COMBATTIMENTO contro un NEMICO

Il Nemico sta difendendo un **SITO FORTIFICATO** e ha l'abilità **FORTIFICATO**[3)]?

SI → Il Nemico sta difendendo un **SITO FORTIFICATO** oppure ha l'abilità **FORTIFICATO**[3)]?

NO → Il Nemico sta difendendo un **SITO FORTIFICATO** oppure ha l'abilità **FORTIFICATO**[3)]?

Il Nemico sta difendendo un **SITO FORTIFICATO** oppure ha l'abilità **FORTIFICATO**[3)]?

SI → Puoi giocare un Attacco[1)] d'ASSEDIO di valore ≧ all'ARMATURA del Nemico?

Durante questa Fase NON puoi giocare carte di FIANCO

SI → Puoi giocare un Attacco[1)] d'ASSEDIO di valore ≧ all'ARMATURA del Nemico?

NO → Puoi giocare un Attacco[1)] d'ASSEDIO di valore ≧ all'ARMATURA del Nemico?

Durante questa Fase NON puoi giocare carte di FIANCO

Puoi giocare un Attacco[1)] a **DISTANZA** e/o d'**ASSEDIO** di valore ≧ all'**ARMATURA** del Nemico?

SI → Puoi giocare un Attacco[1)] a **DISTANZA** e/o d'**ASSEDIO** di valore ≧ all'**ARMATURA** del Nemico?

NO → Puoi giocare un Attacco[1)] a **DISTANZA** e/o d'**ASSEDIO** di valore ≧ all'**ARMATURA** del Nemico?

Puoi giocare un **BLOCCO**[2)4)] di valore ≧ all'**ATTACCO**[4)] del Nemico ?

SI → Puoi giocare un **BLOCCO**[2)4)] di valore ≧ all'**ATTACCO**[4)] del Nemico ?

NO → Il nemico ti colpisce devi assegnare al tuo Eroe e/o alle tue Unità un **DANNO** = al valore di **ATTACCO**[5)] del Nemico (vai alla scheda B)

Puoi giocare un **ATTACCO**[1)] di qualsiasi tipo con un valore ≧ all'**ARMATURA** del Nemico?

SI → **FINE COMBATTIMENTO** il Nemico è stato sconfitto, scarta il relativo gettone, ricevi **+FAMA** e se previsto **+/-REPUTAZIONE** più le altre **RICOMPENSE**

NO → **FINE COMBATTIMENTO** il Nemico sopravvive

1) Valore di ATTACCO dell'EROE e/o delle UNITÀ

DIMEZZARE arrotondando per DIFETTO gli Attacchi **INEFFICIENTI**

ATTACCO dell'Eroe e/o Unità	RESISTENZA del Nemico o di un Gruppo di Nemici[3)]
FISICO = 1/2 se	FISICA
di FUOCO = 1/2 se	al FUOCO, inoltre il Nemico ignora: qualsiasi effetto NON-Attacco di carte ROSSE o abilità di UNITÀ potenziate da MANA ROSSO
di GHIACCIO = 1/2 se	al GHIACCIO, inoltre il Nemico ignora: qualsiasi effetto NON-Attacco di carte BLU o abilità di UNITÀ potenziate da MANA BLU
di FUOCO FREDDO = 1/2 se	sia al FUOCO che al GHIACCIO

2) Valore di BLOCCO dell'EROE e/o delle UNITÀ

DIMEZZARE arrotondando per DIFETTO i Blocchi **INEFFICIENTI**

BLOCCO dell'Eroe e/o Unità	ATTACCO del Nemico
FISICO = 1/2 se	qualsiasi tipo di Attacco ELEMENTALE
di FUOCO = 1/2 se	di FUOCO o FUOCO FREDDO
di GHIACCIO = 1/2 se	di GHIACCIO o FUOCO FREDDO

3) Combattere Nemici MULTIPLI

- Fase ATTACCO a Distanza e d'Assedio
In questa Fase puoi scegliere di riunire in un unico Gruppo tutti i Nemici coinvolti e giocare un unico Attacco Globale. Oppure utilizzando qualsiasi tipo di combinazione, a piacere puoi dividere i Nemici in singoli e/o più gruppi e in seguito giocare degli Attacchi Multipli.
Il valore del tuo ATTACCO contro un qualsiasi Gruppo va confrontato con il totale dell'ARMATURA di tutti i Nemici del gruppo.
ATTENZIONE ogni componente di uno stesso Gruppo può estendere: l'Abilità FORTIFICATO e/o tutti i tipi di RESISTENZA agli altri componenti del Gruppo che non possiedono queste caratteristiche.
- Fase BLOCCO
In questa Fase NON puoi raggruppare Nemici, ogni Nemico NON-sconfitto nei precedenti Attacchi a Distanza e/o d'Assedio può essere Bloccato INDIVIDUALMENTE.
- Fase ASSEGNARE DANNO
Seguendo un qualsiasi ordine devi assegnare il DANNO provocato da ogni singolo Nemico NON-Sconfitto o NON-Bloccato. A scelta puoi assegnare il Danno all'Eroe e/o alle Unità NON-Ferite (non importa se Pronte o Esaurite).
ATTENZIONE in un Combattimento, non puoi assegnare un secondo Danno ad un'Unità che è uscita indenne dall'assegnazione di un primo Danno senza subire Ferite (perchè aveva una Resistenza), tuttavia dette Unità non essendo state Ferite possono ancora partecipare alla successiva fase Attacco.
- Fase ATTACCO Segue le stesse regole della Fase Attacco a Distanza e d'Assedio (vedi sopra).

4) Fase BLOCCO

Se il Nemico ha l'abilità **EVOCARE** usa i valori e le abilità di Attacco della Creatura Evocata

Se il Nemico ha l'abilità **RAPIDO** **RADDOPPIA** il suo valore di Attacco (solo durante il tentativo di **BLOCCO**)

5) Fase Assegnare DANNO

Se il Nemico ha l'abilità **EVOCARE** usa i valori e le abilità d'Attacco della Creatura Evocata, calcola il **DANNO**, poi scarta il nemico evocato

Se il Nemico ha l'abilità **BRUTALE** **RADDOPPIA** il suo valore di Attacco (solo durante il calcolo del **DANNO**)

ASSEGNARE DANNO

6) RESISTENZE delle UNITÀ agli Attacchi Nemici

RESISTENZA dell'Unità		ATTACCO del Nemico
FISICA,	resiste ad	FISICO
al FUOCO,	resiste ad	di FUOCO
al GHIACCIO,	resiste ad	di GHIACCIO
sia al FUOCO che al GHIACCIO,	resiste a	qualsiasi tipo di Attacco ELEMENTALE

Puoi/vuoi applicare il **DANNO** ad una tua **UNITÀ** NON-ferita? (non importa se Pronta o Esaurita)

NO → Applica una **FERITA**[7)] al tuo Eroe (aggiungi una carta Ferita alla tua mano) e **RIDUCI** il Danno di un valore = alla sua **ARMATURA**

SI

e/o

L'unità scelta è **RESISTENTE** [6)] a qualche tipo di Attacco

NO

SI

RIDUCI il Danno di un valore = all'**ARMATURA** dell'Unità

Rimane del **DANNO** da assegnare?

SI

NO

COLPO DI GRAZIA durante il combattimento l'Eroe ha subito un numero di Ferite ≧ al suo **limite di carte in mano non modificato?**

SI

NO

Rimane del **DANNO** da assegnare?

NO

SI

Applica una **FERITA**[8)] all'Unità e **RIDUCI** il Danno di un valore = alla sua **ARMATURA**

SCARTA dalla tua mano **TUTTE LE CARTE** non-Ferita

Rimane del **DANNO** da assegnare?

NO

SI

Hai applicato tutto il Danno puoi proseguire con il **COMBATTIMENTO**[9)] (ritorna alla scheda A)

7) FERIRE un EROE

Le Ferite totali da assegnare all'Eroe, si possono calcolare velocemente dividendo il DANNO con l'ARMATURA dell'Eroe e arrotondando per ECCESSO esempio Danno (7) : (3) Armatura = 2,33 = (3) Ferite

Se il nemico ha l'abilità **VELENO**, per OGNI Ferita che ricevi in mano, aggiungi anche una CARTA FERITA alla tua PILA SCARTI

Se il nemico ha l'abilità **PARALISI**, SCARTA dalla tua mano TUTTE LE CARTE non-Ferita

8) FERIRE un'UNITÀ

Se il nemico ha l'abilità **VELENO** applica una **SECONDA FERITA** all'Unità

Se il nemico ha l'abilità **PARALISI**, **RIMUOVI** dal gioco l'Unità

9) FINE Assegnazione DANNO

Durante un Combattimento un Eroe Ferito e/o Unità Ferite NON possono essere CURATI.

Se l'Eroe ha subito il **COLPO DI GRAZIA** o la **PARALISI**, il Combattimento può proseguire solo utilizzando qualsiasi sua ABILITÀ e/o le rimanenti UNITÀ PRONTE NON-Ferite, se il Combattimento contro Nemici MULTIPLI non è terminato e devi assegnare altro DANNO, l'Eroe continuerà a prendere Ferite.