

• Assaltare un Castello, una Torre della Magia o Volkare (scenari), costa punti Movimento come richiede il tipo di Terreno su cui muovi. Assaltare una Città, l'Accampamento di Volkare (variante Città) o la Valle Nascosta/Necropoli di un Leader Fazione costa 2 punti Movimento qualunque sia il Terreno. Assaltare attraverso un Muro costa 1 punto Movimento extra.

Quando Assalti Volkare o un Leader Fazione non perdi reputazione.

- Qualunque sia l'esito finale subisci immediatamente:
  - » Reputazione -3 se tenti di Bruciare un Monastero;
  - » Reputazione -1 se Assalti un Sito Fortificato.
- Mentre Esplori (Azione) un Sotterraneo o una Tomba, oppure quando ti trovi in un Cimitero o in una Necropoli, 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).

### 1) Combattere contro i Nemici, Volkare o un Leader Fazione

• Quando inizi un Combattimento o altre Azioni 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 quindi ignora il bonus/malus alla Reputazione.

• Ogni volta che affronti Volkare, prima di iniziare tira il suo dado Mana per determinare le caratteristiche del suo Attacco.

• Durante un Combattimento, in entrambe le Fasi d'Attacco 1.1) e/o 1.4) puoi giocare contro un Leader Fazione o un solo Attacco (somma di tutti gli effetti idonei alla Fase).

1.1) Fase ATTACCO a DISTANZA e d'ASSEDIO - Puoi suddividere e/o Raggruppare i Nemici compreso un Leader Fazione. 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<sup>2)</sup> (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). Se stai affrontando Volkare o un Leader Fazione puoi bloccare anche il loro Attacco, entrambi hanno Immunità Arcana, non Attaccano solo se: - Volkare non Attacca nel caso in cui nella Fase 1.1) tutte le Truppe del suo Esercito siano state eliminate;

- Un Leader Fazione non Attacca nel caso in cui nella Fase 1.1) il suo Livello 1 sia stato Contrassegnato con un gettone Scudo, tuttavia i suoi Seguaci Attaccano normalmente.

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 compreso l'Attacco di Volkare o di un Leader Fazione. Salvo limitazioni<sup>7)</sup>, puoi scegliere di Assegnare Danno alle tue Unità NON-Ferite e/o all'Eroe.

1.4) Fase ATTACCO - Puoi liberamente suddividere e/o Raggruppare i Nemici compreso un Leader Fazione. Se formi un Gruppo tieni conto delle Resistenze<sup>2)</sup> dei Nemici. Terminato il Combattimento, se hai giocato con successo degli Attacchi contro un Leader Fazione aggiorna il suo Livello.

ATTENZIONE!  
Ricordati che ci sono limitazioni all'uso delle Unità<sup>7)</sup>

### Inizio COMBATTIMENTO



NON sono siti Fortificati: il Monastero, l'Accampamento di Volkare (variante Città), la Valle Nascosta e la Necropoli.

VELENO - Se non Blocchi questo Nemico, ogni Ferita causata dal suo Attacco, arrecherà delle Ferite aggiuntive all'Unità che viene Ferita e/o nella pila degli scarti se viene Ferito il tuo Eroe.

ASSASSINARE - Se non Blocchi questo Nemico, dovrai assegnare tutto il suo Danno al tuo Eroe. Tuttavia puoi Bloccare questo Nemico anche con le Unità.



5) 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 di Attacco. Se non lo Blocchi nella Fase Assegnare Danno usa il valore d'Attacco normale.

ATTACCHI MULTIPLI - Nelle Fasi Blocco e Assegnare Danno, devi gestire questi Attacchi singolarmente (NON puoi raggrupparli), puoi Bloccare un solo Attacco e subire il Danno degli altri, se Blocchi tutti i suoi Attacchi questo Nemico è ritenuto "Bloccato con successo". Se un effetto colpisce un solo Attacco scegli su quale vuoi far agire l'effetto, effetti che impediscono al Nemico di Attaccare annullano tutti i suoi Attacchi. In una Città il Bonus all'Attacco dei Difensori<sup>8)</sup> si applica solo al tipo di Attacco corrispondente.

INGOMBRANTE - Durante la Fase Blocco, puoi spendere punti Movimento per Ridurre l'Attacco di questo Nemico con rapporto 1:1 per il resto del Combattimento. NON stai giocando un Blocco puoi suddividere i punti Movimento contro più Attacchi o per altri effetti<sup>1)</sup>. Se un Attacco è Ridotto a 0 (zero) è ritenuto "Bloccato con successo".

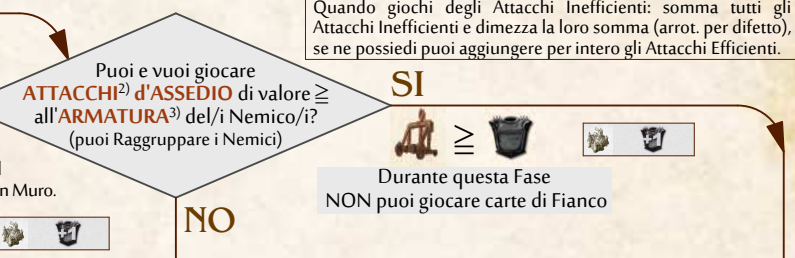
• Devi RITIRARTI gratuitamente nello spazio da dove hai mosso il tuo Assalto se non hai conquistato un Sito Fortificato o se non hai sconfitto Volkare (scenari o variante Città) o un Leader Fazione. Quando determini l'esito finale di un qualsiasi Assalto, ignora eventuali Nemici Infuriati sopravvissuti. 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 Bruciare un Monastero o a Esplorare (Azione) un Sito Avventura;
- se hai fallito nel tentativo di Liberare (solo in alcuni scenari): una Miniera, una Radura Magica o un Cimitero;
- se Volkare (scenari) NON termina il suo Turno sullo spazio dell'Eroe;
- se non hai eliminato un Nemico Infuriato che hai provocato.

### 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	Questo Nemico ignora anche tutti gli effetti diversi da Attacco/Blocco di: carte Rosse e Abilità di Unità attivate con Mana Rosso.
Contro la Resistenza al GHIACCIO	sono efficienti solo gli Attacchi:	e/o  e/o	Questo Nemico ignora anche tutti gli effetti diversi da Attacco/Blocco di: carte Blu e Abilità di Unità attivate con Mana Blu.
Contro Resistenza sia al FUOCO che al GHIACCIO	sono efficienti solo gli Attacchi Fisici	e/o	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.



3) Ulteriori Abilità Difensive dei Nemici

IMMUNITA' ARCANA - Questo Nemico è Immune a ogni effetto diverso da Attacco/Blocco (proveniente da qualsiasi sorgente), se un effetto ha una parte di Attacco/Blocco e una parte diversa applica solo la parte di Attacco/Blocco. L'Immunità Arcana NON protegge l'Attacco del Nemico che può essere bersagliato con qualsiasi effetto.

DIFESA - Devi aumentare l'Armatura di un valore uguale a Difesa al primo Nemico che Attacchi (può essere chi possiede questa abilità o un altro Nemico). Se stai affrontando più Nemici che hanno questa abilità applica ogni Difesa a Nemici differenti.

ELUDERE - Puoi usare il valore più basso di Armatura solo nella tua Fase Attacco, ma solamente se nella precedente Fase Blocco hai "Bloccato con successo" l'Attacco di questo Nemico, in tutti gli altri casi devi usare il valore più alto. Gli effetti che modificano l'Armatura del Nemico si applicano ad entrambi i valori.

### 4) 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	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.
Contro un Attacco di GHIACCIO	sono efficienti solo i Blocchi:	e/o	
Contro un Attacco di FUOCO FREDDO	sono efficienti solo i Blocchi di Fuoco Freddo		



• 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;
  - se hai sconfitto un Leader Fazione, scarta tutti i suoi Seguaci sopravvissuti (sono fuggiti), NON ottieni Fama né ricompense dai gettoni Nemici scartati in questo modo.
  - Alla Fine del tuo Turno, nel caso: prima reclama le tue Ricompense di Combattimento e poi Avanza di Livello.

## 6) 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.  
**INGOMBRANTE** – Se durante la Fase Blocco hai speso dei punti Movimento per Ridurre l'Attacco di questo nemico ma non l'hai Bloccato, usa il valore di Attacco Ridotto.

- 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.

## 7) Limitazioni all'uso delle Unità

• 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.  
 • Quando **Esplori** (Azione) un **Dedalo** o un **Labirinto**, puoi scegliere solo **1 Unità** Pronta che ti **accompagna**, puoi attivare le Abilità e/o Assegnare Danno solo all'Unità che ti accompagna e nessun'altra (Abilità dell'Eroe o altri Effetti, NON ti consentono di utilizzare Unità extra).  
 • Quando **Assalti**: un **Sito Fortificato**, **Volkare**, un **Leader Fazione** o un altro **Giocatore**, per poter attivare le Abilità delle tue **Unità Eroi**, durante il Combattimento devi spendere **2 punti Influenza**. Tuttavia puoi assegnare Danno a queste Unità. Difendersi dall'aggressione di **Volkare** (o di un altro **Giocatore**) non è considerato un Assalto.  
 • Per poter assegnare un Danno alle tue **Unità Banditi**, devi spendere **2 punti Influenza** durante il Combattimento.  
**ASSASSINARE** – Se un Nemico ha questa abilità, devi Assegnare tutto il suo Danno al tuo Eroe, NON puoi Assegnare questo Danno alle Unità.

• 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.

## 8) RESISTENZE delle Unità

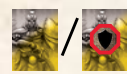
Un'Unità con Resistenza FISICA	resiste ad un Attacco Fisico
Un'Unità con Resistenza al FUOCO	resiste ad un Attacco di Fuoco
Un'Unità con Resistenza al GHIACCIO	resiste ad un Attacco di Ghiaccio
Un'Unità con Resistenza sia al FUOCO che al GHIACCIO	resiste ad un qualsiasi Attacco Elementale:

### 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



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

NO

**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?

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.

Rimane del **DANNO** da assegnare?

SI

• 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 (Completo), 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: Abilità dell'Eroe, Carte, Unità e i Gettoni Fazione ma non più di uno con lo stesso nome.  
 • Se termini il tuo Turno in una **Radura Magica** o nella **Valle Nascosta**, puoi **gettare via** una carta Ferita dalla tua Mano o dalla Pila degli Scarti.

NO

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

B

NO

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



Rimane del **DANNO** da assegnare?

SI

## 9) Bonus delle Città ai Nemici DIFENSORI

Nota: anche le Creature Evocate dai Difensori ottengono questi Bonus

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

## 10) 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.

SI

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

NO

L'Unità NON viene Ferita

Rimane del **DANNO** da assegnare?

SI

**SCARTA immediatamente dalla tua Mano TUTTE le carte NON-Ferita**

## 11) 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 arrecate da altre fonti durante il Combattimento, ad esempio: per Effetto di alcune carte;  
 – escludi le Ferite extra acquisite 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.

## 12) 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 **Volkare** o il **Leader Fazione** sono coinvolti nel Combattimento e non li hai Bloccati, ricordati che devi Assegnare anche il Danno del loro Attacco.  
 • 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, le Abilità dell'Eroe e i gettoni Fazione (non più di uno con lo stesso nome), ma **ATTENZIONE!** Se sei stato aggredito da **Volkare** (o da un altro Giocatore) e hai scelto di svolgere un **Combattimento Parziale**: NON ottieni i benefici di Inizio e/o Fine Turno, NON puoi utilizzare: il Dado Mana del Turno, le Abilità dell'Eroe (tranne quelle utilizzabili nel Turno degli altri giocatori) e i Gettoni Fazione, inoltre terminato il Combattimento la tua parte del Turno finisce subito, NON puoi Curare o giocare effetti speciali, NON svolgi la sequenza di Fine Turno, puoi conservare i gettoni Mana fino al tuo prossimo Turno.

**VAMPIRICO** – Se questo Nemico ha inflitto delle Ferite, la sua Armatura aumenta di 1, per il resto del Combattimento, per ogni Unità che è stata Ferita e per ogni Ferita ricevuta nella tua Mano a causa del suo Attacco.