








BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Guida ai Dadi Azione

PERSONAGGI		<p>A. Movimento Veloce: Muovi un Esercito con un Comandante (o un Personaggio o un Compagno), fino a due regioni di distanza.</p> <p>B. Attacco: Muovi un Esercito con un Comandante (o un Personaggio o un Compagno), e attacca.</p> <p>C. Metti in gioco un Personaggio Pronto.</p> <p>D. Movimento Personaggi: puoi muovere uno o tutti i Personaggi (anche Nazgul e Servitori):</p> <ol style="list-style-type: none"> Muovi i personaggi in gruppo, ad una distanza di regioni pari al livello del Personaggio più alto. I personaggi da soli possono muoversi ignorando Eserciti o Personaggi nemici. <p>E. Evento: Gioca una Carta Evento Personaggio</p> <p>F. Usa le Abilità Speciali dei Personaggi/Comandante in Capo.</p>
ESERCITO		<p>A. Movimento Strategico: Muovi fino a due differenti Eserciti.</p> <ol style="list-style-type: none"> Ogni Esercito si deve muovere in una regione libera da Eserciti Nemici. Gli Eserciti possono essere divisi, ma i Comandanti non possono essere abbandonati. Il limite per regione è di 5 unità. Gli eccedenti vanno eliminati. Nessuna Unità/Esercito può muoversi due volte nella stessa attivazione. <p>B. Attacco: Muovi un Esercito in una regione adiacente e attacca.</p> <p>C. Attacco Combinato: Attacca un Esercito utilizzando gli Eserciti adiacenti alla Regione attaccata.</p> <p>D. Evento: Gioca una Carta Evento Esercito</p> <p>E. Gondor: solo per l'Ombra - Attacca utilizzando le Catapulte.</p> <p>F. Gondor: solo per l'Ombra - Attacco con Macchine D'Assedio.</p> <ol style="list-style-type: none"> Attacca da una regione in cui è presente una Torre D'Assedio, applica il danno ai Difensori con 5 o più. La battaglia termina dopo il primo round. Si può avanzare se il difensore è eliminato. L'Ombra non può usare Abilità. Scarta la Torre d'Assedio. <p>G. Gondor: solo Popoli Liberi - Puoi attaccare da un'Area di Reclutamento* un Esercito Nemico adiacente, l'Esercito difensore deve immediatamente ritirarsi in una regione libera adiacente.</p> <p>*Le aree di Reclutamento non hanno limiti di ammassamento.</p>
MOBILITAZIONE		<p>A. Reclutamento: Gira un segnalino Reclutamento in due Regioni diverse (non si può Reclutare in Insediamenti occupati da Eserciti Nemici finché non sono ripresi).</p> <p>B. Recupero: Esegui due azioni 'Recuperare' su due Eserciti diversi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tira un numero di Dadi pari al numero di unità presenti nell'Esercito Rimuovi un Segnalino Danni per ogni 5 o 6 Puoi ri-tirare un numero di Dadi pari al livello di Comando Totale dell'Esercito <p>C. Evento: Gioca una carta Evento di tipo 'Mobilizzazione'.</p> <p>D. Roan: solo Popoli Liberi - Piazza un Ent a Tondovallo se l'Entobosco si trova lì.</p> <p>E. Roan: solo per l'Ombra - Piazza un'unità di Dunlandiani in due Regioni diverse, contenenti un'Area di Reclutamento di Dunlandiani, oppure in un insediamento di Roan occupato dall'Ombra.</p> <p>F. Gondor: solo Popoli Liberi - Se Aragorn e Théoden sono entrambi in gioco, gira un segnalino Reclutamento in due diverse Aree di Reclutamento.</p> <p>G. Gondor: solo Popoli Liberi - Aggiungi un segnalino Reclutamento di Gondor nell'Area di Reclutamento 'Verso le Provincie' e uno di Roan nell'Area 'Verso Roan'.</p> <p>H. Gondor: solo per l'Ombra - Piazza due Macchine d'Assedio** nelle Regioni del Pelennor che contengono un Esercito dell'Ombra. Le Torri devono essere adiacenti a Minas Tirith (Max 1 per regione), e le catapulte NON adiacenti a Minas Tirith (Max 2 per regione).</p> <p>**Le Macchine d'Assedio sono distrutte se nella Regione non c'è un Esercito dell'Ombra.</p>

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Guida ai Dadi Azione

EVENTO		<p>A. Pesca 2 Carte Evento Generico. B. Pesca una Carta Storia. C. Gioca una Carta Evento di qualsiasi tipo.</p>
OCCHIO		<p>A. Reclutamento Orchi di Mordor: Piazza un'Unità di Orchi di Mordor in 2 diverse Aree di Reclutamento di Orchi. B. Movimento Strategico di Orchi di Mordor: Muovi 2 Eserciti contententi Orchi di Mordor. C. Attacco di Orchi di Mordor: Muovi 1 Esercito contenente Orchi di Mordor e attacca.</p>
VOLERE DELL'OVEST		<p>A. Dado Jolly: Può Essere Usato Come Un Tipo Di Dado Azione Qualsiasi. B. Roan: Solo Popoli Liberi - Se Barbalbero è in gioco, puoi attivare l'Entobosco. <ol style="list-style-type: none"> Muovi l'Entobosco piazzando un Ent (preso dall'Entobosco), in una regione adiacente all'Entobosco, libera da Eserciti Nemici. Creando una fila ininterrotta di Ent. Se in una regione adiacente a un Ent si trova un Esercito Nemico, scarta un'Ent per attaccare. Tira 5 Dadi Combattimento, gli Ent si considerano come se avessero Comando 5 (possono ritirare tutti i dadi). Colpiscono con 5 e 6. L'Ombra deve immediatamente rimuovere le perdite. Dopo l'attacco, gli Ent possono riprendere a muoversi e/o Attaccare un'altra Regione. Alla fine del movimento, si deve riformare l'Entobosco, scegliendo una Regione che contiene un'Ent. Raggruppa quindi tutti gli Ent ancora in gioco in un'unica Regione. Barbalbero va sempre piazzato nell'Entobosco. Se un'Esercito dell'Ombra entra (o viene reclutata) in una regione in cui è presente l'Entobosco, gli Ent effettuano un attacco immediatamente, senza rimuovere alcun Ent. Gli Ent non possono essere attaccati. Gli Ent non contano per i limiti di ammassamento. </p>
SEGNALINI AZIONI		<p>I Segnalini Azioni possono essere usati dai Popoli Liberi al posto di <i>Passare</i>, quando i Popoli Liberi hanno meno Dadi Azione dell'Ombra. Ogni segnalino può essere usato una sola volta per turno. Non possono essere utilizzati se l'Ombra non dispone più di Dadi Azione.</p> <p>(Rosso per il Segnalino 'Personaggio', Blu per quello 'Esercito/Mobilizzazione')</p> <p>A. Movimento Esercito Parziale: Muovi un Esercito in una Regione adiacente. B. Movimento Personaggio Parziale: Muovi un Personaggio o un gruppo di Personaggi sul tabelone. C. Mobilizzazione Parziale: Gira un Segnalino Reclutamento per Reclutare un'Unità. D. Recupero Parziale: Esegui un'azione di Recupero su un Esercito.</p>

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sequenza di Combattimento

Prima della Battaglia

- I. Prendere i **Segnalini Manovra**: uno per **Ogni Tipo Di Unità** presente nella battaglia + il segnalino **Ripiegare** + il segnalino **Evento Combattimento**.
- II. Determina la **Superiorità del Terreno**: Confrontare il numero di Unità sul loro terreno favorito; il giocatore con il totale più alto può pescare una carta Combattimento (Evento Genirco). In caso di pareggio non si pescano carte.

Sequenza della Battaglia

Gondor – Solo Ombra

*Può scegliere di attaccare **Minas Tirith** con una **Torre d'Assedio** se presente (**l'Ombra** non può giocare **Abilità** durante quest'attacco). Il combattimento dura **1 round**. Scarta la **Torre d'Assedio** dopo l'attacco.*

*Le **Torri d'Assedio** non possono essere usate per **Attacchi Combinati**.*

1. **Tattica**: ogni giocatore sceglie e gioca un segnalino Tattica:
 - a. **Manovra Unità**: durante il tuo tiro di combattimento, lancia, insieme agli altri dadi, un numero di Dadi Manovra (di colore diverso) pari al numero di Unità del tipo scelto, al posto dei dadi Combattimento normali. (*Una volta usati non tornano in mano*). In un **Attacco Combinato**, le Manovre di Unità si riprendo sempre in mano.
 - b. **Evento Combattimento**: gioca una carta Combattimento dalla tua mano.
 - c. **Ripiegare**: recupera tutti i segnalini Tattica Unità spesi. Al termine del turno, puoi ritirarti senza fuggire in *Rotta*.
2. **Tiro di Combattimento**: lancia un numero di dadi pari alla **Potenza dell'Esercito**. Si colpisce normalmente con 5+ (vari effetti possono incrementare/decretere tale valore).
 - a. Calcola la **Potenza dell'Esercito** (massimo 5 dadi).
 - b. Applica gli effetti del **Terreno alla Potenza del Difensore**: **+1 alla Potenza se difende in Collina/Foreste/Palude/Forte/Fortezza** (anche con una breccia).
 - c. **Effetti del Terreno** - applica i seguenti modificatori al **Tiro per Colpire** per il primo round di combattimento dell'**Attaccante**, consideranto come **Terreno di Combattimento** quello in cui si trova il **Difensore**:
 - i. **Corso D'Acqua/Guardo/Passo**: 6 nel Primo Round. Durante un Attacco Combinato, il modificatore 'Primo Round' si applica al primo round di attacco di **ogni** Esercito Nemico.
 - ii. **Diga/Muro**: 6 nel Primo Round. Per un Attacco Combinato vedi punto 'i'. L'incremento per il numero per Colpire si applica soltanto alle truppe che eseguono un attacco dall'esterno di una Diga/Muro contro i difensori che stanno al riparo della Diga/Mura.
 - iii. **Fiume**: Non attraversabile, non è permesso attaccare.
 - iv. **Fortezza**: 6 fino a quando non si apre una Breccia.
 - v. **Fortezza con Breccia**: 5.
3. **Tiro di Comando**: puoi ritirare un numero di dadi pari al **Comando dell'Esercito**. Possono essere ritirati anche i 5 per poter essere convertiti in 6.
 - a. **Comando dei Popoli Liberi**: Personaggi dei Popoli Liberi (Comandanti e Compagni) hanno un valore di Comando e un Modificatore di Comando (es. 2/+1). Tutti gli altri Comandanti hanno un valore 1/+1.
 - i. Selezione il **Comandante** per la Battaglia – chi ha il **Comando più alto**.
 - ii. Aggiungi il **Modificatore di Comando** di tutti i **Personaggi presenti**. Questo è il valore di **Comando** dell'Esercito per la Battaglia.
 - b. **Comando dell'Ombra**: ogni segnalino in un esercito dell'Ombra indica la presenza di un Comandante, il suo valore è 1/+1 per ogni segnalino presente. Aggiungi questo valore al Totale del Comando dei **Servitori**.

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sequenza di Combattimento

4. **Applica le Abilità Speciali:** se almeno un *Dado Manovra* ha colpito, applicare l'*Abilità Speciale* dell'Unità scelta.
5. **Applica il Danno:**
 - a. Per ogni colpo inflitto, piazza un **Segnalino Danno** sulla Regione di chi ha subito il colpo.
 - i. Le **Fortezze** assorbono i Danni pari al valore di *Protezione del loro Muro*, esaurito tale valore, si considera aperta una Breccia nel Muro.
 - ii. **Gondor** – *l'Ombra* può attaccare direttamente i difensori se nella Regione si trova una *Torre d'Assedio*, ignorando quindi la Protezione del Muro e infliggendo danni all'Esercito Nemico.
 - b. Ogni giocatore può scegliere *se eliminare un'Unità dell'Esercito e 2 Segnalini Danno da esso*.
 - c. Ogni Esercito può sopportare una *quantità di Danni* pari al *numero di Unità* che lo compongono. Nel momento in cui i **Segnalini Danno** sono pari al numero di **Unità +1**, il giocatore deve immediatamente eliminare un'Unità per **2** segnalini Danno.
 - d. Un'Esercito con *un solo Segnalino Danno*, non può mai essere forzato ad applicare perdite obbligatorie.
 - e. Comandanti/Personaggi sono eliminati dal gioco se il loro esercito è eliminato completamente.
6. **Fine della Battaglia** - la Battaglia termina in una di queste circostanze:
 - a. Se uno dei due Eserciti è completamente distrutto. Se entrambi sono distrutti, il Difensore mantiene il controllo della Regione.
 - b. Se l'**Attaccante** termina l'attacco. La battaglia si conclude senza ulteriori effetti.
 - c. Il **Difensore si Ritira**. Se il Difensore ha scelto di usare un segnalino **Ripiegare**, può ritirare il suo Esercito in una Regione Libera rispettando le seguenti condizioni:
 - Non deve contenere un esercito Nemico, o un Insegiamento, o una Forte occupato dal Nemico.
 - Non deve essere adiacente a una Regione contenente un Esercito Nemico, compreso l'Attaccante.
 - Non può essere di là di un Corso d'Acqua o di un Fiume (anche se c'è un Guado).
 - a. In ogni caso, è sempre possibile **Ritirarsi** in una Regione contenente un Esercito Alleato, indipendentemente dalle condizioni qui sopra.
 - b. Se le condizioni di **Ritirata** non possono essere soddisfatte, muovere l'Esercito in una Regione libera, quindi prendere un ulteriore **Segnalino Danno**.
 - d. Il **Difensore è in Rotta**. Se il Difensore non ha scelto la tattica **Ripiegare**, può ritirarsi, ma il suo esercito sarà in **Rotta**:
 - i. Il Difensore deve *immediatamente convertire* i Segnalini Danno in Perdite, finché non ne rimane nessuno o al massimo uno.
 - ii. La **Ritirata** deve essere in una Regione Libera, come descritto sopra.

Dopo la Battaglia

- Se l'Esercito Difensore si è Ritirato (per un Ripiego o per Rotta), l'Attaccante può avanzare nella Regione appena lasciata libera dal Difensore.
- **Gondor** – Se Minas Tirith è attaccata dall'Ombra tramite una Torre d'Assedio, l'Ombra può avanzare a Minas Tirith se tutti i Difensori sono stati eliminati.
- L'Esercito che avanza può essere diviso, tuttavia, i Segnalini Danno vanno divisi tra i due Eserciti in modo che il loro numero non superi quello delle Unità rimaste.
- Eliminare ogni eventuale **Segnalino Reclutamento** in un Insegiamento conquistato dal Nemico.

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sequenza di Gioco

La riserva iniziale di Dadi Azione per l'**Ombra** è 6, mentre per i **Popoli Liberi** è 4.

L'**Ombra** ottiene un Dado Azione aggiuntivo quando controlla entrambi gli *Insedimenti* di un *Territorio* dei Popoli Liberi.

I **Popoli Liberi** ottengono un Dado Azione quando certi *Personaggi* entrano in gioco (**Rohan**: **Eomer/Théoden**; **Gondor**: **Faramir/Théoden**).

I Dadi ottenuti, sono persi se l'Ombra perde il controllo di uno o più *Insedimenti*, o se un *Personaggio* dei Popoli Liberi muore.



















<p>1. Pesca Carte Evento</p>	<p>A) Ogni giocatore pesca una <i>Carta Evento Generico</i> e una <i>Carta Storia</i>. B) Scartare le Carte oltre il <i>limite di mano</i> (6). C) Mescolare gli scarti del mazzo <i>Carte Evento Generico</i> se si esaurisce, ma non quello delle <i>Carte Storia</i>.</p>
<p>2. Fase dell'Ombra</p>	<p>A) L'Ombra posiziona il proprio <i>Comandante in Capo</i> nel <i>Riquadro Ombra</i> (Rohan – Saruman; Gondor – Il Re Stregone/Gothmog) e immediatamente ottiene le <i>Abilità Speciali</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Saruman: Stanza del Palantir – Pesca immediatamente una Carta Grima. • 2 Saruman: Il Balcone – Ricevi 2 punti Comando aggiuntivi e piazzali immediatamente (totale 4). • 3 Saruman: I Pozzi – Piazza immediatamente un totale di 3 Unità (un Uruk-hai, un Mezzo-Orco un Cavalcalupo) in tre diversi Eserciti presenti sul Tabellone. • 1 Re Stregone: Il Giorno Senza Alba – Pesca una Carta Oscurità. Piazza immediatamente un Nazgul. • 2 Re Stregone: Piazza immediatamente 2 Nazgul. Puoi piazzare immediatamente il Comandante in Capo in una Regione per questo turno. • 3 Re Stregone: Piazza immediatamente 3 Nazgul. Piazza immediatamente un Orco di Mordor in un massimo di tre diversi Eserciti contenenti Unità di Mordor, e un Olog-hai in un Esercito dell'Ombra presente ovunque sul Tabellone. <p>B) L'Ombra piazza immediatamente nel <i>Riquadro Ombra</i> un numero di <i>Dadi Azioni</i> con il simbolo '<i>Personaggio</i>' e ottiene un uguale numero di <i>Segnalini Comando</i>, che piazza immediatamente negli Eserciti a sua disposizione.</p>
<p>3. Cammino del Fato</p>	<p>A) I Popoli Liberi pescano un numero di <i>Tessere Fato</i> dalla riserva pari al numero di <i>Dadi Azioni</i> presenti nel <i>Riquadro dell'Ombra</i>. I PL possono fermarsi di pescare quando sono soddisfatti della tessera pescata. L'ultima tessera è il numero di cui si muove il <i>Segnalino del Fato</i>. Le tessere Fato scartate tornano nella Riserva, quello scelto va scartato. Eccezione: se viene pescata una tessera Fato dell'Ombra, i PL non possono più pescare altre tessere.</p> <p>B) Muovere il <i>Segnalino Fato</i> sul <i>Cammino del Fato</i> pari al numero mostrato dall'<i>ultima Tessera</i>, pescata dai Popoli Liberi.</p> <p>C) Quando il <i>Segnalino Fato</i> raggiunge o passa un <i>Personaggio</i> sul <i>Cammino del Fato</i>, tale <i>Personaggio</i> si considera '<i>pronto</i>'.</p> <p>D) Se sulla <i>Tessera Fato</i> pescata c'è il simbolo <i>Fato</i> applicare i seguenti risultati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rohan – Piazza un Ent nell'Entobosco (2 se Barbalbero è in gioco). Se non ci sono Ent in gioco, piazzane uno a Tondovallo. • Gondor – Rimuovi un <i>Segnalino Oscurità dal Riquadro Ombra</i>. Se tutti i <i>Segnalini Oscurità</i> sono eliminati, eliminare tutte le carte giocate dall'Ombra. Eliminare anche i Nazgul, che potranno comunque essere riposizionati successivamente. <p>E) Applica qualsiasi Evento presente sul Cammino del Fato.</p> <p>F) Se il <i>Segnalino Fato</i> raggiunge la fine sul <i>Cammino del Fato</i>, i Popoli Liberi vincono immediatamente.</p>
<p>4. Dadi Azione</p>	<p>Lanciare i Dadi Azioni. L'Ombra prende immediatamente i risultati <i>Personaggio</i> e li pone nel <i>Riquadro Ombra</i> e riceve un uguale numero di <i>segnalini Comando</i> che può mettere prima o dopo aver risolto un Dado Azione.</p>

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sequenza di Gioco

<p>5. Risoluzione Azioni</p>	<p>I Popoli Liberi iniziano per primi a risolvere le Azioni, alternandosi. Ogni giocatore può <i>Passare</i> se l'avversario ha più <i>Dadi Azione</i>. I Popoli Liberi possono utilizzare un <i>Segnalino Azione</i> invece di <i>Passare</i>, fintanto che l'Ombra ha <i>Dadi Azione</i>. <u>I Segnalini Azione possono essere utilizzati una sola volta per turno.</u></p>
<p>6. Condizioni di Vittoria</p>	<p>Controllare se uno dei giocatori ha raggiunto le condizioni di Vittoria:</p> <p>Rohan – Popoli Liberi</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Il Segnalino Fato raggiunge la Fine. Gli Ent hanno distrutto Orthanc. ii. Orthanc è controllata dai Popoli Liberi o Saruman è eliminato dal gioco. iii. Théoden è in gioco e l'Ombra non controlla nessun territorio di Rohan alla fine del turno: cioè almeno un Insegiamento di Rohan in ciascun Territorio è libero. <p>Rohan – Ombra</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Se l'Ombra controlla 10 Punti Vittoria: 6 Trombatorrione; 4 Edoras; 1 ogni Insegiamento di Rohan. ii. Se tutti i Personaggi dei Popoli Liberi sono eliminati. <p>Gondor – Popoli Liberi</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Il Segnalino Fato raggiunge la Fine. L'Unico Anello è stato distrutto. ii. Aragorn è in gioco e l'Ombra non controlla nessun territorio di Gondor alla fine del turno: cioè almeno un Insegiamento di Gondor in ciascun Territorio è libero. iii. Se il Re Stregone è eliminato e Gothmog è eliminato o non è ancora in gioco. iv. Se il Cancellero Nero e Crocevia sono occupati da Eserciti dei Popoli Liberi. <p>Gondor – Ombra</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Se l'Ombra controlla Minas Tirith. ii. Se tutti i Personaggi dei Popoli Liberi sono eliminati. <p>Se nessuna di queste condizioni è soddisfatta, l'Ombra recupera tutti i segnalini Comando e inizia un nuovo turno.</p>



















BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sommario Unità

Popoli Liberi











Figura	Simbolo	Tipo di Unità	Terreno Favorito	Potenza
		Fanti di Rohan	 Colline  Fortezze  Forti	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Muro di Scudi:</i> annulla un Danno tra quelli inflitti al tuo Esercito in questo round.			
		Arcieri di Rohan/ Arcieri di Gondor	 Fortezze  Forti	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Grandine di Freccce:</i> aggiungi un Danno all'Esercito nemico.			
		Cavalieri di Rohan	Pianure	2
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Carica Impetuosa:</i> il tuo avversario deve aggiungere un Segnalino Danno e rimuovere un segnalino Comando dell'Ombra.			
		Fanti di Gondor	 Colline  Fortezze  Forti	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Muro di Scudi:</i> annulla un Danno tra quelli inflitti al tuo Esercito in questo round.			
		Cavalieri di Gondor	Pianure	2
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Carica Impetuosa:</i> il tuo avversario deve aggiungere un Segnalino Danno e rimuovere un segnalino Comando dell'Ombra.			

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sommario Unità

Ombra

Figura	Simbolo	Tipo di Unità	Terreno Favorito	Potenza
		Cavalcalupi	Pianure	2
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Attacco di Retroguardia:</i> al termine del round, il tuo avversario è costretto a rimuovere le perdite fino a lasciare non più di un Segnalino Danno			
		Uruk-hai	Tutti i terreni in attacco,  Colline in difesa	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Noi lottiamo:</i> al termine del round, aggiungi un segnalino Comando dell'Ombra al tuo Esercito.			
		Mezzi-Orchi (Rohan)	 Colline  Forti	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Feroci:</i> quando applichi il Danno, elimina un Mezzo-Orco per rimuovere tre Segnalini Danno.			
		Orchi di Mordor	 Palude	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Folle Impeto:</i> al termine del round, aggiungi un segnalino Danno al tuo Esercito per aggiungere un segnalino Danno all'Esercito nemico.			
		Dunlandiani	Nessuno	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Nessuna.</i>			
		Uruk Neri (Gondor)	 Colline  Forti	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Grossi e Malvagi:</i> quando applichi i Danni, elimina un Uruk Nero per rimuovere tre segnalini Danno.			

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA: Sommario Unità

		Olog-hai	-	2
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Razza Crudele:</i> aggiungi due Danni all'Esercito nemico, a meno che il tuo avversario non elimini un Comandante o un Personaggio.			
		Fanteria Esterling	 Colline  Forti	1
<i>Abilità Speciali</i>	<i>Induriti dalla Guerra:</i> al termine del round, pesca una carta Evento Generica.			
		Cavalieri Sudroni	Pianure	1
<i>Abilità Speciale</i>	<i>Uomini Coraggiosi e Decisi:</i> al termine del round, aggiungi un segnalino Comando dell'Ombra al tuo Esercito.			
		Mumakil	Pianure	3
<i>Abilità Speciali</i>	<i>Enormi Bestie:</i> al termine del round, il tuo avversario è costretto ad eliminare le perdite fino a lasciare non più di un segnalino Danno.			

Tipi di Terreno

Pianure



Colline



Palude



Foreste



Fortezze



Forti

Bonus per il Difensore

Nessun Effetto

+1 Potenza

+1 Potenza

+1 Potenza

+1 Potenza

+1 Potenza