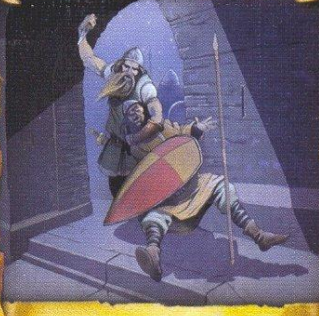


***FIRE and AXE** – Traduzione delle carte*

Attack from the rear



Da giocare prima di un attacco

Se attaccate un porto e possedete un insediamento nella stessa regione, aggiungete 2 a ciascun dado, quando attaccate.

Back to the longboats



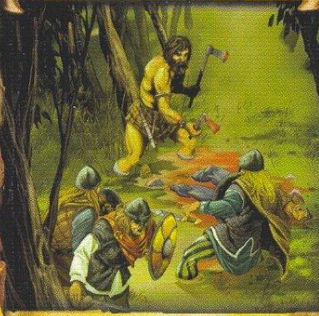
Rimuovete o un segnalino beni o un insediamento da un porto indipendente.
(Porto di colore grigio)

Back winds



Il vostro Battello potrà muovere di uno spazio in più in questo turno. Questo spazio extra non sarà influenzato dal clima e dalle regole inerenti la navigazione difficoltosa.

Berserk fury



Da giocare prima di un attacco

Aggiungete 2 ad un dado quando attaccate (Quando razziate il +2 viene aggiunto sul primo dado lanciato. Quando colonizzate il +2 viene aggiunto sul risultato di dado più elevato).

Call upon Odin



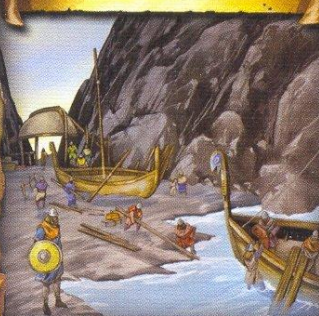
Pescate carte Rune, sino ad averne 3 in mano.
Nota: Questo costa zero giorni.

Change in demand



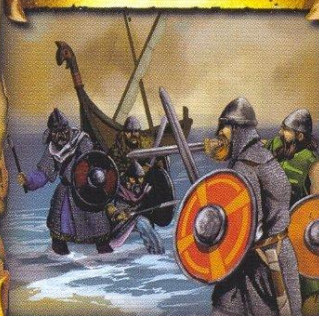
Cambiate il tipo di beni nella casella di Domanda dei Beni. Questo nuovo tipo di Beni, da ora, garantirà un bonus di +2 punti quando verrà commerciato.

Colonization



Tutti i Vichinghi ricevono un insediamento bonus. Per ognuno dei propri insediamenti, ogni Vichingo, realizza DUE punti..

Disputed settlement



Se il vostro battello è in un porto dove risiede un insediamento avversario, potete tentare di rimpiazzarlo con uno dei vostri. Lanciate un dado come un normale tentativo di colonizzazione.
Nota: Il valore del porto è ridotto di 1 se è presente un segnalino beni.

Granted prayers



Scegliete una carta Rune dal mazzo degli scarti e aggiuntela alla vostra mano.

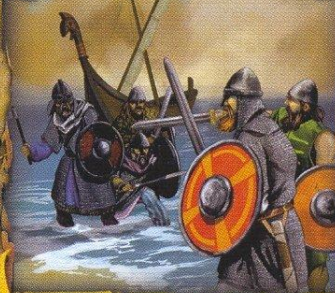
***FIRE and AXE** – Traduzione delle carte*

Honor debt



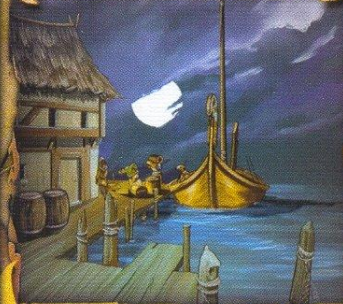
Scegliete un avversario. Questo giocatore dovrà regalarvi uno dei suoi insediamenti. Rimpiazzate il suo segnalino Ciurma con uno dei vostri.

Intimidation



Se siete adiacenti ad un porto occupato da un altro battello, potrete attraccarvi pagando il consueto costo di UN giorno. Spostate l'altro battello in un mare adiacente o in un fiume.

Mark of Loki



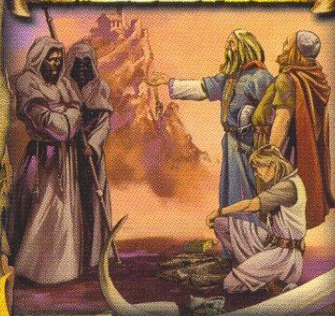
Scegliete un battello che sia in un porto. Scartate uno dei segnalini beni che esso contiene.

Master seafarer



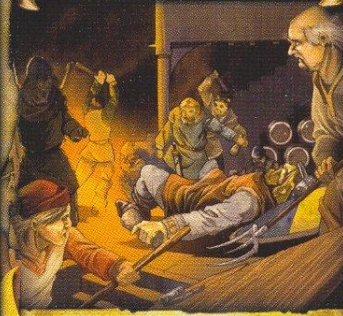
Le regole per la navigazione difficoltosa, non si applicano. Qualsiasi perdita ricevuta per aver ecceduto il limite dei Giorni di Buona Navigazione, potrà essere ignorata.

New trade opportunities



Rimuovete i segnalini beni da DUE porti di vostra scelta. Da adesso, questi potranno essere utilizzati nuovamente.

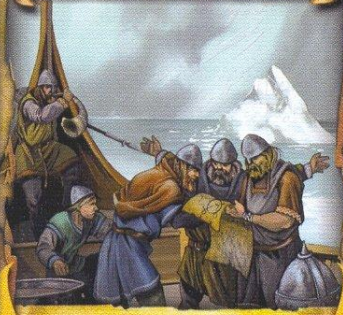
Not welcome here



Scegliete un battello in un porto. Il Vichingo che lo controlla, deve lanciare TRE dadi. Per ogni dado che non riesce a superare il valore del porto, questo Vichingo dovrà rimuovere un segnalino ciurma o beni dal proprio battello.

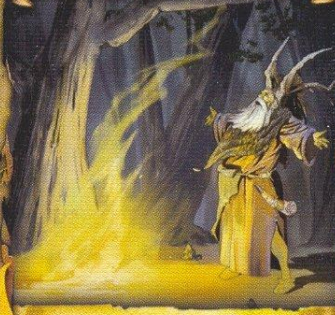
Nota: Il valore del porto è ridotto di uno, se un segnalino beni è presente.

Poor seamanship



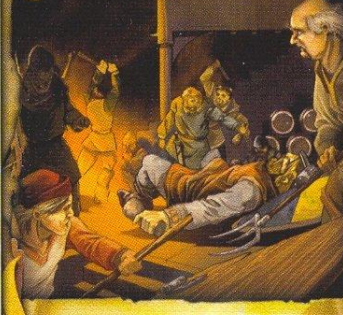
Spostate, il battello di un avversario, di uno spazio verso un mare adiacente, un fiume o un porto.

Punished by the gods



Scegliete un Vichingo, egli dovrà scartare TUTTE le sue carte Rune.

Rebellion

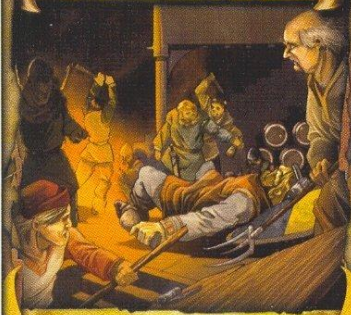


Scegliete un insediamento Vichingo. Colui che lo controlla dovrà lanciare UN dado. Se il punteggio è maggiore del valore del Porto, tale insediamento sopravvive, altrimenti viene rimosso.

Nota: Il valore del porto è ridotto di uno se un segnalino beni è presente.

***FIRE and AXE** – Traduzione delle carte*

Revolt



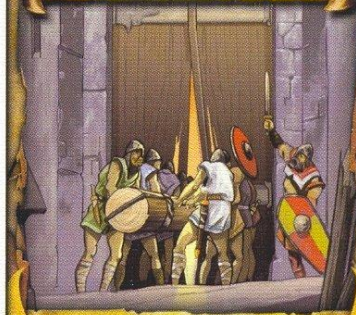
Scegliete un insediamento. Lanciate 1 dado. Un risultato maggiore o uguale a 4 fa sì che una Ciurma venga rimossa e che l'insediamento sparisca.

Sea monster



Scegliete un battello in mare o in un fiume. Lanciate 1 dado per ogni Ciurma a bordo del battello avversario. Ogni risultato di 4 o maggiore significa che quella Ciurma morirà.

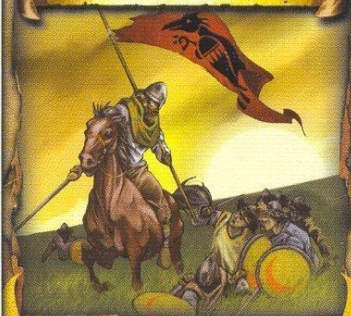
Siege



Giocate la prima di attaccare

Se il vostro battello inizia il turno in un porto, aggiungete 1 a tutti i lanci di ciascun dado quando attaccate il porto medesimo.

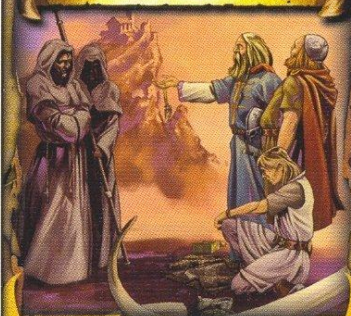
The Raven's banner



Giocate la prima di un attacco

Aggiungete 1 a tutti i lanci di dado.

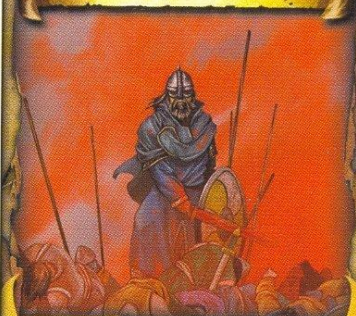
Trade with the natives



Se il vostro battello è in un porto contenente UN nuovo segnalino Beni è rimesso in gioco e può essere caricato.

Nota: Questo costa zero giorni.

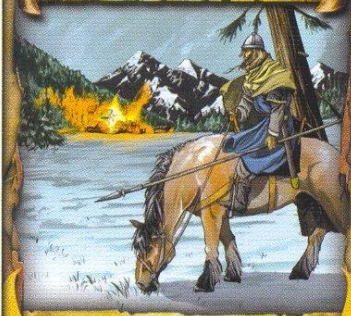
Valhalla



Giocate la prima di un attacco

Non subirete alcuna perdita, durante il prossimo attacco, indipendentemente dal numero di dadi andati a segno.

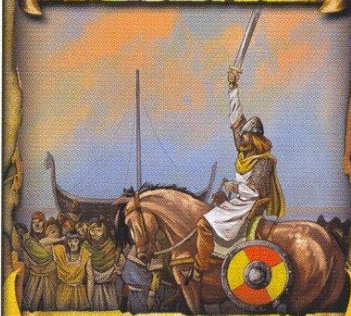
Vengeance



Giocate questa carta subito dopo aver razziato una città, e dopo averne visionato il tesoro.

Raddoppiate il valore di tesoro di una città che avete appena razziato con successo.

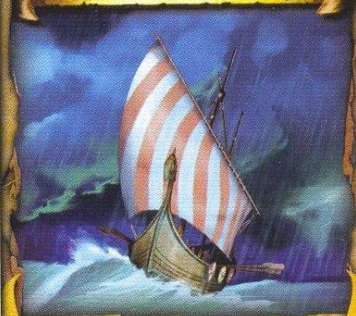
Willing oarsmen



Se il vostro battello è in un porto che contiene uno dei vostri insediamenti, caricate UNA nuova miniatura Ciurma.

Nota: Tutto ciò costa zero Giorni.

Winter Storms



Scegliete un battello. Se questo è in mare o su un fiume, il suo possessore dovrà rimuovere o la Ciurma o i segnalini beni, per un totale di DUE perdite. Se esso è in un porto, il Vichingo che lo controlla dovrà rimuoverne UNO. Quindi, RIMESCOLA, il mazzo Rune rimanente e tutte le carte scartate.

FIRE and AXE — *Traduzione delle carte*

