

STAR WARS™

L'ASSALTO IMPERIALE

LEGENDS OF THE ALLIANCE

REGOLAMENTO

PANORAMICA DEL GIOCO

Legends of the Alliance fornisce una modalità di gioco collaborativa per *Assalto Imperiale* e le sue espansioni. In *Legends of the Alliance*, da 1 a 4 giocatori eroi dovranno collaborare per superare le sfide presentate dall'app di supporto.

Legends of the Alliance utilizza la maggior parte dei contenuti fisici del gioco base di *Assalto Imperiale*. In generale, l'app indica ai giocatori dove e quando usare i contenuti, oltre a controllare i nemici e a narrare la storia ai giocatori.



SCARICARE L'APP

Per scaricare l'app di *Legends of the Alliance*, cercare "Legends of the Alliance" su Apple iOS AppStore™, Google Play™ store, Amazon Appstore o Steam.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il grosso dell'azione in *Legends of the Alliance* si svolge durante le missioni. Ogni missione è un evento di esplorazione e di combattimento tattico da giocare su una mappa di gioco modulare. I giocatori usano i componenti fisici del gioco base di *Assalto Imperiale* e l'app indica loro come preparare la mappa, quali nemici collocare, come si comportano quei nemici e quali sono gli obiettivi generali di una determinata missione.

Tra una missione e l'altra, i giocatori viaggiano nella galassia, visitano pianeti, acquisiscono nuovo equipaggiamento e nuove capacità e generalmente diventano più forti prima di intraprendere la missione successiva.

TUTORIAL

L'app include dei tutorial sia per i nuovi giocatori che per i veterani che hanno già giocato ad *Assalto Imperiale*. Dopo che i giocatori hanno completato la preparazione a pagina 4, possono selezionare il Tutorial nell'app per imparare a giocare mentre giocano, usando questo regolamento come documento di consultazione quando necessario. Se i giocatori preferiscono imparare a giocare usando questo documento, dovranno leggerlo nella sua interezza prima di iniziare a giocare.

COMPONENTI

La lista dei componenti nella pagina successiva elenca le quantità di tutti i componenti nel gioco base da usare con *Legends of the Alliance*. I componenti rimanenti possono essere rimessi nella scatola. Questa lista non include i componenti delle espansioni inclusi nei pack miniatura Luke Skywalker e Darth Vader. Tutte le carte contenute nel gioco base sono contrassegnate con l'icona .

SEGNALINI ID E GRUPPI DUPLICATI

Durante il gioco, più gruppi dello stesso tipo di miniature potrebbero essere presenti sulla mappa. In queste situazioni è importante che i giocatori siano in grado di identificare a quale gruppo appartiene ogni miniatura. Per facilitare questa identificazione, i giocatori possono usare i segnalini ID e gli adesivi inclusi.



Due gruppi Cacciatore Trandoshano differenziati dall'adesivo e dal segnalino rosso "5".

Per applicare questi adesivi si svolgono i passi seguenti:

1. Prendere il numero di miniature corrispondenti a ogni carta schieramento (indicato dalle sbarre nell'angolo in alto a sinistra della carta).

Questo gruppo contiene 3 miniature.

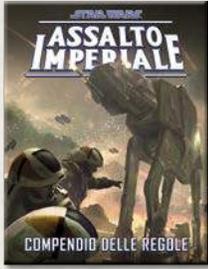


2. Mettere da parte una copia di ogni gruppo. Questi gruppi saranno identificati dalla loro assenza di adesivi.
3. Per ogni gruppo rimanente, applicare un adesivo corrispondente a ognuna di quelle miniature (per esempio applicare l'adesivo rosso "1" al secondo gruppo Assaltatore). Si consiglia ai giocatori di usare colori diversi per i gruppi duplicati (per esempio, usare gli adesivi blu per il terzo gruppo Assaltatore).

Durante il gioco, quando un gruppo di miniature viene collocato sulla mappa, i giocatori prendono il segnalino ID corrispondente ai suoi adesivi e lo collocano sulla carta schieramento.

Se i giocatori lo desiderano, possono trovare altri modi per differenziare i loro gruppi di miniature, per esempio dipingendo le miniature o le basi di colori diversi.

COMPONENTI PER LEGENDS OF THE ALLIANCE



1 Compendio delle Regole



6 Schede Eroe



59 Tessere della Mappa



11 Dadi
(2 blu, 2 rossi, 2 gialli, 2 verdi, 2 neri, 1 bianco)



39 Carte Schieramento (3 mazzi)



5 Carte di Consultazione



54 Carte Classe Eroe (6 mazzi da 9)



36 Carte Oggetto (3 mazzi da 12)



18 Carte Ricompensa



12 Carte Condizione (3 mazzi da 4)



12 Carte Rifornamento



12 Segnalini Alleato e Nemico



34 Miniature (incluso 1 AT-ST, da assemblare come indicato a seguire)



4 Segnalini Porta (con 4 piedistalli di plastica)



20 Segnalini Missione (8 Ribelli/Imperiali, 12 Neutrali)



8 Segnalini Terminale



8 Segnalini Contenitore



15 Segnalini Condizione (3 tipi, 5 ciascuno)



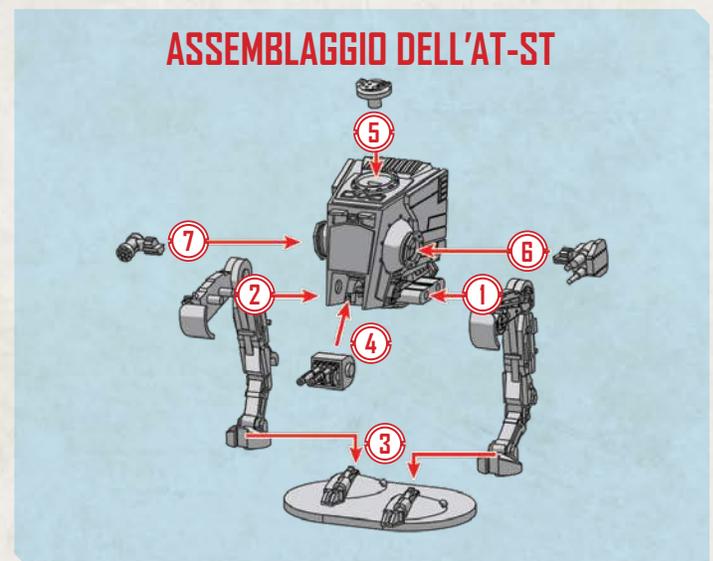
20 Segnalini ID con 60 Adesivi ID



35 Segnalini Fatica



45 Segnalini Danno (35 da 1 danno e 10 da 5 danni)



PREPARAZIONE

Quando viene iniziata una nuova campagna di *Legends of the Alliance*, svolgere i passi seguenti:

1. **Preparare la Riserva:** Collocare i dadi, le carte di consultazione, le carte condizione e i segnalini danno, fatica e condizione a portata di mano di tutti i giocatori. Collocare le carte di consultazione a portata di mano di tutti i giocatori. **Rimuovere le carte elencate di seguito dal mazzo dei rifornimenti e rimetterle nella scatola del gioco.** Poi mescolare il mazzo dei rifornimenti e collocarlo a faccia in giù, a portata di mano di tutti i giocatori.

- *Gioco Base:* Merce di Valore, Dati Militari e Comlink C1
- *Ombre Gemelle:* Cubi di Sorte
- *Il Dominio di Jabba:* Droide ai Box
- *Tiranni di Lothal:* Forziere Sigillato e Chiave Mancante

2. **Preparare i Componenti Messi da Parte:** Mettere da parte le carte schieramento, le miniature grigie, le tessere della mappa, le porte e i segnalini missione, terminale e contenitore. Questi componenti saranno richiesti in vari momenti dall'app e dovrebbero essere suddivisi ordinatamente in modo da essere recuperati facilmente nel corso del gioco.

3. **Avviare l'App:** Avviare l'app *Legends of the Alliance* e selezionare "Nuova Partita". Poi scegliere una campagna da giocare, il livello di difficoltà desiderato e uno slot di salvataggio vuoto.

- Come prima campagna è consigliato scegliere il Tutorial appropriato all'esperienza dei giocatori con *Assalto Imperiale*. Questi scenari guideranno i giocatori per il resto della preparazione.

4. **Preparare il Gruppo:** Se i giocatori non scelgono il Tutorial, l'app richiede loro di selezionare gli eroi con cui giocare. Ogni giocatore seleziona 1 eroe nell'app (2 nel caso di una partita in solitario) e prende la scheda eroe, la miniatura e il mazzo di carte classe eroe corrispondenti a quell'eroe, poi colloca quei componenti nella propria area di gioco.

Ogni giocatore recupera le carte oggetto del suo mazzo di classe eroe che non possiedono un valore in PE nell'angolo in basso a sinistra e le colloca a faccia in su nella propria area di gioco.

Il resto del mazzo va rimesso nella scatola: non sarà usato durante la prima missione.



Valore di PE su una Carta Classe Eroe

- In una partita a 2 eroi, ogni giocatore prende anche 1 carta ricompensa Legendario. In una partita a 3 eroi, ogni giocatore prende 1 carta ricompensa Eroico. Queste carte ricompensa fungono da promemoria per la salute bonus degli eroi; il testo sui segnalini attivazione va ignorato, in quanto viene già gestito dalla app.

5. **Iniziare:** Selezionare "Continua" nell'app. Nella schermata successiva, inserire un nome per il gruppo, poi selezionare "Continua" per iniziare a giocare.

RIPRENDERE UNA PARTITA

Quando viene ripresa una campagna o una partita esistente, preparare la riserva e tutti i componenti messi da parte normalmente. Poi, nell'app, selezionare "Carica Partita" e selezionare lo slot di salvataggio appropriato.

Una volta che la partita è stata caricata, i giocatori devono aprire la Schermata di Addestramento e l'Inventario per radunare e distribuire i componenti appropriati per il gruppo.



CHE COSA FA L'APP?

In *Legends of the Alliance*, l'app funziona come una guida della campagna in tempo reale. L'app fornisce ai giocatori le opzioni delle missioni che possono intraprendere e durante queste ultime fornisce tutti i dettagli della preparazione, delle regole e del comportamento delle miniature Imperiali.

I giocatori sono responsabili dei componenti fisici: muovono le loro miniature sulla mappa, combattono contro le miniature Imperiali e completano gli obiettivi. Tra una missione e l'altra, fanno acquisti e si dedicano all'addestramento per migliorare i loro eroi, ottenendo nuove carte con potenti capacità.

Di tanto in tanto, i giocatori dovranno inserire nell'app certe informazioni relative ai loro progressi, per esempio quando un gruppo Imperiale viene sconfitto, quando si apre una porta o quale carta classe acquista un giocatore. L'app usa queste informazioni per far progredire la campagna, rivelando nuove tessere e miniature durante una missione o salvando informazioni come le carte classe acquistate che saranno usate nelle sessioni future.

Sebbene l'app gestisca automaticamente la maggior parte dei dettagli della campagna, non tiene conto di ogni dettaglio di una missione in corso: non conosce la posizione delle miniature sulla mappa, non tiene conto dei danni o delle condizioni subite e non tira i dadi per i giocatori. I giocatori dovranno tracciare tutti questi aspetti usando i componenti fisici, come descritto di seguito.

GIÀ FAMILIARI CON LE REGOLE BASE?

Legends of the Alliance utilizza molte regole del gioco base di Assalto Imperiale, tra cui il movimento, le azioni e altri aspetti del gioco tattico. Esistono tuttavia alcune differenze importanti, in particolare:

- *Legends of the Alliance* è un gioco collaborativo: non esiste un giocatore Imperiale. Tutti i giocatori stanno dalla parte degli eroi e vincono o perdono le missioni e la campagna tutti assieme.
- L'app determina la preparazione di ogni missione (incluse le regole, le tessere della mappa, i segnalini e le miniature Imperiali) e la maggior parte delle missioni non inizia con l'intera mappa già rivelata. Man mano che i giocatori esplorano la mappa, altre regole, tessere, segnalini e miniature Imperiali della missione vengono rivelate.

Le pagine 5-10 di questo regolamento presentano ai giocatori gli aspetti base del movimento, del combattimento, delle prove di attributo e di altre regole fondamentali del gioco base.

Se i giocatori hanno già dimestichezza con queste regole, si consiglia di passare direttamente a pagina 11 o di giocare il Tutorial dell'app.

REGOLE DI BASE

Sebbene l'app di *Legends of the Alliance* fornisca molte informazioni e gestisca le statistiche dei giocatori, queste regole di base determinano in che modo i giocatori useranno i componenti fisici delle carte, delle tessere della mappa e dei dadi nel corso delle missioni.

PANDRAMICA DEL ROUND

Le missioni si svolgono in una serie di round di gioco in cui tutte le miniature, inclusi gli eroi e gli Imperiali, si muovono attorno alla mappa, risolvono gli attacchi e progrediscono nella missione.

Ogni round di gioco è composto dalle attivazioni degli eroi e da quelle dei gruppi Imperiali. Prima i giocatori scelgono collettivamente 1 eroe da attivare, poi quell'eroe effettua 2 azioni. I giocatori informano l'app quando l'eroe ha completato le sue azioni, poi l'app istruisce automaticamente i giocatori su come attivare 1 gruppo Imperiale selezionato casualmente.

Si prosegue in questo modo, con il gruppo che sceglie un altro eroe da attivare, seguito dall'attivazione di un gruppo di miniature Imperiali, finché tutte le miniature non sono state attivate. Dopo che tutte le miniature sono state attivate, l'app può produrre alcuni effetti speciali relativi alla missione in corso. Poi ha inizio un nuovo round e questa procedura si ripete finché la missione non termina. Il modo in cui una missione termina dipende dalle regole di quella missione.

La sezione successiva descrive come si attivano gli eroi. L'attivazione dei gruppi Imperiali è descritta a partire da pagina 14.

ATTIVAZIONE DI UN EROE

Quando si attiva un eroe, il giocatore che lo controlla svolge i passi seguenti:

1. **Preattivazione:** Ripristinare tutte le carte oggetto e le carte classe esaurite di quell'eroe. La procedura per ripristinare le carte viene descritta in dettaglio successivamente.
2. **Effettuare le Azioni:** L'eroe effettua una qualsiasi combinazione di 2 azioni. I dettagli di ogni azione sono descritti nelle due pagine successive. Le possibili azioni includono:
 - **Movimento:** L'eroe ottiene punti movimento per muoversi sulla mappa.
 - **Attacco:** L'eroe attacca una miniatura ostile.
 - **Interazione:** L'eroe apre una porta o un contenitore adiacente, oppure interagisce con un altro segnalino come previsto dalle regole della missione.
 - **Riposo:** L'eroe recupera  (fatiche).
 - **Speciale:** L'eroe risolve 1 capacità  (azione) elencata su uno dei propri componenti.

Dopo che l'eroe ha risolto 2 azioni, la sua attivazione termina. I giocatori indicano sull'app che l'eroe è stato attivato, cosa che fa attivare il gruppo Imperiale successivo. Le interazioni con l'app sono spiegate successivamente.

AZIONI

Di seguito sono descritte tutte le possibili azioni di un eroe.

MOVIMENTO

Quando un eroe effettua un movimento, ottiene un ammontare di punti movimento pari al valore di Velocità riportato sulla sua scheda eroe.



Un eroe può muoversi in una casella adiacente spendendo 1 punto movimento. È consentito sia il movimento ortogonale che quello diagonale. I punti movimento di un eroe possono essere spesi in qualsiasi momento durante la sua attivazione, prima o dopo che abbia effettuato un'azione.

Il terreno e le altre miniature possono porre delle restrizioni al movimento delle miniature (Vedi "Restrizioni al Movimento" a pagina 9).

INTERAZIONE

Gli eroi possono cercare, esaminare o interagire in altri modi con gli oggetti sulla mappa nel corso di una missione. Le interazioni con i segnalini possono fornire ricompense preziose, come per esempio carte rifornimento e crediti; a volte potrebbero essere perfino necessarie per il proseguimento della missione dei giocatori.

Un eroe può interagire con un segnalino nella sua casella o in una casella adiacente. Una miniatura può interagire con una porta solo in una casella ortogonalmente adiacente. Per interagire con un oggetto, un giocatore seleziona quell'oggetto nell'app e seleziona il tasto "Interagisci", seguendo le eventuali istruzioni che compariranno.

I giocatori possono esaminare in qualsiasi momento le regole e il testo narrativo associato a un oggetto, anche se quell'oggetto non è adiacente a un eroe. L'eroe usa l'azione solo quando seleziona il tasto "Interagisci".



Segnalino Contenitore



Porta

ESEMPIO DI MOVIMENTO E DI INTERAZIONE



1. Diala usa la sua prima azione per effettuare un movimento. Ottiene 4 punti movimento (pari alla sua Velocità). Spende 1 punto movimento per muoversi diagonalmente di una casella.
2. Dopo essersi mossa, sceglie di usare la sua seconda azione per interagire con la porta e aprirla.
3. Le restano 3 punti movimento, che spende per muoversi di altre 3 caselle prima di terminare la sua attivazione.

RIPOSO

Durante le missioni, gli eroi possono subire  (fatiche) quando risolvono delle capacità particolarmente potenti (vedi "Fatica e Tenacia" a pagina 8). Riposando, un eroe recupera un ammontare di  pari al valore di Tenacia riportato sulla sua scheda eroe.



AZIONE SPECIALE

Molte carte Classe, capacità e regole delle missioni consentono agli eroi di effettuare delle azioni particolari. Queste capacità sono indicate con la freccia dell'azione (.

Ogni azione speciale può essere effettuata soltanto una volta per attivazione.

Alcune opzioni presentate nell'app con la freccia dell'azione non sono considerate azioni speciali e quindi non hanno un limite di una volta per attivazione, a meno che non sia specificato diversamente.



ATTACCO

Effettuare un attacco è il modo principale con cui un eroe può danneggiare una miniatura Imperiale. Quando una miniatura ha subito ☒ (danni) pari al suo valore di Salute, è sconfitta (vedi “Sconfitto” a pagina 8).

Quando un eroe dichiara un attacco, per prima cosa sceglie 1 miniatura Imperiale come bersaglio. Poi tira i dadi di attacco indicati sulla sua carta arma. Contemporaneamente, tira i dadi di difesa indicati sulla carta schieramento della miniatura Imperiale.



Dadi di Attacco su una Carta Oggetto



Dadi di Difesa su una Carta Schieramento

Una volta tirati i dadi, il bersaglio dell'attacco subisce ☒ pari al numero di icone ☒ ottenute con il tiro, meno il numero di icone ▼ (blocco) ottenute dal difensore. Per ogni danno subito, collocare 1 segnalino danno accanto alla miniatura difensore.

Oltre alle icone ☒ e ▼, esistono altri quattro risultati che possono comparire sui dadi:

- **~ (impulso):** Dopo aver tirato i dadi, l'attaccante può spendere questi risultati per innescare certe capacità (vedi “Capacità” a pagina 8).
- **⊗ (elusione):** Ogni icona elusione annulla 1 icona ~.
- **⊗ (schivata):** Questa icona compare sul dado bianco e fa sì che l'intero attacco manchi il bersaglio (in altre parole, il bersaglio subisce 0 danni).
- **Precisione:** I numeri sui dadi sono usati per determinare se un attacco a distanza (☒) manca il bersaglio (vedi “Precisione” a destra).

RESTRIZIONI AGLI ATTACCHI

Ogni attacco può essere un **ATTACCO IN MISCHIA** (☒) o un **ATTACCO A DISTANZA** (☒), come indicato dall'icona che precede le icone dei dadi.

Gli attacchi in mischia possono bersagliare solo le miniature adiacenti all'attaccante. Gli attacchi a distanza, al contrario, possono bersagliare qualsiasi miniatura ostile che la miniatura sia in grado di vedere (vedi “Linea di Vista” a seguire): esiste anche una probabilità che un attacco a distanza manchi il bersaglio (vedi “Precisione” a seguire).

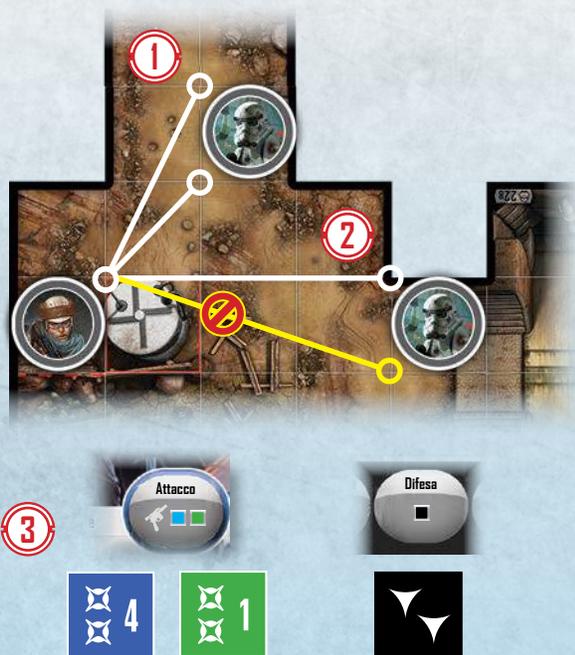


Quando si effettua un attacco a distanza, vanno applicate queste restrizioni:

- **Linea di Vista:** Per dichiarare l'attacco, la miniatura bersaglio deve trovarsi in linea di vista della miniatura attaccante.

Per determinare se un bersaglio si trova in linea di vista, il giocatore attaccante sceglie un angolo della casella della sua miniatura e traccia **due** linee rette fino a due angoli diversi della casella del bersaglio: queste linee non possono sovrapporsi e non possono essere tracciate attraverso le pareti (le linee nere spesse), il terreno bloccante (le linee rosse) o le caselle contenenti altre miniature (vedi “Esempio di un Attacco” a seguire per un esempio visivo).
- **Precisione:** Dopo aver tirato i dadi, l'ammontare di precisione (la somma dei numeri forniti dal tiro dei dadi) deve essere **pari o superiore** al numero di caselle di distanza tra il bersaglio e l'attaccante, che sarà indicato come “distanza”. Se la precisione è inferiore alla distanza del bersaglio, l'attacco manca il bersaglio che subisce 0 danni. Maggiore è la distanza del bersaglio, minore è la probabilità che il tiro dell'attaccante disponga di una precisione sufficiente a garantire il successo del suo attacco.

ESEMPIO DI UN ATTACCO



1. Fenn vuole attaccare un Assaltatore con il suo Blaster E-11. Possiede linea di vista fino al primo Assaltatore, poiché può tracciare due linee rette che non si intersecano da un angolo della sua casella fino a due angoli diversi della casella di quell'Assaltatore.
2. Non possiede linea di vista fino al secondo Assaltatore, in quanto il terreno bloccante (una linea rossa continua sulla mappa) si interseca con la seconda linea tracciata dal suo angolo alla casella di quell'Assaltatore.
3. Fenn effettua un attacco con il suo Blaster E-11 contro il primo Assaltatore. Tira i dadi indicati sulla carta arma del Blaster E-11 e i dadi indicati nella Difesa della carta schieramento dell'Assaltatore.
4. Fenn ottiene un totale di Precisione pari a 5. L'Assaltatore si trova solo a 2 caselle di distanza, quindi l'attacco va a segno.
5. L'Assaltatore subisce il numero di ☒ (danni) ottenuti con il tiro meno il numero di icone ▼ (blocco) ottenute con il tiro. Il risultato totale è 2. L'Assaltatore subisce 2 ☒, quindi vengono collocati 2 segnalini danno accanto alla sua miniatura.

REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione contiene alcune regole aggiuntive necessarie per giocare.

CAPACITÀ

Le capacità possono comparire su schede eroe, carte schieramento, carte classe e all'interno delle regole delle missioni.



Le capacità forniscono effetti speciali che possono essere applicati al di là delle normali regole del gioco. Per esempio, una capacità potrebbe consentire a una miniatura di effettuare un attacco aggiuntivo o di infrangere le regole in certe situazioni.

Alcune capacità sono precedute da varie icone che hanno le seguenti funzioni:

- ☘: L'eroe deve subire l'ammontare di fatiche indicato prima dell'icona ☘ (fatica) per poter usare la capacità (vedi "Fatica e Tenacia" a seguire).
- ♣: Questa capacità può essere usata come azione (vedi "Azione Speciale" a pagina 6).
- ⚡: Questa capacità può essere usata spendendo i risultati ⚡ (impulso) durante un attacco. Il numero di ⚡ che l'attaccante può spendere durante l'attacco è pari all'ammontare di ⚡ ottenuti con il tiro meno il numero di 🌀 (elusioni) ottenuti.



Capacità con un Costo in ☘

Nota: Quando effettua un attacco, un eroe può spendere fino a 1 ⚡ per recuperare 1 ☘ (vedi "Subire e Recuperare" a destra).

In *Legends of the Alliance*, alcune capacità non funzionano perché richiedono al giocatore Imperiale di prendere una decisione. I giocatori ignoreranno qualsiasi capacità sulle carte schieramento Imperiali che usi i termini "puoi" o "scegli" (o loro varianti).

FATICA E TENACIA

Tutti gli eroi possono compiere uno sforzo estremo subendo ☘ (fatiche) per compiere atti straordinari. I due motivi più comuni per subire ☘ sono usare le capacità (vedi sopra) e muoversi di ulteriori caselle.



Tenacia di un Eroe

Un eroe può subire volontariamente un ammontare di ☘ non superiore alla sua Tenacia. Se un qualsiasi effetto di gioco costringe un eroe a subire ☘ in quantità superiore alla sua Tenacia, quell'eroe subisce ☘ pari all'ammontare di ☘ in eccesso. Gli alleati e le miniature Imperiali non possiedono un valore di Tenacia, quindi subiscono sempre ☘ invece di ☘.

MOVIMENTO AGGIUNTIVO

In un qualsiasi momento durante la sua attivazione, un eroe può subire ☘ per ottenere dei punti movimento in più: per ogni ☘ subita, l'eroe ottiene 1 punto movimento da aggiungere al totale di punti movimento in suo possesso. Soltanto gli eroi possono subire ☘ per ottenere punti movimento, e solo **fino a due volte** per attivazione.

SUBIRE E RECUPERARE

Quando un eroe **SUBISCE** ☘ (danni) o ☘ (fatiche), collocare il numero appropriato di segnalini corrispondenti sulla sua scheda eroe. Nel caso delle altre miniature, questo ammontare di segnalini viene collocato sulla mappa accanto alla miniatura in questione.

I segnalini danno e i segnalini fatica permangono di round in round, ma molti effetti di gioco consentono a una miniatura di **RECUPERARE** ☘ o ☘. In quei casi, scartare il numero appropriato di segnalini corrispondenti dalla miniatura (dalla scheda eroe dell'eroe o da quelli accanto alla base della miniatura).

DANNO E SALUTE

Certi attacchi e capacità possono costringere una miniatura a subire ☘ (danni). Quando una miniatura ha subito ☘ pari alla sua Salute, viene immediatamente sconfitta. Una miniatura non può subire ☘ in eccesso alla sua Salute (gli eventuali ☘ in eccesso vengono ignorati).

In una partita a 2 eroi, ogni eroe ottiene un ammontare di Salute bonus pari a 10. In una partita a 3 eroi, ogni eroe ottiene un ammontare di Salute bonus pari a 3. Per aiutare i giocatori a ricordarlo, la Salute bonus viene mostrata nel ritratto di ogni eroe nell'app.



Segnalino Danno



Salute Bonus

SCONFITTO

Quando una miniatura ha subito danni pari alla sua Salute, è sconfitta. Quando un eroe viene sconfitto, diventa ferito (vedi sotto). Quando una qualsiasi altra miniatura è sconfitta, viene rimossa dalla mappa.

Quando l'ultima miniatura di un gruppo Imperiale è sconfitta, i giocatori indicano nell'app che il gruppo è stato sconfitto.

FERITO

Quando un eroe è sconfitto per la prima volta nel corso di una missione, scartare tutti i segnalini danno dalla sua scheda eroe e girare la sua scheda eroe sul lato ferito. I giocatori devono inoltre indicare nell'app che l'eroe è ferito, come descritto successivamente.



Lato Illeso



Lato Ferito

Il lato ferito di una scheda eroe è simile al lato illeso, ma certe capacità potrebbero non essere presenti e i valori di varie statistiche e attributi potrebbero cambiare. Se su una scheda eroe ci sono più segnalini fatica del suo valore di Tenacia, i segnalini fatica in eccesso vengono scartati.

Un eroe ferito segue tutte le normali regole di attivazione e può comunque subire ☘: se un eroe ferito viene sconfitto, si ritira.

RITIRATO

Quando un eroe si ritira, rimuove la sua miniatura dalla mappa: questa non può più attivarsi e gli effetti della sua carta e della sua scheda eroe non influenzano il gioco per il resto della missione.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO

Nella maggior parte delle situazioni, una miniatura può spendere 1 punto movimento per muoversi in una casella adiacente. Esistono tuttavia due elementi principali che possono porre delle restrizioni al movimento: il terreno e le miniature ostili.

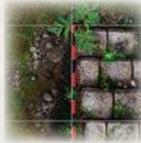
MOVIMENTO ATTRAVERSO IL TERRENO

Alcune caselle sulla mappa contengono un tipo di terreno definito da una linea colorata che le delimita. Queste caselle hanno gli effetti seguenti sullo svolgimento del gioco:

- **Muro:** Indicato da una linea nera che spesso compare lungo i bordi delle tessere della mappa. Due caselle separate da un muro non sono considerate adiacenti. Le miniature non possono muoversi e non possono tracciare linee di vista attraverso i muri.
- **Terreno Invalicabile:** Indicato da una linea tratteggiata rossa che separa le caselle sulla mappa. Le miniature **non possono muoversi** attraverso le linee rosse tratteggiate. Due caselle separate da terreno invalicabile sono considerate adiacenti ed è consentito tracciare linee di vista attraverso di esse.
- **Terreno Bloccante:** Indicato da una spessa linea rossa che circonda una casella. Le miniature non possono entrare o tracciare linee di vista attraverso le caselle di terreno bloccante.
- **Porte:** Indicata da un segnalino porta collocato tra le caselle della mappa. Due caselle separate da una porta non sono considerate adiacenti. Le miniature non possono muoversi e non possono tracciare linee di vista attraverso le porte.
- **Difficile:** Indicato da una spessa linea blu che circonda una casella. Una miniatura deve spendere un punto movimento aggiuntivo per entrare in una casella di terreno difficile.



Muro



Terreno Invalicabile



Terreno Bloccante



Terreno Difficile

MOVIMENTO ATTRAVERSO LE MINIATURE

Una miniatura può muoversi in una casella occupata da una miniatura ostile, ma deve spendere 1 punto movimento aggiuntivo per farlo. Una miniatura può muoversi in una casella occupata da una miniatura amica o neutrale senza costi aggiuntivi.

Una miniatura non può terminare il suo movimento in una casella contenente un'altra miniatura.

PAROLE CHIAVE

Le parole chiave come "Portata" e "Perforante" vengono usate per contraddistinguere in breve certe capacità. Alcune parole chiave influenzano l'esito di un attacco. Altre, come "Stordito", possono applicare una condizione al difensore. Le condizioni sono spiegate a pagina 10.

Gli effetti di ogni parola chiave sono descritti nel glossario del Compendio delle Regole. Tuttavia, alcune parole chiave sono cambiate in *Legends of the Alliance*; questi cambiamenti sono descritti nell'Appendice I a pagina 21.

MINIATURE

Le miniature sulla mappa rappresentano i personaggi, i veicoli e le creature controllate dai giocatori: alcune di esse sono miniature di plastica, mentre altre sono rappresentate da segnalini in cartoncino.

GRUPPI DI SCHIERAMENTO

Le miniature non eroe vengono schierate sulla mappa come parte di un **GRUPPO**. A ogni gruppo corrisponde 1 carta schieramento che indica gli attacchi, gli attributi, la Salute e le capacità di **ogni miniatura** di quel gruppo. Quando un gruppo viene schierato, i giocatori recuperano la carta schieramento corrispondente e la collocano a faccia in su dove tutti i giocatori possono vederla.

MINIATURE REGOLARI ED ELITE

Le carte schieramento grigie corrispondono alle miniature **REGOLARI** e quelle rosse corrispondono alle miniature **ELITE**. Queste carte usano lo stesso tipo di miniature, ma le versioni elite possiedono capacità migliori e più Salute. Quando l'app richiede ai giocatori di schierare un gruppo, specifica quale versione schierare.

Questo gruppo è regolare (sfondo grigio).



Questo gruppo è composto da 3 miniature.

DIMENSIONE DEL GRUPPO

La dimensione di ogni gruppo è indicata sulla carta schieramento del gruppo; il gruppo include 1 miniatura per ogni barra sotto il numero nell'angolo in alto a sinistra della carta.

AFFILIAZIONE

In *Legends of the Alliance*, tutte le miniature sono **RIBELLI** o **IMPERIALI**. Tutte le miniature Ribelli mostrano l'icona Ribelle sulle loro schede eroe o sulle loro carte schieramento. Tutte le miniature Imperiali mostrano l'icona Imperiale o Mercenari sulle loro carte Schieramento.



Icona Imperiale



Icona Ribelle

MINIATURE AMICHE E OSTILI

Le miniature sulla mappa possono essere correlate le une alle altre in due modi: possono essere amiche o ostili. Un attacco può bersagliare soltanto una miniatura ostile. Numerosi effetti di gioco specificano se influenzano una miniatura amica o ostile.

Tutte le miniature Ribelli sono amiche tra loro e ostili nei confronti di tutte le miniature Imperiali. Analogamente, tutte le miniature Imperiali sono amiche tra loro e ostili nei confronti delle miniature Ribelli.

DIMENSIONE DELLE MINIATURE

Una miniatura che occupa 1 sola casella sulla mappa è una miniatura piccola; una miniatura che occupa più caselle sulla mappa è una miniatura grande. Alle miniature grandi si applicano le regole seguenti:

- Quando una miniatura grande attacca, la linea di vista può essere tracciata da una qualsiasi delle caselle che occupa. Quando una miniatura grande viene attaccata, la miniatura che effettua l'attacco può bersagliare una qualsiasi casella occupata dalla miniatura grande.
- Una miniatura grande non può muoversi diagonalmente. Quando si muove, una miniatura grande non può ruotare la sua base a meno che non spenda 1 punto movimento per farlo: se lo fa, la miniatura grande dovrà occupare almeno la metà delle caselle che occupava prima della rotazione.

APP DI LEGENDS OF THE ALLIANCE

Questa sezione descrive i le funzioni di gioco principali di *Legends of the Alliance* e come interagire con l'app.

CAMPAGNE

Legends of the Alliance presenta varie campagne composte da numerose missioni. I giocatori usano gli stessi eroi per la durata della stessa campagna, migliorando il loro equipaggiamento e le loro capacità nel corso delle sfide impegnative che affrontano. La campagna prosegue a prescindere dalla loro vittoria o sconfitta di ogni singola missione. Alla fine della campagna, le loro scelte e le loro prestazioni nel corso di tutta la campagna determineranno il suo esito.

DIFFICOLTÀ

Legends of the Alliance prevede due modalità di difficoltà: normale e difficile. Quando i giocatori iniziano una campagna, scelgono la sua difficoltà. Se scelgono la modalità difficile, dovranno aspettarsi di essere sfidati da nemici più addestrati e numerosi.

CAMPAGNA IN SOLITARIO

Legends of the Alliance può essere giocata da 1 a 4 giocatori. Normalmente ogni giocatore controlla 1 eroe; nel caso di una partita in solitario, il giocatore sceglie 2 eroi all'inizio della campagna e li controlla entrambi.

SALVARE E CARICARE

Quando i giocatori iniziano una nuova campagna in *Legends of the Alliance*, selezionano uno slot salvataggio dove l'app salverà i dati di gioco. I giocatori non salvano manualmente le loro partite nel corso del gioco; è l'app a effettuare un salvataggio automatico in alcuni punti rilevanti della partita:

- All'inizio di ogni missione.
- All'inizio di ogni round di una missione.
- Alla fine di ogni missione.

I giocatori dovrebbero ricordare che *Legends of the Alliance* non salva lo stato dei loro contenuti fisici, come la posizione delle miniature, i danni subiti e così via. Se i giocatori decidono di smettere di giocare nel mezzo di una sessione, dovranno annotare queste informazioni personalmente

MISSIONI

Durante una missione di *Legends of the Alliance*, i partecipanti giocano una serie di round, effettuano azioni nel tentativo esplorare la mappa, sconfiggono le miniature Imperiali e perseguono gli obiettivi della missione. La maggior parte di queste attività è assistita dall'app, incluse le miniature da schierare, le tessere della mappa da usare e le condizioni di vittoria della missione.

VINCERE E PERDERE

Per vincere una missione, gli eroi devono completare gli obiettivi della missione. Una missione può avere numerosi obiettivi, ma ai giocatori viene mostrato soltanto l'obiettivo attuale. I giocatori possono consultare l'obiettivo attuale in fondo alla cronologia dei messaggi, a cui si accede selezionando il tasto corrispondente.



Cronologia dei Messaggi

Se ogni eroe è ferito, i giocatori perdono la missione. Quando un eroe diventa ferito (e successivamente, se si ritira) i giocatori devono informare l'app selezionando il ritratto di quell'eroe e selezionando l'icona a sinistra del ritratto.



Icona Eroero Sconfitto

SCHIERARE I RIBELLI

All'inizio di ogni missione, l'app indica dove i Ribelli (gli eroi e gli alleati) vanno collocati sulla mappa. Ogni Ribelle deve essere collocato in una casella evidenziata, o, se quelle caselle non sono vuote, più vicino possibile a una di esse. I Ribelli possono essere schierati in qualsiasi ordine.



Casella Evidenziata

SGOMBRARE LA MAPPA

Quando l'app richiede di "sgombrare la mappa", rimuovere tutte le miniature, i segnalini e le tessere dall'area di gioco. L'app richiederà poi ai giocatori di collocare le tessere per comporre una nuova mappa al fine di continuare la missione.

ATTIVAZIONI

Durante una missione di *Legends of the Alliance*, le attivazioni e i turni degli eroi e dei gruppi Imperiali si alternano.

All'inizio di ogni round, i giocatori scelgono 1 eroe che svolgerà il suo turno. Dopo che quell'eroe ha finito, selezionare il suo ritratto nell'app e selezionare la spunta a destra del ritratto.



Le attivazioni dei gruppi Imperiali si verificano automaticamente dopo che un eroe ha terminato la sua attivazione. L'app seleziona casualmente 1 gruppo e mostra le istruzioni per attivarlo (vedi "Attivazioni Imperiali" a pagina 14).



Eroero Attivato



Imperiale Attivato

Il gioco prosegue alternandosi in questa maniera finché tutti gli eroi e i gruppi Imperiali non si sono attivati. Poi ha inizio il round di gioco successivo.

ATTIVAZIONI BONUS

In una partita con meno di 4 eroi, gli eroi ottengono delle attivazioni aggiuntive. In una campagna con 2 eroi, ogni eroe possiede 2 attivazioni per round. In una campagna con 3 eroi, 1 eroe diverso ogni round (seguendo l'ordine dei ritratti) riceve 1 attivazione bonus.



Due Attivazioni

Le attivazioni bonus sono rappresentate da una copia aggiuntiva del ritratto di un eroe. Dopo la prima attivazione di quell'eroe, il ritratto attivato scorre dietro il ritratto non attivato. Un eroe non può spendere un'attivazione bonus finché ogni eroe non si è attivato durante quel turno.

ESAMINARE LA MAPPA

I giocatori possono esaminare qualsiasi elemento della mappa in qualsiasi momento selezionandolo sull'app. Farlo spesso fornisce informazioni sull'elemento, nonché su come è possibile interagire con esso.



ESPLORARE

Spesso le missioni di Legends of the Alliance iniziano con una piccola parte della mappa rivelata. Man mano che gli eroi aprono le porte, sconfiggono gli Imperiali e interagiscono con i segnalini, l'app mostra automaticamente le istruzioni per collocare nuove tessere, segnalini e miniature.



CARTE RIFORNIMENTO E MEDPAC

Man mano che gli eroi esplorano il loro ambiente, potrebbero scoprire risorse utili, soprattutto in forma di carte rifornimento e medpac.

Quando un eroe ottiene una carta rifornimento, la colloca a faccia in su accanto alla sua scheda: quell'eroe può usare la capacità che compare su quella carta. Tutte le carte rifornimento vengono rimesse nel mazzo dei rifornimenti alla fine della missione.

I medpac sono una risorsa condivisa e utilizzabile da ogni eroe. Il numero di medpac posseduti dagli eroi è mostrato in fondo allo schermo ed è aggiornato automaticamente quando gli eroi ottengono un medpac.

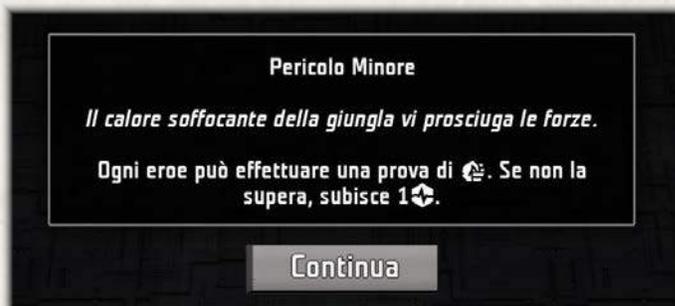
Un eroe può usare un medpac **quando effettua un'azione di riposo** e un alleato può usare un medpac con un'azione. Quando una miniatura usa un medpac, recupera 5 (danni). Per usare un medpac, selezionare l'icona medpac e confermarne l'uso.



Icona Medpac

EFFETTI DI PERICOLO

Il pericolo rappresenta la minaccia crescente che incombe quando ci si addentra nel dominio del nemico. Un gruppo di eroi che si muove rapidamente e con efficienza nel corso della missione non dovrà preoccuparsi troppo del pericolo, ma un gruppo che temporeggia eccessivamente potrebbe ritrovarsi a dover affrontare effetti di pericolo sempre più pericolosi.



Effetto di Pericolo

Gli effetti di pericolo possono verificarsi alla fine di un round: causano lo schieramento di miniature Imperiali, infliggono danni o rendono la missione più difficile in altri modi per gli eroi.

FINE DELLA MISSIONE

Dopo ogni missione gli eroi ricevono ricompense basate sulla loro prestazione. Tutti gli oggetti e i crediti ricevuti dagli eroi vengono automaticamente aggiunti al loro inventario. Per ogni oggetto ricevuto, i giocatori dovrebbero recuperare la carta corrispondente e assegnarla a un eroe. Inoltre, gli eroi diventano illesi se erano stati feriti, poi recuperano tutti i (danni) e le (fatiche) e ripristinano tutte le loro carte.

ALLEATI

Nel corso della campagna, gli eroi stabiliscono rapporti con altri membri dell'Alleanza Ribelle. Gli alleati sono gruppi rappresentati dalle carte schieramento Ribelli, come i Soldati Ribelli. I giocatori ottengono gli alleati quando ricevono dall'app l'istruzione di farlo.

In ogni missione i giocatori possono schierare 1 gruppo alleato. Solitamente gli alleati possono essere schierati solo una volta, ma a volte i giocatori guadagnano più schieramenti. Se un alleato regolare sopravvive a una missione, viene promosso alla sua versione elite e può essere schierato nuovamente.

Quando un alleato viene schierato in una missione, il suo ritratto compare sotto i ritratti degli eroi. I giocatori possono attivare il gruppo alleato invece di un eroe. Quando questo accade, ogni miniatura del gruppo alleato si attiva, una alla volta, ed effettua 2 azioni scelte dai giocatori.

Gli alleati seguono le stesse regole degli eroi, con le eccezioni seguenti:

- Gli alleati sono miniature Ribelli, ma non sono eroi. Le capacità e gli effetti dell'app che si applicano specificamente agli eroi non si applicano agli alleati.
- Gli alleati non possono effettuare l'azione di riposo e non possono interagire con gli oggetti nell'app con cui possono interagire soltanto gli eroi.
- Gli alleati non possono usare più di 1 azione di attacco per attivazione.
- Quando vengono sconfitte, le miniature degli alleati vengono rimosse dalla mappa invece di diventare ferite. Non potranno essere attivate o schierate di nuovo durante la missione.



Icona Ribelle su una Carta Schieramento

GRUPPI IMPERIALI

In *Legends of the Alliance* le miniature Imperiali sono controllate dall'app. I giocatori seguono le istruzioni dell'app per gestire le attivazioni di queste miniature.

INDICATORE IMPERIALE

Man mano che i gruppi Imperiali vengono schierati durante una missione, vengono aggiunti automaticamente all'Indicatore Imperiale nell'app. L'Indicatore Imperiale fornisce varie informazioni relative a ogni gruppo Imperiale: se il gruppo si è attivato, se è ancora in gioco e i dettagli delle sue capacità (se ne possiede).

L'app non conosce lo status delle singole miniature Imperiali. Dopo la collocazione iniziale, i giocatori devono usare i componenti fisici corrispondenti per muovere le miniature sulla mappa e tracciare i loro danni, le loro condizioni e gli altri effetti.

Selezionando il ritratto di un gruppo Imperiale sull'indicatore si accede a varie opzioni:



Indicatore Imperiale



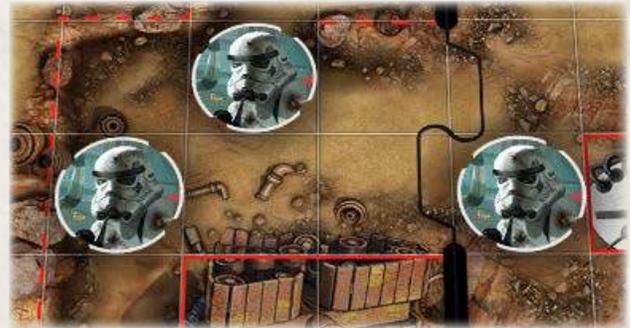
- **Sconfitta:** Quando l'ultima miniatura di un gruppo viene sconfitta, i giocatori devono informare l'app selezionando la spunta a sinistra del ritratto corrispondente. Farlo rimuove il gruppo dall'indicatore e può innescare un evento nella missione.
- **Informazioni:** I giocatori selezionano il tasto informazioni a destra del ritratto per aprire il pannello delle informazioni, che fornisce chiarimenti sulle capacità del gruppo e su come spendere gli impulsi. Mostra anche il tasto per attivare il gruppo, che i giocatori possono usare per attivare un gruppo se hanno bisogno di rivedere la sua finestra di attivazione precedente (per esempio se si sono dimenticati di attivare tutte le sue miniature).

SCHIERAMENTO DELLE MINIATURE IMPERIALI

Durante una missione, le miniature vengono schierate basandosi su certe specifiche circostanze, come per esempio quando si apre una porta.

L'app mostra un messaggio che indica ai giocatori quale gruppo collocare e dove collocarlo. Esistono due modi in cui l'app può indicare ai giocatori di collocare le miniature:

- **Individualmente:** L'icona di ogni miniatura da collocare viene mostrata sulla mappa nella casella esatta dove dovrebbe essere collocata. Se una qualsiasi di quelle caselle non è vuota, la miniatura dovrà essere collocata più vicina possibile alla casella indicata.



Tre Assaltatori Collocati Individualmente

- **In Gruppo:** Viene evidenziata una casella specifica, poi le miniature vengono collocate più vicine possibile alla casella evidenziata. In genere questo prevede che la prima miniatura sia collocata su quella casella e le rimanenti (se ce ne sono) adiacenti a essa.



Casella Evidenziata

COLORE ID

Quando un gruppo viene schierato, l'app potrebbe richiedere ai giocatori di scegliere un colore per quel gruppo. Lo scopo del colore è differenziare i vari gruppi che condividono lo stesso nome e lo stesso ritratto. I giocatori dovranno scegliere il colore corrispondente al segnalino/adesivo ID collocato sulle miniature di quel gruppo, o che corrisponda più efficacemente al modo che hanno usato per differenziare le miniature.

SALUTE BONUS

Certe missioni possono conferire Salute aggiuntiva alle miniature Imperiali nel momento in cui vengono schierate. Questa Salute aggiuntiva è mostrata nell'angolo in basso a destra del ritratto del gruppo. Ogni miniatura del gruppo aggiunge questo valore alla sua Salute totale.



Ufficiale Imperiale con +3 Salute

ATTIVAZIONI IMPERIALI

Quando un gruppo Imperiale si attiva, una finestra di attivazione compare sullo schermo. I giocatori attivano le miniature del gruppo mostrato e ogni miniatura risolve completamente la sua attivazione prima che si attivi la miniatura successiva.

Ogni finestra di attivazione è composta da due parti principali: l'effetto bonus e la lista delle istruzioni.



EFFETTO BONUS

Ogni attivazione prevede un effetto speciale che fornisce benefici o comportamenti particolari a ogni miniatura di quel gruppo. Gli effetti bonus si applicano all'intera attivazione della miniatura, tranne dove specificato diversamente.

BONUS

Quando la prima miniatura di questo gruppo dichiara un attacco, aggiungi 1 dado verde alla riserva di attacco.

LISTA DELLE ISTRUZIONI

La finestra di attivazione mostra una lista di istruzioni. Ogni miniatura del gruppo, una alla volta, risolve le istruzioni mostrate, dall'alto verso il basso. Le eventuali istruzioni che la miniatura non può risolvere vengono saltate (vedi "Saltare le Istruzioni" a destra). Dopo che la miniatura ha risolto o saltato l'ultima istruzione della lista, la sua attivazione termina e la miniatura successiva di quel gruppo si attiva.



Una miniatura Imperiale **non può effettuare più di 2 azioni** durante la sua attivazione. Un'istruzione costa 1 azione per ogni icona ◀▶ (azione) o ✨ (azione d'attacco) che la precede. Se alla miniatura non rimangono abbastanza azioni per un'istruzione, quell'istruzione viene saltata.

L'app usa nuovi termini e informazioni relativamente agli attacchi e ai movimenti delle miniature Imperiali. La sezione "Istruzioni di Attivazione" a pagina 15 descrive quelle regole in dettaglio.

SALTARE LE ISTRUZIONI

Esistono alcuni casi in cui una miniatura Imperiale può saltare un'istruzione. I vari tipi di istruzioni e ciò che richiede che vengano saltate sono descritti successivamente, ma a livello generale si applicano queste indicazioni:

- Se un'istruzione non causerebbe alcun cambiamento allo stato di gioco, quell'istruzione viene saltata (a meno che le regole non specifichino diversamente).
- Se un'istruzione bersaglia una miniatura Ribelle entro un certo numero di caselle e non ci sono miniature Ribelli entro quel numero di caselle, quell'istruzione viene saltata.
- Se un'istruzione sta per sconfiggere la miniatura che la effettua prima che abbia potuto influenzare una miniatura Ribelle, quell'istruzione viene saltata.

TERMINARE LE ATTIVAZIONI

Dopo che tutte le miniature Imperiali in un gruppo sono state attivate, i giocatori selezionano il tasto "Fine" in fondo alla finestra di attivazione. Questo chiude la finestra e consente all'app di proseguire.

LA REGOLA IMPERIALE

Al momento di risolvere le istruzioni di attivazione, i giocatori spesso hanno più opzioni che soddisfano le istruzioni. Quando questo accade, i giocatori devono seguire la **REGOLA IMPERIALE**, vale a dire scegliere l'opzione più punitiva nei loro confronti.



ISTRUZIONI DI ATTIVAZIONE

Le sezioni seguenti descrivono i vari tipi di istruzioni di attivazione.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI

La maggior parte delle istruzioni include una miniatura o un oggetto da bersagliare, indicato tra virgolette caporali (« »). Il bersaglio può essere indicato specificamente per nome (per esempio, “Gaarkhan”) o scelto in base a un criterio (per esempio “l’eroe con più Velocità”). Se 2 o più bersagli soddisfano i criteri, la miniatura Imperiale sceglie il più vicino tra essi.

A volte il bersaglio specificato per la miniatura Imperiale non è legale. Per esempio, l’app potrebbe richiederle di attaccare l’eroe con più Salute rimanente senza che la miniatura abbia linea di vista fino a quell’eroe. In queste situazioni, la miniatura sceglie un bersaglio legale che soddisfi al massimo quei criteri; se nessun bersaglio soddisfa i criteri o se nessun criterio è stato fornito, la miniatura Imperiale bersaglia la miniatura Ribelle più vicina.

Il testo al di fuori delle virgolette caporali (« ») è assoluto e deve essere risolto così com’è stato scritto.

MOVIMENTO DELLE MINIATURE IMPERIALI

Molte istruzioni di attivazione includono alcune forme di movimento. I vari tipi di movimento sono descritti nelle sezioni seguenti.

“MUOVI X VERSO”

Nel caso di questo tipo di istruzione, una miniatura Imperiale si muove semplicemente verso il bersaglio. Ottiene un ammontare di punti movimento pari al numero che compare dopo il termine “muovi” e li spende per muoversi avvicinandosi il più possibile al bersaglio. Smette di muoversi dopo che ha speso tutti i suoi punti movimento, quando non può raggiungere una casella più vicina al bersaglio o quando si trova nella stessa casella del bersaglio.

ESEMPIO DI MOVIMENTO VERSO



Il gruppo di Assaltatori riceve l’istruzione:
“**◆** Muovi 4 verso « Fenn ».”

1. Questo Assaltatore è separato da Fenn da un muro, quindi spende 4 punti movimento per aggirare il muro (la casella con Diala costa 2 punti), poi termina la sua attivazione.
2. Il secondo Assaltatore è già adiacente a Fenn e non può terminare il suo movimento nella casella di Fenn, quindi non si muove. Considera comunque l’istruzione risolta, quindi gli rimane 1 azione.

Se la miniatura non può muoversi più vicina al suo bersaglio, **non salta** questa istruzione. L’istruzione è considerata risolta e costa 1 azione se era preceduta dal simbolo **◆**.

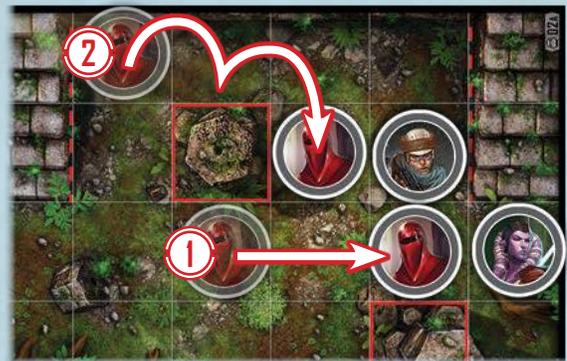
“MUOVI X PER IMPEGNARE”

Quando una miniatura Imperiale si muove per impegnare, cerca di muoversi fino a una casella adiacente al suo bersaglio. Ottiene un ammontare di punti movimento pari al numero che compare dopo il termine “muovi” e li spende per muoversi fino a una casella adiacente al bersaglio. Smette di muoversi dopo che si trova in una casella adiacente al bersaglio.

Se la miniatura non può muoversi fino a una casella adiacente al bersaglio, tenta di eseguire l’istruzione con il miglior bersaglio successivo, seguendo la priorità dei bersagli. Se la miniatura non può muoversi in una casella adiacente ad alcun bersaglio, questa istruzione viene saltata.

Se la miniatura è già adiacente al bersaglio, non salta questa istruzione. L’istruzione è considerata risolta e costa 1 azione se era preceduta dal simbolo **◆**.

ESEMPIO DI IMPEGNO



Il gruppo Guardia Reale riceve l’istruzione:
“**◆** Muovi 3 per impegnare « Diala ».”

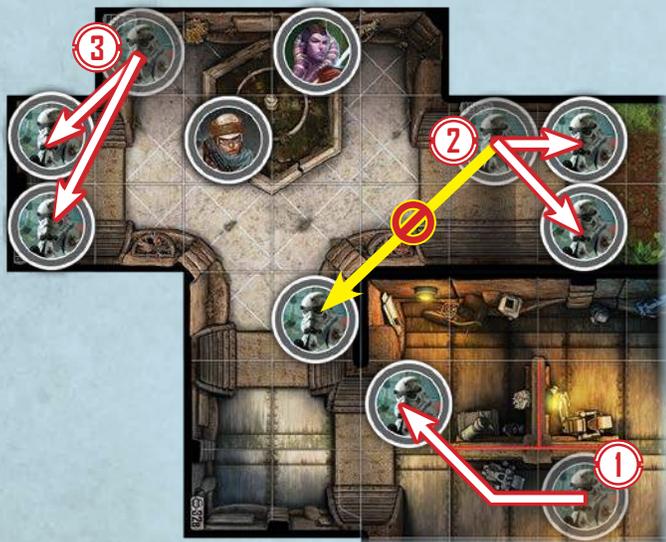
1. Questa Guardia Reale si muove verso Diala. Dopo essersi mossa di 2 caselle è adiacente a Diala, quindi termina questa istruzione e termina il resto della sua attivazione.
2. Questa Guardia Reale non può muoversi in una casella adiacente a Diala, dato che le caselle adiacenti sono occupate o bloccate dal terreno, quindi il bersaglio della Guardia Reale diventa la miniatura Ribelle più vicina. Si muove in una casella adiacente a Fenn e termina la sua attivazione.

“MUOVI X PER RIPOSIZIONARE Y”

Quando una miniatura Imperiale si muove per riposizionarsi, cerca di arrivare a una distanza specifica dalle miniature Ribelli: questo può significare muoversi per avvicinarsi ai Ribelli, se era troppo lontana, o per allontanarsi dai Ribelli, se era troppo vicina. Il valore di riposizionamento (il numero dopo il termine “riposizionare”) indica la distanza esatta dalle miniature Ribelli a cui la miniatura Imperiale si muove. La miniatura Imperiale ottiene un ammontare di punti movimento pari al numero che compare dopo il termine “muovi” e spende quei punti per avvicinarsi o allontanarsi dalle miniature Ribelli, fermandosi quando la distanza tra essa e la miniatura Ribelle più vicina è pari al suo valore di riposizionamento.

Le miniature Imperiali risolvono sempre un’istruzione di riposizionamento come meglio possono. Se la miniatura Imperiale non può muoversi quanto serve per soddisfare il valore di riposizionamento, si muove per allontanarsi più possibile dal maggior numero di miniature Ribelli possibile; se è troppo lontana dai Ribelli, si muove per avvicinarsi al maggior numero di Ribelli possibile. L’istruzione costa comunque 1 azione se era preceduta dall’icona .

ESEMPIO DI RIPOSIZIONAMENTO



Il gruppo Assaltatore riceve l’istruzione:
“ Muovi 2 per riposizionare 3.”

1. Questo Assaltatore dista più di 3 caselle dai Ribelli, quindi si muove di 2 caselle verso di loro.
2. Se questo Assaltatore si muovesse verso sudovest, Fenn diventerebbe la miniatura Ribelle più vicina e l’Assaltatore non potrebbe portarsi a 3 caselle di distanza da Fenn in quella direzione. Si muove invece verso est o sudest, a scelta dei giocatori, di 1 casella prima di fermarsi, quando arriva a 3 caselle di distanza dalla miniatura Ribelle più vicina (Diala). Poi termina la sua attivazione.
3. Avendo solo 2 punti movimento da spendere, questo assaltatore non può muoversi fino a una casella che sia a 3 caselle di distanza dai Ribelli. Tenta invece di muoversi per allontanarsi il più possibile dal maggior numero di Ribelli possibile. Ha due opzioni che lo portano alla stessa distanza dalla miniatura Ribelle più vicina, quindi i giocatori scelgono quale opzione attuare.

“MUOVI X PER ATTACCARE”

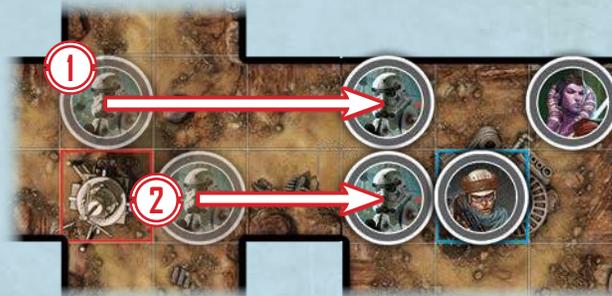
Quando una miniatura Imperiale si muove per attaccare, cerca di muoversi e attaccare il bersaglio dalla casella più vicina possibile. La miniatura ottiene un ammontare di punti movimento pari al numero che compare dopo il termine “muovi” e li spende per muoversi verso il bersaglio fino a una casella da cui possiede linea di vista fino al bersaglio. La miniatura smette di muoversi quando soddisfa una delle condizioni seguenti:

- Ha speso tutti i suoi punti movimento.
- È adiacente al bersaglio.
- Non avrebbe linea di vista fino al bersaglio in una casella più vicina.

Se la miniatura non può muoversi fino a una casella da cui può attaccare il bersaglio, tenta di eseguire l’istruzione con il miglior bersaglio successivo, seguendo la priorità dei bersagli. Se non può muoversi per attaccare alcun bersaglio, salta questa istruzione.

Gli attacchi delle miniature Imperiali sono spiegati a pagina 17.

ESEMPIO DI MOVIMENTO PER ATTACCARE



Il gruppo Assaltatore riceve l’istruzione:
“ Muovi 3 per attaccare « l’eroe con più Salute rimanente ».”

1. A Diala rimane più Salute di Fenn, quindi questo Assaltatore bersaglia Diala. Spende tutti e 3 i punti movimento per muoversi di 3 caselle e poi attacca Diala.
2. A seguito dei danni che Diala ha subito dall’attacco del primo Assaltatore, Fenn ora è l’eroe con più Salute rimanente, quindi il secondo Assaltatore bersaglia Fenn. Dopo essersi mosso di 2 caselle è adiacente a Fenn, quindi smette di muoversi e attacca Fenn.

CHIARIMENTI SUL MOVIMENTO IMPERIALE

Quando i giocatori risolvono il movimento di una miniatura Imperiale, devono sempre rispettare le regole seguenti:

- La miniatura si muove sempre lungo il percorso che usa meno punti movimento.
- Dopo aver risolto un’istruzione, i punti movimento non spesi della miniatura vanno perduti.
- Se un eroe interrompe il movimento di una miniatura Imperiale con un’abilità o una capacità, i giocatori rivalutano l’istruzione della miniatura Imperiale per determinare se il bersaglio è cambiato.

ATTACCO DELLE MINIATURE IMPERIALI

Gli attacchi delle miniature Imperiali si risolvono proprio come gli attacchi degli eroi. Le miniature Imperiali usano il tipo di icona e i dadi di attacco indicati sulle loro carte schieramento. Il difensore usa i dadi di difesa elencati sulla sua scheda eroe o sulla sua carta schieramento. Il giocatore che controlla il difensore tira i dadi e risolve l'attacco.



Tipo di Attacco e Dadi su una Carta Schieramento



Dadi di Difesa su una Scheda Eroe

Affinché una miniatura Imperiale possa effettuare un attacco, i requisiti seguenti devono essere soddisfatti:

- La miniatura Imperiale deve avere linea di vista fino al bersaglio.
- Nel caso di un attacco \clubsuit (mischia), la miniatura Imperiale deve essere adiacente al bersaglio (o trovarsi entro 2 caselle se possiede la parola chiave Portata).

Se la miniatura Imperiale non può effettuare un attacco contro il suo bersaglio, sceglie il miglior bersaglio successivo, seguendo la priorità dei bersagli. Se non ci sono bersagli legali per questo attacco, salta l'istruzione.

LIMITE DI 1 AZIONE DI ATTACCO

Una miniatura Imperiale **non può effettuare più di 1 azione di attacco** durante la sua attivazione a meno che non possieda una capacità che specifichi diversamente. Un'istruzione è considerata un'azione di attacco se è preceduta dal simbolo \star .

Un'istruzione di attacco che non sia preceduta da un simbolo \star non conta al fine di determinare il numero delle azioni di attacco che una miniatura può effettuare.

SPENDERE IMPULSI

In *Legends of the Alliance*, ogni miniatura Imperiale spende le sue icone \heartsuit in base alla sua priorità di impulsi. Per visualizzare la priorità di impulsi di una miniatura è sufficiente selezionare il tasto "Priorità \heartsuit " nella finestra di attivazione di quella miniatura o selezionare il ritratto della miniatura nell'Indicatore Imperiale e selezionare il tasto a destra del ritratto per ulteriori informazioni.



Visualizzare la Priorità di Impulsi

La priorità di impulsi rappresenta l'ordine in cui una miniatura Imperiale spende le icone \heartsuit . Se la miniatura possiede \heartsuit da spendere, usa la capacità di impulso più in alto nella lista che non deve saltare. La miniatura salta una capacità di impulso se si verifica uno dei casi seguenti:

- Ha già usato quella capacità durante questo attacco.
- La capacità costa più \heartsuit di quanti ne rimangono alla miniatura.

ESEMPIO DI ATTACCO IMPERIALE



Un Assaltatore regolare riceve l'istruzione: " \star Attacca « Diale »." Possiede linea di vista fino a Dala e non ha bisogno di essere adiacente per un attacco \clubsuit , quindi può effettuare l'attacco.

1. Diale tira il suo dado di difesa (1 dado bianco) e il dado di attacco dell'Assaltatore. I risultati dell'Assaltatore sono 4 Precisione, 1 \heartsuit e 2 \heartsuit e il risultato di Diale è un vuoto. L'Assaltatore deve spendere le sue icone \heartsuit in base alla sua priorità di impulsi nell'app.
2. L'Assaltatore possiede già abbastanza Precisione per l'attacco, quindi salta la sua prima capacità di impulso (+2 Precisione) e spende 1 \heartsuit per risolvere la seconda capacità di impulso (+1 \heartsuit).
3. All'Assaltatore rimane 1 \heartsuit , quindi riparte dalla cima della lista delle priorità di impulsi. Come prima, salta la prima capacità di impulso perché possiede già Precisione a sufficienza. Ha già usato la seconda capacità di impulso, quindi salta anche quella capacità. Arriva alla fine della lista senza risolvere alcuna capacità di impulso, quindi il secondo \heartsuit non ha effetto.
4. L'Assaltatore possiede un totale di 2 \heartsuit , quindi Diale subisce 2 danni. Dato che l'Assaltatore ha risolto con successo un'azione di attacco, deve saltare ogni istruzione di azione di attacco aggiuntiva che riceve per questa attivazione.
5. L'istruzione successiva dell'Assaltatore è " \star Muovi 3 per attaccare « la miniatura Ribelle più vicina »." Salta questa istruzione in quanto ha già risolto un'azione di attacco.

- La capacità non avrebbe alcun effetto (per esempio, un aumento di Precisione quando l'attacco possiede già abbastanza Precisione o un tentativo di infliggere una condizione quando l'attacco attualmente non infligge danni).

Poi, se a una miniatura rimangono ancora \heartsuit , questo processo si ripete, partendo di nuovo dall'alto della lista. Se la miniatura non può risolvere alcuna capacità di impulso, gli \heartsuit rimanenti non hanno effetto.

MAPPA DELLA CAMPAGNA

Dopo che una missione è stata risolta, l'app torna automaticamente a una visualizzazione della Mappa della Campagna. Da questa schermata, i giocatori risolvono la Fase della Campagna, che consente loro di ottenere carte classe, visitare l'Armeria, svolgere incontri e altro ancora.



Mappa della Campagna

MISSIONI

Ogni campagna è composta da una serie di missioni storia che culminano in un finale. Ogni missione viene mostrata con l'icona di una stella sotto il nome della sua ubicazione.



Icona Missione

Selezionando una missione sulla mappa si apre una descrizione di quella missione. Se i giocatori hanno a disposizione degli alleati, possono sceglierne 1 che li accompagnerà nella missione cliccando sulle frecce a destra e a sinistra del riquadro corrispondente. Selezionando il tasto "Inizia Missione" si avvia la missione.



Scelta degli Alleati

INCONTRI

Viaggiando tra le stelle, il gruppo incontrerà spesso altri abitanti della galassia, con cui a volte dovranno interagire. Gli incontri forniscono agli eroi una fonte alternativa di oggetti, alleati e altre risorse e la loro risoluzione potrebbe avere conseguenze rilevanti per l'intera campagna.



Icona Incontro

I nuovi incontri compaiono nella Mappa della Campagna dopo ogni missione storia. I giocatori possono selezionare gli incontri sulla mappa per ottenere più informazioni. Una volta che i giocatori iniziano la loro missione storia successiva, tutti gli incontri rimanenti sulla mappa della campagna saranno rimossi e non compariranno più nel corso di quella campagna.

Prima di un incontro, i giocatori possono assegnare gli oggetti del loro inventario come se iniziassero una missione. Durante gli incontri, tutti gli eroi e le loro carte oggetto, classe e ricompensa sono considerate in gioco. Inoltre, ogni eroe è considerato adiacente e a una casella di distanza da ogni altro eroe.

Dopo un incontro, gli eroi recuperano tutti i  (danni) e le  (fatiche) e ripristinano tutte le loro carte.

ARMERIA

Nel corso della campagna, i giocatori guadagnano crediti che possono spendere all'Armeria per comprare oggetti. L'Armeria mostra una selezione di oggetti acquistabili dagli eroi. I giocatori dovranno recuperare questi oggetti dal mazzo degli oggetti per leggere le capacità delle carte.

ARMERIA

Tasto Armeria

L'inventario degli eroi è mostrato sopra la selezione di oggetti dell'armeria. Questi sono gli oggetti che i giocatori possono vendere all'Armeria. L'equipaggiamento di partenza non può essere venduto.



Schermata dell'Armeria

I giocatori possono acquistare gli oggetti della selezione e vendere gli oggetti del loro inventario, in entrambi i casi ai prezzi mostrati. I valori in crediti mostrati nell'app potrebbero essere diversi da quelli mostrati sulle carte.

Quello che l'Armeria ha da offrire cambia dopo ogni missione. L'Armeria vende solo armi e modifiche: le armature e gli accessori sono conferiti dall'Alleanza come ricompense per le missioni.

Per acquistare o vendere un oggetto, i giocatori selezionano l'oggetto sullo schermo. Dopo aver confermato la transazione, l'ammontare di crediti viene automaticamente aggiunto o rimosso dai crediti totali del gruppo, indicati in fondo allo schermo. Nel caso di un acquisto, l'oggetto viene aggiunto all'inventario nell'app e i giocatori ottengono la carta corrispondente; nel caso di una vendita, i giocatori rimettono la carta nel mazzo corrispondente.

Saldo: 550 Crediti

ADDESTRAMENTO

Dopo ogni missione, ogni eroe ottiene 1 carta classe dal suo mazzo di classe. A tale scopo i giocatori selezionano l'icona addestramento, che apre la Schermata di Addestramento.

Visualizzata la Schermata di Addestramento, i giocatori selezionano 1 eroe, rivelando una lista di carte classe disponibili per essere acquisite dall'eroe in quel momento.



Icona
Addestramento



Schermata di Addestramento

Per ottenere una carta, il giocatore seleziona 1 carta classe evidenziata in blu e recupera la carta corrispondente dal mazzo di classe dell'eroe.

Nel corso della campagna, ogni eroe otterrà 4 carte classe. La prima carta classe sarà scelta tra quelle di valore 1 PE (il numero nell'angolo in basso a sinistra), la seconda tra quelle di valore 2 PE e così via. Un giocatore può sempre scegliere una carta con un valore in PE più basso di quello consentito, se preferisce.

Quando un eroe può ottenere una carta classe, l'icona carta classe compare accanto al ritratto di quell'eroe nella Schermata di Addestramento. Un giocatore può annullare la selezione di una carta classe selezionando di nuovo quella carta nella medesima schermata.

La schermata di addestramento viene usata dai giocatori anche quando devono caricare una campagna salvata, in modo da poter recuperare le schede eroe e le carte classe appropriate.

INVENTARIO

I giocatori possono selezionare l'icona inventario sulla mappa della campagna per visualizzare l'equipaggiamento che possiedono attualmente, nonché l'ammontare di crediti in loro possesso.

Generalmente, questa finestra viene usata dai giocatori quando caricano una campagna salvata per recuperare i componenti fisici appropriati. I giocatori possono assegnare le carte dell'inventario agli eroi prima di un incontro e prima di una missione.

Questa finestra tiene inoltre conto di quali alleati i giocatori hanno ottenuto e di quanti schieramenti rimangono a ogni alleato.



Icona
Inventario

CRONOLOGIA DEI MESSAGGI

La cronologia contiene la storia delle avventure degli eroi e può essere aperta selezionando l'icona cronologia. Usando il menu a sinistra, i giocatori possono passare dai messaggi mostrati durante la missione a quelli mostrati sulla mappa della campagna e viceversa. Il diario mostra inoltre il livello di fama attuale posseduto dal gruppo.



Icona
Cronologia



Schermata della Cronologia

FAMA

La fama è un nuovo concetto che determina il livello di notorietà raggiunto dal gruppo. Viene mostrata a destra dei ritratti degli eroi nella schermata della cronologia e rappresenta il punteggio dei personaggi alla fine della campagna, per consentire ai giocatori di superare il loro record la prossima volta che giocheranno la campagna. Migliora inoltre la qualità degli oggetti forniti come ricompense alla fine di una missione.

La fama aumenta man mano che i giocatori sconfiggono i loro nemici, completano rapidamente le missioni, risolvono gli incontri e compiono gesta eroiche in generale.

GESTIONE DELLA COLLEZIONE

Legends of the Alliance consente ai giocatori di integrare la loro collezione fisica di Assalto Imperiale attraverso il menu “Collezione” disponibile nella schermata principale dell'app. Man mano che i giocatori acquisiscono più prodotti fisici, dovranno aggiornare la Collezione di conseguenza.

Collezione



Schermata della Collezione

Il possesso di altri prodotti fisici amplia la varietà dell'esperienza di gioco di *Legends of the Alliance*. Per esempio, molti gruppi Imperiali da schierare nel corso di una missione hanno varie opzioni che possono essere tratte dalla collezione del giocatore.

A seguito della vasta gamma di contenuti fisici disponibili, i giocatori potrebbero imbattersi in qualche dubbio sulle interazioni di certi effetti di gioco con le nuove regole di *Legends of the Alliance*. I chiarimenti di questi effetti sono disponibili nelle appendici alla fine di questo regolamento.

RICONOSCIMENTI

Fantasy Flight Games

Design e Sviluppo di *Legends of the Alliance*: Tony Fanchi e Todd Michlitsch con Brandon Perdue

Produzione: Jason Walden

Revisione: Adam Baker e Molly Glover

Responsabile Gioco da Tavolo: James Kniffen

Progetto Grafico dell'Espansione: Michael Silsby

Responsabile Progetto Grafico: Brian Schomburg

Illustrazione di Copertina: David Auden Nash

Illustrazioni Interne: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel e gli artisti degli Archivi Artistici Lucasfilm

Direzione Artistica: Crystal Chang

Responsabile Direzione Artistica: Melissa Shetler

Sviluppo Software: Mark Jones, Paul Klecker, Xavier Marleau e Gary Storkamp

Software Produttore Esecutivo: Keith Hurley

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Direttore Creativo: Andrew Navaro

Coordinatore Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Asmodee Nord America

Coordinatore Licenze: Sherry Anisi e Long Moua

Responsabile Licenze: Simone Elliott

Editore: Christian T. Petersen

Asmodee Italia

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Lucasfilm Ltd.

Approvazione Lucasfilm: Brian Merten

Playtester

Kathy Bishop, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bsi, Frank Brooks, Donald Bubbins, Pierre Buffiere, Paul Carlson, Jim Cartwright, Tim Cox, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Wes Divin, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Mark Fischer, Caleb Grace, Matthew Grace, Justin Hoeger, Christopher Kowall, Trevor Kupfer, Christopher Leigh, Daniel Lovat Clark, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Scott Marlow, Adam McLean, Ethan McLean, Trenton McLean, Luke Myall, Bryce Nielsen, Alexander Nobles, Tim O'Brien, Pasi Ojala, Joe Olson, Tyler Parrott, Jorgen Peddersen, Katie Picotte, Josh Pratt, Karl Rim, Brad Rochford, Janne Salmijärvi, Jerry Santos, Alexandra Schwalbe, Dominic Shelton, Evan Simonet, Kristo Vaheer, Michael Walsh, Ben Waxman, Timothy Wiley, Ben Wilson e David Withington.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza esplicito permesso. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Assalto Imperiale è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbriato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.

APPENDICE 1: CAMBIAMENTI ALLE REGOLE PER *LEGENDS OF THE ALLIANCE*

Alcune regole usate nelle modalità competitive di *Assalto Imperiale* funzionano diversamente quando si gioca a *Legends of the Alliance*. Questa sezione descrive i cambiamenti in questione.

CONDIZIONI

- **Sanguinante:** Dopo che una miniatura Imperiale con la condizione Sanguinante ha effettuato un'istruzione preceduta da 1 o più icone  o , subisce 1 . Poi, se possiede Salute rimanente pari a 1, scarta la condizione Sanguinante.
- **Stordito:** Quando una miniatura Imperiale con la condizione Stordito sta per ottenere punti movimento da un'istruzione di movimento, non ottiene invece alcun punto movimento. Dopo che una miniatura Imperiale con la condizione Stordito ha risolto un'istruzione di movimento, scarta la condizione Stordito.

Le miniature Imperiali Stordite non possono attaccare o uscire volontariamente dalla loro casella al di fuori della loro attivazione.

PAROLE CHIAVE

- **Esplosione:** Le miniature non subiscono  dalle capacità Esplosione usate dalle miniature amiche.
- **Massiccio:** Le miniature Massicce possono entrare negli spazi interni.

SEGNALINI POTERE

- Quando una miniatura Imperiale dichiara un attacco, spende tutti i segnalini  e/o  che possiede. Quando una miniatura Imperiale viene dichiarata come bersaglio di un attacco, spende tutti i segnalini  e/o  che possiede. Questo significa che le miniature Imperiali possono spendere più di 1 segnalino potere in un attacco.
- Mentre una miniatura Imperiale possiede 2 segnalini potere, non può ottenerne altri.

VARIE ED EVENTUALI

- Gli eroi non ricevono automaticamente carte rifornimento o crediti quando interagiscono con un segnalino contenitore. L'app indica direttamente ai giocatori quali ricompense specifiche ottengono (che potrebbero includere o meno carte rifornimento o crediti).
- Quando un eroe recupera più  di quante ne ha subite, non recupera alcun .
- I giocatori ignorano le capacità delle carte schieramento Imperiale che usano le parole "puoi" o "scegli" (o una loro variante). Queste capacità da ignorare sono elencate anche nel pannello delle informazioni di ogni gruppo Imperiale.
- I segnalini attivazione non vengono usati per tenere il conto delle attivazioni (questa funzione è gestita dall'app). Gli effetti delle carte che fanno riferimento ai segnalini attivazione faranno invece riferimento ai ritratti degli eroi nell'app.

APPENDICE 2: CHIARIMENTI

Quest'appendice contiene alcuni chiarimenti sulle regole di *Legends of the Alliance* e sui termini che compaiono nell'app.

AZIONI

- Le opzioni di azione presentate nell'app con l'icona della freccia () non sono considerate azioni speciali e non sono limitate a 1 uso per attivazione, a meno che non sia specificato diversamente.

ISTRUZIONI DI ATTIVAZIONE

- Alcune istruzioni delle miniature Imperiali non sono precedute dall'icona  (azione) o  (azione d'attacco). Queste istruzioni non costano azioni.
- Se un eroe può usare una capacità di interruzione per fare in modo che l'istruzione di una miniatura Imperiale sia risolta senza alcun effetto, quella miniatura Imperiale tenta comunque di risolvere l'istruzione. Dopo che la capacità è stata usata, la miniatura Imperiale dovrà rivalutare il suo bersaglio.
- Se la capacità di un eroe sta per fare in modo che l'istruzione di una miniatura Imperiale sia risolta senza alcun effetto e quella capacità ha già effetto prima che l'istruzione inizi, la miniatura Imperiale salta quell'istruzione.

ALLEATI

- Se i giocatori ottengono un alleato di affiliazione Imperiale o Mercenari, quell'alleato perde quell'affiliazione ed è considerato un Ribelle fintanto che rimane un alleato.

VARIE ED EVENTUALI

- **Rinforzi:** Quando un gruppo viene rinforzato, i giocatori collocano le miniature sconfitte di quel gruppo di nuovo sulla mappa, nelle caselle indicate. Se non è indicata alcuna casella, vengono collocate più vicino possibile alle miniature di quel gruppo che si trovano già sulla mappa.

APPENDICE 3: COMANDI DELLA TELECAMERA

Le istruzioni sottostanti descrivono come controllare la visuale della telecamera durante le missioni. L'angolazione della telecamera può essere ripristinata a quella di base selezionando il tasto "Resetare Camera" nel menu.

DISPOSITIVO MOBILE

- **Movimento:** Tocca e trascina.
- **Rotazione:** Rotazione a due dita.
- **Zoom:** Stringere o allargare con due dita.
- **Ripristino:** Presa con due dita per 1,5 secondi.

DESKTOP

- **Movimento:** Click e trascinamento col tasto sinistro oppure tasti WASD.
- **Rotazione:** Clic e trascinamento col tasto destro oppure tasti QE.
- **Zoom:** Rotella del mouse oppure tasti ZX.
- **Ripristino:** Tasto R.

ICONE

- : Azione
- : Azione di Attacco
- : Attacco a Distanza
- : Attacco in Mischia
- : Danno
- : Fatica
- : Impulso
- : Schivata
- : Elusione
- : Blocco
- : Minaccia

Affiliazione

- : Ribelle
- : Imperiale
- : Mercenari (da considerare Imperiale)

Attributi

- : Vigore
- : Percezione
- : Tecnica