

# SCANDINAVIA

- Presentazione del gioco
- Contenuto della scatola
- Storia di Scandinavia (non presente perché ininfluyente ai fini delle regole)
- Scopo del gioco
- Preparazione
- Sequenza di gioco
- Descrizione delle fasi
  - Iniziativa
  - Fase diplomatica
  - Riallineamento dei poteri
  - Eventi random
  - Asta per il drago
  - Riscossione tasse
  - Reclutamento
  - Distruzione/costruzione
  - Piazzamento/battaglie
  - Mantenimento unità

- Scenari
  - Scenario storico
  - Scenario per due
  - Scenario con le alleanze

- Consigli di gioco(non presente perché ininfluyente ai fini delle regole)
  - Consigli pratici
  - Consigli tecnici

- Le unità
- Gli eventi
- I tasselli Signore
- I Personaggi

## **Presentazione**

Scandinavia è un gioco ambientato nella Scandinavia mitica un misto fra medioevo e fantasy, un gioco con alleanze, strategia, gestione delle risorse, diplomazia. Ciascun giocatore (2-6) incarna un personaggio con poteri differenti, i quali possono aumentare nel corso della partita. Lo scopo del gioco è di stabilire un nuova dinastia che regni stabilmente, conquistando numerose regioni per imponendosi come la sola persona capace di succedere a Helric, il mitico imperatore di Scandinavia, appena assassinato. Per ottenere tutto questo, i giocatori devono gestire i loro reami riscuotendo tasse, costruendo armate e diverse costruzioni, stringendo alleanze al solo scopo di combattere più efficacemente.

Esistono due tipi di regole: le regole di base dove i movimenti sono da regione a regione, e le regole avanzate dove invece si utilizzano gli esagoni (quando le regole avanzate si differenziano da quelle base verrà segnalato).

In più la complessità del gioco è variabile grazie alle numerose opzioni proposte. Per questo chi desidera un gioco più semplice può ad esempio eliminare la fase di asta del drago e/o gli eventi random.

*Nota* Il tabellone: per ottenere un piano di gioco piatto, è fortemente consigliato di applicare sistematicamente una contro piega al dorso di ogni piega del tabellone.

## **Contenuto della scatola**

La scatola contiene:

1 plancia di gioco rappresentante il leggendario Impero di Scandinavia

1 libro delle regole (diciamo tomo)

6 Aiuti di gioco

24 Carte regioni

640 tasselli

6 Schede riassunto dei personaggi

10 Sacchetti di plastica trasparente (per i tasselli)

2 dadi D10

## **Il tabellone**

Il tabellone è diviso in 30 regioni, di cui 6 di mare e 24 di terra (ognuna con 4 caratteristiche). Ci sono anche 4 isole (Aland, Oland, Gotland e Sjaelland) e un mare interno situato tra Kunghar e Turku (composto da 3 esagoni) che è considerato ai fini del posizionamento come mare.

Allineamento: indica l'orientazione dei credenti locali, può essere Buono, Neutro o Caotico. E' indicato da un simbolo sul tabellone.

Fertilità: rappresenta la ricchezza del suolo, la superficie della regione, così come il numero di abitanti e la loro passione nel lavoro. Il suo valore è indicato per ogni regione a fianco di una spina di grano, più è alto più la regione può portare soldi.

Credenza: si tratta della Credenza religiosa degli abitanti della regione verso i loro dei. E' dalla credenza del proprio popolo che i personaggi (= giocatori) attingono il Potere. Grazie a una buona Credenza, è possibile reclutare dei buoni eroi. Il suo valore è indicato in ciascuna regione a fianco di una croce.

Unità: si tratta del tipo di unità (tipo locale) che è possibile reclutare nella regione, es. elfi, umani, orki, Appena prima del nome di queste unità, vi è un numero che indica la frequenza con la quale si può sperare di reclutare quel tipo di truppa (in quella regione ovviamente).

## **Il libro delle regole**

Lo state leggendo (che simpatici 'sti francesi). E' composto da 32 diviso in 10 capitoli

## **Le 24 carte regioni**

Su ciascuna di queste carte sono ricordate le caratteristiche di una regione. In più si trova anche una tabella, la tabella di Prosperità, che indica la ricchezza reale della regione in ogni turno di gioco.

Le cifre scritte nelle caselle rappresentano i Punti di Prosperità della regione. Quelle più piccole invece indicano la Ricchezza a seconda del valore di Prosperità. Questa tabella della ricchezza è molto importante per la fase delle Tasse.

## **I 640 tasselli**

248 tasselli rappresentano le unità (e gli eroi) delle razze diverse. Hanno 3 caratteristiche (come indicato in figura): Combattimento, Movimento, Movimento gioco avanzato.

184 tasselli costruzione: 24 castelli, 24 campi, 24 templi, 24 mulini, 24 fortificazioni, 24 porti, 24 gilde di mercanti, 16 Drakkars.

96 tasselli oro. L'oro è l'unità monetaria dei Signori di Scandinavia.  
 24 marcatori di prosperità.  
 72 marcatori di controllo per i 6 differenti Signori destinati a indicare i possedimenti territoriali di ciascuno.  
 13 marcatori diversi (servono per gli eventi aleatori).  
 1 tassello rappresentante il Drago Sacro.  
 1 indicatore INIZIATIVA, che serve a determinare l'ordine di gioco tra i personaggi (= giocatori).  
 1 marcatore che serve a indicare il numero del turno che si sta giocando.

## Storia di Scandinavia

Questa te la posto a parte tanto per giocare non serve.

## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di ricostruire l'impero di Scandinavia. Per fare questo, è necessario soddisfare le seguenti condizioni:

- 1) Possedere la regione di Selorian
- 2) Possedere più regioni degli altri giocatori (in caso di parità questa condizione non è soddisfatta)
- 3) Possedere un numero minimo di regioni.

Il numero di regioni minimo che si deve possedere per soddisfare la terza condizione è indicato nella tabella seguente:

N. Giocatori	2	3	4	5	6
N. Regioni	17	13	11	9	8

Il numero di regioni necessarie per soddisfare la terza condizione diminuisce di 1 per il giocatore che possiede l'isola di Aland e di 3 per il giocatore che possiede tutte e quattro le isole (Aland, Oland, Gotland, Sjaelland). Un' isola è considerata in possesso di un personaggio (= giocatore) se quel personaggio è il solo ad avere delle unità (o eroi) in quella isola alla fine di un turno.

Voi potete fissare un limite di tempo o di turni di gioco, per evitare che la partita sia troppo lunga. Alla fine dell'ultimo turno, il giocatore che possiede Selorian vince la partita e se nessuno possiede Selorian, il vincitore è il giocatore che possiede più regioni. Beninteso che se prima della fine (a tempo o turni) della partita qualche giocatore riunisce le tre condizioni di vittoria precedentemente segnalate, la partita finisce e quel giocatore è il vincitore.

## Preparazione

Inizialmente i giocatori decidono quale scenario giocare (piazamento storico o libero)

### Scelta dei personaggi

Ciascun giocatore deve all'inizio scegliere il personaggio che incarna. Per sapere chi sceglie per primo, ciascuno lancia un D100 (lanciate due dadi D10 uno per le decine uno per le unità, due 0 equivalgono a cento). Il giocatore che ottiene il risultato più alto sceglie il suo personaggio.

Ohrkan, salvo accordo dei giocatori, non può essere preso quando si gioca in 2.

Il giocatore scelto il personaggio posiziona le sue unità e le sue costruzioni sulle regioni di partenza. Prende le carte regioni corrispondenti alle sue regioni e piazza un marcatore di Prosperità sulla casella 18 (prosperità iniziale) della regione.

Così anche il giocatore che ha ottenuto il secondo risultato più alto, poi il terzo e così via.

Nessuno, tranne hrrkan, può scegliere come regione di partenza Selorian o Kragh (questo interessa solo se avete scelto di giocare col piazzamento libero).

Ohrkan: grande prete del Caos, votato ai poteri infernali. Allineamento Caotico

Lord Krosen: Liche-necromante. Allineamento Caotico

Eurich: signore vikingo. Allineamento Neutro

Meloch: ricchissimo mercante e amministratore. Allineamento Neutro.

Maerith: mago elfo dotato di potere magici. Allineamento Buono

Sandra: principessa carismatica. Allineamento Buono.

Regole avanzate: le unità dei giocatori sono piazzate negli esagoni della capitale della regione. E' preferibile piazzare le costruzioni sul bordo della carta regione (o sulla capitale, o disperse nelle regioni, o a scelta del giocatore).

### **Cominciare a giocare**

Chi ha scelto il personaggio per primo è anche il primo giocatore per il primo turno. Prende il marcatore INIZIATIVA. Il gioco può cominciare quando tutti i giocatori hanno piazzato le loro unità, le loro costruzioni e hanno preso le carte regioni corrispondenti alle regioni di partenza e hanno messo un marcatore di Prosperità sulla casella 18 (prosperità di partenza). Non bisogna dimenticare che ciascun giocatore può prelevare il suo denaro e tenerlo segreto.

### **Sequenza di gioco**

Una partita è divisa in turni di gioco. Un turno di gioco rappresenta 3 mesi, ossia una stagione. Un turno è diviso a sua volta in 10 fasi, che sono:

- 1) Iniziativa (speciale)
- 2) Fase di Diplomazia (speciale)
- 3) Riallineamento dei Poteri (ordinata)
- 4) Eventi Random (speciale)
- 5) Asta per il Drago (speciale)
- 6) Raccolta Tasse (ordinata)
- 7) Reclutamento (ordinata)
- 8) Costruzione (ordinata)
- 9) Fase Militare (ordinata)
- 10) Mantenimento truppe (ordinata)

Una fase ordinata è una fase che si gioca separatamente per ciascun giocatore, uno ad uno di seguito all'altro, in un ordine ben preciso. Il giocatore 1 (quello che ha il tassello INIZIATIVA) effettua la fase per primo, seguito poi da quello alla sua destra e così via in senso antiorario.

Una fase speciale è una fase che non si gioca secondo un ordine classico. Riferitevi alla descrizione della fase per saperne di più.

### **Descrizione delle Fasi**

#### **Iniziativa**

Durante questa fase, tranne che per il primo turno, si piazza il marcatore INIZIATIVA davanti al giocatore a destra del giocatore che nel turno precedente aveva il tassello INIZIATIVA (in senso antiorario). Il giocatore riceve il marcatore e diviene il primo giocatore. E' il primo a effettuare le fasi ordinate.

Opzioni: durante ciascuna fase ordinata l'ordine di gioco è determinato dal primo giocatore (quello che ha l'iniziativa), senza obbligo di ripetere lo stesso ordine in una fase ordinata successiva. La scelta dell'ordine si effettua nel corso della fase non all'inizio.

### **Fase diplomatica**

Nel corso di questa fase, i giocatori possono discutere tra di loro, segretamente o apertamente. In seguito, una volta che le discussioni sono terminate (NdT: si consiglia di porre un termine di tempo), si devono annunciare le alleanze create tra i giocatori. Due giocatori alleati restano tali fino alla prossima fase di diplomazia. Gli alleati non possono attaccare né possono lanciare incantesimi tra di loro (salvo accordi particolari). Una alleanza è inviolabile, perché consacrata davanti agli dei..

In più, le Gilde dei mercanti degli alleati portano un vantaggio agli alleati stessi: il commercio è più fiorente. Nel corso della fase di diplomazia, e unicamente durante questa fase, può circolare tra i giocatori del denaro.

Eccezione: i giocatori alleati possono donarsi oro tra di loro in qualsiasi momento durante il turno (in qualunque fase).

### **Fase del Potere**

Ciascun giocatore conta il totale dei punti di Credenza (CR) che il proprio popolo gli concede per questo turno. Per calcolarlo, bisogna aggiungere la Credenza delle regioni che si possiede (non c'è bisogno di particolari costruzioni nella regione perché la regione dia punti Credenza) nella maniera seguente:

- § CR normale se la regione e il personaggio che la controlla sono dello stesso allineamento.
- § CR **-1** se il loro allineamento differisce di un grado (es. Neutro/Buono, Neutro/Caotico)
- § CR **-2** se il loro allineamento differisce di due gradi (Buono/Caotico)
- § Qualunque siano gli allineamenti il Tempio offre un bonus di 1 alla credenza della regione.

Il totale permette di determinare quale sia il livello di Potere del giocatore in quel turno. Il totale necessario per raggiungere i vari gradi del Potere varia a seconda del numero di giocatori:

N. Giocatori	2	3	4	5	6
Potere 2	12	11	10	9	8
Potere 3	21	18	15	13	12
Potere 4	30	24	20	18	16

Il Potere 1 è un potere di base, disponibile fin dall'inizio della partita al personaggio quale che sia il suo livello di potere. In funzione del numero di giocatori all'inizio della partita e del livello di Credenza, un personaggio può acquisire (o perdere) i poteri supplementari.

### **Eventi Random**

A ciascuna fase "Eventi Random", il giocatore 1 lancia 1D100. Quando si verificano "Doppi Presagi", se i due eventi che successivamente si producono sono identici, si ignora il secondo. Per ogni evento ignorato si procede a un nuovo lancio di dadi per determinare un evento.

La lista dettagliata degli eventi si trova più avanti

Opzioni: i giocatori possono decidere, all'inizio della partita, di tirare 2 eventi per turno al posto di uno solo (con "Doppi Presagi" si lanciano tre eventi).

## Asta per il drago

Il Sacro Drago è una creatura fantastica e mercenaria. Molto potente, ha il vantaggio di appartenere a qualunque personaggio di qualsiasi allineamento.

- § Questa fase non ha luogo il primo turno
- § Ciascun giocatore piazza segretamente una quantità d'oro nella sua mano. Tutti i giocatori poi rivelano simultaneamente la loro offerta. Il giocatore che offre la cifra più alta, dispone del Drago per tutto il turno in corso. Gli altri giocatori riprendono le loro offerte. Se due giocatori offrono la stessa cifra ( e questa è la più elevata) il Drago si rifiuta di aiutare chicchessia in quel turno.
- § Il drago non è piazzato sul tabellone se non nella fase di piazzamento del giocatore che lo controlla. Può essere piazzato dovunque in una regione o isola, in qualsiasi esagono (questo per le regole avanzate). Nel caso di un combattimento, il Drago combatterà a fianco del giocatore che lo controlla (sia da solo che in un esercito). Il valore in combattimento del Drago è di 15+1D10. Il valore si determina solo nel corso della fase di risoluzione dei combattimenti e non è modificato da alcun altro tiro di dado. Il Drago ispira paura, come le creature eccezionali. Il Drago resta fino alla fase di mantenimento del turno in corso.
- § Il Drago è immortale, riapparirà a ciascun turno anche se è stato ucciso in battaglia.

## Riscossione delle Tasse

Durante questa fase, i giocatori tassano le loro regioni per poter avere il denaro necessario per finanziare le loro costruzioni e le loro armate. Il principio è il seguente: più le regioni sono tassate, più queste si impoveriscono (e viceversa).

All'inizio di questa fase. La Prosperità di ciascuna regione deve essere riaggiustata (prima delle tasse):

- § Ciascun giocatore aggiunge 2 punti prosperità alle regioni che possiedono un mulino (anche se non hanno ancora un castello).
- § Ciascuna unità di umani presente in un regione aggiunge 1 punto Prosperità a quella regione (per unità di umani si intende solo le truppe denominate UMANI)

In seguito, ciascun giocatore, a partire da quello che ha l'iniziativa, calcola le tasse che preleva al suo popolo. Per fare questo, egli addiziona la Ricchezza di tutte le sue regioni che possiedono però un Castello, e moltiplica questo totale con uno dei 5 moltiplicatori delle tasse. Poi prende la somma ottenuta in oro. Più il moltiplicatore è elevato, più il giocatore impoverisce le sue regioni.

Tasse	Prosperità	Moltiplicatore
Nessuna	+6	x 0
Leggera	+2	x 2
Normale	0	x 3
Importante	-3	x 4
Saccheggio	-8	x 6

I modificatori in Punti di Prosperità devono essere effettuati per tutte le regioni che possiedono un castello. Non bisogna confondere Punti Prosperità con i Punti Ricchezza. I punti Prosperità variano in funzione delle tasse, del reclutamento, dei mulini, degli eventi, della presenza o meno di umani. Più una regione a una Prosperità elevata (al max. 24), più la sua Ricchezza tassabile è elevata (quindi il massimo è uguale alla Fertilità della regione). Se, a causa delle tasse livello importate o livello saccheggio, i Punti Prosperità devono scendere al di sotto di 1, lasciate il marcatore fertilità nella casella 1, ma non contate questa regione per la raccolta delle tasse.

Esempio: Ohrrkan possiede Kragh e Selorian sulle quali ha un castello. Lui ha conquistato al turno precedente Glorien dove si trova solo un mulino. Anche Selorian ha un mulino. Supponiamo, prima del riaggiustamento delle Prosperità, che la Ricchezza di Kragh è di 3 (Prosperità 17), che la Ricchezza di Selorian è di 5 (Prosperità 16), e infine che la Ricchezza di Glorien è di 4 (Prosperità 18). Grazie al mulino Selorian passa da 16 punti di Prosperità a 18 (+2), questo aumenta anche la Ricchezza che passa da 5 a 6 (tutte queste informazioni sono nelle carte delle regioni). Anche se non ci sono castelli in Glorien la regione si arricchisce ugualmente grazie al mulino, e i suoi punti Prosperità aumentano da 18 a 20. Ohrrkan possiede solo 2 regioni con il castello, quindi lui può tassare solo quelle due regioni. Aggiunge la Ricchezza di Kragh (3) e quella di Selorian (6 al momento), e ottiene un totale di 9. Ohrrkan avendo bisogno di molto oro in questo turno, decide, a dispetto dell'impoverimento delle terre, di battere delle tasse di livello importante. Il moltiplicatore corrispondente a questo tipo di tasse è x 4. Egli quindi riceve 9 (il totale delle Ricchezze delle regioni tassabili) x 4, ossia 36 Oro. In contropartita, le due regioni tassate perdono ciascuna 3 punti Prosperità. Kragh passa da 17 a 14 mentre Selorian da 18 a 15. Glorien è senza castello quindi rimane invariata (ma anche non è stata tassata).

### **Tabella dei Punti Prosperità**

#### Prima delle tasse

+2 per Mulino  
+1 per unità di umani

#### Tasse

+6 nessuna +2 leggera, - normale, -3 importante, -8 saccheggio

#### Altri fattori

-4 dopo una conquista (eccezione: se era indipendente)  
-2 per ogni unità di Ogri sopravvissuta dopo la conquista della regione  
-3 Paralisi temporale (magia di Maerith)  
-1 per ogni unità reclutata  
+/-? eventi

Opzione: le tasse sono prelevate indifferentemente e separatamente in ciascuna regione. Si possono applicare delle tasse differenti per ciascuna regione. Questo aumenta il realismo e la precisione, ma il ritmo del gioco si ritroverà sensibilmente rallentato.

### **Fase di reclutamento**

Il reclutamento è la fase durante la quale i giocatori arruolano truppe ed eroi. Reclutare delle truppe permette di essere più potenti militarmente, ma questo a costo di impoverire le regioni. In più, le unità per essere mantenute alla fine del turno necessitano di oro, così è necessario avere denaro in riserva per evitare che le truppe disertino. Esistono differenti tipi di unità raggruppati in 4 gruppi: le unità minori, le unità ordinarie, le unità eccezionali, le unità speciali.

Ciascun giocatore, cominciando dal giocatore 1 (che ha l'iniziativa), effettua la sua fase di reclutamento. Vediamo come si realizza:

### 1) Reclutamento degli Eroi

Un giocatore può tentare di reclutare degli eroi nelle sue regioni. Si può tentare di reclutare un eroe in ogni regione che possieda un tempio (anche se non c'è un castello). Si effettua un test sulla credenza della regione, modificata come segue:

+1 per il tempio

-1 se l'allineamento differisce di un grado

+2 se l'allineamento differisce di due gradi.

Il giocatore lancia un D10 e deve ottenere un risultato inferiore alla Credenza modificata.

**Importante:** questo è l'unico caso in cui lo 0 del D10 non indica un 10, ma uno 0.

Gli eroi reclutati possiedono un bonus uguale alla Credenza meno il risultato del dado. Non si possono avere più eroi che regioni, ma si può all'inizio di questa fase scartare un eroe nella speranza di acquisirne uno migliore. Tutti gli eroi sono gratuiti. Per ciascun eroe reclutato, si prende un tassello che lo rappresenta (ogni tassello eroe ha il bonus stampato a lato) e lo si piazza sulla regione dove lo si è reclutato.

**NB:** non si tentare di reclutare più di un eroe per regione e per turno.

Regole avanzate: l'eroe è piazzato nella capitale della regione.

#### **Tabella di Reclutamento**

##### Frequenza

+1 campo

+1 per oro (2 Ori per le unità eccezionali)

+? eventi

##### Allineamento

0 se uguale, -1 se di un grado, -2 se di due gradi

##### Frequenza massima

2 \* (\*frequenza modificata per allineamento e campo)

##### Reclutamento supplementare

0 minori, -1 ordinarie, -2 eccezionali

##### Reclutamento massimo

4 minori, 3 ordinarie, 2 eccezionali

##### Reclutamento impossibile:

Prosperità **uguale o inferiore a 6**

**Mancanza di un castello**

### 2) Reclutamento delle unità

Su ciascuna regione è indicato il solo tipo di unità che può essere lì reclutata e a quale frequenza (la base di questo valore è 10).

*Esempio: Humain 8 significa che si può tentare di reclutare degli umani con frequenza 8/10.*

Il giocatore può tentare di reclutare delle unità in ciascuna regione. Una volta scelta la regione (e quindi il tipo di unità), il giocatore può tentare di reclutare una unità, lancia un D10 e deve ottenere un risultato inferiore alla frequenza.

Se il giocatore è riuscito a reclutare, deve pagare il prezzo di reclutamento indicato sulla tabella delle unità. La Prosperità della regione è allora abbassata di **1**. L'unità è piazzata sulla regione dove si è tentato il reclutamento.

Se invece il giocatore ha fallito, non succede niente (non si recluta nessuna unità). Conserva l'oro e la Prosperità non è diminuita. Il giocatore non potrà più tentare altri reclutamenti in quella regione per tutto il turno.

Regole avanzate: l'unità è piazzata nella capitale.

#### Modificatori della frequenza:

Un giocatore tenta di reclutare una unità di allineamento differente dal proprio ha un malus di **-1** alla frequenza nel caso di una differenza di un grado, o un malus di **-2** alla frequenza nel caso di una differenza di due gradi.

Un Campo offre un bonus di **+1** alla frequenza delle unità della regione in modo permanente, finché il campo non è distrutto.

Per aumentare le proprie chances di reclutamento, un giocatore può aumentare il costo di arruolamento. Se sceglie questa opzione deve dirlo prima del primo tentativo di reclutamento in quella regione. Il prezzo è di **1 oro** supplementare per unità e per punto di frequenza supplementare per le unità minori e ordinarie, e di **2 ori** per le unità eccezionali.

Per nessun motivo la frequenza non può aumentare più del doppio della frequenza di base modificata dall'allineamento e da un eventuale campo.

Dopo un successo (e solo dopo un successo), il giocatore può decidere di tentare di reclutare ancora una unità dello stesso tipo nella stessa regione. Ci sarà la stessa frequenza della precedente unità con un malus final di:

**-1** per le truppe ordinarie

**-2** per le truppe eccezionali

e nessun malus per le truppe minori.

NB: questo malus si applica dopo aver eventualmente pagato fino al massimo autorizzato (al doppio della frequenza di base modificata dall'allineamento e/o dal campo)

Si possono reclutare al massimo per regione un totale di:

4 unità minori

3 unità ordinarie

2 unità eccezionali

Nelle regioni che hanno una Prosperità inferiore o uguale a 6 è impossibile reclutare.

**Importante:** è possibile reclutare solo nelle regioni dove vi è un castello.

*Esempio1: Ohrrkan vuole reclutare un eroe a Kragh dove possiede un tempio. La credenza di Kragh è di 4 (3 di base più 1 per il tempio). Il giocatore lancia il dado D10 e ottiene 1, quindi arruola un eroe +3 (cioè 4 di Credenza meno il risultato del dado  $1 = 3$  questo è il bonus dell'eroe). Infine Ohrrkan decide di reclutare qualche truppa. Decide di reclutare degli Ogrri a Kragh. Normalmente, la loro frequenza è di 3 (Ogre 3). Ma Ohrrkan possiede un campo e quindi la*

frequenza passa a 4. Ma servendogli assolutamente delle truppe aumenta il costo di arruolamento al massimo, costo che passa da 10 (costo normale per unità di Ogri) a 18 ori (+4, gli Ogri sono truppa eccezionale quindi pagano 2 ori per ogni punto di frequenza supplementare). La frequenza passa dunque da 4 a 8 (il massimo in quanto il doppio della frequenza di base). Ohrrkan lancia il dado e ottiene 5: è riuscito 5 è inferiore a 8 (non doveva essere uguale o superiore). Paga 18 ori e piazza la sua nuova unità di Ogri nella regione di Kragh. Abbassa la prosperità di Kragh di 1. Egli può ancora comunque tentare di reclutare a Kragh delle unità di Ogri, ora la frequenza sarebbe di 6, ossia 8 (stessa del precedente tentativo) meno 2 perché gli Ogri sono truppa eccezionale (secondo tentativo). Ma per questioni di soldi Ohrrkan decide di fermarsi.

*Esempio 2: Ohrrkan possiede un castello a Selorian. Egli tenta di reclutare una truppa di guardie imperiali. La frequenza è 7. Ohrrkan lancia un dado e ottiene 3. Riesce a reclutare una unità di Guardie Imperiali, paga 5 ori (vedere sempre nella tabella della plancia il costo di reclutamento di ogni singola unità) e abbassa di 1 la Prosperità di Selorian. Egli poi tenta di reclutare una nuova unità di Guardie Imperiali. Lancia il D10 e ottiene 6. Ma 6 è un fallimento perché la frequenza non è più 7, bensì 6 perché questo è un secondo tentativo di reclutamento quindi con il -1. Ottenere lo stesso punteggio non basta. Quindi niente seconda truppa di Guardie Imperiali per Ohrrkan.*

### 3) Le unità

Le unità sono classificate in 4 categorie: minori, ordinarie, eccezionali, speciali. Questa differenza incide essenzialmente sul costo e sul reclutamento delle unità.

#### Unità minori:

- § Mezzi Elfi: Buoni, combattimento 3 (o 5 contro i caotici), movimento 1
- § Goblins: Caotici, combattimento 3 (o 4 se superiori numericamente), movimento 1

#### Unità ordinarie:

- § Umani: senza allineamento, combattimento 4, movimento 1 (aumentano la prosperità)
- § Cavalieri: Neutri, combattimento 6 in attacco, 4 in difesa, movimento 2
- § Vikinghi: Neutri, combattimento 5 se su terra, 8 se su mare o sbarcati nel turno di movimento), movimento 1
- § Guardia Imperiale: Neutri, 6 in attacco, 8 in difesa, movimento 1
- § Nani: Neutri, combattimento 5 o 8 (se hanno le macchine da guerra), movimento 1
- § Elfi: Neutri, combattimento 5, movimento 1 (entrano gratuitamente in una regione buona)
- § Orki: Caotici, combattimento 5 (+1 per oro elargito, max. 10 in totale), movimento 1

#### Unità Eccezionali (queste unità fanno paura):

- § Pegasi: Buoni, combattimento 12, movimento 2 (vola)
- § Giganti: Neutri, combattimento 15, movimento 2
- § Ogri: Caotici, combattimento 12, movimento 1, costo di mantenimento leggero, saccheggio

#### Unità Speciali

- § Morti-Viventi (Lord Krosen): Caotici, combattimento 3 o 4 (secondo del potere del personaggio), movimento 1
- § Valkyrie (eventi): Neutri, combattimento 5, movimento 2 (volo), potere di far tornar in vita
- § Foresta Vivete (Maelith): Buoni, combattimento 5.

## **Distruzione/Costruzione**

1) **Distruzione:** Ciascun giocatore può cominciare la fase distruggendo tutte le costruzioni che vuole. La distruzione di una costruzione fa incassare 5 ori. La distruzione di una Drakkars fa ricevere i 5 ori solo se il suo smantellamento avviene in una regione con un porto.

2) **Costruzione:** Ciascun giocatore può di seguito costruire dei nuovi edifici nelle proprie regioni. Una regione non può contenere che una sola costruzione per tipo (eccezione: Drakkars). Esistono 8 tipi di costruzioni rappresentate ognuna da un tassello: Castelo, Molino, Campo, Tempio, Fortificazione, Porto, Drakkars, Gilda dei mercanti. Tutte costano 10 ori. Dopo aver acquistato la costruzione viene piazzato il tassello corrispondente sul tabellone nella regione scelta (regole base), o di fianco alla carta regione adeguata (regole avanzate), in caso di distruzione viene tolta. Una eccezione è fatta per le drakkars. Il tassello della barca viene piazzato (sia con regole base che avanzate) sulle coste della regione che l'ha costruita. Attenzione: certe regioni danno su differenti zone di mare (es.: Turku è bagnata sia dal golfo di Bokne che dal Mar di Turku, perfino da un mare interno), bisognerà quindi scegliere una delle coste al momento del piazzamento sulla plancia.

**Regole avanzate:** il tassello drakkars è piazzato in un esagono costiero della regione (ossia sulla terra in un esagono adiacente a un esagono di mare). Questo esagono dove è stato piazzato il Drakkars non deve contenere né altri Drakkars né truppe nemiche, può invece contenere truppe controllate dal giocatore che possiede la regione.

**Castello:** il tassello castello rappresenta le strutture di base (castello, prigioni...) necessarie per accogliere i rappresentanti e amministratori del personaggio, in modo che questi possano gestire la regione.  
**Effetti:** il castello è indispensabile per raccogliere le tasse in una data regione. Inoltre per poter reclutare in una regione è necessario il castello.

**Mulino:** il tassello mulino rappresenta l'insieme delle costruzioni agricole (mulino, azienda..) che favorisce l'economia della regione.  
**Effetti:** ciascuna regione che possiede un mulino vede i suoi punti prosperità aumentare di 2 all'inizio della fase delle tasse.

**Campo:** il tassello campo rappresenta più campi militari disseminati nella regione.  
**Effetti:** il costo del mantenimento delle unità è meno caro in una regione equipaggiata con un tassello campo (i costi sono indicati sulla plancia nella tabella dei costi). Inoltre la frequenza del reclutamento della regione è aumentata di 1.

**Regole avanzate:** l'effetto di un campo per il mantenimento si applica solo per le unità che si trovano nella capitale.

**Tempio:** il tassello tempio rappresenta più templi ripartiti nella regione.  
**Effetti:** la Credenza della regione è aumentata di 1. Solo nelle regioni con un tempio si possono reclutare degli eroi.

**Fortificazione:** il tassello fortificazione rappresenta diversi dispositivi di difesa situati nei punti strategici della regione, come ad esempio le mura per la difesa delle città.  
**Effetti:** un giocatore attaccato in una regione dove si trovano una fortificazione e delle truppe in difesa, avrà un bonus di +5 al suo D10 di combattimento. I suoi popolani combatteranno anche in modo più efficace.

Regole avanzate: questo bonus si ha solo contro attacchi alla capitale.

*Gilda dei mercanti*: il tassello gilda dei mercanti rappresenta l'attività dei mercanti e le relazioni commerciali con l'esterno.

**Effetti**: permette di guadagnare molti ori, oltre le tasse. Più un giocatore ha delle gilde e degli alleati, più guadagna denaro.

§ Giocatore isolato: guadagna un numero di ori pari al suo numero di gilde al quadrato.

§ Giocatore con alleati: guadagna un numero di ori pari al numero di gilde che possiede + numero di gilde che possiedono i suoi alleati x numero di gilde che possiede.

*Es. un giocatore possiede 4 regioni e 3 gilde non ha alleati quindi riceve oltre le tasse altri 9 ori. Il turno successivo quel giocatore stipula una alleanza con un altro giocatore che possiede 2 gilde, egli quindi riceve ben 15 ori, ossia  $3$  (sue gilde) +  $2$  (gilde del suo alleato) x  $3$  (sue gilde) = 15 ori*

*Porto*: il tassello porto rappresenta le installazioni portuarie comprendendo moli e cantieri navali...

**Effetti**: le regioni equipaggiate con un porto possono costruire i Drakkars e mantenerle gratuitamente. Inoltre l'imbarco di unità su Drakkars è più rapido se ci sono dei porti.

**NB**: un nuovo porto permette di costruire un Drakkars solo a partire dal turno seguente il suo piazzamento.

*Drakkars*: il tassello rappresenta le tipiche imbarcazioni di Scandinavia. Costano 10 ori e 3 per mantenerle senza un porto.

**Effetti**: una flotta di Drakkars può trasportare fino a 4 unità alla volta. Le unità di Pegasi non possono essere trasportati su Drakkars. Si possono trasportare quanti eroi si vuole, senza limiti (in pratica non contano come pezzo e non rientrano tra le 4 unità che si possono al max. imbarcare). Si può costruire un drakkars solo in una regione che abbia da almeno un turno un porto.

## **Fase di piazzamento e di Battaglie**

Ciascun giocatore, a turno di gioco cominciando con il giocatore 1, effettua il movimento dei suoi Drakkars, delle sue unità e dei suoi eroi in un qualunque ordine. Finiti gli spostamenti passerà a risolvere la battaglia che avrà eventualmente ingaggiato. Le regole base e quelle avanzate differiscono molto tra loro in questa fase, verranno quindi esposte singolarmente.

**Importante**: è perfettamente legale guardare in qualsiasi momento il contenuto delle forze avversarie di qualunque giocatore. Solo il denaro è segreto.

## Regole Base

### Movimento

#### 1) Movimento navale

Un Drakkrs si muove di mare in mare e o verso le regioni costiere (e viceversa). Non è possibile passare direttamente da una zona costiera a un'altra, è necessario prima entrare in alto mare. Un Drakkrs ha 2 punti di movimento. Costa un punto movimento:

§ Passare dalla costa al mare aperto (e viceversa)

§ Andare da un mare ad un altro adiacente.

**NB:** uscire dalla costa non costa un punto movimento se in quella regione (sulla costa) vi è un porto.

Prima di uscire dalla costa verso il mare aperto, un Drakkars può imbarcare una o più unità e/o degli eroi se si trovano nella regione di partenza del Drakkars. Le unità o eroi che si imbarcano non devono aver già mosso nel turno corrente e una volta imbarcati non possono più muoversi per quel turno. Quando un Drakkars ormeggia su una costa, le unità e/o eroi che erano dentro il Drakkars sono piazzati nella regione. C'è quindi una battaglia se la regione è indipendente o di un avversario, non è possibile ormeggiare su una costa di una regione di un giocatore alleato. Nel caso di una regione avversaria, se il combattimento è perduto, il Drakkars passa al giocatore che difendeva e che ha vinto, ma ne potrà disporre (in termini di spostamento) solo dal prossimo turno (si conta che abbia finito i punti movimento). Un Drakkars si può muovere anche se non trasporta nessuna unità o eroe.

#### 2) Movimento terrestre

Tutte le unità ed eroi possono muoversi (eccezione se sono dentro un Drakkars). Ciascuna unità ed eroe possiede un punteggio di movimento, indicato in alto a destra nel tassello corrispondente.

Se tale numero è 1, il giocatore può muovere l'unità dalla regione dove si trova verso una regione adiacente a condizione che non sia una regione alleata.

Se invece è 2, il giocatore può muovere l'unità dalla regione dove si trova a una regione adiacente che possiede o verso una regione che appartiene a un giocatore alleato, poi da qui può muovere verso un'altra regione adiacente a quella da dove si trovano le unità purché non sia una regione alleata.

**NB:** le isole non sono delle regioni, è possibile anche muoversi tra le 4 isole sacre (Aland, Oland, Gotland, Sjaelland).

L'eccezione che conferma la regola è destinata ai pegasi, che hanno la facoltà di volare. Per loro, la regione che attraversano non pone nessun problema. I pegasi possono anche attraversare i mari, anche se non possono fermarsi. Idem per le Valkyrie.

Gli eroi +1, +2, +3 sono sottomessi alla stessa regola delle unità che possiedono un valore di movimento pari a 2 (o 6 nelle regole avanzate). Gli eroi leggendari e gli eroi +4, +5 hanno un potenziale di spostamento pari a 3 (o 9 nelle regole avanzate). Gli eroi possono anche cavalcare pegasi (o Valkyrie): la regione di partenza e quella di arrivo devono essere le stesse e gli eroi non potranno più muoversi in quel turno anche se avanzano qualche punto spostamento.

## Combattimento/ Regione indipendente

### Risoluzione delle battaglie

Un combattimento a luogo quando, alla fine dei movimenti di un giocatore, le sue unità si trovano in una regione che non gli appartiene. Se la regione è indipendente, si tratta allora di un combattimento contro una regione indipendente. Se è una regione nemica, si tratta di un combattimento contro un altro giocatore. E' il giocatore che ha mosso che decide l'ordine di risoluzione delle sue battaglie.

### Combattimento contro una regione indipendente

Il giocatore attaccante deve determinare la sua forza di battaglia:

- § Addiziona il potenziale di combattimento di tutte le sue truppe che si trovano sulla regione indipendente.
- § Lancia 1D10 e aggiunge il bonus dell'eroe (solo se ce n'è uno)

La tabella di risoluzione del combattimento indica un risultato in funzione del potenziale di combattimento (ascisse) e del risultato modificato (dall'eroe) del D10 lanciato (ordinate). Questo risultato è un bonus o un malus da aggiungere al potenziale di combattimento, il risultato finale tra bonus/malus e potenziale di combattimento è la forza della battaglia.

La difesa dei popolani dipende dalla loro combattività (vedere tabella seguente) e dalla loro razza.

Moltiplicate la combattività per:

- 2 se l'unità locale è di tipo minore
- 3 se l'unità locale è di tipo ordinario
- 4 se l'unità locale è di tipo eccezionale

Combattività in Combattimento/Regione Indipendente				
		Allineamento della Regione		
		Caotico	Neutro	Buono
Allineamento Attaccante	Caotico	4	5	6
	Neutro	5	4	5
	Buono	6	5	4

### Risultato del combattimento

Se l'attaccante ha una forza della battaglia inferiore alla forza della battaglia dei popolani, l'attacco fallisce: tutte le unità attaccanti, così come eventuali eroi ingaggiati nello scontro sono morti. Se ci sono dei Drakkars, vengono distrutti.

Se l'attaccante ha una forza di battaglia superiore o uguale alla forza di battaglia dei popolani, l'attacco è riuscito. L'attaccante ha certe volte benché vincitore delle perdite: deve restare con un potenziale di battaglia uguale alla differenza tra la sua forza di battaglia e la difesa dei popolani. Il giocatore perde unità finché la somma del potenziale di combattimento delle sue truppe non è inferiore o uguale quel valore. Se questo non è possibile perché la differenza tra la forza di battaglia e la difesa dei popolani è pari a meno del potenziale di combattimento più basso tra le unità dell'attaccante, salvate la più piccola unità (quella con meno potenziale di combattimento), deve restare sempre un minimo di una unità sulla regione in caso di vittoria.

*Esempio: Ohrrkan (caotico) con una unità di Guardie Imperiali (6 in attacco, una unità di Ogri (12 in combattimento) e un eroe +2 tenta di impadronirsi di Glorien (regione Buona) che è ancora indipendente. Il potenziale di combattimento delle sue unità è 18 (6+12). Lancia poi 1D10 e ottiene*

4, modificato dal +2 dell'eroe, quindi 6. Si riferisce alla tabella di battaglia: Potenziale di Combattimento di 18 con un risultato modificato di dado 6: un bonus di +5. La Forza di Battaglia di Ohrrkan è di  $18 + 5 = 23$ . In Glorien i popolani sono degli elfi, tipo di unità ordinario, il loro valore di base è quindi 3 (fattore razza). La combattività degli elfi di allineamento buono contro un caotico, da un moltiplicatore di  $\times 6$ . La difesa dei popolani è quindi di  $3 \times 6 = 18$ . 23 è superiore a 18, quindi l'attacco è riuscito. Deve ora però restare sulla regione conquistata un potenziale di combattimento massimo della differenza tra il potenziale di combattimento di Ohrrkan e la difesa dei popolani, ossia  $23 - 18 = 5$ . Ohrrkan perde la sua unità degli Ogri, ma non perde la sua unità di Guardia Imperiale anche se il valore di questa unità è di 6 superiore quindi alla differenza. Ma poiché il vincitore deve conservare al minimo una unità combattente la Guardia si salva (si salva la Guardia e non l'unità di Ogri perché si deve salvare l'unità con il potenziale di combattimento minore).

Se la regione indipendente è presa, il giocatore piazza uno dei suoi marcatori di controllo sulla regione conquistata e prende la carta regione corrispondente alla regione presa. Mette un marcatore di Prosperità sulla casella 18 di questa carta. In seguito lancia 1D10 somma la fertilità della regione (quindi un +18 fisso) per conoscere quello che si trova nella regione presa:

- 3 : 2 Ori
- 4 : 4 Ori
- 5 : 6 Ori
- 6 : Tempio
- 7 : Mulino + 2 Ori
- 8 : Campo + 4 Ori
- 9 : Porto + 6 Ori
- 10: Gildea dei mercanti + 8 Ori
- 11 : 18 Ori
- 12 : Tempio + Mulino + 4 Ori
- 13 : Mulino + Campo + 6 Ori
- 14 : Campo + Porto + 8 Ori
- 15 : Porto + Gildea dei mercanti + 10 Ori
- 16 : Gildea dei mercanti + Tempio + 12 Ori
- 17 : Mulino + 22 Ori
- 18 : Campo + Porto + Gildea dei mercanti + 10 Ori

### **Combattimento/ Altro giocatore**

I due giocatori calcolano la Forza della Battaglia

L'attaccante: stesso calcolo della sua Forza di Battaglia della sua armata come per un combattimento in una regione indipendente

Il difensore: idem ma con delle piccole differenze:

- § Beneficia di un +5 al dado D10 se possiede una fortificazione nella regione attaccata
- § Aggiunge la forza dei popolani della regione attaccata

### I popolani (difensore)

I popolani intervengono in un combattimento in favore del difensore. La forza dei popolani si calcola in funzione della loro combattività e della loro razza. La combattività dei popolani dipende da due modificatori (allineamento e prosperità) che bisogna sommare. I modificatori sono i seguenti:

- § Allineamento, valore positivo o negativo, dipende dall'allineamento della regione più quello dell'attaccante e del difensore (consultare le tre tabelle sul tabellone).

§ La prosperità della regione, nella tabella sul tabellone viene indicato un valore positivo o negativo

**NB:** è possibile che i modificatori siano negativi, se i popolani detestano il loro signore sia per incompatibilità di allineamento o perché la loro regione è povera e oppressa....

Il valore di questa combattività è in seguito moltiplicato per:

2 se l'unità locale è di tipo minore

3 se l'unità locale è di tipo ordinario

4 se l'unità locale è di tipo eccezionale

**NB:** aggiungere a questo valore un +1 se la regione ha una fortificazione.

La forza dei popolani: Popolani (2, 3, 4) x Modificatore (allineamento + prosperità). Questa forza positiva o negativa va aggiunta alla forza di battaglia del difensore.

La paura: una unità eccezionale (Pegasi, Ogri, Giganti) ispirano paura al campo avversario, così come anche fanno i Morti Viventi, Loki o il Drago. Per ciascuna unità di tipo differente che possiede un campo, l'avversario ha un malus di -2 al D10 del combattimento.

I poteri dei Signori: quando vi è un combattimento è l'attaccante che decide prima se vuole utilizzare o meno i suoi poteri (es. furia per Eurich, fanatismo per Ohrrkan...) poi spetta al difensore decidere se utilizzare i suoi poteri.

#### Risultato del combattimento

Se l'attaccante ha una forza inferiore o uguale a quella del difensore, l'attacco è fallito: tutte le unità e gli eroi dell'attaccante ingaggiati nel combattimento sono morti. Il difensore calcola le sue perdite come precedentemente. Se l'attaccante aveva ingaggiato dei Drakkars nel combattimento, questi vengono distrutti.

Se l'attaccante ha una forza superiore a quella del difensore, l'attacco è riuscito: tutte le unità e gli eroi del difensore ingaggiati nel combattimento sono morti. L'attaccante calcola le sue perdite come precedentemente descritto

In caso di vittoria dell'attaccante:

- § Quando si conquista una regione di un avversario, la prosperità di quella regione diminuisce di 4
- § Il castello e la fortificazione (se c'erano) sono distrutte in seguito al combattimento, le altre costruzioni hanno un 50% di possibilità di venire distrutte (tirate il dado).
- § Il vinto deve dare in oro l'equivalente della ricchezza della regione (prima della diminuzione della prosperità) al vincitore (se non c'è abbastanza oro il vinto da quello che ha). Se si tratta dell'ultima regione il vinto deve dare tutto il suo oro e si considera fuori dal gioco.

### **Regole Avanzate**

Nelle regole avanzate, la fase dei movimenti e delle battaglie si divide in due tempi. Ciascun giocatore effettua le sue azioni secondo l'ordine di gioco come nelle regole base, in più ha una seconda fase del tutto identica alla precedente che si svolge di seguito.

#### Movimento navale

I Drakkars possiedono 7 punti di movimento per ciascuna delle due fasi di movimenti. I Drakkars si possono muovere in tutti gli esagoni del mare non-occupati da un altro Drakkars di un giocatore neanche alleato. Si può egualmente muovere da un esagono di mare a uno di terra adiacente e

viceversa. Quando un Drakkars si trova su un esagono di terra deve essere accostato o ad un porto o ad una zona costiera in caso di mancanza di porto. Per imbarcare le unità, il Drakkars deve essere accostato (in pratica sale sopra) sull'esagono dove si trovano le unità. Non può imbarcare altre unità all'infuori di quelle e queste non devono essersi mosse per tutta la fase corrente. Per sbarcare le unità, il Drakkars deve essere sull'esagono costiero designato per lo sbarco. Sbarcare truppe non costa punti movimento. Le unità sbarcate non possono più muoversi per tutta la fase corrente. Le seguenti operazioni costano 1 punto movimento:

- § Imbarcare le unità (1 punto per unità), eccezione uno sbarco in un esagono di una regione con un porto
- § Spostarsi di un esagono

**NB:** un eroe non spende nessun punto movimento per imbarcarsi

### Movimento terrestre

Le unità un punteggio di movimento differente: prendere in considerazione solo il secondo valore indicato sul tassello (a destra della sbarra), i valori variano a seconda dell'unità da 4 a 6. Certi terreni possono essere interdetti e in attraversabili a certe o tutte le unità. Questi esagoni interdetti sono indicati sul tassello e sul tabellone. Il movimento per andare da un esagono ad un altro adiacente costa dei punti movimento secondo il terreno:

**1 punto:** Pianura, Capitale, Tundra, Foresta, Colline, Piantagioni

**2 punti:** Montagne

**NB:** una unità non può muoversi in un esagono di mare, eccetto i Pegasi e le Valkyrie che possono entrare e combattere nel mare nella prima fase degli spostamenti/combattimenti e tornare quindi nella seconda sulla terra ferma, e ovviamente i Drakkars che non sono unità.

Opzione: non ci sono più gli esagoni interdetti per certe unità, ma il loro costo in punti di movimento è aumentato di 1 punto. Il costo in punti di movimento è marcato tra parentesi sul tabellone di gioco.

### Risoluzione dei Combattimenti

Quando una unità in movimento arriva su un esagono occupato da un'altra unità avversaria, questa unità non si può più muovere durante questa fase di movimento e si procede con il combattimento solo quando il giocatore ha finito tutti gli spostamenti della sua fase. Solo le truppe e gli eroi che occupano quell'esagono parteciperanno alla battaglia. Se uno o più Drakkars si trovano sullo stesso esagono tutte le unità imbarcate sbarcano (nel caso in cui ci sia un esagono costiero) e prendono parte alla battaglia. I popolani e le fortificazioni non entrano in gioco se non quando viene attaccata la capitale della regione. Per impadronirsi di una regione, bisogna vincere un combattimento nell'esagono della capitale. I combattimenti si svolgono come per le regole base. I drakkars dei perdenti sono sempre distrutti.

**NB:** idem per i combattimenti tra Drakkars in mare.

**Importante:** quando si parla di fase (nelle regole avanzate) ci si riferisce a una delle due fasi di movimento non a tutta la fase dei movimenti.

### **Fase di mantenimento delle unità**

Ciascun giocatore, a partire dal giocatore 1, mantiene le unità che desidera. Le unità non mantenute sono ritirate dal tabellone. Il prezzo di mantenimento è indicato sul tabellone e sulle unità. Se l'unità si trova in una regione con un campo, il prezzo del mantenimento sarà dimezzato. Il costo di mantenimento nelle Drakkars è uguale al prezzo normale.

Regole avanzate: non c'è un limite di impilamento quanto riguarda il numero di unità che possono trovarsi su un esagono. L'effetto dei campi non conta che per le truppe che si trovano sulla capitale.

## Scenari

### Scenario storico

Se voi siete in 6 giocatori, voi potete prendere le posizioni di partenza storiche. Ecco come disporre le costruzioni e le unità:

#### **Eurich:**

Koregan: castello e campo +1 unità di vikinghi

Noorland: castello, tempio, porto Drakkar +3 unità di Vikinghi e un eroe +3

#### **Meloch:**

Eesti: castello, fortificazione, mulino e gilda dei mercanti +2 unità di nani

Heduken: castello, campo, gilda dei mercanti +2 unità di umani

#### **Lord Krosen:**

Kunghar: castello, tempio e campo +1 unità di orki e 2 unità di Morti Viventi

Kenord: castello, mulino, fortificazione +2 unità di orki e 1 unità Morti Viventi

#### **Maerith:**

Jylland: castello, mulino, porto +1 unità di elfi

Illuria: castello, tempio e campo +3 unità di elfi

#### **Sandra:**

Larsoyane: castello, tempio e campo +1 unità di Guardie Imperiale e 1 unità di Umani

Ringeriken: castello, mulino, fortificazioni +1 unità di Guardia Imperiale e 1 unità di Umani

#### **Ohrrkan:**

Selorian: castello, tempio, campo e porto +1 unità di Ogri, 1 unità di orki e un eroe +3

Kragh: castello, tempio e campo +1 unità di orki

Regole Avanzate: le unità e gli eroi sono piazzati nelle capitali. Lo stesso per quanto riguarda la flotta di Drakkars di Noorland

### Scenario di gioco con due personaggi

Se voi siete in 2 o 3 giocatori, ciascun giocatore può prendere due personaggi che saranno considerati come dei personaggi alleati per tutta la partita. Non possono essere in allineamento contrario. Il loro oro è messo in comune. Le condizioni di vittoria sono le stesse del gioco normale eccetto per il numero di territori minimo da possedere:

- § due giocatori: i due personaggi dello stesso giocatore devono possedere 17 regioni in tutto (contando Selorian)
- § tre giocatori: i due personaggi dello stesso giocatore devono possedere 13 regioni in tutto (contando Selorian)

**NB:** in questo scenario, i personaggi alleati a vita sono autorizzati a donarsi 1 regione a ciascun turno (un vero e proprio cambiamento di proprietario), durante la fase della diplomazia (con le unità

gli eroi le costruzioni che si trovano sopra), eccetto se questo passaggio provoca l'eliminazione di dei due personaggi.

### Scenario di gioco con le alleanze

Se voi siete 4 o 6 giocatori, voi potete decidere di optare per questa variante. I giocatori si alleano all'inizio del gioco. Due personaggi di allineamento contrario (Buono-Cautico) non si possono alleare. Le regole sono le stesse della scenario con 2 personaggi, eccetto per il fatto che i personaggi non hanno il fondo comune degli ori.

**NB:** in questo scenario, i personaggi alleati a vita sono autorizzati a donarsi 1 regione a ciascun turno (un vero e proprio cambiamento di proprietario), durante la fase della diplomazia (con le unità gli eroi le costruzioni che si trovano sopra), eccetto se questo passaggio provoca l'eliminazione di dei due personaggi.

## **Consigli**

Questi te li risparmio che sono davvero inutili.

## **Le unità**

### **Umani**

Allineamento Nessuno (nessun malus per il reclutamento)

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 4

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di umani hanno un punteggio di movimento di 4, non possono passare su esagoni piantagione

Capacità speciali all'inizio della fase delle tasse, aumentano i Punti Prosperità di ogni regione di +1 per unità di umani presente nella regione

*Regole avanzate:* la regione non guadagna Punti Prosperità se le unità di umani non si trovano sulla capitale

### **Cavalieri**

Allineamento Neutro

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 4 in difesa, 6 in attacco (soltanto 4 se sbarcati da Drakkar)

Punteggio di movimento 2

*Regole Avanzate:* le unità di cavalieri hanno un punteggio di movimento pari a 6, non possono attraversare esagoni di piantagioni o montagne

## **Nani**

Allineamento Neutro

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 5 (8 con le macchine da guerra)

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di nani hanno un punteggio di movimento di 4, non possono attraversare gli esagoni di piantagione e di foresta

Capacità speciali è possibile equipaggiare le unità di nani con delle macchine da guerra durante la fase delle costruzioni per 5 ori per unità (in questo caso girate il tassello), ma l'unità non deve trovarsi in un Drakkar.

*Regole avanzate:* l'unità per essere equipaggiata deve trovarsi sulla capitale

## **Vikingshi**

Allineamento Neutro

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 5 (8 quando attaccano nel o dal mare in un sbarco)

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di vikinghi hanno un punteggio di movimento di 4, non possono attraversare esagoni di colline e di montagna

Capacità speciali quando attaccano dal mare (con un Drakkar) una regione che ha una capitale lungo la costa (ossia l'esagono della capitale è adiacente ad un esagono di mare) o quando combattono in mare, le unità di vikinghi hanno un potenziale di combattimento di 8 (non 5)

*Regole avanzate:* idem ma unicamente negli esagoni costieri o in mare

## **Elfi**

Allineamento Buono

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 5

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di elfi hanno un punteggio di movimento pari a 4, non possono attraversare le piantagioni e le montagne

Capacità speciali le unità di elfi sono mantenute gratuitamente nelle regioni con allineamento buono

## **Orki**

Allineamento Caotico

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 5 (o più): prima della risoluzione di un combattimento, voi potete decidere di pagare **una** unità di orki perché questa si batta meglio. Per ogni Oro che voi pagate il loro potenziale di combattimento aumentato di 1 (per quel turno), ma questa unità non può aumentare il proprio potenziale di combattimento oltre il doppio del punteggio base (max 10)

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di orki hanno un punteggio di movimento di 4

## **MezziElfi**

Allineamento Buono

Tipo di unità minore

Potenziale di combattimento 3, ma se combattono contro delle unità tra le quali vi si trovano delle unità caotiche 5

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di mezzielfi hanno un punteggio di movimento pari a 4, non possono attraversare gli esagoni piantagione

## **Goblins**

Allineamento Caotico

Tipo di unità minore

Potenziale di combattimento 4 se combattono in superiorità numerica (goblins + altre truppe senza contare gli eroi) o se combattono contro una regione indipendente, altrimenti 3

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* i goblins hanno un punteggio di movimento di 4

## **Guardia Imperiale**

Allineamento Neutro

Tipo di unità ordinaria

Potenziale di combattimento 6 in attacco, 8 in difesa

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di Guardia Imperiale hanno un punteggio di movimento di 4, non possono attraversare esagoni di piantagione e montagna

## **Pegasi**

Allineamento Buono

Tipo di unità eccezionale

Potenziale di combattimento 12

Punteggio di movimento 2. Volo: possono attraversare qualunque regione o mare(basta che non vi finiscano il movimento)

Capacità speciali i pegasi ispirano paura

*Regole avanzate:* le unità di pegasi hanno un punteggio di movimento pari a 6. Volano: possono quindi passare sopra le altre unità senza combattere, qualunque esagono costa 1 punto movimento

## **Giganti**

Allineamento Neutro

Tipo di unità eccezionale

Potenziale di combattimento 15

Punteggio di movimento 2

Capacità speciali i giganti ispirano paura

*Regole avanzate:* le unità di giganti hanno un punteggio di movimento pari a 6

## **Ogri**

Allineamento Caotico

Tipo di unità eccezionale

Potenziale di combattimento 12

Punteggio di movimento 1

Capacità speciali 1) il mantenimento di una unità di Ogri è di 5 ori o 3 se c'è un campo

2) gli Ogri ispirano paura

3) Saccheggio: quando degli Ogri sono sopravvissuti dopo la presa di una regione nemica o indipendente, quella regione perde 2 punti supplementari di Prosperità per unità di Ogri sopravvissuta; in compenso tali unità saranno mantenute a costo 0, gratuitamente

*Regole avanzate:* le unità di Ogri hanno un punteggio di movimento pari a 4

### **Valkyrie**

Allineamento Neutro

Tipo di unità speciale

Potenziale di combattimento 5

Punteggio di movimento le valkyrie volano hanno le stesse regole dei pegasi

Capacità speciali quando partecipano a una battaglia, le valkyrie possono decidere di non battersi e quindi non aggiungendo il proprio potenziale di combattimento, allora possono resuscitare una unità in caso vittoria. In caso di sconfitta, tutte le valkyrie sono perdute (comprese quelle non ingaggiate). Il mantenimento delle valkyrie è gratuito

### **Morti Viventi**

Reclutamento unicamente Lord Krosen può resuscitare i morti in battaglia trasformandoli in Morti Viventi

Allineamento Caotico

Tipo di unità speciale

Potenziale di combattimento 3 o 4 a seconda del potere di ord Krosen

Punteggio di movimento 1

*Regole Avanzate:* le unità di Morti Viventi hanno un punteggio di movimento di 4

Capacità speciali il mantenimento delle unità dei Morti Viventi è gratuito. Inspirano paura

### **Foreste Viventi**

Reclutamento unicamente Maerith può lanciare l'incantesimo "Aiuto dalla Foresta"

Allineamento Buono

Tipo di unità speciale

Potenziale di combattimento 5

Punteggio di movimento rifarsi alla scheda personale di Maerith

### **Gli eventi**

A ciascuna fase "Eventi Random", il giocatore 1 lancia 1D100. Quando si verificano "Doppi Presagi", se i due eventi che successivamente si producono sono identici, si ignora il secondo. Per ogni evento ignorato si procede a un nuovo lancio di dadi per determinare un evento.

**Importante:** un doppio 0 equivale a 100

Opzione: i giocatori possono decidere all'inizio della partita di lanciare 2 eventi random per ciascuna fase al posto di uno solo (tre se "Doppi Presagi" è uscito come evento).

**01-15 Doppi Presagi:** Rilanciate due volte il D100 per gli eventi random.

**16-19 Accalmie:** Nessun evento degno di interesse accade in questa stagione (ignorare e rilanciare il D100 se è uscito "Doppi Presagi").

**20-27 Tempesta:** Rilanciate un dado per determinare il mare dove si abbatte la tempesta: 1-2 Mar di Svarr, 3-4 Mar di Courland, 5-6 Mar di Turku, 7-8 Sjaelland e Skagerrak (entrambi i mari), 9-10 Golfo di Bokne. I Drakkars che si trovano in mare aperto scompaiono sotto le acque. Quando un Drakkar affonda le unità che si trovano all'interno sono eliminate. In più per questo turno i Drakkars che navigano in questo mar hanno il 50 % di possibilità di affondare. Piazzate un marcatore "Tempesta" nel mare e lasciatelo per tutto il turno.

**28-29 Lame di Njord:** il dio del mare, approva l'invio di aiuti per i suoi vikinghi, pirati e predoni. Tutti i Drakkars hanno una forza maggiore in questo turno: capacità di movimento +1 (10 punti di movimento al posto di 7 nelle regole avanzate) e le unità dei vikinghi all'interno hanno un potenziale di combattimento di 10 (al posto di 8, vale sia per gli scontri in mare che in sbarco).

**30-33 Buoni Raccolti:** la stagione è stata particolarmente benevola. Tutte le regioni che appartengono ai giocatori hanno il 50% di possibilità di guadagnare 2 punti prosperità (test individuale per ogni regione).

**34-37 Cattivi Raccolti:** la stagione è stata caratterizzata da intemperie e difficoltà. Tutte le regioni che appartengono ai giocatori hanno il 50% di possibilità di perdere 2 punti prosperità (test individuale per ogni regione).

**38-39 Invasione dei barbari:** le 11 regioni che toccano il bordo del tabellone hanno il 30% di possibilità di farsi attaccare da gruppi di barbari (3 unità di umani e un eroe +2). Utilizzate i tasselli per rappresentarli. Solo le regione controllate dai giocatori saranno attaccata. Questi barbari sono neutri e i combattimenti sono risolti subito. Se un combattimento è a favore dei barbari la regione passa sotto il loro controllo (non ridiviene indipendente). Per la sua difesa farete come se fosse posseduta da un personaggio neutrale. Levate il marcatore del giocatore che ha perso la regione e diminuite di 4 punti la Prosperità.

Regole avanzate: idem. Le unità dei barbari sono piazzate nelle capitali delle regioni.

**40-42 Rivolte:** Tutte le regioni che hanno una forza dei popolani inferiore o uguale a 0 si rivoltano contro il loro signore. Per calcolare la forza dei popolani, considerate che i ribelli sono gli attaccanti e che sono dello stesso allineamento della regione. Piazzate una unità ribelle del tipo locale della regione che attacca immediatamente il giocatore. Le fortificazioni non sono prese in considerazione e i popolani non aiutano nella difesa delle regione nessun personaggio. Se i ribelli vincono la regione ridiviene indipendente.

**43-44 Blizzard:** un vento gelido dal grande Nord giunge violento e limita i movimenti nelle regioni seguenti: Koregan, Noorland e Terra Innoma. Le frontiere possono essere attraversate al costo di 2 punti movimento.

Regole Avanzate: ciascun esagono delle regioni costa +1 punto movimento per essere attraversato.

**45-47 Mercenari:** 2 unità di Umani 1 unità di cavalieri e il loro capo (eroe +2) offrono i loro servizi al giocatore 1 per 15 Ori. Le unità appaiono in una regione del giocatore 1 e si comportano come fossero sue unità (il mantenimento alla fine del turno deve essere pagato)

Regole Avanzate: appaiono nella capitale di una delle regioni del giocatore 1.

**48-49 Disordini Civili:** delle violente sommosse sconvolgono le terre del personaggio più potente. Ossia il giocatore che ha più regioni. In caso di parità è il giocatore che possiede Selorian che

decide. Se Selorian è indipendente, si ignora questo evento. Il giocatore colpito vedrà tutte le regioni che non contengono unità o eroi subire dei disordini. Queste regioni perdono allora 4 punti Prosperità così come i loro mulini e fortificazioni.

**50-59 Eroi leggendari:** Lanciate un D100 per sapere quale eroe fa la sua apparizione. Se un giocatore possiede la regione in cui appare l'eroe, questo gli appartiene e lo piazza sulla regione. Se la regione in cui appare l'eroe non è di nessun giocatore rilanciate il D100 finché la regione di apparizione non è di qualche giocatore. Se nessun giocatore possiede la regione di partenza degli eroi, l'evento viene ignorato. Se l'eroe leggendario determinato dal D100 è già presente sulla plancia, rilanciate il D100 per sapere quale eroe farà la sua apparizione. Rilanciate ugualmente il D100 se l'eroe leggendario uscito è già apparso ed è morto.

- § **01-20** **Glok**, eroe Caotico (+3), regione di partenza: Halsilglaar. Glok è il re dei Goblins. Tutti i goblins che combattono con Glok hanno il loro potenziale raddoppiato (sia che siano in inferiorità numerica che in superiorità). Questo re richiede ad ogni turno nella fase di mantenimento 3 Ori. Se non viene pagato Glok si ritira e tutti i goblins controllati dal giocatore partono con il loro re (anche quelli che non si trovano nella stessa regione o armata di Glok, tutti). Se Glok esce dal gioco in questo modo non viene considerato morto e può tornare normalmente come evento.
- § **21-35** **Ragnar**, eroe Caotico (+3), regione di partenza: Kragh. Ragnar è un assassino demoniaco. Prima di ogni combattimento al quale partecipa, può uccidere un eroe avversario di bonus inferiore o uguale al suo (eccetto tasselli signore, vedi avanti)
- § **36-50** **Ermanaric**, eroe Neutro (+2), regione di partenza: Heduken. Ermanaric è un potente mago che pratica maggiormente la levitazione: ha un punteggio di movimento di 2 (o 15 nelle Regole Avanzate) e vola alla stessa maniera dei Pegasi. Se accompagna una unità può far volare anche questa con lui: bisogna che siano nella stessa Regione/Esagono di partenza e che arrivino nella stessa Regione/Esagono. Ne l'eroe ne l'unità trasportata devono aver effettuato altri movimenti in questo turno.
- § **51-65** **Aelrich**, eroe Neutro (+7), regione di partenza: Noorland. Aelrich è il migliore signore della guerra, ma si piega agli ordini del personaggio che lo comanda. In contropartita Aelrich riceve le tasse della regione sulla quale si trova (considerate che Aelrich batta tasse di livello normale). Questa contropartita non ha nessuna incidenza quando l'eroe si trova in terra indipendente o nemica.
- § **66-80** **Sverin Asleifsson**, eroe Buono (+2), regione di partenza: Larsoyane. Sverin è un elfo che è invaso da una furia violenta contro il Chaos. Considerate Sverni come un eroe Buono (+5) ad ogni combattimento nel quale Sverin si trova a combattere contro unità o regioni o personaggi caotici
- § **81-100** **Joruld**, eroe Buono (+1), regione di partenza: Illuria. Jurold è il fratello di Helric. Quando il grande re fu in difficoltà Joruld andò a cercare il Sacro Drago e salvò il fratello. Da quel giorno il Sacro drago considera Joruld come un suo pari. Quando Joruld difende una regione questa non può essere attaccata dal drago. Inoltre questa regione guadagna +1 in Credenza, finché Joruld si trova nella regione, questo perché il carisma del fratello Helric è ancora vivo nei cuori della gente.

Regole Avanzate: gli eroi leggendari sono piazzati nelle capitali delle regioni

**60-61 Pietra della Saggezza:** la leggendaria pietra della saggezza manifesta il suo grande potere. Piazzate il tassello "Pietra della Saggezza" sull'isola di Aland. Se un eroe si trova sull'esagono di Aland alla fine del turno, la pietra della saggezza entra in suo possesso e rivela il suo potere: lanciate un D10.

- § 1: Piaga diabolica. Tutti gli eroi del giocatore muoiono, così che tutte le sue unità. Ritirate dal gioco la pietra della saggezza.

- § 2-4: Runa della fertilità. La regione in cui si trova la pietra guadagna 4 punti Prosperità prima della fase delle tasse (a ogni turno).
- § 5-6: Dominazione. Prima di un combattimento in cui è coinvolto anche l'eroe che possiede la pietra, una unità avversaria (a scelta di chi ha la pietra) cambia definitivamente campo per combattere insieme all'eroe portatore.
- § 7-8 Vento di Morte. L'eroe che possiede la pietra può distruggere una unità qualsiasi di un altro giocatore dopo la fase di reclutamento, questo assassinio può essere compiuto ogni turno. (eccezione: tasselli Signore, vedi più avanti)
- § 9-10 Sottomissione. L'oro che deve essere pagato per gestire il drago viene dato al giocatore che possiede la pietra.

Un eroe che possiede la Pietra delle Saggezza può donare questo oggetto a un altro eroe che si trovi sulla sua stessa Regione/Esagono. Se l'eroe portatore della Pietra muore questa resta nella regione/esagono dell'eroe e può essere presa da qualunque altro eroe che arrivi nella regione/esagono. Un eroe portatore della Pietra della Saggezza è senza dubbio molto potente, ma generalmente questo potere è molto effimero.

**62-63 Yggdrasil:** per questo turno l'Albero Sacro esercita la sua influenza benefica. Ciascun giocatore guadagna 2 punti in Credenza per tempio posseduto. Riaggiustate il livello di potere di ognuno. Questo bonus influisce anche nell'assoldare eroi.

**64-65 La Peste:** una epidemia di peste si diffonde in Scandinavia. Tutte le regioni insalubri (ossia quelle che hanno un punteggio di Prosperità pari o inferiore a 15) perdono 4 punti Prosperità. Ogni truppa che si trova in queste regioni ha il 50% di possibilità di morire. Eccezione sono i Mori Viventi, le Valkyrie e gli eroi.

**66 Richiamo dell'Oro:** i governatori che gestiscono le regioni dei personaggi sono altamente attirati dall'oro che voi ricevete ogni stagione. I governatori chiedono un dono in oro senza il quale non gestiranno più le vostre regioni. Per ogni regione che possedete dovete pagare 2 Ori, altrimenti voi non potete in quella regione ne riscuotere tasse, ne arruolare.

**67 Cantori di leggende:** gli eroi chiedono che si canti delle loro imprese che sono quasi state del tutto dimenticate. Bisogna pagare ciascun eroe una somma in Oro pari al valore di bonus dell'eroe. Dovete pagare anche un eroe che assoldate in questo turno.

**68 Guerra Ogri/Giganti:** una guerra tra le due razzie è scoppiata in scandinavia. Tutte le truppe di Ogri e Giganti che si trovano sul tabellone scompaiono e la frequenza di queste unità si abbassa di 1 per tutto il turno.

**69 Glaciazione:** un inverno estremamente freddo e rigoroso colpisce la Scandinavia in questo turno. I pegasi non possono volare. Inoltre un fenomeno incredibile si produce: tutti i mari sono gelati, i Drakkas non si possono muovere in questo turno. Ma le unità che hanno un punteggio di movimento di 2 possono passare attraverso i mari come fossero terra ferma.

**Regole Avanzate:** tutte le unità possono tentare di attraversare senza rischi gli esagoni di mare che sono considerati come esagoni di Tundra. Questo evento non colpisce le Valkyrie.

**70-71 Loki:** un semi-dio chiamato Loki offre il suo aiuto in questo turno al posto del Drago. L'asta si può basare sull'oro (come per il drago) ma anche su unità da sacrificare: una unità presente sul tabellone è considerata dal semi-dio importante quanto l'oro. Una unità conta in oro tanto quanto il suo potenziale di combattimento di base (es. Umani contano 4 ori). Il giocatore 1 comincia dicendo quale sia la sua offerta. Poi il giocatore alla sua sinistra può sia aumentare l'offerta sia passare (chi

passa non può più rientrare). Poi ancora tocca al giocatore alla sua sinistra, etc. finché una offerta non viene superata. Una volta stabilita la cifra il giocatore può scegliere come meglio crede di dividere la cifra in oro e unità da sacrificare. Se non può pagare (ad esempio rischiando un bluff) deve dare tutto il suo oro al semi-dio e una seconda asta viene organizzata, ma senza il giocatore insolvente. Loki appare in una qualsiasi regione durante la fase dei movimenti/battaglie. Egli ha un D100 in combattimento che non può essere modificato in alcun modo (ne è soggetto a magie che gli facciano cambiare padrone). Combatte sempre da solo, mai con altre unità. Il semi-dio ispira paura ma non spaventa le creature eccezionali. Resta in gioco fino alla fase di mantenimento, dopo di che ritorna ad Asgaard.

**72 Congiunzione Astrale:** un incredibile fenomeno si produce: alcune stelle del sistema solare si allineano. Tutte le Credenze sono raddoppiate per questo turno. Riallineate i livelli dei poteri. Questo bonus non influenza l'assoldare eroi.

**73-76 Santuario:** dei santuari sorgono dalle viscere della terra nelle 4 isole sacre, per volontà del dio Thor. Piazzate i 4 tasselli santuario. Chi possiede l'isola e quindi il santuario ottiene 2 punti in Credenza in più per la fase del potere. (se questo evento a già avuto luogo, ignoratelo e ritirate).

**77-79 Valhalla:** piazzate una valkyria in ciascuna delle 4 isole. Passeranno sotto il controllo del giocatore che entrerà per primo con una armata nell'isola.

**80 Solstizio di Frigg:** la dea-madre Frigg (sposa di Odino) ricompensa gli uomini per le loro preghiere. Ciascuna regione che ha un tempio ottiene 1 unità di tipo locale e 2 punti Credenza supplementari per questo turno (valgono per assoldare un eroe). Se ci sono i santuari questi danno un bonus di 4 anziché di 2.

**81 L'incubo del Fenrir:** un cattivo presagio dell'Althing fa pensare alla venuta del temuto Fenrir, il terrificante mostro uccisore degli dei. La credenza di ciascuna regione è divisa per due (arrotondata per difetto) e le frequenze di reclutamento subiscono tutte un malus di -2 per questo turno. Riallineare i livelli di potere. Questo evento influenza l'assoldare degli eroi.

**82-83 Richiamo di Tyr:** una furia senza precedenti prende in questo turno gli abitanti di Sandinavia ispirati da Tyr dio della guerra. In ogni regione controllata dai giocatori appare una unità del tipo locale.

**Regole Avanzate:** piazzate le unità nelle capitali.

**84-86 Passione di Freya:** l'Althing ottiene l'aiuto della dea dell'amore Freya per fermare i combattimenti per 3 mesi. Nessun combattimento può avere luogo in questo turno. Ignorate questo evento se state giocando l'ultimo turno.

**87-88 False ambascerie:** l'Althing ha inviato false ambascerie ai giocatori per fa saltare tutte le negoziazioni. Nessuna alleanza può essere stretta e tutte quelle già stipulate sono rotte.

**89 Furia degli dei:** l'Althing è riuscita ispirando il terrore divini combattenti dei giocare a calmare le truppe. Tutte le unità presenti sul tabellone (eccetto quelle speciale e quelle eccezionali) hanno il 50% di essere ritirate dal gioco.

**90-91 Olio delle Vestali:** l'Althing ha ottenuto l'appoggio delle tre onniscenti vestali sacre: Urd (il passato), Verdandi (il presente) e Skuld (il futuro). Tutti i giocatori devono mostrare il proprio oro agli altri.

**92-93 Spedizione di Vikinghi:** l'Althing ha deciso di inviare dei vikinghi per conquistare la lontana Groenlandia. Tutti i Drakkars e tutte le truppe di Vikinghi sono requisite (a forza) per 10 ore ciascuna. Le unità dentro i Drakkars in mare sono sbarcate in una regione del giocatore che possedeva quel Drakkar, quella più vicina.

Regole Avanzate: lo sbarco avviene in un esagono di costa, quello più vicino al Drakkar.

**94 Ohrrkan il Grande:** rilanciate il D100 se Ohrrkan non è presente o se questo evento c'è già stato. Il mago che presidia l'Althing è stato assassinato e le rune affermano che l'assassino è Ohrrkan. Ma in mancanza di prove, l'Althing non fare assolutamente nulla contro Ohrrkan. Quest'ultimo, effettivamente responsabile del misfatto, ha fatto un grande passo verso il Chaos, di fatto a Ohrrkan bastano 2 regioni in meno del numero minimo di regione per vincere (fermo restando le altre condizioni). Consapevoli del pericolo in Scandinavia, l'Althing ha deciso di aiutare gli altri signori opposti a Ohrrkan. Piazzate una unità del tipo locale in ogni regione posseduta dai giocatori eccetto in quelle di Ohrrkan e dei suoi alleati.

Regole Avanzate: le unità che appaiono in questo modo devono essere posizionate sulle capitali delle regioni.

**95-96 Festa di Sif:** questa stagione è dedicata alla gloria di Sif, la dea della fertilità (sposa di Thor). L'Althing decreta che ogni giocatore paghi 10 ore per ogni regione posseduta dopo la fase delle tasse e che tutte le regioni perdono 3 punti Prosperità. In contropartita Sif accorda fertilità alle regioni dei giocatori che hanno pagato, ossia aumenta la prosperità di 3 punti dopo la fase delle tasse.

**97 La Maledizione di Hel:** la dea della morte Hel è ancora infuriata. Il giocatore 1 lancia un qualunque piccolo e leggero oggetto da un'altezza di circa 1 metro sopra il tabellone. La regione sulla quale cade l'oggetto è la regione vittima di una pioggia di meteoriti. Questa regione perde 6 punti Prosperità, ogni costruzione ha il 50% di possibilità di essere distrutta così come tutte le unità (inclusi gli eroi) presenti hanno il 50% di possibilità di morire.

**NB:** lanciate l'oggetto finché non viene indicata chiaramente una regione posseduta dai giocatori.

**98 Mutazioni di Surtur:** il terribile dio dei Giganti Surtur è uscito dalle viscere della terra. Una orribile mutazione colpisce tutta Scandinavia. Ciascuna unità muta irrimediabilmente:

§ MezziElfi	§ Goblins
§ Elfi	§ Orki
§ Pegasi	§ Cavalieri
§ Umani	§ Morti Viventi
§ Nani	§ Vikinghi
§ Ogri	§ Giganti

**99 La Collera di Thor:** Il dio del fulmine Thor manifesta la sua riconoscenza verso chi non ha dimenticato gli dei. Distruggete tutte le unità che si trovano in regioni prive di templi (eccetto gli eroi). In ciascuna regione che ha un tempio piazzate una unità di Valkyrie. Se non ci sono abbastanza Valkyrie piazzatele prima nelle regioni che hanno più Credenza poi in quelle con meno. In caso di parità tirate a sorte.

Regole Avanzate: le valkyrie sono piazzate nella capitale.

**100 La Volontà di Odino:** Il re degli dei vuole mettere fine alla guerra in Scandinavia. Quindi decide di accelerare i tempi lasciando il resto però al caso. Piazzate una unità dello stesso tipo di fianco ad ogni unità presente sul tabellone (per le Regole Base stessa regione, per le Regole Avanzate stesso esagono). Se non ci sono abbastanza unità piazzate le unità nuove prima nelle regioni con il più alto punteggio in Credenza, in caso di parità tirate a sorte. Inoltre le frequenze sono tutte aumentate di 1 in questo turno.

## **I tasselli-Signori**

(regole opzionali, sconsigliate per 2-3 giocatori)

Queste regole opzionali permettono di mettere in gioco i giocatori stessi grazie ai tasselli signore che identificano i personaggi sul tabellone. Questa opzione rende più reale la lotta per il trono di Scandinavia, ma può mettere anche in pericolo i giocatori stessi nel corso della partita.

I personaggi sono personalmente rappresentati nel gioco e hanno ciascuno un tassello che lo rappresenta (marcatore di controllo speciale con una corona). I signori sono piazzati sulla plancia come le altre unità e hanno un ruolo importante poiché incarnano ogni singolo giocatore. Ciascun signore equivale a un eroe +1 in termini di gioco, inoltre ciascuno ha proprie peculiarità. In contropartita la cattura di un signore ha delle conseguenze sgradevoli per i giocatori....

Importante: alla fine della fase degli eventi, ciascun giocatore può (nell'ordine di gioco) riposizionare il proprio tassello signore in qualunque sua regione (Regole Avanzate: qualsiasi esagono di una qualsiasi regione posseduta), visto che è vitale piazzare al meglio il proprio tassello signore dopo aver appreso quali eventi sconvolgono il gioco.

## **I signori**

Ciascun signore ha un vantaggio che gli è proprio (solo nella regione in cui si trova) e beneficia di qualche regola speciale in caso di cattura.

### Ohrkan

§ La Credenza della regione nella quale si trova è aumentata di 1, inoltre la sua presenza ha l'effetto di un tempio se la regione non ne ha.

Regole Avanzate: questo potere non è valido se si trova in un esagono di una regione che non gli appartiene

§ Guadagna 2 punti in Credenza permanente ogni volta che uccide un signore (eccetto Lord Krosen

§ A meno che non sia catturato da una amata comandata da un altro signore (il tassello signore partecipa al combattimento), Ohrkan fugge con 9 possibilità su 10.

### Lord Krosen

§ Riceve 1 unità di Morti Viventi nella regione dove si trova durante la fase del reclutamento (Regole Avanzate: nell'esagono dove si trova).

§ Lord Krosen è un Liche potente questo gli permette di salvarsi con 5 possibilità su 10 in caso di cattura, +3 possibilità se il vincitore sceglie di ucciderlo e -1 possibilità a ciascuna cattura supplementare (ossia oltre la prima).

### Meloch

§ La regione nella quale si trova paga la metà delle tasse in più (arrotondare per eccesso).

Regole Avanzate: questo potere non è valido se si trova in un esagono di una regione che non possiede.

- § Se è catturato, può permutare la sentenza (morte, prigionia o vassallaggio) in riscatto, a patto che paghi 50 ori (quindi non può scegliere di fuggire) necessari per il riscatto.

#### Eurich

- § Equivale come un eroe +5 (che può raddoppiare col suo potere 1), in questo caso però non inizia più con un eroe +3.
- § Fugge con 9 possibilità su 10 quando viene catturato in un regione vikinga.

#### Maerith

- § Recluta immediatamente 1 unità di elfi gratuita se si trova in una regione elfa nella sua fase di reclutamento, senza diminuire la prosperità e dare malus alla frequenza per eventuali reclutamenti.

Regole Avanzate: piazzarlo sulla capitale

- § Fugge con 9 possibilità su 10 quando è catturato in una regione elfa.

#### Sandra

- § Il suo potere 1 da un bonus di +3 (al posto di +1) ai popolani della regione dove è presente (-3 per i popolani nemici)
- § Quando è catturata, può sedurre il suo aggressore con 7 possibilità su 10 (equivale ad una fuga), -2 possibilità se è Lord Krosen, -3 se è Ohrrkan.

#### **Cattura di un Signore**

Un signore è catturato quando il suo tassello è implicato in un combattimento e perde quel combattimento. Se questo combattimento aveva luogo in una regione indipendente, il Signore fugge automaticamente. Quando un Signore è catturato il vincitore a più scelte: può liberarlo (equivale ad una fuga), può ucciderlo, può imprigionarlo, può richiedergli un riscatto, può farlo vassallo. Ogni possibilità ha delle conseguenze differenti, ma una volta fatta non si può tornare indietro.

#### Mettere a morte

Il Signore catturato è ucciso sul campo di battaglia in una esecuzione.

- § Il giocatore è allora eliminato dal gioco, le sue unità e costruzioni sono ritirate dal tabellone e tutto il suo oro è rimesso in banca. Tutte le sue regioni diventano indipendenti.
- § Questa scelta è interdetta ai Signori di allineamento Buono.

#### Riscatto

Il Signore catturato è libero dopo che ha pagato il riscatto

- § Si considera una fuga
- § Il pagamento del riscatto è fissato a 50 ori, se non ha tutta la somma il Signore liberato paga con tutto quello che ha e il rimanente appena potrà (appena avrà altro oro pagherà finché non ha estinto il debito)

#### Prigioniero

Il Signore catturato avrà salva la vita ma resta prigioniero.

- § Si muoverà sempre insieme al tassello del Signore che lo ha catturato
- § Finché è prigioniero i suoi punti di Credenza sono ridotti a 0 durante la fase di riallineamento dei poteri. Il suo tassello Signore perde tutti i suoi poteri.

- § Un giocatore non può vincere la partita se il suo tassello Signore è prigioniero
- § Il giocatore conserva tutte le sue unità e le sue regioni
- § Non può attaccare il giocatore che ha prigioniero il suo tassello Signore, ma è possibile il contrario. Se i due giocatori si alleano nella fase della diplomazia il prigioniero è libero (equivale ad una fuga)
- § Un Signore prigioniero può \*\*\* automaticamente all'inizio del suo turno di gioco con un tiro su 1D10 di 8+ (fuga). Questo test è automatico alla fine della fase della Diplomazia di ogni turno.

### Vassallaggio

Il Signore catturato ha salva la vita se si riconosce vassallo del personaggio che lo ha catturato davanti agli dei.

- § Questo non è permesso tra Signori di allineamento opposto (Buono-Caotico)
- § Il Signore è libero e conta come fuggito
- § Il giocatore conserva l'insieme delle sue regioni e delle sue unità, ma deve donare la metà (arrotondato per eccesso) delle sue entrate (tasse e commercio) al suo Superiore.
- § I due giocatori sono in alleanza forzata l'uno verso l'altro. Il Superiore può decidere di rompere l'alleanza durante la fase diplomatica. In questo caso il vassallaggio finisce.
- § Il vassallaggio è anche automaticamente rotto durante la fase diplomatica, se il vassallo controlla più regioni del suo Superiore o questo è ridotto a 0 regioni possedute. Oppure ancora il vassallaggio cessa quando il Superiore è fatto prigioniero o diventa vassallo di un altro.

**NB:** il vassallo che è di nuovo catturato non può nuovamente divenire vassallo se è ancora vassallo (deve restare fedele)

### Fuga

Quando un Signore fugge (o è liberato), il giocatore che lo controlla può piazzarlo dove vuole tra le regioni che possiede

Regole Avanzate: può essere piazzato in un qualunque esagono di una qualunque regione.

### Casi Particolari

- § Se un Signore viene catturato ma ha con se uno o più prigionieri, deve consegnarli al vincitore che decide la loro sorte (può anche liberarli senza contropartita se vuole).
- § Un giocatore può sottomettersi liberamente all'inizio di un suo turno di gioco a qualunque altro giocatore e divenire suo vassallo (a patto che l'altro giocatore accetti la proposta), è comunque impossibile se i due Signori sono di allineamento opposto o se uno dei due giocatori è già vassallo.
- § Se un Signore muore, tutti i suoi prigionieri sono liberati e i suoi vassalli sciolti dal vincolo.

## **I Personaggi**

Nelle prossime pagine vi sono le schede dei personaggi. Ogni pagina contiene una scheda in modo da facilitarne l'uso. Manca in ogni scheda la parte introduttiva che descrive il personaggio, interessante ma del tutto inutile ai fini del gioco.

Queste schede possono essere abbinare allo scenario storico ovviamente seguendo il settaggio che viene fornito dallo scenario. Unica nota sono i denari, potete anche partire con il quantitativo di oro indicato nella scheda e giocare con lo scenario storico.

# Ohrirkan

Allineamento Caotico

Ori di partenza 30

Regioni di partenza 2 regioni contigue di cui minimo una deve essere caotica

Costruzioni di partenza 1 castello su ogni regione e altre 5 da ripartire liberamente

Armate di partenza 1 unità di Ogrì, 2 unità di orki e un eroe +3, da ripartire liberamente

**Potere 1:** Invogliamento (3)

**Potere 2:** Fanatismo (6)

**Potere 3:** Acque Maledette (9)

**Potere 4:** Presagio di Morte (12)

Questi poteri sono dei sortilegi che possono essere lanciati da Ohrirkan il prete del Chaos. Il numero tra parentesi indica quanti punti potere sono necessari per lanciare il sortilegio. Il numero massimo di punti potere che Ohrirkan può spendere in un turno è pari al numero dei punti Credenza che ha raccolto nella fase del riallineamento dei poteri.

**Potere 1:** Invogliamento (3)

Da lanciare prima di un reclutamento da parte Ohrirkan. La frequenza di reclutamento della regione bersaglio è aumentata della Credenza della regione stessa. Questo incantesimo è possibile solo se la regione ha un tempio inoltre non si può aumentare la frequenza più del doppio della base modificata dagli allineamenti.

**Potere 2:** Fanatismo (6)

Da lanciare prima di un combattimento (solo in attacco) in cui Ohrirkan è coinvolto (non come tassello ma come personaggio). Questo incantesimo trasforma una truppa a scelta di Ohrirkan in fanatica: questa unità ha il potenziale di combattimento raddoppiato fino alla fine del combattimento stesso (compreso il calcolo delle perdite).

**Potere 3:** Acque Maledette (9)

Da lanciare prima della fase di reclutamento di un avversario. La regione bersaglio perde 3 punti Prosperità e nessuna unità può essere reclutata per tutto il turno.

**Potere 4:** Presagio di Morte (12)

Da lanciare dopo la fase di reclutamento di un avversario. Tutte le unità (non gli eroi) nella regione designata da Ohrirkan vengono annientate, tranne Valkyrie e Morti Viventi.

# Lord Krosen

Allineamento Caotico

Ori di partenza 10

Regioni di partenza 2 regioni contigue di cui minimo una deve essere caotica

Costruzioni di partenza 1 castello su ogni regione e altre 4 da ripartire liberamente

Armate di partenza 3 unità di Morti Viventi, 3 unità di orki, da ripartire liberamente

**Potere 1: Animazione dei Morti**

Quando vince un combattimento le sue unità perdute si trasformano in Morti Viventi (compresi i Morti Viventi perduti)

**Potere 2: Forza Oscura**

I morti Viventi di Lord Krosen hanno un potenziale di combattimento di 4

**Potere 3: Richiesta di aiuto al male**

Quando conquista una regione Lord Krosen può far apparire fino a 4 Morti Viventi

Regole Avanzate: le unità appaiono sulla capitale

**Potere 4: Negromanzia definitiva**

Quando Lord Krosen perde un combattimento tutte le unità perdute (Morti Viventi e unità avversarie incluse) hanno il 50% di possibilità di trasformarsi in Morti Viventi. Ci sarà quindi subito un secondo combattimento, poi eventualmente un altro e poi un altro... finché non ci sarà che un solo vincitore.

**NB:** Lord Krosen utilizza la magia per animare i suoi Morti Viventi. Per questo lui non può avere più di 32 Morti Viventi contemporaneamente. Se c'è la possibilità di animare dei nuovi Morti Viventi, ma il limite di 32 è già stato raggiunto, può levare un certo numero di unità e quindi avere la disponibilità per animarne di nuove

# Maerith

Allineamento Buono

Ori di partenza 20

Regioni di partenza 2 regioni contigue di cui minimo una deve essere elfa

Costruzioni di partenza 1 castello su ogni regione e altre 4 da ripartire liberamente

Armate di partenza 4 unità di elfi, da ripartire liberamente

Questo personaggio Elfo è molto popolare tra le sua razza, ecco perché ha un +1 alla frequenza per arruolare degli elfi in Glorien e Illuria.

**Potere 1:** Richiamo della Foresta (3)

**Potere 2:** Raddoppiamento (6)

**Potere 3:** Inversione (9)

**Potere 4:** Paralisi temporali (12)

Questi poteri sono dei incantesimi che possono essere lanciati da Maerith il mago elfo. Il numero tra parentesi indica quanti punti potere sono necessari per lanciare il sortilegio. Il numero massimo di punti potere che Maerith può spendere in un turno è pari al numero dei punti Credenza che ha raccolto nella fase del riallineamento dei poteri.

**Potere 1:** Richiamo della Foresta

Da lanciare prima della risoluzione di un combattimento in cui è coinvolto Maerith se la battaglia avviene in una regione non Caotica e contenente delle foreste. Maerith fa apparire delle unità di Foresta Vivente (3 punti di magia per unità creata) con un massimo uguale al numero di esagoni di foresta presenti nella regione. Una Foresta Vivente ha un potenziale di combattimento di 5 e non si può muovere. Scompare poi nella fase del mantenimento (non si deve pagare).

Regole Avanzate: da lanciare prima della risoluzione di un combattimento in cui è coinvolto Maerith e se si svolge in un esagono di foresta o in un esagono di terra adiacente a quelli di foresta di una regione non Caotica. Una Foresta Vivente appare e prende parte al combattimento. Non si può muovere e sparisce nella fase del mantenimento (non si paga niente). Maerith può lanciare più volte questo incantesimo per uno stesso combattimento, a condizione che per ogni unità invocata ci sia un esagono di foresta anche non adiacente all'esagono dove si svolge il combattimento.

**Potere 2:** Raddoppiamento

Da lanciare dopo la fase di reclutamento di Maerith. Una delle unità appena reclutate si raddoppia: piazzate una unità dello stesso tipo di quella scelta nella regione o nei Drakkars (se resta spazio).

Regole Avanzate: l'unità raddoppiata è piazzata nello stesso esagono della prima.

**Potere 3:** Inversione

Da lanciare in un combattimento in cui sono coinvolte le truppe di Maerith. Una o più unità avversarie cambia definitivamente campo (9 punti per ogni unità) passando tra le schiere di Maerith.

**NB:** questo incantesimo non funziona su Morti Viventi, eroi, Valkyrie, Loki, barbari, Sacro Drago e le unità in furia o fanatiche

**Potere 4:** Paralisi temporali

Da lanciare prima della fase di movimento/battaglia. Tutte le unità (Drakkars ed eroi compresi) che si trovano nella regione o mare designato da Maerith non possono muoversi. Altre unità possono entrare in quella regione in questo turno, ma devono fermarsi (eventuali battaglie si svolgono normalmente) anche se resta loro ancora punti di movimento. La regione paralizzata da Maerith se appartiene ad un personaggio perde 3 Prosperità.

Regole Avanzate: una unità che arriva su un qualsiasi esagono della regione colpita si deve fermare

# Meloch

Allineamento Neutro

Ori di partenza 30

Regioni di partenza 2 regioni contigue di cui minimo una deve essere neutrale

Costruzioni di partenza 1 castello su ogni regione , 1 gilda dei mercanti in ogni regione e altre 3 costruzioni da ripartire liberamente

Armate di partenza 2 unità di Umani, 2 unità di Nani, da ripartire liberamente

## **Potere 1: Commercio**

Meloch riceve il doppio dell'oro che normalmente guadagnerebbe coi commerci

## **Potere 2: Maestro delle Opere**

Meloch può negoziare per comprare le sue costruzioni a 7 al posto di 10 Ori. La distruzione di una costruzione gli fa guadagnare 7 Ori invece che 5.

## **Potere 3: Sconti**

Grazie al suo talento di negoziatore, Meloch può offrire meno oro alle sue unità. I cambiamenti valgo sia per l'arruolamento che per il mantenimento e sono permanenti:

§ 10 ori = 6 ori

§ 6 ori = 4 ori

§ 5 ori = 3 ori

§ 3 ori = 2 ori

## **Potere 4: Negoziazione con il nemico**

Prima di un combattimento in cui sono coinvolte sue unità o eroi, Meloch può corrompere le unità avversarie pagando 2 volte il prezzo di arruolamento normale dell'unità. Queste unità sono ritirate (eliminate). Non può corrompere Morti Viventi, eroi, Vlakyrie, Loki, i Barbari, il Sacro Drago e le unità in furia o fanatiche.

Regole Avanzate: questo potere non è utilizzabile in mare

# Eurich

Allineamento Neutro

Ori di partenza 20

Regioni di partenza 2 regioni contigue di cui minimo una deve essere vikinga

Costruzioni di partenza 1 castello su ogni regione, 1 Drakkar e 1 Porto su una regione e altre 2 costruzioni da ripartire liberamente

Armate di partenza 4 unità di vikinghi e un eroe +3, da ripartire liberamente

Questo personaggio è molto popolare tra i suoi, ecco perché ha un +1 alla frequenza per arruolare truppe vikinghe in Noorland e Vaasa.

## **Potere 1: Arte della guerra**

Gli eroi di Eurich raddoppiano il loro bonus

*Es. un eroe +3 diviene eroe +6!!!*

## **Potere 2: Pirateria**

I Drakkars di Eurich hanno un punto di movimento in più. Costruire un Drakkr costa sempre 5 Ori e il suo mantenimento è gratis.

Regole Avanzate: I Drakkars hanno 10 punti movimento al posto di 7 (questo bonus vale per entrambe le due fasi di movimento)

## **Potere 3: Saccheggio**

Durante la fase delle tasse, Eurich può decidere di saccheggiare una regione che possiede e dove non c'è un castello. Gli riceve 6 volte la ricchezza della regione in oro e abbassa la Prosperità di 8 punti.

## **Potere 4: Furia vikinga**

Se Eurich lo desidera, prima di un combattimento nel quale è l'attaccante, può chiedere a qualunque unità (e un qualsiasi numero di unità) sotto il suo comando di sacrificarsi. Il potenziale di combattimento è raddoppiato, ma l'unità muore qualunque sia il risultato del combattimento e non conta per il calcolo delle perdite. Attenzione a non portare in furia tutte le unità di una armata altrimenti non sarà possibile anche in caso di vittoria prendere possesso delle regioni 8 in quanto necessita almeno una unità nella nuova regione conquistata e le truppe in furia non rientrano tra le perdite)

# Sandra

Allineamento Buono

Ori di partenza 20

Regioni di partenza 2 regioni contigue di cui minimo una deve essere buona

Costruzioni di partenza 1 castello su ogni regione e altre 4 da ripartire liberamente

Armate di partenza 2 unità di Guardie Imperiali, 2 unità di Umani, da ripartire liberamente

## **Potere 1: Fama**

I popolani nelle regioni possedute da Sandra hanno +1 in combattività e in quelle regioni che vengono attaccate da Sandra i popolani hanno un -1 in combattività, sia regioni indipendenti che dei giocatori.

## **Potere 2: Fervore**

I popolani nelle regioni di Sandra costruiscono gratuitamente una costruzione per turno e per regione se queste regione hanno almeno 2 costruzioni (Drakkars non compresi). Questo potere si applica all'inizio della fase di costruzione.

## **Potere 3: Codice d'onore**

Quando Sandra conquista una regione avversaria, nessuna costruzione viene distrutta: i castelli e le fortificazioni rimangono intatti dopo la battaglia. Inoltre, la regione non perde alcun punto Prosperità

## **Potere 4: Aura Regale**

Prima della fase di reclutamento, una o più unità di tipo locale appaiono in ciascuna regione controllata da Sandra. Queste unità non sono considerati come reclutati, visto che appaiono spontaneamente (nessuna perdita di punti Prosperità). Se le unità di tipo locale sono delle unità minori, piazzatene 3, se ordinarie, piazzatene 2 e se eccezionali piazzatene 1 per regione.

Regole Avanzate: piazzate queste unità negli esagoni della capitale.

[traduzione di Sargon]