

Caos nel vecchio mondo di Eric Lang, da 3 a 4 giocatori per 2 ore.

Nel mondo di Warhammer voi siete la corruzione, il decadimento e la morte. I vostri poteri perniciosi, vere potenze del caos, cercano la devastazione totale.

Khorne, lo spiccatoschi a cui piace la parola morte.

Nurgle, il putrefatto untore, l'appestatore.

Tzenteetch, manipolatore degli incubi e dei destini.

Slaanesh, principe del piacere e del dolore.

Si può vincere in 2 modi, quando una potenza corrompe una regione, ottiene PV. Se a fine turno qualcuno ha 50 o più PV, vince. Ciascun Pernicioso ha inoltre un proprio obiettivo da raggiungere attraverso i quadranti rotanti. Attenti però, se il mazzo Vecchio mondo si esaurisce, vince il gioco e i Perniciosi vengono banditi da Warhammer.

Componenti, la mappa, dove le unità, le carte Caos e le pedine vengono piazzate durante il gioco. Oltre al nome c'è un N° che rappresenta sia la Resistenza che il valore di Conquista, è un N° unico ma può variare per le due caratteristiche. Alcune regioni sono popolose, le frecce indicano l'ordine in cui vengono risolte. Ci sono due spazi per le carte Caos. I quadranti minaccia registrano i progressi dei perniciosi nel loro proprio stile di depravazione. La finestrella grande descrive il bonus che si raggiunge, la piccola il valore di Minaccia attuale. Ognuno ha un N° diverso di scatti.

Scheda del potere, si differenziano per la fase di pesca e per il meccanismo di avanzamento della Minaccia Il livello di Potenza evidenziato è quello di partenza, questi punti si spendono per fare le azioni. Sotto i valori delle Unità: Cultisti, Guerrieri e Demoni Maggiori. Da sinistra costo di evocazione, difesa, attacco.

Pedine corruzione, si piazzano nelle regioni, non sono limitate.

Pedine Vecchio mondo, sono limitate.

Evento, meteora a doppia coda, tengono traccia di alcuni eventi.

Eroe, 3 spade, uccidono le Unità dei Perniciosi, le vostre!

Nobile, corona, rendono più difficile il dominio nelle regioni, +1 alla conquista.

Contadino, gente comune che i Perniciosi ammazzano per ottenere PV da alcune carte.

Skaven, scudo, alleati dei Perniciosi, facilitano la conquista, -1 alla Resistenza.

Warpietra, sostanza corrotta che conta come pedine corruzione.

Carte Caos, 24 per giocatore, hanno un costo, un potere ed alcune un simbolo magico che attiva effetti e può aiutare a vincere Tzeentch.

Carte potenziamento, aumentano il potere del Pernicioso o delle sue Unità.

Carte devastazione, 5, si piazzano sulle regioni annichilite ed elencano i PV che si ottengono dopo la devastazione. La tabella riporta i PV al 1° e 2° corrotto in fase finale.

Carte vecchio mondo, eventi che accadono e pedine che si piazzano.

Setup distribuire i Perniciosi a scelta o a caso. Chi ha scelto Khorne si siede per primo, gli altri come ordine quadranti minaccia. In 4 giocatori pescare 7 carte vecchio mondo a formare il mazzo, le altre nella scatola.

Prendere 2 nobili, 3 warpietra, 4 contadini, mischiarli e piazzarli a caso, uno per regione seguendo le frecce. Ognuno mischia il proprio mazzo caos e pesca 3 carte.

Turno di gioco, 6 fasi:

1 Vecchio mondo

2 Pesca

3 Evocazione

4 Battaglia

5 Corruzione

6 Fase finale

Se in una fase i giocatori devono agire simultaneamente, si segue sempre l'ordine dei quadranti minaccia.

1 fase vecchio mondo, pescare 1 carta ed eseguirla, tutte le scelte le fa il giocatore con minaccia più bassa. La carta poi si scarta o rimane attiva sul tracciato vecchio mondo al posto 1, spostando a destra quelle già presenti. Due soli spazi disponibili.

2 fase di pesca, seguire le indicazioni di pesca della propria scheda. Se il mazzo Caos termina, rimischiare gli scarti. Nessun limite alla mano. Riportare il valore di potenza sulla casella evidenziata.

3 fase evocazione, unità e carte caos sul tabellone, una azione a testa, giocare una carta o evocare un'Unità. Di solito c'è un costo in Potenza da pagare. Chi passa azzera la potenza ed aspetta che gli altri abbiano finito. Quindi giocare carte a costo zero non è possibile con la potenza a zero.

Unità: pagare il costo e piazza, può provenire sia dalla riserva che essere già presente sul tabellone. Si paga anche per spostare. La prima si mette dove si vuole, le altre nella stessa regione o confinante.

Carte caos: paga il costo e piazza, ci sono solo due posti per regione! Applicare gli effetti, se due carte in una regione agiscono simultaneamente, comincia quella a sinistra. Le carte hanno un costo in potenza, a volte, un simbolo magico, il costo si aggiunge anche al conteggio quando si cerca di controllare la regione. Normalmente più copie della stessa carta danno un effetto cumulativo. Alcune hanno un effetto con promemoria, tipo: la creatura non può essere uccisa. Anche se l'Unità viene spostata o cambia proprietario, mantiene l'effetto fino alla fine del turno.

4 fase battaglia: seguendo l'ordine delle regioni, si attaccano le Unità avversarie o i contadini. Calcolare i dadi battaglia, sommare il valore di attacco delle Unità più eventuali carte caos presenti. Tirare i dadi, ogni 4, 5, 6, è un colpo riuscito, inoltre ogni 6 esplose e permette di tirare un altro dado, anche all'infinito. Assegnare i danni, le Unità che ricevono danni mortali si sdraiano, si rimuoveranno dopo che hanno anch'esse combattuto. Per i contadini basta un colpo, poi si piazza la pedina sulla propria scheda. I colpi in eccesso si perdono.

Colpi anticipati, si ottengono da carte, sono dadi che si tirano prima della battaglia, se uccidono, rimuovere le Unità prima che possano ribattere. Questo è l'unico caso dove si possono accumulare danni per la battaglia successiva.

5 fase corruzione, due sottofasi.

Calcolare dominio, per ogni regione, chi è presente, somma il valore delle proprie carte caos più il N° di Unità presenti. Chi ha il valore più alto, lo confronta con la Resistenza della regione, se la supera, ottiene immediatamente PV pari al valore di Conquista della regione. Se pari con altri non accade nulla. I due valori Resistenza e Conquista potrebbero essere diversi.

Piazzare corruzione, per ogni regione, 1 pedina corruzione per ogni Cultista presente. Poi si sommano tutte le pedine corruzione presenti compresa la warpietra. Se il totale è 12 o più, la regione è Devastata. Piazzare qui la prima carta Devastazione disponibile. Chi ha piazzato corruzione in questa fase, guadagna i PV scritti in alto. In una regione devastata non si possono giocare carte, pedine e non si guadagnano PV. Le altre cose come combattere, si possono fare. Se non ci sono più carte Devastazione non accade nulla.

6 fase finale

-Rimuovere le carte caos dal tabellone e metterle negli scarti

-Risolvere le pedine eroi, per ognuna, chi ha il valore di minaccia più alto e ha unità presenti, rimuove un'unità a scelta.

-Carte vecchio mondo con la dicitura "quando si risolvono carte vecchio mondo..." si risolvono

-Per ogni carta devastazione giocata in questo turno, i Perniciosi ottengono PV in base al N° di pedine corruzione presenti in quella regione. Chi ha più corruzione prende il 1° valore, il 2° prende il 2°. Se pari per il 1°, sommare i Pv e dividerli. Se pari per il 2° si dividono i PV del 2°. Girare la carta devastazione.

-Nel corso del turno si potranno piazzare pedine minaccia, solo una alla volta, sui propri quadranti. Chi ne ha avanza di 1 solo scatto il quadrante. Chi ne ha di più da solo, avanza di un altro scatto. Prendere i benefici e scartare tutti i segnalini.

-Controllare se la partita ha termine, le condizioni si valutano nel seguente ordine: quadrante minaccia arrivato in fondo, se pari chi ha più PV.

-Raggiunti o superati 50 PV, se pari chi ne ha di più o più minaccia.

-5 regioni sono state devastate, chi ha più PV vince, se pari più minaccia.

-Il mazzo vecchio mondo è esaurito, tutti perdono.

Notizie in più, le carte potenziamento si ottengono solo dai quadranti minaccia, il tuo Pernicioso quanti potrà ottenerne?

I simboli magici aiutano anche Tzeetch a vincere.

Se due effetti contrastanti si attivano, vince quello che disattiva.

Se volete, leggete le strategie dei singoli Perniciosi.