

Polis: variante per gli assedi. (di Agzaroth)

Tale variante non elimina la fortuna e l'incertezza negli assedi, ma consente, con un certo sacrificio di uomini, di rendere meno incerto l'esito finale dell'assedio.

Quando si perde un assedio, il giocatore ha la possibilità di “forzare” l'assedio.

Forzare *non conta come azione* e viene fatta *immediatamente* dopo aver fallito l'assedio e applicato le conseguenze della sconfitta. È una *scelta opzionale* del giocatore che ha condotto l'assedio, che può anche decidere di non forzarlo. Se decide di forzare, il giocatore può pagare **1 PP** (punto prestigio) e **distruggere** tanti **opliti** quanti ne servono per **raggiungere il valore di fortificazione** della Polis, **sommando** il numero degli opliti sacrificati **al dado** tirato.

es.: Polis di fortificazione 3, assediata con 3 opliti. Il giocatore assediante paga 1PP per l'azione di assedio.

Il d4 tira “1”. Il giocatore perde 1 oplita e la Polis (se non neutrale) 1 punto di popolazione.

Ora il giocatore può decidere se forzare l'assedio: per farlo paga 1 PP e sacrifica 2 opliti che, sommati all’”1” tirato, portano il risultato del suo assedio a 3, necessario e sufficiente per conquistare la città e prenderne il controllo.