito) **Contrassegna** lo spazio con uno o più gettoni scudo;
 - se hai sconfitto un **Nemico Infuriato** guadagni:
 - » **Reputazione +1** se era un Sito di **Orchi Predoni**;
 - » **Reputazione +2** se era il Sito di un **Draconum**;
- gettoni Verdi o Rossi che puoi incontrare in altri contesti, ad esempio: **Rovine**, **Tombe** ecc, NON sono Nemici Infuriati, sconfiggendoli NON guadagni Reputazione.
- Alla Fine del tuo Turno, nel caso: prima reclama le tue **Ricompense** di Combattimento e dopo **Avanza di Livello**. Nota: se la Ricompensa è un'Unità e nel Turno guadagni anche un Livello con un nuovo Gettone Comando, puoi invertire l'ordine e utilizzare questo Gettone per reclutare l'Unità.

- **Devi RITIRARTI** gratuitamente nello spazio da dove hai mosso il tuo **Assalto** se non hai conquistato un **Sito Fortificato**. Quando determini l'esito finale di un qualsiasi Assalto, ignora eventuali Nemici Infuriati sopravvissuti. Se non ti Ritiri in uno **SPAZIO SICURO**, alla fine del Turno applica la **Ritirata Forzata**: arretra ulteriormente di **1 spazio** e aggiungi **1 Ferita alla tua Mano**, nel caso ripeti fino a raggiungere uno Spazio Sicuro. Uno **SPAZIO** è ritenuto **SICURO**: se è accessibile normalmente senza usare effetti speciali e se non si rende necessaria un'Azione di Combattimento obbligatoria per occuparlo, una qualsiasi Ritirata NON provoca i Nemici Infuriati.
- **NON devi Ritirarti** nei seguenti casi:
 - se hai fallito a **Brucciare** un **Monastero** o a **Esplorare** (Azione) un **Sito Avventura**;
 - se hai fallito nel tentativo di **Liberare** (solo alcuni scenari) una **Miniera**;
 - se non hai eliminato un **Nemico Infuriato** che hai provocato.

5) DANNO degli Attacchi Nemici



EVOCARE – Se il Nemico ha questa Abilità, usa le caratteristiche dell'Attacco della Creatura Evocata. Assegna il Danno, dopo scarta la Creatura Evocata.



BRUTALE – Se questo Nemico non è stato Bloccato, infligge un Danno doppio rispetto al suo valore di Attacco.

- Se necessario, ripeti la procedura più volte fino ad esaurire l'Assegnazione del Danno di tutti gli Attacchi non Bloccati (NON puoi raggruppare gli Attacchi).
- Se non puoi o non vuoi Assegnare un Danno ad una o più delle tue Unità, devi Assegnare tutto quel Danno al tuo Eroe.

6) RESISTENZE delle Unità

Un'Unità con Resistenza FISICA	resiste ad un Attacco Fisico	
Un'Unità con Resistenza al FUOCO	resiste ad un Attacco di Fuoco	
Un'Unità con Resistenza al GHIACCIO	resiste ad un Attacco di Ghiaccio	
Un'Unità con Resistenza sia al FUOCO che al GHIACCIO	resiste ad un qualsiasi Attacco Elementale:	



• Quando **Esplori** (Azione) un **Sotterraneo** o una **Tomba**, o tenti di **Brucciare** un **Monastero**, NON puoi utilizzare le Unità, NON puoi attivare le loro Abilità e NON puoi assegnargli Danno.

- Prima di Assegnare un Danno alle Unità ricordati che:
 - se un'Unità rimane Ferita, per Curarla dovrai spendere (x) punti **Curare** pari al **Livello dell'Unità** (il numero romano in alto sulla destra);
 - se un'Unità subisce 2 Ferite (Danno da Veleno), per guarirla completamente dovrai Curarla due volte. NON puoi usare l'effetto della **Radura Magica** o della **Valle Nascosta** per Curare le Unità ferite, questo effetto NON è una Cura e NON puoi combinarlo con altri effetti curativi.

Assegnare un DANNO

Puoi e vuoi iniziare ad **Assegnare il DANNO** ad una tua **Unità NON-Ferita**? (Pronta o Esausta)

• Prima inizia ad Assegnare il Danno ad una delle tue Unità NON-Ferite, se rimane del Danno puoi Assegnarlo alle altre tue Unità, oppure devi Assegnare tutto il Danno residuo al tuo Eroe, NON puoi invertire questo ordine di Assegnazione.

SI



NO

Devi **Assegnare tutto il DANNO** (residuo o per intero) al tuo **Eroe**:
Aggiungi una **carta Ferita**⁸⁾ alla tua Mano e poi **Riduci il DANNO** di un valore = all'**ARMATURA** dell'Eroe



NO

L'**Unità** a cui vuoi **Assegnare il DANNO** ha una **RESISTENZA**⁶⁾ al tipo di **Attacco** che infligge questo Danno?

ATTENZIONE!
Se hai già Assegnato un Danno ad un'Unità che non è rimasta Ferita grazie alla sua Resistenza, durante lo stesso Combattimento NON puoi Assegnare il Danno di un altro Attacco a quella stessa Unità.

SI



Riduci il DANNO di un valore = all'**ARMATURA** dell'**Unità** (ma per il momento NON Ferire l'Unità)

Rimane del **DANNO** da assegnare?

7) Bonus delle Città ai Nemici DIFENSORI

Nota: anche le Creature Evocate dai Difensori ottengono questi Bonus

	Tutti i Difensori ottengono Armatura +1 .
	Solo i Difensori con un Attacco Elementale incrementano l'Attacco Elementale di cui sono già dotati.
	Solo i Difensori che hanno Attacco Fisico guadagnano l'Abilità Brutale .
	Solo i Difensori che hanno Attacco Fisico guadagnano l'Abilità Veleno .

NO

COLPO DI GRAZIA
Durante il Combattimento hai ricevuto in Mano un numero⁹⁾ di Ferite \geq al **LIMITE non modificato di carte in Mano del tuo Eroe**?

8) FERIRE il tuo Eroe
Per calcolare velocemente tutte le Ferite da Assegnare al tuo Eroe, dividi il Danno con l'Armatura dell'Eroe e arrotonda il risultato per eccesso, ad esempio:
Danno (7):(3) Armatura = 2,33 = (3) Ferite
VELENO – Per ogni Ferita che ricevi in Mano da questo Nemico, aggiungi anche una carta Ferita nella tua Pila degli Scarti.
PARALISI – Se l'Eroe viene Ferito da questo Nemico, **SCARTA** immediatamente dalla tua Mano **TUTTE** le carte NON-Ferita.

NO

L'**Unità NON viene Ferita**

SI



SCARTA immediatamente dalla tua Mano TUTTE le carte NON-Ferita

Rimane del **DANNO** da assegnare?

SI

Applica una **carta Ferita** all'Unità e poi **Riduci il DANNO** di un valore = alla sua **ARMATURA**

FERIRE un'Unità
VELENO – Applica una seconda carta Ferita all'Unità che viene Ferita da questo Nemico.
PARALISI – Se un'Unità rimane Ferita da questo Nemico viene Distrutta. Rimuovila dal gioco.

SI

Rimane del **DANNO** da assegnare?

NO

Se hai Assegnato il **DANNO**¹⁰⁾ di ogni Nemico, puoi completare il Combattimento con la **Fase ATTACCO** (ritorna alla scheda A)

• Quando inizi un Combattimento i **punti Cura** non spesi sono **PERSI**, questo NON succede con gli altri tipi di Azione.

• Durante un Combattimento, qualunque sia la fonte e/o l'effetto NON puoi giocare **effetti Curativi**.

• Terminato un Combattimento, nello stesso Turno:
– NON puoi Muovere l'Eroe, salvo che sia obbligato a Ritirarsi;
– NON puoi Interagire con le popolazioni locali (Azione) per acquistare Cure;
– puoi Curare utilizzando gli effetti ottenuti da: Carte, Unità, Abilità dell'Eroe.

• Se termini il tuo Turno in una **Radura Magica**, puoi **gettare via** una carta Ferita dalla tua Mano o dalla Pila degli Scarti.

9) Conteggio del COLPO DI GRAZIA:

- somma tutte le Ferite che ricevi in Mano da ogni Nemico che infligge un Danno all'Eroe, comprese le Ferite eventualmente arretrate da altre fonti durante il Combattimento, ad esempio: per Effetto di alcune carte;
- escludi le Ferite extra aggiunte nella Pila degli Scarti (Danno da Veleno o per Effetto di carte) e quelle già in Mano prima di iniziare il Combattimento. Se l'Eroe ha già ricevuto il Colpo di Grazia e rimane da Assegnare il Danno di altri Nemici, e non puoi o non vuoi Assegnarlo alle tue Unità, prosegui Assegnando all'Eroe tutti i rimanenti Danni.

10) Fine della Fase Assegnare DANNO

- Se stai Combattendo contro **Nemici Multipli**, prima di passare alla successiva Fase Attacco, devi completare l'Assegnazione del Danno dell'Attacco di ogni Nemico sopravvissuto che non è stato Bloccato.
- Se il tuo Eroe ha subito il **Colpo di Grazia** o la **Paralisi**, puoi proseguire con la Fase Attacco utilizzando: le tue Unità NON-Ferite ancora Pronte e le Abilità dell'Eroe.

• Nei prossimi Turni, se desideri scartare dalla Mano delle carte Ferita, puoi decidere di **RIPOSARE**, ma **ATTENZIONE!** Questa NON è una Cura, le Ferite finiscono nella tua Pila degli Scarti e inoltre nel Turno in cui Riposi NON puoi Muovere o eseguire Azioni (Combattere, Interagire,). Prima o dopo che hai Riposato, nello stesso Turno puoi giocare Cure e altri effetti speciali. **Nota:** spendere Influenza per attivare effetti speciali NON è un'Azione perché di fatto non c'è Interazione con le Popolazioni. Un Riposo può essere di due tipi:
– **RIPOSO STANDARD** se hai in mano almeno una carta non-Ferita: scarta una carta non-Ferita e un **QUALSIASI** numero di carte Ferita;
– **LUNGO RICOVERO** se hai in mano solo carte Ferita: Rivela la tua mano (necessario solo nelle partite multigiocatore) e dopo scarta **UNA** carta Ferita. **Nota:** se giochi tutte le carte che hai in Mano senza Muovere o eseguire Azioni e di conseguenza ti rimangono in Mano solo delle carte Ferita, nello stesso Turno puoi ancora effettuare il Lungo Ricovero.