

Þendragon

1.3 Mappa

1.3.1 Regioni. I confini delineano le Regioni sulla mappa. Ogni Regione presenta il nome della sua principale tribù britannica, 2 spazi Stronghold (1.3.5) e 1 dei 3 tipi di terreni: Clear, Fens o Hills. Il terreno influisce sulla Battaglia (3.6) e certi Eventi (5.0). Le Regioni mostrano anche un Valore di Popolazione (1.3.6) ed hanno degli spazi per posizionare i segnalini Controllo (1.6) ed i cubi Prosperità (1.7).

1.3.2 Città. Due spazi sulla mappa, Londinium ed Eboracum, sono Cities. Loro hanno solo uno spazio Stronghold (uno spazio Città - Town – che non può tenere un Hillfort) e seguono regole differenti sul Controllo (1.6). Esse mostrano un livello di Popolazione ed hanno gli spazi Prosperità.

1.3.3 Strade. Una rete stradale è già stampata sulla mappa, la quale collega diverse Regioni ed entrambe le Cities. Le unità Britanne possono muoversi lungo queste Strade durante i Comandi Marcia (3.2.2, 3.3.2) ed Intercetto (3.2.3) fintanto che le Strade rimangono Mantenuite (6.6.1, 6.8.4).

NOTA: Le Strade non sono spazi. I loro benefici si applicano solo muovendosi lungo le Strade collegate. Per esempio, il movimento da Corieltavi verso Dobunni è collegato da Strade, mentre quello da Corieltavi direttamente verso Cornovii non lo è.

1.3.4 Adiacenza. Qualsiasi due spazi (Regioni o Città) che condividono lo stesso confine (non solo un angolo) sono adiacenti. Le Strade percorrono gli spazi e non influiscono l'adiacenza (1.3.3).

NOTA: Le Regioni Silures e Durotriges non sono adiacenti l'una all'altra, nemmeno lo sono Trinovantes verso Cantiaci.

1.3.5 Siti Stronghold. Ogni Regione ha 2 Siti Stronghold, e ogni City ne ha 1. Ogni Sito è o un Sito Città o un Sito Hillfort. Gli Stronghold possono occupare i soli siti, un Stronghold per sito. Le Città (Towns) possono solo occupare i Siti Città (Town). Hillfort, Forti e Settlements possono occupare entrambi i Siti. (1.4.2).

ECCEZIONE: Hillforts non sono concessi nelle Cities.

NOTA: I Siti Città (Town) hanno nomi in bianco su grigio scuro.

1.3.6 Popolazione. Ogni Regione e City hanno un numero Popolazione. Feats o Eventi (4.3.1, 4.4.1, 4.4.3, 5.0) possono aggiungere o sottrarre la Popolazione di una Regione, ma mai sotto lo "0" o oltre il valore di Popolazione stampato +1. Il valore di Popolazione delle Cities non aumenta mai, ma può abbassarsi. Usa i segnalini per mostrare i valori modificati della Popolazione. Le Regioni soggette all'evento TEAR OF EPONA mostrano un simbolo di lacrima (tear).

NOTA DELL'AUTORE: Un valore di Popolazione di "0" non significa che l'area è completamente disabitata, ma semplicemente che la quantità di popolazione è scesa così repentinamente da rendere quest'area insignificante a livello di potere, a livello economico e politico.

- Rifugiati: In qualsiasi momento in cui la Popolazione di una Regione o City scende, porre nella casella Civitates Available Forces un segnalino Refugees, a meno che le istruzioni di uno specifico Evento non dicano il contrario.

NOTA: La feat Civitates "Rule" (Legge 4.3.1) può solo aggiungere Popolazione ad una Regione se un segnalino Refugees è disponibile. Ci sono solo 4 segnalini Refugees nel gioco: quando tutti e 4 sono in gioco, non possono esserne aggiunti altri. I Rifugiati non sono Popolazione (finché non sono vengono aggiunti alla Popolazione) e non contano per il Controllo Britannico o per nessun totale del gioco.

- **1.3.7 Mari.** I 4 spazi Mare circondano l'isola britannica. I Mari possono essere o Pattugliati (Patrolled) o no (dal Setup, 2.1, o da un Evento, 5.0) ed influiscono l'origine e la forza delle Razzie (Raids) e delle Marce (Marches) (3.4.1, 3.5.1, 3.4.3, 3.5.3).

NOTA: Lo status di Mare Pattugliato o non Pattugliato è impostato dallo scenario (2.1) ma può essere modificato tramite Eventi (5.0).

- **1.3.8 Coste.** Qualsiasi spazio che condivide il confine con un Mare è Costiero con questo mare. Alcune Regioni sono costiere con 2 mari.

NOTA: La Regione Dobunni non confina con l'Oceanus Hibernicus e pertanto non è Costiera. Londinium è Costiera con l'Oceanus Germanicus.

- **1.3.9 Caledonia.** Caledonia è un'area dalla quale le Razzie (Raids) possono originarsi (3.5.1), ma che non contiene pezzi (1.4.2).

1.4 Forze

I pezzi di legno rappresentano le forze delle varie Fazioni, o Unità – Truppe o Raiders – o Strongholds:

- Le Truppe Dux sono la Cavalleria (cubi rossi), ed i loro Strongholds sono i Forti (castelli rossi).
- Le Truppe Civitates sono la Militia (cubi celesti) ed i Comitatus (cubi azzurri), ed i loro Strongholds sono o le Città (Towns) (castelli celesti) o Hillforts (castelli azzurri).
- Le truppe Barbare sono le Warbands (cubi neri per i Sassoni, verdi per gli Scotti), e il loro Strongholds sono gli Settlements (castelli neri per i Sassoni, verdi per gli Scotti). Le altre Unità Barbare sono i Raiders (cilindri triangolari neri per i Sassoni, verdi per gli Scotti).

NOTE: Vedere anche Foederati (1.4.3) – pezzi Barbari in uso britannico possono contare come Forze Dux o Civitates.

- **1.4.1 Disponibilità, Rimozione, e Fuori Gioco.** Ogni Fazione (1.5) ha una casella Available Forces che mostra il suo inventario delle forze disponibili, inclusi spazi per i suoi Strongholds. Tale quantità di Forze limita il numero di pezzi che una Fazione può avere in gioco. Tenere le forze di una Fazione non sulla mappa, ma nella sua casella Available Forces. Porre gli Available (disponibili) Strongholds nei posti vuoti con il numero più alto, in modo da rivelare in numero sulla mappa per facilitare il conteggio dei guadagni, mantenimento, vittoria, e così via (6.5, 6.6, 7.2).

- **Piazzamento:** i Pezzi per essere posizionati sulla mappa devono essere presi solo dalla casella Available Forces (non da altre caselle). Un pezzo che deve essere rimpiazzato da uno che non si trova nella casella Available, è semplicemente rimosso.
- **Rimozione:** quando si rimuovono pezzi dalla mappa, metterli nella loro casella Available Forces (*ECCEZIONE: Cavalry Casualties*).
- **Cavalleria:** Mettere le Unità Cavalleria rimosse durante la Battaglia nella loro casella Casualties invece di quella delle Available. I pezzi Cavalleria possono Uscire dal Gioco (casella separata “Out of Play”) tramite la fase Mantenimento del Round Epoca (Epoch Round Upkeep 6.6.1) o tramite Evento (5.0).
- **Comitates:** Molti scenari iniziano con tutti o molti pezzi Comitates posti nella casella “Out of Play” (2.1). I Comitates entrano nella casella Civitates Available Forces o sulla mappa tramite Eventi (5.0).

Importante – Rimozione Volontaria: Una Fazione mentre esegue un Comando, una Feat o un Evento che fanno piazzare unità può togliere alcune unità (pezzi Truppe o Raider del colore della Fazione, no gli Strongholds) dalla mappa per posizionarli nella casella Available solo se l'appropriato tipo non è disponibile. I Britanni possono così rimuovere Foederati con il loro segnalino colore (solo) della Nazione che deve essere piazzato (1.4.3). I Barbari non possono così rimuovere Foederati. (i Dux possono volontariamente rimuovere Forti durante la fase Mantenimento (Upkeep) del Round Epoca, 6.6).

1.4.2 Stacking (Ammassamento). Qualsiasi pezzo può occupare uno spazio eccetto:

- Città (Towns) possono occupare sono i Siti Città, uno per sito.
- Hillforts, Forti e Settlements possono occupare Siti Città Town) o Hillfort, uno per spazio (1.3.5). *NOTA: Hillforts, così, possono occupare Siti Città (Town, eccetto le Cities).*
- Nessun pezzo può occupare i Mari o la Caledonia (1.3.7, 1.3.9).

Importante – A meno che non sia diversamente specificato, una Fazione che piazza uno Stronghold tramite un Comando (3.0), Feat (4.0) o Evento (5.0) deve piazzarlo in un valido spazio vacante; tramite un evento (solo), se tale Sito è vacante, la Fazione può selezionare e riposizionare uno Stronghold in un Sito valido.

1.4.3 Foederati. Le Warbands ed i Settlements Barbari possono essere al servizio dei Dux o dei Civitates. Piazzare un segnalino – rosso per i Dux o blu per i Civitates – sopra tali Warbands o Settlements per mostrare il loro status Foederati. I pezzi Foederati sono considerati pezzi a servizio della Fazione (Dux o Civitates), e non delle loro originali Fazioni, in tutti gli aspetti (come Controllo 1.6, e Comandi 3.0) a meno che non sia diversamente specificato per la loro nazionalità Scotti o Sassone (vedi Home Terrain in Battaglia, 3.6.1, e vittoria, 7.2, per esempio).

1.5 Giocatori e Fazioni

Fino a 4 giocatori posso giocare a Pendragon, ognuno come una o più Fazioni: i Dux (rossi – Armata post-Romana), i Civitates (blu – lords Britanni), i Sassoni (nero – i popoli Germanici), o gli Scotti (verdi – i Celti non romanizzati).

- I Dux ed i Civitates sono i “Britanni”, e (eccetto in Frammentazione dell’Imperium, 6.8) condividono il Controllo (1.6) e le Risorse (1.8.1).
- I Sassoni e gli Scotti sono i “Barbari”.

*Traduzione di: Massimo Danese
I Giochi dei Grandi - Verona*

- Tutte le Fazioni sono “nemiche”. *ECCEZIONE: Prima della Frammentazione (6.8), Dux e Civitates sono Amiche tra loro a meno che si combattano in Battaglia (3.6).*

1.5.1 Suddivisione Fazioni. Con 2 o 3 giocatori, si giocano le rimanenti Fazioni:

- Con 3 giocatori, uno di essi gioca con i Sassoni e con gli Scotti.
- Con 2 giocatori, uno gioca con i Dux ed i Civitates e l’altro con i Sassoni e con gli Scotti.

Un giocatore che utilizza 2 Fazioni utilizza il margine di vittoria più basso delle 2 (7.1, 7.3) e provoca il giocare per finire con il controllo della vittoria (6.3) se entrambe le Fazioni adempiono le loro condizioni.

1.5.2 Negoziazione. I Giocatori possono fare qualsiasi comune accordo sulle regole. Tutti gli accordi sono aperti. Una volta che un giocatore accetta

- **Prelazione dell’armata.** In Roman Rule e in Autonomy non Military Domination (nell’Imperium track 6.8.2), la Fazione Dux può spendere le Risorse Britanne (cilindro blu; non la Prosperità 1.8.4) per i Comandi, le Feats, l’Annona, ed il Mantenimento (upkeep) oppure trasferirle a quelle dei Barbari come se fossero Risorse Dux.
- **Cooperazione Britannica, No Prelazione.** In Autonomy con Civilian Dominance solo, i Dux possono spendere le Risorse Britanne previa accettazione dei Civitates (in Frammentazione non si può fare 6.8.2)
- **Tributo.** Una Fazione Britannica può trasferire qualsiasi delle sue Risorse ad una Fazione Barbara durante l’esecuzione tramite la Sequenza di Gioco dell’una o dell’altra (2.3.4) di un Comando, Feat o Evento. Tali Risorse sono convertite in Fama (Renown) in rapporto a 1 a 1. La Fazione Civitates può trasferire Prosperità (1.8.4) ad un’altra Fazione, convertendola in Risorse Dux o Fama Barbara in rapporto a 1 a 1. (non può trasferire direttamente Risorse in Ricchezza).

1.6 Controllo

Un Fazione Controlla una Regione se ha uno Stronghold e le sue truppe e pezzi Stronghold (no Raiders) sorpassano in numero quelle delle altre Fazioni combinate. I pezzi Foederati contano per l’impiego della loro Fazione (indicata) (1.4.3).

- I Raiders non contano e non influiscono mai sul Controllo (ma possono influire sui requisiti di alcuni Comandi e Feats).
- Una Fazione Controlla una City se ha un Stronghold lì (nonostante altri pezzi).

1.6.1 Cooperazione Britannica. Eccetto in Frammentazione (6.8), Civitates e Dux (inclusi Foederati, 1.4.3) conteggiano i loro pezzi insieme per determinare il Controllo Britannico, ed il Controllo Britannico è considerato “Controllo Alleato” per i Dux. In Frammentazione, il “Controllo Britannico” significa Controllo dalla Fazione Civitates, ed il Controllo Dux è calcolato separatamente.

NOTA: A differenza di altri giochi COIN, una Fazione deve avere uno Stronghold in uno spazio per Controllarlo, ed i pezzi Raiders vengono ignorati per il Controllo.

1.7 Prosperità & Bottino

Ogni spazio in ogni dato momento contiene una quantità di Prosperità (piccoli cubi dorati), 0. Tenere i cubi oro non utilizzati a fianco alla mappa.

1.7.1 Prosperità Regionale. Ogni Regione può iniziare con fino al doppio della sua corrente Prosperità (1.3.6). Porre i cubi della Prosperità nelle due file di quadrati nello spazio. Quando si aggiunge Prosperità, iniziare dalla fila in basso, da sinistra a destra; una volta che queste file contengono Prosperità uguale alla corrente Popolazione della Regione, aggiungere l'ulteriore Prosperità nelle file superiori senza eccedere la Popolazione in ogni fila. Quando viene rimossa la Prosperità (per esempio tramite Razzia, 1.7.4, 3.4.1, 3.5.1), cambiare quell'ordine: iniziare dalla fila in alto e rimuovere da quella in basso solo quanto la fila in altro è vuota. La fase Recovery del Round Epoca in Imperium Automomy o in Frammentazione aggiunge Prosperità solo nella fila in basso. (6.7, 6.8.6).

NOTA: Nessun cubo Prosperità viene rimosso o aggiunto al momento di un cambio di Popolazione di una Regione, a causa di una Feat o l'effetto di un Evento; qualsiasi eccesso di cubi Prosperità in confronto alla Popolazione, verranno rimossi durante la successiva Fase Recovery (6.7.1).

NOTA: La Prosperità sarà aggiunta nei vuoti spazi quadrati a destra, solo dopo un aumento di Popolazione di +1 dal livello stampato.

1.7.2 Prosperità della City. Le Città (City) hanno una sola fila di Prosperità e possono contenere la doppia quantità di Prosperità rispetto al livello di Popolazione. Una Fazione Barbara che distrugge un Stronghold di una City in battaglia (3.6), immediatamente Saccheggia (Plunders) tutta la sua Prosperità (1.7.4).

1.7.3 Prosperità Totale. Il numero di tutti i cubi di Prosperità presenti nelle Regioni e nelle Città (City) sulla mappa è uguale al "Totale della Prosperità" (non calcolare il Bottino sulle unità). Il totale della Prosperità influisce la vittoria Dux (1.9, 7.2, 7.3).

1.7.4 Bottino (Plunder). Saccheggiare uno spazio significa prendere cubi Prosperità da quella Regione o Città (1.7.1, 1.7.2) e metterli sui Raiders o sulle Truppe; questi o qualsiasi altri cubi dorati trasportati dalle Unità sono cubi Bottino (non sono più Prosperità). "Razzia" (3.4.1, 3.5.1) e molte altre azioni creano Bottino. "Ritorno" (3.4.2, 3.5.2) ed altre azioni o la fase Epoca converte Bottino in Fama (Renown), Risorse, o Prosperità.

Importante – Unità possono portare un cubo alla volta. La Cavalleria può trasportare Bottino solo tramite la Feat Rappresaglia (Retaliate 4.2.4) o tramite Evento. Una Fazione nel suo turno decide quale Unità in uno spazio riceve nuovo Bottino. Una Fazione non può scambiare il Bottino tra unità.

1.8 Risorse, Fama (Renown), Prestigio e Prosperità

In qualsiasi momento, ogni Fazione Britannica ha tra 0 e 80 Risorse e ogni Fazione Barbara tra 0 e 80 Fama che loro possono spendere per pagare azioni Comando o Feats (3.0, 4.0). I Dux hanno tra 0 e 80 di Prestigio. Civitates hanno tra 0 e 80 Prosperità. Segnare Risorse e Fama lungo il bordo numerato tra 0 e 80 con un cilindro del colore della Fazione (1.5) e Prestigio e Prosperità con i segnalini rotondi. Ignora ogni discesa sotto lo 0 ed ogni salita oltre gli 80 in questi totali.

1.8.1 Risorse Britanne. Le Risorse della Fazione Civitates (tracciate con un cilindro blu) sono chiamate "Risorse Britanne".

NOTA: La Fazione Dux spesso pescherà dalle Risorse Britanne piuttosto che da quelle Dux (vedere 1-5-2, 6-8-2). I Dux possono accrescere le Risorse Dux (Cilindro rosso) in qualsiasi fase dell'Imperium con la Feat Requisizione (Requisition 4.2.3) o con un Evento (5.0) e in Frammentazione (solo) tramite la fase Rendita (Revenue 6.5.1) del Round Epoca. Vedi anche Passare (2.3.3).

1.8.2 Fama (Renown) Barbara. Le Fazioni Barbare guadagnano e spendono Fama invece delle Risorse.

NOTA DELL'AUTORE: La Fama rappresenta la fama dei leaders, capi, o re nelle terre Barbare, che determina la loro abilità ad attrarre i Raiders e ad iniziare le campagne.

1.8.3 Prestigio Dux. La Fazione Dux guadagna e perde Prestigio tramite le conseguenze delle battaglie (3.6.5), Eventi (5.0, 6.4), e la fase Rendita (Revenue 6.5.1). Il Prestigio influisce sulla vittoria dei Dux (7.2, 7.3) e sulla Dominance (6.2.2). Segna il Prestigio sul bordo numerato della mappa con il segnalino rosso.

1.8.4 Prosperità Civitates. I Civitates possono convertire le Risorse Britanne (blu) o il Bottino (1.7.4) in Prosperità. Segna la Prosperità sul bordo numerato con il segnalino blu. La Prosperità è necessaria per l'Adunata (Muster) e il Mantenimento delle Unità Comitates e l'Adunata delle Città (3.3.1, 6.6.2) ed influisce sulla Dominance (6.2.2). (vedi anche trasferire Prosperità in Risorse o Fama, 1.5.2). I Civitates possono in ogni momento spendere (pagare) Prosperità come se fossero Risorse Britanne, e devono farlo se chiamati a spendere Risorse, ma queste sono a 0.

ECCEZIONE: La Tassazione Imperiale (6.5.3, 6.8.3) prende le Risorse Britanne, ma non influisce sulla Prosperità.

1.9 Segnalini Vittoria e Pedoni

Usa i segnalini sul tracciato del bordo mappa come segue per mostrare i vari totali che influiscono sulla vittoria (7.0). *NOTA: le bande colorate lungo il tracciato mostrano la soglia di Vittoria (7.2).*

Vittoria Dux – Tracciare il Prestigio (1.8.3) con il segnalino rotondo "Dux Prestige". In Roman Rule ed Autonomy (6.8), tracciare la Totale Prosperità (1.7.3) con il segnalino "Total Prosp." e la somma del Prestigio e del Totale della Prosperità con il segnalino vittoria "Prosper. + Prestige". In Frammentazione ruotare il segnalino "Total Prosp." verso "Dux Control" e quello "Prosper. + Prestige" verso "Control + Prestige" e tracciare la Popolazione Controllata dai Dux e la somma del Controllo Dux e del Prestigio con questi segnalini. Segna la corrente soglia di vittoria dei Dux (6.8.7, 7.2.1) sul bordo numerato con il pedone rosso.

Vittoria Civitates – Tracciare il totale della Popolazione sotto il Controllo Britannico (in Frammentazione si intende Controllo Civitates, 1.6) con il segnalino vittoria blu "Briton Control". Segna l'attuale soglia di vittoria Civitates lungo il bordo numerato con il pedone blu.

Vittoria Sassone - Tracciare il totale della Popolazione sotto il Controllo Sassone con il segnalino vittoria nero "Saxon Control". Prima della Frammentazione, la posizione del cilindro nero della Fama Sassone (1.8) riguarda la vittoria Sassone (7.2.3).

Vittoria Scotti – La posizione del cilindro verde della Fama Scotti (1.8) mostra la vittoria Scotti.

NOTA: *La Vittoria Scotti (7.2) può anche richiedere un certo totale delle Settlements Scotti sulla mappa (inclusi Foederati) – un numero mostrato dall'alto numero visibile nel display Scotti Available Forces (1.4.1).*

2.0 Sequenza di Gioco

2.1 Set Up

Seguire le istruzioni alla fine di questo libro per scegliere lo scenario. Assegnare le Fazioni ai giocatori, preparare il mazzo e disporre i pezzi, segnalini e Prosperità.

2.2 Iniziare

Inizia a giocare rivelando la prima carta del mazzo e piazzandola a faccia in su sulla pila delle carte giocate. Poi rivela la seguente prima carta del mazzo. La carta sul mazzo delle carte giocate è quella che viene giocata per prima; l'altra carta verrà giocata successivamente.

NOTA: tutti i giocatori vedranno una carta avanti di quelle del mazzo (2.3.7). Tutte le carte giocate e il numero di carte nel mazzo di pesca son aperte all'ispezione.

Dopo i passi di ogni carta Evento sono completati, posiziona i cilindri di eleggibilità corrispondenti alle Fazioni coinvolte (1.5) nell'appropriata casella della Sequenza di Gioco. Durante il Round Epoca (6.0), posiziona il segnalino Epoca nella casella della fase corrente.

2.3 Carta Evento

Quando si gioca una carta Evento, fino a due Fazioni eseguiranno un Comando o l'Evento.

- Le Fazioni il cui cilindro è nella casella "Eleggibile" ricevono queste opzioni nell'ordine sinistra verso destra dei Simboli Fazioni mostrati sulla carta.
- Le Fazioni con il cilindro nella casella "Ineleggibile" non fanno nulla.

2.3.1 Eleggibilità. Le Fazioni che non eseguono un Comando o un Evento sulla precedente carta sono Eleggibili (il loro cilindro inizierà la carta nella casella "Eleggibile" 2.3.6). Le Fazioni che lo hanno fatto sono "Ineleggibili". (Tutte le Fazioni iniziano il gioco come "Eleggibili", 2.1). Vedere anche Azioni bonus (Free Actions 3.1.2 e 5.5).

2.3.2 Ordine delle Fazioni. La Fazione Eleggibile con il suo simbolo più a sinistra (ignorare le Fazioni ineleggibili) è la prima Eleggibile ad eseguire un Comando o un Evento od a Passare. La successiva Fazione con il simbolo più a sinistra nella stessa carta è la seconda Eleggibile.

NOTA: *Ignora qualsiasi dettaglio grigio attorno al simbolo della Fazione, a meno che non si usino le regole Non-Player (8.2.1).*

2.3.3 Passare. Se una Fazione che correntemente è al primo o al secondo posto di Eleggibilità opta per passare, rimane Eleggibile per la prossima carta e riceve +3 Risorse se si tratta di una Fazione Britannica o +1 Fama (Renown) se si tratta di una Fazione Barbarica. La successiva Fazione con il proprio simbolo più a sinistra sull'attuale carta in gioco rimpiazza la Fazione che ha passato come nuova prima o seconda Fazione Eleggibile e riceve le stesse

opzioni da eseguire o Passa. Se la Fazione Eleggibile con il proprio simbolo più a destra Passa, sistemare i cilindri delle Fazioni (2.3.6) e giocare la prossima carta (2.3.7).

Importante – Se i Dux Passano:

- aggiungere +3 Risorse Britanne (cilindro blu) se siamo in Roman Rule o in Autonomy (6.8), oppure
- aggiungere +3 Risorse Dux (cilindro rosso) se siamo in Frammentazione.

NOTA: *Le Fazioni Ineleggibili non possono passare.*

2.3.4 Opzioni per Fazioni Eleggibili.

PRIMA ELEGGIBILE: Se la Fazione prima Eleggibile non Passa (2.3.3), può eseguire:

- un Comando (3.0) – con o senza Feat (4.0) - oppure
- l'Evento mostrato sulla carta in gioco.

OPZIONI PER LA SECONDA ELEGGIBILE: Se la Fazione seconda Eleggibile non passa (2.3.3), può anche eseguire un Comando o possibilmente l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da ciò che la prima Fazione Eleggibile esegue:

- **Comando solo:** Se la prima Fazione Eleggibile ha eseguito un comando, la seconda Fazione Eleggibile può eseguire un Comando Limitato (2.3.5).
- **Comando & Feat:** Se la prima Fazione Eleggibile ha eseguito un comando con una Feat, la seconda Fazione Eleggibile può eseguire un Comando Limitato o un Evento.
- **Evento:** Se la prima Fazione Eleggibile ha eseguito un Evento, la seconda Fazione Eleggibile può eseguire un Comando, con una Feat se lo desidera.

NOTA: *La mappa del gioco traccia questi passaggi.*

2.3.5 Comando Limitato. Un Comando Limitato è un Comando che seleziona **solo uno** spazio, senza Feat (4.0). Un Comando Limitato conta come un Comando.

2.3.6 Sistemare l'Eleggibilità. Dopo che la prima e la seconda Fazione Eleggibile hanno completato l'esecuzione dei loro Comandi, Feats, ed Eventi (o dopo che tutte le Fazioni hanno passato), sistema i cilindri sul tracciato della Sequence of Play:

- Di qualsiasi Fazione che non ha eseguito un Comando o Evento (e non è stata resa Ineleggibile da un Evento), nella casella "Eleggibile".
- Di qualsiasi Fazione che ha eseguito un comando (incluso un Comando Limitato) o un Evento, nella casella "Ineleggibile" (a meno che non sia specificato diversamente da un Evento; vedi anche Free Actions, 3.1.2 & 5.5).

2.3.7 Prossima Carta. Dopo aver sistemato l'Eleggibilità, spostare la carta presente sopra il mazzo sulla pila di carte giocate in modo che diventi la carta attuale. Pescare una nuova carta dal mazzo la quale sarà la carta successiva.

Importante – se la nuova carta è la Carta Epoca (2.4), **scambiare** le due carte. La carta Epoca diventa immediatamente la carta attuale e **si inizia subito a giocare il Round Epoca** (6.0). Mentre quella che è la carta attuale diventa la carta successiva da giocare dopo il Round Epoca.

2.3.8 Eventi Chiave. Certe Fazioni dal setup dello scenario (2.1) iniziano con una carta unica per loro con un Evento Chiave. Questi Eventi Importanti sono un tipo di Evento (5.7). Una Fazione può

giocare un Evento Chiave per interrompere l'Evento corrente giocato incluso l'ordine di Eleggibilità (2.3), se:

- Questa Fazione è Eleggibile (prima o seconda posizione), E
- Qualsiasi prerequisito rosso presente sulla carta sia soddisfatto, E
- La prima Fazione Eleggibile non ha ancora fatto nulla.

PROCEDURA: La Fazione interrompe la sua normale sequenza di Gioco rimpiazzando la Carta Evento in gioco con la sua Carta Evento Chiave ed eseguendone l'Evento. La Nuova sequenza di Eleggibilità è quella della Carta Evento Chiave la quale rimane nella pila della carta attuale. La Carta Evento interrotta sarà la prossima Carta Evento in gioco.

SUCCESSO DEGLI EVENTI CHIAVE: Gli Scotti possono giocare la loro Carta Evento Chiave a ridosso di un Evento Chiave di un'altra Fazione, cancellandolo; i Sassoni possono farlo contro i Dux ed i Civitates (se i prerequisiti siano soddisfatti); i Dux possono farlo contro i Civitates; i Civitates non possono farlo. Una Carta Evento Chiave cancellata ritorna al suo possessore per essere usata più tardi.

2.4 Carta Epoca

Se si gioca una Carta Epoca, si conduce un Round Epoca (6.0), seguendo ogni fare della Sequence of Play con il segnalino "Epoch".

2.4.1 Evento Round Epoca. Durante la Fase Evento Epoca del Round Epoca (6.4), la/le Fazione/i indicata/e sul testo dell'Evento della Carta Evento risolve l'Evento Epoca (5.6).

2.4.2 Round Epoca Finale. Se la Fase Vittoria dell'ultima Carta Epoca è completata senza una vittoria, il gioco finisce in ogni caso: eseguire immediatamente una Fase Recovery (6.7, a meno che non siamo in Frammentazione, 6.8), poi determinare la vittoria seguendo il 7.3.

NOTA: L'Evento dell'ultima Carta Epoca ed il resto di quel Round Epoca non ha luogo.

3.0 Comandi

3.1 Comandi in Generale

Una Fazione che esegue un Comando sceglie uno dei quattro Comandi presenti sulla propria lista e seleziona uno o più spazi dove svolgere tale Comando. Selezionare (e marcare con i pedoni, 3.1.1) tutti gli spazi dove svolgere il Comando scelto prima di risolvere qualsiasi azione (Comandi e Feats, 4.0, inclusi gli spazi dove i pezzi non sono ancora arrivati). Selezionare uno spazio una sola volta per azione. I Comandi di solito costano Risorse o Fama (*Renown*), talvolta Prosperità; la Fazione che sta eseguendo deve pagare questi costi pubblicamente, subito dopo la selezione.

La Fazione in azione sceglie l'ordine degli spazi nei quali il Comando si risolve e i pezzi alleati che sono influenzati o le Fazioni nemiche o i relativi pezzi obiettivo di tale Comando. Una volta divenuti obiettivo del Comando, i pezzi di una Fazione nemica vengono influenzati fino al massimo numero possibile.

NOTA: Al contrario di altri Volumi delle Serie COIN, i giocatori devono predesignare gli spazi prima di eseguire le azioni. I Comandi che non hanno risultato – come ad esempio Intercetti o Battaglie dai quali tutti i Raiders in

difesa Evadono con successo – contano come Comandi eseguiti per la Sequence of Play e per l'aggiunta di Feats. (2.3, 4.1).

3.1.1 Pedoni. Indicare gli spazi selezionati per le varie azioni, come i Comandi, con i pedoni bianchi ed indicare le Feats con quelli grigi. Questi pedoni sono per comodità e non un limite nel gioco.

3.1.2 Free Actions. Alcuni Eventi (5.5) garantiscono Comandi o Feats aggiuntivi: essi non hanno costi in Risorse o Fama (*Renown*) e, se eseguiti da una Fazione diversa da quella che gioca l'Evento, non sono influenzati dalla loro Eleggibilità (2.3.6). Gli altri requisiti e procedure si applicano a meno che non vengano espressamente modificate dal testo dell'Evento (5.1.1, 5.3, 5.4).

3.2 Comandi Dux

3.2.1 Addestrare (Train). Il Comando Addestrare piazza la Cavalleria Dux e/o le unità di Militia Civitates dalla casella Available Forces sulla mappa e può incrementare la Prosperità locale.

Scopo: Aumentare le truppe e supportare il locale recupero.

Luogo: Spazi con Forti o Controllo Amico.

Costo: 3 Risorse per spazio per Truppe e 2 per Prosperità

Procedura: In ogni spazio, paga 3 Risorse per piazzare 1 Cavalleria per Forte e/o - *se Città (Town) o Fortificazione (Hillfort)* - fino a 2 Militia. Poi, paga 2 Risorse in un massimo di 2 Regioni con Controllo Amico e Forte o Cavalleria per aggiungere Prosperità uguale alla Popolazione.

NOTA DI GIOCO: *Quando la Cavalleria non è disponibile, i Dux possono usare il Comando Addestrare per muovere la Cavalleria da uno spazio ad un altro, semplicemente rimuovendo dalla mappa la Cavalleria (per posizionarla nella casella Available) per poi piazzarla negli spazi selezionati (1.4.1).*

3.2.2 Marcia (March).

Scopo: Muovere truppe Dux e truppe alleate.

Luogo: Spazi con truppe Dux (*inclusi la Cavalleria ed i Foederati*)

Costo: 2 Risorse per mossa dallo spazio di origine (*inclusa raccolta*)

Procedura: muovere Cavalleria, e/o Foederati Rossi. *Se i Civitates accettano e non siamo in Frammentazione*, si può prendere i Comitates, i Foederati Blu e/o Militia. La Militia muove di 1 spazio. Gli altri possono muovere di molti spazi (*o lasciare parte del loro gruppo di truppe*) lungo le Strade Mantenuite passando per le provincie con Controllo Britanno (*dall'inizio fino a destinazione*).

3.2.3 Intercetto (Intercept).

Scopo: Spostarsi e combattere i Predoni (*Raiders*).

Luogo: Regioni con Controllo Amico e con Raiders.

Costo: 2 Risorse per mossa dallo spazio di origine.

Procedura: Muove la Cavalleria e/o Foederati Rossi da uno spazio adiacente oppure lungo le Strade Mantenuite passando da Regioni con Controllo Amico verso Regioni con Controllo Amico e Raiders. Combatti la Fazione dei Raiders.

3.2.4 Battaglia (Battle)

Scopo: Eliminare forze nemiche e guadagnare prestigio.

Luogo: Spazi con truppe Dux e nemici.

Costo: 0 Risorse.

Procedura: In ogni spazio selezionato, combatti 1 Fazione nemica usando le procedure della Battaglia (3.6).

3.3 Comandi Civitates

NOTA: I Civitates possono usare la Prosperità (*Wealth*) per pagare tutti o parte dei costi in Risorse per un Comando o Feat (1.8.4).

3.3.1 Adunata (Muster).

Scopo: Aumentare le truppe e rinforzare le roccaforti (*Hillforts*).

Luogo: Spazi con pezzi Civitates

Costo: 2 risorse per spazio

Procedura: Piazzare 1 Militia per Città (*Town*) e Hillfort più (se in controllo britannico) 1 per Popolazione, e/o paga 1 Ricchezza in più per pezzo per piazzare Comitatus al posto della Milita; **oppure** (in un sito valido per l'adunata con più pezzi Amici di quelli Barbarici) sostituire 1 Militia con una Hillfort e/o paga 2 Ricchezze in più per sostituire 2 Militia, o 1 Militia ed 1 Hillfort, con una Città (*Town*).

3.3.2 Marcia (March).

Scopo: Muovere truppe Civitates e truppe alleate.

Luogo: Spazi con truppe Civitates (*inclusi i Foederati*)

Costo: 2 Risorse per mossa dallo spazio di origine (*inclusa raccolta*)

Procedura: muovere Militia, Comitatus e/o Blu Foederati. *Se i Dux accettano e non siamo in Frammentazione*, si può prendere la Cavalleria e/o i Rossi Foederati. La Militia muove di 1 spazio. Gli altri possono muovere di molti spazi (*o lasciare*) lungo le Strade Mantenuite passando per le provincie con Controllo Britannico (*dall'inizio*).

3.3.3 Commercio (Trade).

Scopo: Aumentare gli introiti dei Civitates.

Luogo: Qualsiasi spazio con Città (*Town*).

Costo: 0 Risorse; 1 Risorsa per spazio per Prosperità

Procedura: Aggiunge +1 Risorsa Britannica per Città (*Town*) per ogni spazio selezionato. Poi, fino a 2 spazi selezionati con Controllo Britannico, paga 1 Risorsa per spazio e aggiungi Prosperità uguale al corrente livello di Popolazione.

3.3.4 Battaglia (Battle).

Scopo: Eliminare forze nemiche e guadagnare prestigio.

Luogo: Spazi con truppe Civitates e nemici.

Costo: 0 Risorse.

Procedura: In ogni spazio selezionato, combatti 1 Fazione nemica usando le procedure della Battaglia (3.6).

3.4 Comandi Sassoni

3.4.1 Razzia (Raid).

Scopo: Attacca i Banditi (Raiders) e saccheggia i nemici.

Luogo: Fino a 3 Regioni e/o Città (City) senza Controllo Sassone. Le Regioni devono essere: adiacenti all'Oceano Britannicus o Germanicus, o entro 1 spazio da un Settlement Sassone con 1 Warband Sassone, o adiacente ad un Mare confinante con tale Fortificazione.

Costo: 1 (*per tirare 1D4*) o 2 (*per tirare 3D4*) Fama (*Renown*) per spazio selezionato (*da pagare prima di risolvere il comando*); - *Se Free Action (5.5) il costo è 0 per 3D4.*

Procedura: Piazzare il risultato dei dadi di Raiders Sassoni nella Regione. Se la Razzia usa un Patrolled Sea (1.3.7) per raggiungere la Regione, sottrarre dal risultato dei dadi il numero dei Forti (Strongholds) presenti nelle Regioni confinanti con questo Patrolled Sea.

3.4.2 Ritorno (Return).

Scopo: Portare a casa il bottino saccheggiato.

Luogo: Spazi con Raider o Warband Sassoni, a piacere.

Costo: 0 Fama (*Renown*).

Procedura: Trasferisce tutto il bottino trasportato dai Sassoni nella Fama (*Renown*) in rapporto di 1 ad 1. Poi rimuovi tutti i Raiders Sassoni da quella Regione.

3.4.3 Marcia (March).

Scopo: Muovere Warbands Sassoni.

Luogo: Spazi adiacenti a Warbands Sassoni o al Mare.

Costo: 1 Fama (*Renown*) per destinazione, 2 Fama se vicino al Mare.

Procedura: Muovi un qualsiasi numero di Warbands Sassoni verso la destinazione da uno spazio adiacente o (1 per Comando) da una Regione lungo il Mare, verso un'altra Regione lungo lo stesso Mare senza Forti.

3.4.4 Battaglia (Battle).

Scopo: Eliminare forze nemiche e guadagnare Bottino.

Luogo: Spazi con Warbands Sassoni e nemici.

Costo: 0 Risorse.

Procedura: In ogni Regione con Battaglia, *se non c'è Controllo Sassone*, raccogli la Prosperità della Regione fino al suo livello di Popolazione come Bottino da mettere sulle Warbands Sassoni (*ogni unità può trasportare 1 solo Bottino*). Poi combatti 1 Fazione nemica per Campo di Battaglia, usando le procedure della Battaglia (3.6).

3.5 Comandi Scotti

3.5.1 Razzia (Raid).

Scopo: Attacca i Banditi (Raiders) e saccheggia i nemici.

Luogo: Fino a 4 Regioni e/o Città (City) senza Controllo Scotti. Le Regioni devono essere: adiacenti all'Oceano Septentrionalis o Hibernicus o Caledonia, o entro 1 spazio da un Settlement Scotti con 1 Warband Scotti, o adiacente ad un Mare confinante con tale Fortificazione.

Costo: 0 (*per tirare 1D4*) o 1 (*per tirare 2D4*) Fama (*Renown*) per spazio selezionato (*da pagare prima di risolvere il comando*); - *Se Free Action (5.5) il costo è 0 per 2D4.*

Procedura: Piazzare il risultato dei dadi di Raiders Sassoni nella Regione. Se la Razzia usa un Patrolled Sea (1.3.7) per raggiungere la Regione, sottrarre dal risultato dei dadi il numero dei Forti (Strongholds) presenti nelle Regioni confinanti con questo Patrolled Sea.

3.5.2 Ritorno (Return).

Scopo: Portare a casa il bottino saccheggiato.

Luogo: Spazi con Raider o Warband Scotti, a piacere.

Costo: 0 Fama (*Renown*).

Procedura: Trasferisce tutto il bottino trasportato dagli Scotti nella Fama (*Renown*) in rapporto di 1 ad 1. Poi rimuovi tutti i Raiders Scotti da quella Regione.

3.5.3 Marcia (March).

Scopo: Muovere Warbands Scotti.

Luogo: Spazi adiacenti a Warbands Scotti o al Mare.

Costo: 1 Fama (*Renown*) per destinazione, 2 Fama se vicino al Mare.

Procedura: Muovi un qualsiasi numero di Warbands Scotti verso la destinazione da uno spazio adiacente o (1 per Comando) da una Regione lungo il Mare, verso un'altra Regione lungo lo stesso Mare senza Forti.

3.5.4 Battaglia (Battle).

Scopo: Eliminare forze nemiche e guadagnare Bottino.

Luogo: Spazi con Warbands Scotti e nemici.

Costo: 0 Risorse.

Procedura: In ogni Regione con Battaglia, *se non c'è Controllo Scotti*,

raccogli la Prosperità della Regione fino al suo livello di Popolazione come Bottino da mettere sulle Warbands Scotti (*ogni unità può trasportare 1 solo Bottino*). Poi combatti 1 Fazione nemica per spazio di Battaglia, usando le procedure della Battaglia (3.6).

3.6 Battaglie

Generale (3.6.1):

COOPERAZIONE BRITANNICA: Tranne in Frammentazione (6.8.1) o Battaglia tra Dux e Civitates, i pezzi Dux (Cavalleria, Forti e Foederati rossi) ed i pezzi Civitates (Comitates, Militia, Città Hillforts e Foederati blu) in campo di battaglia combattono come una singola fazione. In Frammentazione, invece, combattono come 2 Fazioni separate.

Nella Battaglia, prima la Field Battle e poi Assault procedono attraverso una sequenza di passi che determina l'ordine nel quale le differenti Unità infliggeranno ed assorbiranno le perdite.

Ogni colpo di un'unità infligge 1 perdita; un'unità dimezzata infligge 1/2 danno.

Ogni perdita rimuove 1 unità o 2 mezza unità; 1/2 perdita rimuove 1/2 unità. Ogni parte applica le perdite alle proprie unità; Civitates e Dux che combattono insieme e che non riescono ad accordarsi su come dividere le perdite, suddividono le perdite a metà (1 dispari ai Dux). Applica le perdite simultaneamente. Una data Unità può colpire una volta per Field Battle (3.6.3) ed una per Assalto (3.6.4); i difensori lo fanno due volte per Assalto.

Pre-Battle: Unità (*diversamente dalla Cavalleria*) possono prendere vantaggio dal terreno prima di una possibile Field Battle.

- **Raiders - Possono** tirare 1D6 per **Evadere** in Home Terrain con **4-6**, o in Rough (*Fens o Hills*) con **5-6**, o Clear con **6**; **oppure** tirare 1D6 per **Ambush** in Home Terrain con **5-6** (*tutti i Raiders in ogni spazio devono tirare insieme*).

- **Warbands, Foederati, Comitates, Milita** - in Home Terrain, possono tirare 1D6 per **Evadere** con **5-6**, o **Ambush** con **3-6**.

EVASION: Un gruppo che Evade con successo non prende parte alle seguenti Field Battle o Assault (essi né Colpiscono né assorbono perdite).

AMBUSH: Truppe che con successo effettuano un Ambush, Colpiranno nel passaggio Charge/Ambush della Field Battle.

Field Battle (3.6.3): *Se tutti i difensori Evadono, saltare la Field Battle.* Importante Militia e Raiders sono **dimezzati** in Field Battle.

- **Trap (Trappola) (step 0)** - Tutte le Unità che grazie ad un Evento possono tendere una Trap, colpiscono simultaneamente, poi le Fazioni applicano le perdite alle proprie Unità.

- **Withdrawal (Ritirata):** i Difensori possono Ritirarsi negli Strongholds Amici (*fino alla loro Capacità - vedi tabella*). Le Unità ritiratesi vengono ignorate per questa Field Battle (*trattenendo il Bottino*). Se tutti i Difensori si ritirano, non ha luogo la Field Battle; gli attaccanti possono Assaltare (*Assault*).

- **Charge/Ambush (step 1)** - La sopravvissuta **Cavalleria** e tutti le Unità che effettuano **un'imboscata**, colpiscono; applicare le perdite (3.6.1).

- **Melee (Corpo a corpo) (step 2)** - Le sopravvissute **Warbands, Foederati, Comitates** e **Militia**, colpiscono; applicare le perdite.

- **Harass (Continui attacchi) (step 3)** - I sopravvissuti Raiders colpiscono; applicare le perdite.

Assault: Se tutte le unità in difesa sono scappate (Evade), si sono ritirate (Withdraw) o sono state rimosse, l'attaccante può provare a rimuovere gli Strongholds difensivi (1 alla volta). Uno Stronghold difende con le unità ritiratesi più la sua **Intrinsic Garrison** (*vedi tabella*) (*la quale assorbe le perdite prima delle unità ritirate; perché lo Stronghold cada devono essere rimosse tutte le unità Garrison e quelle ritirate*).

- **Coup de Main (Colpo di Mano):** *Se con Feat Sorpresa*, tirare 1D6, se il risultato è **meno o uguale a 1 + Capacity del Stronghold - le unità ritirate in esso**, saltare Escalade ed effettuare immediatamente Storm.

- **Escalade (step 1)** - I Difensori (*include le Garrison*) colpiscono, ogni unità infligge perdite pari al valore dell'**Escalade Defense**; applica le perdite. **Importante:** i **Raiders** che attaccano sono **dimezzati** (*per assorbire le perdite*) durante questa Step. I Dux (*se assaltano con unità di Cavalleria*) possono avere 1 unità Cavalleria attaccante che assorbe **doppie perdite** (*di solito, 2 perdite per rimuoverla, forse prevenendo qualsiasi rimozione*), ma poi la prima unità che subisce perdite e ad essere rimossa deve essere questa Cavalleria.

- **Storm (step 2)** - Tutte le unità di entrambi gli schieramenti (*include le Garrison*) colpiscono, ogni unità infligge 1 perdita (*non si considerano i fattori di dimezzamento o Difesa*); applicare le perdite. Le Garrison assorbono le perdite per primi, poi tocca alle unità Ritiratesi in essi (rimosse anche queste unità, rimuovere lo Stronghold. L'attaccante può ora Assaltare un altro Stronghold nello Spazio (se presente).

Battle Consequences (3.6.5):

- Se qualsiasi pezzo Cavalleria (*non la Garrison di un Forte*) ha combattuto e la sua fazione ha rimosso più pezzi nemici (*inclusi gli Strongholds*) delle sue perdite, i Dux guadagnano **+1 in Prestigio** (a dispetto dei pezzi sopravvissuti). **ECCEZIONE:** *Non aggiungere Prestigio se i Dux e i Civitates si stanno combattendo l'un l'altro prima della Frammentazione.* Se qualsiasi pezzo Cavalleria (*non la Garrison di un Forte*) ha combattuto e la sua fazione ha perso più pezzi di quelli dei nemici (*inclusi gli Strongholds*), i Dux perdono **-1 in Prestigio**.

- Ogni Forte o (*prima della Frammentazione*) Città distrutti, abbassa il **Prestigio di -2**.

- Per ogni Stronghold distrutto, l'attaccante pone **2 Bottino (3 se è una Città)** da quelli fuori mappa sulle unità *attaccanti* (*inclusa Cavalleria se utilizzata Feat Rappresaglia(4.2.4)*) e, se gli attaccanti sono Dux, guadagnano **+1 in Prestigio** (*no contro i Civitates prima della Frammentazione*). **Se si tratta di una Città**, saccheggiare tutta la Prosperità.

- Se una Fazione Barbarica subisce meno perdite del nemico e sopravvive, guadagna **+1 in Fama (Renown)**.

- Se la Fazione in azione uccide nemici con Bottino, può **o** distribuirne metà di esso (*arrotondato per difetto*) tra le unità attaccanti (*no Cavalleria*), **oppure** (*se Britanni*) ridare **1 Prosperità** allo spazio, o (*se Barbari in uno spazio Controllato*) guadagnare **+1 Fama** per ognuno.

Assedio (Siege) (3.6.6): dopo qualsiasi Battle Consequences, l'attaccante può assediare uno o entrambi Strongholds nel campo di Battaglia. *Se tutte le unità dei difensori Evadono, si Ritirano o sono state rimosse*, l'attaccante può provare a logorare la resistenza dei difensori degli Stronghold.

- L'assediante deve avere un numero di Truppe (*no Raiders*) nello spazio almeno uguale alla Holding Capacity di quel Stronghold. Il difensore deve rimuovere 1 unità dall'interno della fortificazione.

4.0 Feats

4.1 Feats in Generale

Quando una Fazione per la sequenza turno di una Carta Evento (2.3) esegue un Comando in almeno uno spazio (3.0), può anche eseguire una delle sue Feats (ECCEZIONE: Comandi Limitati 2.3.5). Alcune Feats aggiungono costi di Risorse o Fama. Come per i Comandi, una Fazione attiva seleziona spazi, Fazioni, o pezzi influenzati.

4.2 Feats Dux

4.2.1 Costruire (Build)

Scopo: Ricostruire le fortificazioni Romane.

Comando di origine: Addestrare o Marcia.

Luogo: Spazi con Cavalleria e più pezzi Alleati di quelli Barbari (*inclusi i Raiders*).

Costo: 3 Risorse per spazio.

Procedura: In ogni spazio, paga 3 Risorse per piazzare un Forte in un Sito vacante, *oppure*, sostituisci 2 Militia, o 1 Hillfort ed 1 Militia, con una Città in un sito Citta vacante (*in questo momento*) e guadagna +2 in Prestigio.

4.2.2 Invito (Invite)

Scopo: Impostare gli ausiliari Foederati sotto il Controllo Dux.

Comando di origine: Addestrare, Marcia, o Intercetto.

Luogo: 1 spazio con pezzo Dux e Controllo Amico.

Costo: 0 Risorse, o 1 Risorsa per pezzo convertito.

Procedura: In una Regione (*no City*), **o** metti un Settlement di una Fazione Barbarica o, in Town o in Hillfort vacante (1.3.5) oppure sostituendo un Forte (rosso), al fine di mettere fino a tre (se Sassoni) o due (se Scotti) drappelli di tale Fazione barbarica, tutti sotto i marcatori Foederati rossi; *oppure*, paga 1 Risorsa per pezzo per convertire tutti i Foederati Warbands e Settlements di 1 Nazione Barbarica mettendogli sopra il segnalino rosso.

4.2.3 Requisizione (Requisition)

Scopo: Impossessarsi di fondi per uso militare.

Comando di origine: Addestramento, Marcia, o Battaglia.

Luogo: Spazi con pezzi Dux.

Costo: 2 Risorse per spazio.

Procedura: Per ognuno dei 6 spazi con Civitates Strongholds, trasferisci 1 Risorsa Britannica (*o 1 Prosperità se le Risorse Britanniche sono a 0*), più tutto il Bottino trasportato dai Dux ovunque, verso le Risorse Dux.

4.2.4 Rappresaglia (Retaliate)

Scopo: Abbassare la Fama (*Renown*) o la prosperità nemiche e guadagna prestigio.

Comando di origine: Intercetto o Battaglia.

Luogo: 1 spazio di battaglia con Stronghold nemici (*non contro Civitates se non siamo in Frammentazione*).

Procedura: La Cavalleria può prendere il Bottino dagli Stronghold distrutti. *Se la Battaglia rimuove tutti gli Stronghold nemici*, aggiungi +3 al Prestigio e riduci la Fama (*Renown*) o la Prosperità di quel nemico di -5.

4.3 Feats Civitates

4.3.1 Legge (Rule)

Scopo: Accumulare Ricchezza e promuovere la leadership civile.

Comando di origine: Adunata, Marcia, o Commercio.

Luogo: Fino a 3 spazi con Controllo Britannico.

Procedura: In ogni spazio, trasferisci tutto il Bottino Civitates alla Ricchezza; poi **o** converti 2 Risorse Britanne in 1 Ricchezza, *oppure*, *se non ci sono pezzi Dux*, spendi 1 Ricchezza per ridurre il Prestigio Dux di 1, *oppure*, *se è una regione con Strongholds Civitates (no City)*, paga 5 Risorse e scarta 1 segnalino Available Refugees per aggiungere +1 alla Popolazione (*fino ad un massimo di Popolazione stampata +1*).

4.3.2 Invito (Invite)

Scopo: Impostare gli ausiliari Foederati sotto il Controllo Civitates.

Comando di origine: Adunata, Marcia, o Commercio.

Luogo: 1 spazio con pezzo Civitates e Controllo Britannico.

Costo: 0 Risorse, o 1 Risorsa per pezzo convertito.

Procedura: In una Regione (*no City*), **o** metti un Settlement di una Fazione Barbarica o, in Town o in Hillfort vacante (1.3.5) oppure sostituendo un Hillfort (blu), al fine di mettere fino a tre (se Sassoni) o due (se Scotti) drappelli di tale Fazione barbarica, tutti sotto i marcatori Foederati blu; *oppure*, paga 1 Risorsa per pezzo per convertire tutti i Foederati Warbands e Settlements di 1 Nazione Barbarica mettendogli sopra il segnalino blu.

4.3.3 Rinforzi (Reinforce)

Scopo: Aggiunge truppe amiche alla battaglia.

Comando di origine: Battaglia.

Luogo: Campo di battaglia o adiacente alla battaglia con Controllo Britannico.

Costo: 2 Risorse per spazio.

Procedura: In ogni spazio, **o** muovi fino a 1D6-2 di Truppe Britanniche (*Truppe Dux, se d'accordo*) verso l'adiacente campo di battaglia, *oppure*, *se non ci sono pezzi Dux*, spendi 1 Ricchezza per ridurre il Prestigio Dux di 1, *oppure*, Raduni Militia (3.3.1) sul campo di battaglia.

4.3.4 Saccheggio (Pillage)

Scopo: Ruba Prosperità e danneggia la Fama (*Renown*) ed il Prestigio del nemico.

Comando di origine: Marcia o Battaglia.

Luogo: Regioni senza Controllo Britannico.

Procedura: Raccoglie Prosperità fino al livello di Popolazione come Bottino sulle truppe Civitates (*ogni unità può portare 1 solo Bottino*); poi *se ci sono Strongholds nemici nella Regione*, riduce la Fama (*Renown*) o il Prestigio di quel nemico dello stesso ammontare del Bottino.

4.4 Feats Sassoni

4.4.1 Riordino (Settle)

Scopo: Aggiungi Warbands, Fortificazioni e popolazione.

Comando di origine: Ritorno o Marcia.

Luogo: 1 spazio in cui i pezzi Sassoni superano in numero tutti gli altri.

Costo: 0 Fama; 3 Fama per spazio dove si piazzano extra Warbands.

Procedura: *Se in spazio o adiacente ad uno con Warbands oggetto del Comando Sassone Ritorno (3.4.2, 4.1)*, tira 1D6 per ogni Warband: *con 4-6*, piazza 1 Warband Sassone nello spazio selezionato. Poi, *se desiderato*, paga 3 Fama per piazzare 1 Warband Sassone per

Settlement più (*se in Controllo Sassone*) 1 per Popolazione, **oppure**, sostituisci 2 Warbands Sassoni con 1 Settlement in un Sito Vacante **e/o** rimuovi 3 Warbands Sassoni per aggiungere +1 Popolazione (*fino al livello di Popolazione stampato +1*).

NOTA DI GIOCO: Il Comando Razzia (Raid 3.4.1, 3.5.1) seguito dal Comando Ritorno (Return 3.4.2, 3.5.2) più la Feat Riordino (Settle 4.4.1, 4.5.1) è la via principale per piazzare le forze Barbariche sulla mappa.

4.4.2 Sorpresa (Surprise)

Scopo: Cogliere di sorpresa i nemici con un veloce assalto o una Profonda Razzia.

Comando di origine: Razzia o Battaglia.

Luogo: Spazio Razziato o Campo di Battaglia; può essere obiettivo di una profonda Razzia.

Procedura: Gli Assaults in questo spazio usano Coup de Main (3.6.6). Se la Sorpresa deriva dal Comando Razzia, può essere una Razzia Profonda:

Una Razzia Profonda può essere fatta in una Regione adiacente ad una dove può essere effettuato un Comando Razzia (3.4.1, con tutte le restrizioni annesse), e conta come 1 dei 3 spazi concessi dal Comando Razzia.

Dux o una Fazione con Controllo nella Regione (Dux hanno la precedenza) possono forzare la Battaglia contro i Sassoni, prima della Razzia.

4.4.3 Vendetta (Ravage)

Scopo: Terrorizzare la campagna ed i proprietari terrieri Britanni.

Comando di origine: Razzia, o Battaglia.

Luogo: Regioni dove viene fatta una Razzia o una Battaglia con pezzi Sassoni.

Procedura: Il Bottino può eccedere il livello della Popolazione. No Assault. Dopo il saccheggio, tirare 1D6 - se 4-6, ridurre la Popolazione di -1 (*fino ad un minimo di 0*). Poi, i Dux, poi Civitates e poi Scotti possono forzare alla Battaglia i Sassoni, i quali non possono Evadere o Ritirarsi (Withdraw).

4.4.4 Muro Difensivo (Shield Wall)

Scopo: Incrementare le difese Sassoni in Battaglia.

Comando di origine: Battaglia.

Luogo: Spazio di battaglia.

Procedura: In Campo di Battaglia (*no Assalti*), per uccidere 1 Warband Sassone bisogna raddoppiare le perdite (*2 invece di 1*).

4.5 Feats Scotti

4.5.1 Riordino (Settle)

Scopo: Aggiungi Warbands o Fortificazioni.

Comando di origine: Ritorno o Marcia.

Luogo: 1 spazio in cui i pezzi Scotti superano in numero tutti gli altri.

Costo: 0 Fama; 3 Fama per spazio dove si piazzano extra Warbands.

Procedura: *Se in spazio o adiacente ad uno con Warbands oggetto del Comando Scotti Ritorno (3.5.2, 4.1)*, tira 1D6 per ogni Warband: con 5 o 6, piazza 1 Warband Scotti nello spazio selezionato. Poi, *se desiderato*, paga 3 Fama per piazzare 1 Warband Scotti per Settlement più (*se in Controllo Scotti*) 1 per Popolazione, **oppure**, sostituisci 2 Warbands Scotti con 1 Settlement in un Sito Vacante.

4.5.2 Sorpresa (Surprise)

Scopo: Cogliere di sorpresa i nemici con un veloce assalto o un Profonda Pazzia.

Comando di origine: Razzia o Battaglia.

Luogo: Spazio Razziato o Campo di Battaglia; può essere obiettivo di una Profonda Razzia.

Procedura: Gli Assaults in questo spazio usano Coup de Main (3.6.6). Se la Sorpresa deriva dal Comando Razzia, può essere una Razzia Profonda:

Una Razzia Profonda può essere fatta in una Regione adiacente ad una dove può essere effettuato un Comando Razzia (3.4.1, con tutte le restrizioni annesse), e conta come 1 dei 3 spazi concessi dal Comando Razzia.

Dux o una Fazione con Controllo nella Regione (Dux hanno la precedenza) possono forzare la Battaglia contro gli Scotti, prima della Razzia.

4.5.3 Riscatto (Ransom)

Scopo: Ottenere pagamento dal nemico.

Comando di origine: Razzia, o Battaglia.

Luogo: Qualsiasi Regione dove si è usato il Comando Razzia (*la Razzia deve aver piazzato Raiders*) e Battaglia.

Procedura: Seleziona tutte le Regioni. In ogni Regione, dopo il saccheggio, tirare 1D6 - se 4-6, trasferire 1 Risorsa o Fama da 1 Fazione che ha Stronghold nella Regione in questione, verso la Fama Scotti.

4.5.3 Supplica (Entreat)

Scopo: Converti Civitates in Scotti.

Comando di origine: Ritorno o Battaglia.

Luogo: 1 Regione Collinare con Warband Scotti.

Costo: 4 Fama (*Renown*).

Procedura: Rimpiazza fino ad 1 Hillfort e 2 Militia con 1 Settlement e 2 Warbands Scotti.

5.0 Eventi

Ogni Evento presenta un Ordine di Fazione (2.3.2), titolo dell'Evento, titolo in corsivo o titolo in grassetto "Tribal War", e testo dell'Evento.

5.1 Eseguire un Evento

Quando una Fazione esegue un Evento, porta a termine il testo dell'evento in maniera letterale e nell'ordine indicato (talvolta richiedendo azioni e decisioni dalle altre Fazioni). A meno che non sia diversamente specificato, la Fazione attiva fa tutte le selezioni concesse per implementare il testo, come per esempio quanti pezzi vengono influenzati. Alcuni Eventi hanno dei costi.

NOTA: Le istruzioni di piazzare pezzi, se non diversamente specificato, significa piazzare pezzi della Fazione.

5.1.1 Eventi vs. Regole. Quando si esegue un testo di un Evento, seguire le regole normali, come anche le restrizioni e le procedure per le azioni libere (free actions, 5.5), se non diversamente specificato. Dove il testo di un Evento contraddice le regole, l'Evento ha la precedenza, tranne se:

- gli Eventi non piazzano pezzi che sono non Disponibili (1.4.1) a meno che non sia diversamente specificato (come Casualties o Out of Play); essi rimuovono piuttosto che rimpiazzare se il rimpiazzamento è non Disponibile. **NOTA:** La Fazione in azione può rimuovere i propri pezzi per renderli nuovamente Disponibili (1.4.1).
- gli Eventi non possono violare l'ammassamento (stacking 1.4.2). se non diversamente specificato, una Fazione che piazza un Stronghold tramite Evento (5.0) deve piazzarlo in un legale e vacante Spazio, se possibile; qualora nessuno Spazio legale sia

vacante, la Fazione può selezionare e rimpiazzare uno Stronghold esistente in questo Spazio.

- Gli Eventi non aumentano le Risorse, la Fama (Renown), il Prestigio o la Ricchezza sopra gli 80 punti; qualsiasi eccesso è perso (1.8).
- Gli Eventi non possono: aumentare la Popolazione di una Regione sopra il suo livello +1 di Popolazione stampato sulla mappa, sopra il livello indicato della Città (City), o diminuirne il livello al di sotto dello 0.
- Gli Eventi non possono piazzare cubi Prosperità in fila oltre al livello di Popolazione della Regione (1.7.1).
- Un Evento che piazza segnalini Foederati, ne può piazzare di Rossi o di Blu, non entrambi.
- Gli Eventi non permettono mai alle Unità: di Colpire più di una volta durante la Field Battle (3.6.1; Trappola, 3.6.3); o di effettuare un Ambush al di fuori del loro Home Terrain (1.3.1, 3.6.1, 3.6.2).

NOTA: Se non diversamente ed espressamente specificato, piazzare un segnalino Rifugiati nella casella Civitates Available Forces se un Evento riduce uno spazio di Popolazione.

5.1.2 Eventi contrastanti. Se due Eventi si contraddicono, il più recente giocato ha la precedenza. *ECCEZIONE: La Capacità (Capability) GRATIA blocca poi gli Eventi "Tribal War".*

5.1.3 Esecuzione Parziale. Tutto il testo di un Evento che può essere eseguito, deve essere portato a termine; se non tutto il testo di un Evento eseguito può essere eseguito, svolgere quello che si riesce.

5.2 Doppio Uso

Molti Eventi hanno testi Evento sia non ombreggiati che ombreggiati. La Fazione attiva può scegliere di svolgere sia un testo non ombreggiato che quello ombreggiato (non entrambi). Spesso i testi non ombreggiati sono favorevoli ai Britanni.

NOTA DI DESIGN: il doppio uso degli eventi rappresenta gli opposti effetti della stessa causa, interpretazioni alternative nel cammino storico.

5.3 Capacità (Capabilities)

Una trinaclia gialla indica un Evento come una "Capacità", nel senso che ha effetti duraturi che sia aiutano o feriscono una o più Fazioni. Quando si esegue questo testo, mettere questa carta vicino al/ai giocatore/i influenzato/i e piazzare un segnalino Trinaclia/Vela sulla sua appropriata parte (Non ombreggiata o Ombreggiata) della carta. Gli effetti dell'Evento durano per il resto del gioco (a meno che non vengano alterati da un successivo Evento, 5.1.2)

5.4 Momentum

Una vela arancione indica un Evento come un "Momentum", nel senso che ha effetti momentanei che aiutano o feriscono uno o più Fazioni. Quando si esegue questo testo, mettere la carta vicino al mazzo di pesca e piazzate un segnalino Trinaclia/Vela sulla sua appropriata parte (Non ombreggiata o Ombreggiata) della carta. Gli effetti dell'Evento durano fino alla fine del prossimo Round Epoca (6.7 a meno che non vengano alterati dal un successivo evento 5.1.2).

5.5 Free Actions (Azioni aggiuntive)

Diversi Eventi permettono l'Esecuzione libera ed immediata di Comandi o Feats propri o di altre Fazioni che interrompono la normale sequenza: queste possono essere eseguite alla loro piena potenza a nessun costo in Risorse o Fama e senza influenzare l'Eleggibilità (3.1.2, 2,3,1). Gli altri aspetti come i requisiti di piazzamento rimangono, a meno che non vengano modificati dal testo dell'Evento (5.1.1). Le Feats gratuite che modificano i Comandi Accompagnati – come Sorpresa (Surprise 4.4.2, 4.5.2), Vendetta (Ravage 4.4.3), Muro Difensivo (Shield Wall 4.4.4) e Riscatto (Ransom 4.5.3) – possono solo essere eseguite se il loro Comando Accompagnatorio (4.1.1) è anch'esso coinvolto come parte dell'Evento.

5.6 Eventi Epoca

Le carte Epoca – contrassegnate sia come Early o Late – sostengono Eventi (2.4.1) che vengono eseguiti durante la fase Evento Epoca del Round Epoca (6.4) anziché durante la Sequenza Carta Evento del Gioco (2.3). Gli Eventi Epoca possono mostrare i simboli delle Fazioni i quali si riferiscono a quali Fazioni hanno le principali decisioni per rendere eseguibile l'Evento. Gli Eventi Epoca sono e funzionano altrimenti come Eventi.

NOTA: Mentre gli Eventi Epoca hanno aspetti opzionali tra essi, l'Evento nell'insieme deve essere eseguito.

5.7 Eventi Chiave

Le carte degli Eventi Chiave sono assegnate ad alcune Fazioni durante il Setup (2.1) ed interagiscono con la Sequenza di Gioco in un modo diverso (2.3.8). Esse presentano una pre-condizione nel testo in rosso che deve essere soddisfatta affinché la carta possa essere giocata. Gli Eventi Chiave sono e funzionano altrimenti come Eventi, inclusi gli effetti della possibile Capacità (Capabilities) che persiste (5.3).

6.0 Round Epoca

Condurre il Round Epoca nella seguente sequenza di fasi (6.1 – 6.7) per ogni Carta Epoca giocata.

6.1 Fase Annona

Dux poi Civitates possono pagare Risorse per piazzare Bottino (1 per 1, da fuori mappa) su una qualsiasi Truppa Foederati (rossa o blu), poi - in ogni spazio con qualsiasi Truppa Foederati di una prestabilita Nazione e colore che non trasporta Bottino - rimuovere tutti i segnalini Foederati dai pezzi di quella Nazione (sistemare il Controllo), poi trasferisci tutto il Bottino trasportato dai Foederati in Fama (Renown) della Nazione Barbarica di qui fanno parte questi Foederati. Le Warbands rilasciate (prima gli Scotti poi i Sassoni) depredano la Prosperità della loro Regione fino al livello di Popolazione.

6.2 Fase Imperium

- **Accumulo:** I Civitates possono trasferire Risorse Britanne fino a metà (arrotondato per eccesso) del numero di Città (Hilfords dopo CYMBROGI) in Prosperità (rapporto di 1 a 1).
- Se il Controllo Britannico è 21-30 o se il Totale della Prosperità + Prestigio è 31-55, sposta qualsiasi **Roman Rule verso Autonomy (stesso Dominio)**.
- Se il Controllo Britannico è 20 o meno o il Totale della Prosperità

- + Prestigio è 30 o meno mettere lo status a **Fragmentazione**.
- Se uno degli spostamenti di cui sopra muove la situazione politica da Roman Rule o Anatomy verso il basso, dividere il Prestigio e la Prosperità di 2 (*arrotondato in eccesso*).
- Se la Prosperità - Prestigio è 10 o meno, spostare qualsiasi **Military Dominance verso Civilian** (*non in Frammentazione*).
- Se la Prosperità - Prestigio è 5 o meno, spostare qualsiasi **Civilian Dominance verso Military** (*non in Frammentazione*).

6.3 Fase Vittoria

Se qualsiasi Fazione arriva alla sua condizione di vittoria (7.2), il gioco termina; determinare la Vittoria (7.1). Se nessuno vince, ma siamo all'ultimo Round Epoca, procedi ad effettuare il Recovery (*spiegato di seguito*) (6.6, se non ci troviamo in Frammentazione o nello scenario di Barbarian Conspiracy) e poi determina la Vittoria (7.3). Se ancora nessuno vince, continua.

ECCEZIONI: Se un giocatore gioca con due Fazioni. Entrambe devono soddisfare le loro condizioni di Vittoria alla fine del gioco (1.5.1). Se si sta giocando lo scenario "Barbarian Conspiracy" o se ci si trova in Frammentazione (6.8) in qualsiasi scenario, saltare il Recovery finale.

6.4 Fase Evento Epoca

Risolvi l'Evento Epoca presente nella carta (5.6).

NOTA: Gli Eventi Epoca spesso spostano lo status Imperium (6.8).

6.5 Fase Rendita (Revenue)

- **Dux (solo se Military Dominance)** - Incrementano Prestigio di +5 se siamo in Roman Rule o +2 se siamo in Autonomy.
- **Dux (solo in Frammentazione)** - Aggiungi Risorse ai Dux uguali alla Prosperità Dux (*no Bottino, 1.7*) + la quantità delle città sotto in Controllo Dux + il totale dei Forti Dux sulla mappa.
- **Civitates** Aggiungi Risorse Britanne uguali alla Prosperità sotto il Controllo Britannico + il totale delle Città (Hillforts dopo CYMBROGI).
- **Tassazione Imperiale (solo in Roman Rule)** Riduci le Risorse Britanne di **-30** se in Military Dominance o **-20** se in Civilian Dominance (*fino ad un massimo di 0*).
- **Sassoni** Aggiungi Fama (*Renown*) Sassone uguale alla Prosperità sotto il Controllo Sassone.
- **Scotti** Aggiungi Fama (*Renown*) Scotti uguale al totale (*non Foederati*) delle Fortificazioni Scotti.

6.6 Fase Mantenimento (Upkeep)

Ogni Fazione, nell'ordine sotto indicato, fa delle scelte e degli aggiustamenti come specificato di seguito. Sistemare il Controllo se necessario (1.6).

Dux

- Convertire tutto il Bottino trasportato dai Dux in Risorse Dux, rapporto di 1 a 1.
- Ogni Forte, o paga 1 Risorsa, oppure toglierlo e metterlo in Available.
- Se siamo in Autonomy (6.8.4), o paga 10 Risorse per Mantenere le Strade, o queste devono essere spostate **permanentemente** in Not Maintained (1.1.3).
- Riposizionare tutta la Cavalleria sulla mappa in qualsiasi spazio con Forti. (*Cavalleria in spazi senza Forti deve essere spostata; Cavalleria che è già nei forti può essere riposizionata. Se sulla mappa non ci sono forti Dux la Cavalleria rimane dov'è*).

- Riposizionare tutti i Foederati rossi verso le Fortificazioni Foederati rosse delle loro Nazioni Barbariche o, se nessuna di tali Fortificazioni sono sulla mappa, rimuovere tutti i segnalini Foederati rossi di quella Nazione.
- Mettere una frazione dei pezzi Cavalleria presenti nella casella Casualties, nella casella Dux Available Forces, come specificato dal corrente status dell'Imperium track (6.8.5); metti tutte le rimanenti Casualties nella casella Out of Play.

Civitates

- Convertire tutto il Bottino trasportato dai Civitates in Prosperità in rapporto di 1 a 1.
- In ogni spazio, rimuovi 1 a 3 Militia (*arrotondato per difetto*) verso la casella Civitates Available Forces.
- Ogni 3 Comitatus sulla mappa, o si paga 1 Prosperità o vengono rimosse verso la casella Available Forces.
- Scarta metà di tutti i segnalini Available Refugees. Metterli nella casella Available Forces.
- Riposiziona tutta la Militia ed i Comitatus dagli spazi senza Città o Hillfort verso le vicine Città o Hillfort (*se presenti sulla mappa*); Riposizionare tutti i Foederati blu verso le vicine Fortificazioni Foederati blu delle loro Nazioni o (*se non presenti sulla mappa*), rimuovere i loro segnalini Foederati.

Sassoni e poi Scotti

- In ogni spazio con Bottino Sassone (*poi Scotti*), effettuare un immediato Comando Ritorno (3.4.2).
- I Sassoni (*poi gli Scotti*) devono riposizionare tutte le loro Warbands (no i Foederati) dagli spazi senza Strongholds Sassoni (*poi Scotti*) verso lo stesso vicino Stronghold. Se sulla mappa non ci sono Strongholds Sassoni (*poi Scotti*), metti nella casella Available le Warbands.
- Se la Fama (*Renown*) Sassone è minore di **10**, metterla a 10.
- Se la Fama (*Renown*) Scotti è minore di **6**, metterla a 6.

6.7 Fasi Recovery e Reset

Recovery: In ogni Regione con qualsiasi Controllo, aggiungi Prosperità uguale al valore di Popolazione; prima completa i quadrati in basso, poi (*solo in Roman Rule*) quelli in alto. Nessuna fila deve contenere più Prosperità degli spazi Popolazione (*rimuovi gli eccessi*).

Ogni città senza Controllo, ripristina la completa Prosperità.

Reset: Scarta tutte le carte Momentum. Tutte le Fazioni diventano eleggibili. Gioca la prossima carta.

6.8 Fase Imperium

La casella Imperium mostra lo status dell'Impero Romano e la coesione politica della Britannia Romana – incluso come la Fazione Britannica correntemente domina politicamente – con il segnalino Imperium che si sposta a sinistra, destra, giù e (raramente) su, tra le 5 condizioni: Roman Rule con sia con Dominazione Militare o Civile, Autonomia con anch'essa le Dominazioni Militare o Civile, e Frammentazione (senza nessuna Dominazione). Imperium status si muove durante la Fase Imperium del Round Epoca (6.2) e tramite Eventi (5.0) – inclusi gli Eventi Epoca (2.4.1, 5.6, 6.4) ed Eventi Chiave (2.3.8, 5.7) ed influiscono immediatamente vari parametri come specificato di seguito:

NOTA: L'Imperium di solito decade verso la Frammentazione la quale non ha Dominazione. Muovere "giù" significa verso la Frammentazione, "su" verso il Roman Rule, "sinistra" verso la Dominazione Militare, "destra" verso quella Civile. Muovere verso una certa Dominazione deve essere entro il

Roman Rule o entro l'Autonomia, a meno che non sia diversamente specificato.

6.8.1 Cooperazione Britannica. Fino alla Frammentazione, i Dux ed i Civitates possono condividere le Risorse (1.5.2, 6.8.2), i loro pezzi in ogni spazio determinano insieme il Controllo Britanno (1.6.1), e loro combattono insieme in Battaglia contro i Sassoni o gli Scotti (3.6.1); in Frammentazione, loro non possono.

6.8.2 Army Preemption. In Roman Rule (in qualsiasi Dominazione) ed in Autonomia con Dominazione Militare, i Dux possono spendere le Risorse Britanniche (blu) senza il consenso dei Civitates. In Autonomia con Dominazione Civile, i Dux possono spendere le Risorse Britanne solo previo consenso dei Civitates (1.5.2).

6.8.3 Tassazione Imperiale. Durante la fase Rendita (Revenue 6.5.3) del Round Epoca, lo stato Roman Rule (solamente) riduce le Risorse Britanniche (blu) di -30 se in Dominazione Militare o di -20 se in Dominazione Civile (nessun effetto sulla Ricchezza – Welath – 1.8.4).

6.8.4 Mantenimento Strade. In Roman Rule, le strade sono sempre Mantenate (1.3.3). In Autonomia, i Dux durante la fase Mantenimento (Upkeep) del Round Epoca o pagano oppure pongono le strade nello stato Non Mantenate (6.6.1). In Frammentazione le strade sono automaticamente nello stato Non Mantenate.

6.8.5 Dux Perdite. Nella fase Mantenimento (Upkeep 6.5.1) del Round Epoca l'Imperium Track determina le frazioni di Perdite di Cavalleria che ritornano disponibili (Available) oppure vanno Fuori dal Gioco.

- In Roman Rule con Dominazione Militare ed in Frammentazione tutte le Perdite tornano disponibili (Available).
- In Roman Rule con Dominazione Civile, 2/3 (arrotondati per difetto) delle Perdite di Cavalleria tornano disponibili, la rimanenza va Fuori Gioco.
- In Autonomia, 1/2 (arrotondato per difetto) delle Perdite di Cavalleria tornano disponibili, mentre la differenza va Fuori Gioco.

6.8.6 Recovery. Nella fase Recovery (6.7.1) del Round Epoca, il Roman Rule permette di aggiungere dei cubi di prosperità alla fila bassa di caselle Prosperità delle Regioni e poi alla fila alta; Autonomia e Frammentazione permettono di aggiungere cubi solo nella fila in basso.

NOTA: Il Comando Dux Addestrare (Train 3.2.1) ed alcuni Eventi (5.0) permettono di aggiungere cubi nella fila alta senza considerare l'Imperium.

6.8.7 Vittoria. Lo stato dell'Imperium è cruciale per le condizioni delle soglie di vittoria dei Dux e dei Civitates (7.2, 7.3), e la Dominazione è necessaria per la vittoria (eccetto in Frammentazione, ovviamente). La vittoria dei Dux dipende anche, in Frammentazione, dal Controllo Dux piuttosto che dalla totale Prosperità, e la vittoria Sassone dipende solo dal Controllo. Segnare le soglie dei Dux e dei Civitates che influisce sull'Imperium track con i segnalini rossi e blu sul tracciato a bordo del tabellone.

NOTA: L'Imperium non influisce sulle Ronde dei Mari (Sea Patrols 1.3.7).

7.0 Vittoria

Ogni Fazione ha un'unica condizione di vittoria, indicata di seguito e sui fogli di aiuto delle Fazioni.

7.1 Classifiche di vittoria

In qualsiasi momento in cui una Fazione Non-giocatrice (1.5, 8.0) soddisfa un victory check (7.2), tutti i giocatori perdono. Tuttavia, in qualsiasi momento un giocatore passa il controllo oppure non lo passa, il gioco termina, la Fazione che raggiunge il più alto margine di vittoria (7.3) si piazza al 1° posto, il secondo al 2° posto, ecc.

7.2 Eccedenza della Soglia di Vittoria

Controllare i requisiti di vittoria di ogni Fazione in ogni Fase Vittoria (6.3), comparando i vari totali (in alcuni casi i segnalini vittoria, 1.9) con le soglie di vittoria segnate sui fogli di aiuto delle Fazioni.

7.2.1 Dux. Il punteggio Dux è uguale alla somma del corrente Prestigio (1.8.3) + il totale di Prosperità (1.7.3, a dispetto del Controllo, 1.6) oppure – solo in Frammentazione (6.8.7) – la somma del Prestigio + la Popolazione sotto Controllo Dux (1.3.6, 1.6).

Prima della Frammentazione, i Dux vincono se la Prosperità + il Prestigio eccedono:

- 75 in Roman Rule, oppure
- 60 in Autonomia;
- ... mantenendo la Dominazione Militare.

In Frammentazione, i Dux vincono se la Popolazione sotto il Controllo Dux (rosso) eccede il 17.

7.2.2 Civitates. Il punteggio Civitates è determinato dalla Popolazione correntemente sotto il Controllo Britannico (blu) (1.3.6, 1.6).

Prima della Frammentazione, i Civitates vincono se il Controllo Britannico eccede:

- 36 in Roman Rule, oppure
- 27 in Autonomia;
- ... mantenendo la Dominazione Civile.

In Frammentazione, i Civitates vincono se il Controllo Britannico (Popolazione corrente sotto il controllo blu e non rosso) eccede 16.

7.2.3 Sassoni. Prima della Frammentazione, i Sassoni vincono se la loro Fama (Renown) eccede 30 ed almeno 4 insediamenti Sassoni si trovano sulla mappa (inclusi i Foederati Sassoni 1.4.3). Non considerando l'Imperium i Sassoni vincono anche se la Popolazione sotto il Controllo Sassone (1.3.6, 1.6) eccede 10.

7.2.4 Scotti. Gli Scotti vincono (non considerando l'Imperium) se la loro Fama (Renown) eccede 45 ed almeno 4 Insediamenti Scotti (Settlements) (inclusi i Foederati Scotti 1.4.3) si trovano sulla mappa.

NOTA: Gli spazi degli Insediamenti (Settlements) Sassoni e Scotti Disponibili (Available) mostrano se ce ne sono a sufficienza sulla mappa.

7.3 Durante il Round Epoca Finale

Se la partita raggiunge la fase Vittoria del Round Epoca Finale (2.4.2) e nessuna Fazione soddisfa le proprie condizioni di vittoria indicate in 7.2, effettuare un'immediata fase di Recovery (6.7 a meno che non ci si trovi in Frammentazione, 6.8). Poi la Fazione con il più alto margine di vittoria vince. Un margine di vittoria è l'ammontare di punti superiore o inferiore alle condizioni di vittoria di una Fazione:

Dux: Prosperità più Prestigio a -75 in Roman Rule con Dominazione Militare, o -85 in Roman Rule con Dominazione Civile, oppure -60 in Autonomia con Dominazione Militare, o -70 in Autonomia con Dominazione Civile, oppure Controllo Dux più Prosperità a -17 in Frammentazione.

Civitates: Controllo Britannico a -38 in Roman Rule con Dominazione Militare o -36 in Roman Rule con Dominazione Civile, oppure -31 in Autonomia con Dominazione Militare o -27 in Autonomia con Dominazione Civile, oppure -17 in Frammentazione.

Sassoni: la più alta Fama Sassone a -50 + 5 per ogni Insedimento Sassone sulla mappa (solo se non in Frammentazione), oppure Controllo Sassone a -10 (in qualsiasi stato dell'Imperium).

Scotti: Fama Scotti a -65 + 5 per ogni Insedimento Scotti (Settlement) sulla mappa (oppure sul DAL RIADA carta evento).

NOTA: Il margine sarà positivo se la Fazione ha raggiunto il suo obiettivo, in caso contrario sarà negativo o zero.