



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

Appendice

Un gioco di Philippe Thibaut
Traduzione italiana: Enrico Barbieri



© 2019 Wisdom Owl




GIOCATORI E NAZIONI

Le nazioni sono elencate per ordine di gioco iniziale.

L'icona  e il **testo rosso** indicano i predoni.

Il *corsivo* indica le nazioni inattive.

Il **testo blu navy** indica un regno minore indipendente.

L'icona  indica i barbari nomadi. I nomi delle nazioni qui sotto sono in italiano. Per i corrispettivi nomi in inglese, stampati sul materiale di gioco, fare riferimento alla sezione XXXII sul Regolamento.


Giocatore 1 – Romani

Aesti

Africano-Romani 

Armeni 

Britanni 

Romani (Oriente) 

Cappadoci 

Franchi

Gallo-Romani 

Hispano-Romani 

Kushan  

Mauri 

Sclaveni

Venedi

Romani (Occidente) 

Giocatore 2 – Unni


Alemanni

Arabi 

Berberi 

Eftaliti 

Iberni 

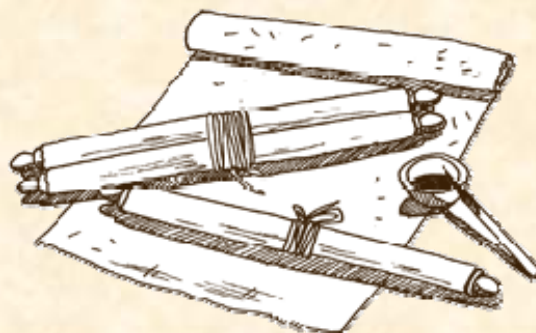
Unni 

Longobardi

Sardi 

Sassoni 

Suebi



Giocatore 3 – Persiani

Alani 


Baschi 

Gepidi

Eruli


Iberi 


Juti 

Persiani 

Scoti 

Vandali

Cazari 

Vichinghi 

Giocatore 4 – Goti

Angli 

Avari 

Bavari

Blemmi 

Burgundi

Colchici 

Ostrogoti

Pitti 

Visigoti

CALENDARIO STORICO

TURNO 1: 350–374 AD

[3 razzie] **Berberi** (→ *Africa*),
Kushan (→ *Persis*), **Pitti** (→ *Britannia*)
Alemanni **Agri Decumates** orda, 6 fanteria,
 👑 **Vadomarus; Invasione**
Franchi **Franconia, Rhenus** orda, 4 fanteria,
 👑 **Re**
Ostrogoti **Ucraina** orda, 3 cavalleria pesante,
 3 fanteria, 👑 **Ermanaricus**
 (conquistare *Sarmatia* o migrare?)
Visigoti **Valachia** orda, 1 cavalleria pesante,
 3 fanteria, 👑 **Re**
Alani **Alania** orda, 1 arcieri a cavallo, 1 cavalleria
 pesante, 1 fanteria, 👑 **Re**
Persiani 👑 **Sapor II**
Romani 👑 **Iulianus**



TURNO 2: 375–399 AD

[4 razzie] **Berberi** (→ *Africa*),
Kushan (→ *Persis*), **Pitti** (→ *Britannia*)
Unni **Siraces** orda, 7 cavalleria, 1 fanteria,
 👑 **Balamir; Invasione**

- Non può entrare in *Germania* in questo turno
- Nazioni germaniche (→ *XXXII.A*) si attivano tra le due azioni secondarie Impilamento Unità dell'Invasione

Alemanni 2 unità, 👑 **Re**
Franchi 2 unità, 👑 **Re**
Ostrogoti 2 unità, 👑 **Re**
Visigoti 6 unità, 👑 **Fritigernus; Invasione**
Burgundi **Pomerania** orda, 4 fanteria,
 👑 **Re**
Vandali **Teutonia** orda, 4 fanteria, 👑 **Re**
Suebi **Prussia** orda, 4 fanteria, 👑 **Re**
Alani 2 unità, 👑 **Re**
 Tutte le altre nazioni 👑 **Re**, 1 unità (solo barbari)
Persiani 👑 **Artaxerxes II**
Romani 👑 **Gratianus**; 👑 **Valens** (Oriente);
 👑 **Theodosius** se uno dei due viene eliminato

TURNO 3: 400–424 AD

[4 razzie] **Angli, Sassoni** (→ *Britannia*),
Berberi (→ *Africa*), **Kushan** (→ *Persis*)
 → Impero Romano si divide in *Occidentale* e *Orientale*
 → I barbari possono diventare ariani
Alemanni 2 unità, 👑 **Re**
Franchi 2 unità, 👑 **Re**
Ostrogoti 2 unità, 👑 **Re**
Visigoti 3 unità, 👑 **Alaricus; Invasione**
Unni 6 unità, 👑 **Uldin**
La Grande Invasione (quattro nazioni barbariche alleate)
Alani 2 unità, 👑 **Atace**
Burgundi 2 unità, 👑 **Gundocus**
Vandali 3 unità, 👑 **Radagaisus, Gundericus**
Suebi 2 unità, 👑 **Hermericus**

- **Radagaisus** svolge la campagna *prima* della prima azione secondaria Impilamento Unità degli alleati
- Solo metà unità alleate possono attivarsi nella prima azione secondaria Impilamento Unità dell'Invasione
- Ogni orda può muoversi durante la campagna del suo leader

Eruli **Carpathia** orda, 3 fanteria, 👑 **Re**
Gepidi **Carpathia** orda, 3 fanteria, 👑 **Re**
 Tutte le altre nazioni 👑 **Re**,
 1 unità (solo barbari)
Persiani 👑 **Iasgardes**
Romani d'Occidente 👑 **Honorius**, ☆ **Stilico**
Romani d'Oriente 👑 **Arcadius**, ☆ **Asparus**
 → Punteggio

TURNO 4: 425–449 AD

[4 razzie] **Angli, Juti** (→ *Britannia*),
Berberi (→ *Africa*), **Kushan** (→ *Persis*)
 → **Aetius** può assumere 2 unità di cavalleria unna; gli Unni non possono rifiutare
 → Gli assedi di città non fortificate subiscono -1
 → *Limes* possono essere capovolti
Baschi potrebbero apparire prima → **Aiuto Giocatore Romani**
Alemanni 2 unità, 👑 **Horst**
Franchi 2 unità, 👑 **Chlodio**
Ostrogoti 2 unità, 👑 **Re**
Visigoti 2 unità, 👑 **Theodericus**
Alani 2 unità, 👑 **Atace** (2° turno)
Unni 6 unità, 👑 **Attila**

- Non possono attaccare i Romani d'Occidente

Burgundi 2 unità, 👑 **Re**
Vandali 3 unità, 👑 **Gaisericus**
Suebi 2 unità, 👑 **Hermericus** (2° turno)
Eruli 2 unità, 👑 **Re**
Gepidi 2 unità, 👑 **Re**
Eftaliti **Kushania** orda, 6 cavalleria,
 👑 **Re; Invasione**
 Tutte le altre nazioni 👑 **Re**, 1 unità (solo barbari)
Persiani 👑 **Bahram V**
Romani d'Occidente 👑 **Valentinianus III**,
 ☆ **Aetius**, **Africa** ☆ **Bonifacius**
Romani d'Oriente 👑 **Theodosius II**,
 ☆ **Asparus** (2° turno)

TURNO 5: 450–474 AD

[3 razzie] **Blemmi** (→ *Aegyptus* o *Africa*),
Ibneri (→ *Britannia*), **Kushan** (→ *Persis*)
 → **Aetius** può riassumere 2 unità di cavalleria unna prima di ritirarsi; gli Unni possono rifiutare
 → Gli assedi di città non fortificate subiscono -1
Britanni e **Sardi** potrebbero apparire prima
 → **Aiuto Giocatore Romani**
Alemanni 2 unità, 👑 **Re**
Franchi 2 unità, 👑 **Meroveus**
Ostrogoti 2 unità, 👑 **Re**
Visigoti 2 unità, 👑 **Theodericus II**
Alani 2 unità, 👑 **Re**
Unni 2 unità, 👑 **Attila** (2° turno)

- Test alla fine dell'attivazione militare per collasso o impero → **Aiuto Giocatore Unni**

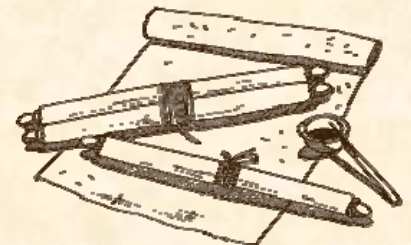
Burgundi 2 unità, 👑 **Chilpericus**
Vandali 2 unità, 👑 **Gaisericus** (2° turno)
Suebi 2 unità, 👑 **Rechiarus**
Eruli 2 unità, 👑 **Odoacer**
Gepidi 2 unità, 👑 **Ardaricus**
Eftaliti 2 unità, 👑 **Re**
Invasione della Britannia

- Alleanza di tre nazioni barbariche:

Angli **Bernicia** 2 unità (no 👑 **Re**)
Sassoni **Saxonia** orda, 1 fanteria pesante, 2 fanteria, 👑 **Henges**
Juti **Lotia** orda, 2 fanteria, 1 flotta, 👑 **Re**

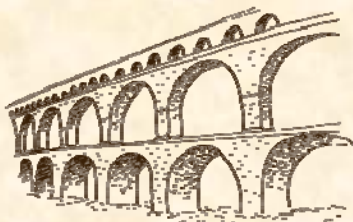
- Nessuno dei tre può fare razzie

 Tutte le altre nazioni 👑 **Re**,
 1 unità (solo barbari)
Persiani 👑 **Pirozen**
Romani d'Occidente 👑 **Valentinianus III**
 (2° turno), ☆ **Ricimer**, ☆ **Bonifacius** (2° turno)
Romani d'Oriente 👑 **Marcianus**



TURNO 6: 475–499 AD

[4 razzie] **Arabi** (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Berberi (→ *Africa*), **Ibneri** (→ *Britannia*),
Kushan (→ *Persis*)
Alemanni 2 unità, *Re*
Franchi 3 unità, *Chlodovechus*; **Invasione**
(2 unità di cavalleria pesante disponibili)
Ostrogoti 3 unità, *Theodericus*;
Rinascimento può verificarsi → **Aiuto Giocatore Goti**
Visigoti 2 unità, *Euricus*
Alani 2 unità, *Re*
Unni 2 unità, *Imac*
Burgundi 2 unità, *Gundobadus*
Vandali 2 unità, *Hunericus*
Suebi 2 unità, *Re*
Eruli 3 unità, *Odoacer* (2° turno); **Invasione**
Gepidi 3 unità, *Ardaricus* (2° turno);
Invasione
Eftaliti 2 unità, *Re*
Sassoni 1 fanteria, 1 arcieri,
 Henges (2° turno); alleati con gli **Juti**
Juti 2 unità, *Re*; alleati con i **Sassoni**
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Balalus*
Romani d'Occidente *Augustulus*,
 Gallia *Syagrius*
Romani d'Oriente *Zeno*
→ **Punteggio**



TURNO 7: 500–524 AD

[3 razzie] **Blemmi** (→ *Aegyptus*),
Kushan (→ *Persis*), **Scoti** (→ *Britannia*)
Franchi 1 unità, *Chlodovechus* (2° turno)
Ostrogoti 1 unità, *Theodericus* (2° turno)
Visigoti 2 unità, *Euricus* (2° turno)
Alani 2 unità, *Atace II*
Unni 2 unità, *Re*
Eruli 2 unità, *Re*
Gepidi 2 unità, *Re*
Eftaliti 2 unità, *Re*
Angli *Holsatia* orda, 2 fanteria, 1 arcieri, 1 flotta,
 Ida; **Invasione**
Sassoni 2 unità, *Cerdicus*
Longobardi *Pomerania* orda, 3 fanteria,
 Re
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Kavadh*
Britanni 1 cavalleria pesante élite, *Artorius*
• Rimuovi la cavalleria alla fine del **turno**
Romani d'Occidente *Augustulus*,
Syagrius
(entrambi al 2° turno)
Romani d'Oriente *Iustinus*

TURNO 8: 525–549 AD

[3 razzie] **Arabi** (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Berberi (→ *Africa*), **Kushan** (→ *Persis*)
Franchi 1 unità, *Chlotarius*
Unni 1 unità, *Ellac II*
Burgundi 1 unità, *Gondomarus*
Vandali 1 unità, *Gelimer*
Eruli 2 unità, *Re*
Eftaliti 2 unità, *Re*
Angli 3 fanteria, 1 arcieri, *Offa*
Longobardi 2 unità, *Rex*
Scoti *Ultonia* orda, 5 fanteria, *Feargus*;
Invasione; stretto di Dal Riata, Gallovidia
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Chosroes*
Romani d'Occidente *Majorianus II*
Romani d'Oriente *Iustinianus*,
Belisarius, *Narses*

TURNO 9: 550–574 AD

[3 razzie] **Blemmi** (→ *Aegyptus*),
Ibneri (→ *Britannia*), **Kushan** (→ *Persis*)
Franchi 1 unità, *Chlotarius* (2° turno)
Ostrogoti 1 unità, *Totila*
Burgundi 1 unità, *Gundocus II*
Eftaliti 2 unità, *Rex*
Longobardi 4 unità, *Alboinus*; **Invasione**
Bavari *Noricum* orda, 4 fanteria,
 Re; **Invasione**
Avari *Siraces* orda, 4 cavalleria, 2 fanteria,
 Baianus
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Chosroes* (2° turno)
Riunificazione romana possibile
Romani d'Occidente *Majorianus II*
(2° turno)
Romani d'Oriente *Iustinus II*
→ **Punteggio**

TURNO 10: 575–599 AD

[4 razzie] **Arabi** (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Berberi (→ *Africa*), **Ibneri** (→ *Britannia*),
Kushan (→ *Persis*)
→ **Anglosassoni** **Angli** e **Sassoni** uniti (→ **Aiuto Giocatore Goti**)
Franchi 1 unità, *Theudebertus*
Ostrogoti 1 unità, *Totila* (2° turno)
Visigoti 1 unità, *Reccaredus*
Vandali 1 unità, *Almaricus*
Burgundi 1 unità, *Gundocus II* (2° turno)
Longobardi 2 unità, *Alboinus* (2° turno)
Bavari 3 unità, *Re*
Avari 4 unità, *Baianus* (2° turno); **Invasione**
Cazari *Siraces* orda, 4 cavalleria, 2 fanteria,
Re; **Invasione**
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Hormisdas IV*
Riunificazione romana possibile
Romani d'Occidente *Claudius III*
Romani d'Oriente *Mauricius*

TURNO 11: 600–624 AD

→ **Ultimo turno di gioco** se l'Islam viene creato
[5–6 razzie] **Arabi** (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Berberi (→ *Africa*), **Blemmi** (→ *Aegyptus*),
Ibneri (→ *Britannia*), **Kushan** (→ *Persis*),
Vichinghi (→ *Britannia* se test **D2** superato)
Ostrogoti 1 unità, *Athalaricus II*
Unni 1 unità, *Attila II*
Vandali 1 unità, *Almaricus* (2° turno)
Bavari 3 unità, *Re*
Avari 2 unità, *Re*
Cazari 2 unità, *Re*
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Chosroes II*
Riunificazione romana possibile
Romani d'Occidente *Antoninus*
Romani d'Oriente *Heraclius*
Fine del turno: test per la fine del gioco (→ **Aiuto Giocatore Persiani**). Se l'Islam viene creato, gli Arabi invadono dall'Est - vedi *Invasions - Volume 2*.
→ **Punteggio Finale** (se il gioco termina al turno 11)



TURNO 12: 625–649 AD

→ Solo se l'Islam non è apparso
[4 razzie] **Arabi** (→ *Oriens* o *Mesopotamia*),
Berberi (→ *Africa*), **Kushan** (→ *Persis*),
Vichinghi (→ *Britannia*)
Franchi 1 unità, *Dagobertus*
Ostrogoti 1 unità, *Athalaricus II* (2° turno)
Unni 1 unità, *Attila II* (2° turno)
Suebi 1 unità, *Hermericus II* (2° turno)
Bavari 2 unità, *Re*
Avari 2 unità, *Re*
Cazari 2 unità, *Re*
Tutte le altre nazioni *Re*,
1 unità (solo barbari)
Persiani *Iasgardes III*
Riunificazione romana possibile
Romani d'Oriente *Heraclius II*
→ **Punteggio Finale**

Invasions
Volume 1 - 350-650 AD

CALAMITÀ

01. Rottura di Alleanze

- La nazione deve rompere tutte le sue **alleanze** con altre nazioni.
- La nazione non può stringere nuove alleanze in questo turno.
- Non riguarda Foedera, clienti, e vassalli.
- **Impero**: un'unità ausiliaria 'B' barbarica (a scelta del giocatore) viene subito rimossa (torna nella scorta).

02. Incendio Catastrofico

- Scegli a caso una città di livello II o III controllata dalla nazione. Se non ce ne sono, scegli a caso una città di livello I. La città subisce un incendio catastrofico.
- Se viene superato un test **D2**, posiziona sopra un segnalino Saccheggio.
- Altrimenti, la città viene ridotta in modo **permanente** di un livello.

03. Declino

- Aggiungi un segnalino *In Declino* alla nazione.

04. Eresia

- Un'eresia si presenta in una parte lontana della nazione.
- Se la nazione occupa una **singola area**, non c'è calamità.
- Altrimenti, scegli a caso un'area all'interno della nazione, diversa dalla capitale, se possibile della religione nazionale.
- Posiziona un segnalino **Eresia +** (*Haeresis*) nell'area scelta.

05. Indolenza

- Ogni leader della nazione, che vuole attaccare in questo turno, deve **intercettare** i difensori.
- Non si applica quando si seda una rivolta o quando si combatte nella provincia della capitale.
- Durante le attivazioni della Fase Militare di altre nazioni, si applica una penalità di **-2** a tutti i tentativi di intercettazione della nazione.

06. Aumento dei Costi

- Il costo di unità non élite aumenta di **1** per unità in questo turno.
- Il costo di unità élite aumenta di **2** per unità.
- Ripristinare un'unità élite costa **1** extra.

07. Inflazione

- Il Tesoro della nazione viene subito dimezzato.

08. Intolleranza

- La nazione in questo turno è **intollerante**. Posiziona il segnalino *Intolerantia* accanto alla sua capitale come promemoria (rimuovilo alla fine del turno).
- Tutte le alleanze con nazioni di **diverse religioni** vengono immediatamente rotte.
- Nessuna alleanza può essere conclusa in questo turno con qualsiasi nazione di religione diversa (incluse le alleanze offerte dalla diplomazia di altre nazioni).
- **Eccezione**: non influisce su Foedera, clienti o vassalli esistenti. Tuttavia, i federati della nazione, se di religione diversa, possono interrompere il Foedus senza effettuare un test **D2**.
- **Eresia**: ogni provincia all'interno di un'area **eretica** che fallisce un test **D2** si ribella. Ignora le aree che non appartengono alla religione nazionale.
- **Impero**: un'unità ausiliaria 'B' barbarica (a scelta del giocatore), viene subito rimossa (se presente).

09. Perdita di Unità

- Questa carta si risolve una volta completata l'azione Acquisti della nazione.
- Se viene superato un test **D2**, la nazione perde **1 unità**, altrimenti **2**.
- Le unità sono scelte a caso.
- Un'unità **élite** intatta viene capovolta invece di essere rimossa.



10. Rivolta

→ Posizionamento

- Un giocatore viene scelto a caso per scegliere la provincia in rivolta. Tira un **D10**: [1-3] Romano; [4-6] Persiano; [7-8] Goto; [9-0] Unno
- La **Rivolta**: il segnalino viene messo in una provincia a sua scelta, ad eccezione delle province con una **capitale** o dove è presente un **leader**. Chi sceglie può essere costretto a scegliere una delle sue province. Se non esiste alcuna scelta possibile, la calamità non ha effetto. Per un impero, scegli l'area civilizzata usando la tabella sotto, a seconda di dove si trova la capitale dell'impero sulla mappa (invece del test **D2**, utilizzato per gli eventi):

Ovest (D2 ✓):

[1]	Gallia M.	[2]	Illyria	[3-4]	Britannia		
[5]	Gallia S.	[6]	Italia	[7-8]	Africa	[9-0]	Hispania

Est (D2 x):

[1]	Moesia	[2]	Asia	[3]	Cappadocia	[4]	Graecia
[5-6]	Aegyptus	[7-8]	Oriens	[9]	Mesopotamia	[0]	Persis

- Invece di posizionare un nuovo segnalino **Rivolta -**, il giocatore può capovolgere uno esistente sul lato **Rivolta +**.

→ Usurpatore

- Se la nazione è *In Declino*, subisce **anche** una calamità *Usurpatore*.

11. Sedizione

- Ignora la calamità se la nazione non ha unità di terra **élite** in gioco (sulla mappa). Altrimenti, questa carta si risolve una volta completata la fase Acquisti.
- Capovolgì un'unità di terra **élite** intatta scelta a caso.
- La nazione deve subito pagare **1** per unità élite di terra in gioco.
- Ogni provincia con unità di terra élite non pagate si ribella se fallisce un test **D2**.

12. Usurpatore

- Questa carta si risolve al termine della Fase Amministrazione della nazione.
- Il giocatore della nazione e un altro giocatore (scelto a caso) risolveranno una lotta tra il sovrano legittimo (il giocatore della nazione) e l'usurpatore (l'altro giocatore).

→ Sovrano legittimo:

- **Stabilità Dinastica**: se non si è verificata usurpazione negli ultimi 2 turni (in questo e in quello precedente), tira **2 D10** e tieni il più **alto** dei due. Altrimenti, tira **1 D10**. Applica i seguenti modificatori:
 - +? bonus Combattimento del sovrano (**Roma**: o di un'altro suo leader)
 - +1 per Foedus
 - +2 per unità élite designata come leale dal giocatore della nazione (max. +2)
 - +1 per unità ausiliaria allo stesso modo designata come leale (max. +2)

→ Usurpatore:

- **In Declino**: se la nazione è *In Declino*, tira **1 D10**. Altrimenti, tira **2 D10** e tieni il più **basso** dei due.
 - +1 se *In Declino* (lato singolo)
 - +2 se *In Declino* (lato doppio)
 - +½ per ogni orda barbarica nelle aree della nazione (tranne Foedera)
 - +1 per ogni rivolta nelle aree della nazione (conta Rivolta + come due)
 - +1 per ogni eresia (della religione nazionale) nelle aree della nazione
- Vince il risultato modificato più alto (in caso di parità vince il sovrano legittimo).

Sconfitta dell'usurpatore:

- Elimina **un'unità** a scelta del giocatore oppure capovolgì un'unità **élite** intatta.

Vittoria dell'usurpatore:

- Il sovrano legittimo viene eliminato.
- **Roma**: se un altro leader è stato usato per modificare il tiro di dado, viene anche lui eliminato.
- Ogni altro leader viene eliminato se fallisce un test **D2**.
- L'usurpatore diventa il nuovo sovrano, scelto con un test **D2** (✓: **usurpatore 1-2 3**, ✗: **usurpatore 2-2 2**). Posizionale sulla pila di terra principale (maggior numero di unità, a caso per pile con stesso numero di unità).
- **Durata**: identica a quella del sovrano defunto.
- La nazione aggiunge un segnalino *In Declino* e invecchia di **1 spazio**.
- **Tutte** le unità designate come **leali** vengono eliminate. Se nessuna è stata designata, **un'unità élite** viene eliminata e **un'altra unità élite** intatta viene danneggiata, entrambe scelte a caso tra le unità idonee.

EVENTI

- 01. Dente per Dente** **attivazione di una pila (Fase Militare)**
- La pila bersaglio ottiene **2 PV per unità nemica eliminata** durante la sua attivazione. Può avvenire durante una campagna del leader.
-
- 02. Età → Pubblico!**
- Scegli a caso una nazione che controlli, tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +1 impero
 - +1 se *In Declino* (lato singolo)
 - +2 se *In Declino* (lato doppio)
 - 1 se è in gioco un leader storico della nazione (bonus Combattimento ≥ 1)
 - Applica il risultato corrispondente:
 - [0-2] ringiovanisce 2 spazi; [3] non cambia; [4-7] invecchia 1 spazio; [8-9] invecchia 2 spazi; [10+] invecchia 3 spazi.
-
- 03. Alleanza → Pubblico!** **Privato: inizio Fase Militare**
- Chi gioca l'evento crea un'alleanza tra due nazioni (regni o barbari) indipendentemente dal controllo dei giocatori. → **Regolamento, XXVI Alleanze.**
 - Nessuna delle due nazioni può essere **intollerante**.
-
- 04. Occhio per Occhio** **azione Attivazione Nazionale della nazione**
- La nazione bersaglio sceglie un'altra nazione (no vassalla) con almeno 5 unità in gioco per diventare il suo **nemico mortale**.
 - La nazione bersaglio ottiene **1 PV ogni unità eliminata** alla nazione nemica durante la propria attivazione (esclusi leader e *Limites*).
-
- 05. Arcieri** **durante una battaglia terrestre**
- La pila bersaglio ottiene un **dado bianco per arciere** durante il tiro degli arcieri (invece di un dado bianco ogni due arcieri).
 - Combattimento avanzato:** la pila bersaglio ottiene **+2** per arciere durante il tiro degli arcieri (invece di +1).
- Solo una carta
"durante una
battaglia"
può essere giocata
in una battaglia
(terrestre o navale)!**
-
- 06. Tentativo di Assassinio** **azione Rinforzi della nazione**
- Tenti di assassinare un leader. Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +1 il bersaglio è un leader civilizzato nella sua capitale o un barbaro
 - +1 la nazione del bersaglio è *In Declino* (lato singolo o doppio)
 - Risultato ≥ 9: l'assassinio riesce. Il leader viene rimosso e non viene sostituito fino all'azione Rinforzi del prossimo turno. Se è storico, la sua morte è definitiva.
-
- 07. Logoramento** **azione Movimento di una pila**
- La pila bersaglio subisce logoramento quando entra in territorio ostile. Ciò può avvenire sia durante un'intercettazione sia nella normale attivazione.
 - Tira un **D10 per ogni unità** nella pila (escluso il leader della pila):
 - 8+: un'unità viene eliminata (capovolta se élite).
-
- 08. Sfortuna → Pubblico!**
- Chi gioca l'evento deve rimettere un evento privato, scelto a caso dalla propria mano, nel mazzo (rimescola il mazzo).
-
- 09. Cattivi Presagi** **durante una battaglia**
- Può essere giocato solo su una pila di **almeno 3 unità**.
 - Due delle unità bersaglio, scelte a caso, non combatteranno.
 - Queste unità vengono ignorate durante la battaglia e non si può assegnargli colpi. Rientrano nella loro pila alla fine del recupero.
-
- 10. Coalizione Barbarica** **inizio della Fase Militare**
- Non può essere giocato nei turni 1 e 2.
 - Fino a **4 nazioni barbariche** (inclusi i nomadi), scelte da chi gioca la carta, formano un'alleanza di 1 turno. → **Regolamento, XXVI Alleanze.**
 - Nell'alleanza non possono essere presenti più di due nazioni controllate dallo stesso giocatore.
-
- 11. Migrazione Barbarica** **azione Attivazione Nazionale della nazione**
- Non può essere giocato su una nazione barbarica **in Invasione**.
 - La nazione barbarica **invade**, ma senza il bonus Impilamento dell'Invasione.
-
- 12. Tradimento** **azione Attivazione Nazionale della nazione**
- Può essere giocato solo all'inizio dell'attivazione della nazione bersaglio.
 - La nazione può violare una tra **alleanza**, **Foedus**, **clientela** o **vassallaggio**. Ciò gli consente di attaccare il suo ex alleato, federatore, protettore o sovrano.
-
- 13. Blasfemia** **dopo un assedio riuscito**
- Può essere giocato solo nella pila di una nazione pagana che sta saccheggiando una città.
 - I barbari bersaglio ottengono più bottino dai templi e dalle chiese: **+5** 🍀.
-
- 14. Coraggio** **durante una battaglia**
- L'unità bersaglio **conta come due** durante la mischia.
 - Combattimento avanzato:** l'unità bersaglio vale come due in entrambe le mischie.
 - L'unità conta come due anche quando si assegnano i colpi (servono due colpi per "colpire" l'unità).
-
- 15. Rottura** **durante un assedio**
- Annulla la penalità per le mura di una **città fortificata** bersaglio durante un assedio (non si applica a Costantinopoli).
 - Questo evento può anche essere usato per annullare la penalità di -1 imposta da una città non fortificata durante i turni 4 e 5 (→ **Calendario Storico**).
-
- 16. Campagna** **azione Attivazione Nazionale della nazione**
- Il leader bersaglio guadagna **1 campagna extra** senza alcun costo.
-
- 17. Annullamento** **quando una carta Evento viene giocata**
- Annulla un evento pubblico o privato giocato da qualsiasi giocatore.
 - Questo evento dev'essere giocato immediatamente dopo che la carta bersaglio è stata rivelata, prima che i dadi vengano lanciati o le altre conseguenze risolte.
 - Questa carta non può cancellare **Peste**, **Penuria** o **Carestia**.
-
- 18. Carovana → Pubblico!**
- Le carovane normali o eccezionali, in questo turno portano rispettivamente **5** o **10** 🍀 invece di 1 o 5 🍀.
-
- 19. Città** **azione Rinforzi della nazione**
- Può essere giocato solo su una nazione civilizzata.
 - La nazione bersaglio fonda gratuitamente una nuova **città di livello I** in un sito cittadino vuoto che controlla; **oppure**,
 - La nazione bersaglio può pagare per aumentare le dimensioni di una città esistente che controlla: **5** 🍀 da I → II o **10** 🍀 da II → III.
-
- 20. Commercio → Pubblico!**
- Una nazione civilizzata a scelta di chi gioca l'evento, raddoppia in questo turno i suoi **redditi da commercio**.
-
- 21. Corruzione → Pubblico!**
- Una nazione civilizzata a scelta di chi gioca l'evento, perde **5** 🍀 (se regno) o **10** 🍀 (se impero). Può causare la bancarotta.
-
- 22. Concilio → Pubblico!** **non può essere giocato nei turni 1 e 2**
- Un ramo del cristianesimo tiene un concilio in questo turno. Tira un **D10**: 1-5 Cattolici, 6-8 Monofisiti, 9-0 Ariani. Tutte le eresie di quel ramo sono condannate e gli eretici si pentono. Rimuovi tutti i segnalini **Eresia** dalle aree di quel ramo.
-
- 23. Dadi** **durante una battaglia**
- La pila bersaglio ottiene **1 rilancio**.
-
- 24. Maligni Presagi** **durante una battaglia terrestre**
- Può essere giocato solo in una pila barbarica.
 - La pila bersaglio perde un **dado bianco** durante la mischia (tranne se è l'unico dado). Se il suo unico dado è nero, viene scambiato con uno bianco.
 - Combattimento avanzato:** la pila bersaglio subisce una penalità di -1 ai suoi **2D6** per la **prima mischia**.
-
- 25. Navigazione Esperta** **durante uno sbarco anfibio**
- Le pile terrestri e navali bersaglio ottengono un bonus di +2 al test per rischio di naufragio durante un tentativo di sbarco anfibio.
-
- 26. Carestia → Pubblico!**
- Scegli un'area civilizzata usando la tabella Rivolta (→ **Aiuto Giocatore Calamità** o **Regolamento, XVI.C**). Tira di nuovo se l'area scelta soffre già di Penuria.
 - Posiziona un segnalino **Carestia (Fames)** sull'area designata (rimuovilo alla fine del turno).
 - Tutti i redditi delle province e delle città nelle aree colpite, sono ridotti a **due terzi**, a meno che non siano già ridotti dalla Peste.
- Province granaio
- Il reddito perso (se presente) è ridotto di **2** 🍀 per provincia granaio che la nazione controlla. Questo sconto si applica a ogni Carestia e Penuria.
-
- 27. Flotta Catturata nel Porto** **dopo un assedio riuscito**
- La nazione bersaglio che conquista una città **costiera** può scambiare una **flotta avversaria** (della nazione precedente) presente nella zona di mare adiacente, con una propria (se disponibile e se il limite d'impilamento lo consente).
-
- 28. Unità Gratuite** **azione Rinforzi**
- La nazione bersaglio riceve **2 unità gratuite**, una delle quali dev'essere fanteria.
 - Roma / Bisanzio:** una sola unità può essere di origine romana o bizantina; l'altra dev'essere un'unità ausiliaria 'B' barbarica.

- 29. Buona Amministrazione** **azione Carte Amministrazione della nazione**
- La nazione bersaglio pesca **1 carta Amministrazione extra** dopo che ha finito di pescare, ma prima di scegliere un tipo di carta, in base al retro della stessa.
-
- 30. Buoni Presagi** **durante una battaglia**
- Può essere giocato solo nella pila di una nazione civilizzata.
 - La pila bersaglio ottiene **un dado bianco**.
 - Combattimento avanzato:** la pila bersaglio ottiene un bonus di **+1** ai suoi **2D6** durante la **prima mischia**.
-
- 31. Guide** **durante una battaglia terrestre**
- Annulla un'imboscata in montagna.
 - Annulla anche qualsiasi bonus fiume e/o cresta che l'avversario può avere.
-
- 32. Eresia → Pubblico!** **non può essere giocato nei turni 1 e 2**
- Se pescato nel turno 1 o 2, scartalo e pesca di nuovo.
 - Scegli un'area civilizzata usando la tabella Rivolta (→ **Aiuto Giocatore Calamità o Regolamento, XVI.C**). Tira di nuovo se l'area scelta ha già un'eresia. Diventa eretica per i **prossimi 2 turni**. Posiziona un segnalino **Eresia + (Haeresis)**.
-
- 33. Orda Immobilizzata** **fuga di un'orda o ritirata**
- Giocato su un'orda barbarica non nomade che sta per **fuggire o ritirarsi**.
 - Annulla la fuga o la ritirata.
-
- 34. Imperatore** **azione Rinforzi**
- Giocato solo su una nazione (regno o barbari) che controlla almeno **10 province**.
 - La nazione bersaglio ottiene un **leader extra** per 1 turno.
 - La nazione bersaglio ottiene in questo turno un bonus di **+4** al suo tiro per **transizione a impero**.
-
- 35. Indisciplina** **durante una battaglia**
- Giocato dopo il tiro degli arcieri o una mischia, dopo aver assegnato i colpi.
 - Un'unità **élite** che riceve un colpo viene **eliminata** invece di essere capovolta.
-
- 36. Intercettazione** **dopo un'intercettazione fallita**
- L'intercettazione ha successo.
-
- 37. Leader** **azione Rinforzi della nazione**
- La nazione bersaglio riceve **1 leader extra**. Dura per un turno.
-
- 38. Battaglia Lunga** **durante una battaglia**
- La nazione bersaglio può fare un'altra mischia. Prima però, vanno assegnati i colpi e aggiornati i vantaggi.
 - Combattimento avanzato:** la nazione bersaglio può fare una terza mischia.
-
- 39. Lunga Vita** **azione Rinforzi**
- Il leader storico bersaglio (da 1 turno), rimane in gioco per un turno extra.
 - Nessun leader storico può rimanere in gioco per più di due turni.
-
- 40. Battaglia Maggiore** **durante una battaglia**
- Giocato sull'attaccante o sul difensore alla fine di una battaglia, dopo aver assegnato le perdite ma prima di determinare il vincitore.
 - Lo schieramento scelto può lanciare subito una nuova mischia (dopo aver aggiornato i vantaggi).
 - In **alternativa:** chi ha giocato l'evento ottiene **3 PV extra** se vince la battaglia.
-
- 41. Martirio** **dopo un assedio riuscito**
- Giocato dopo che una città civilizzata cade in mano a una nazione barbarica o se una città bizantina cade in mano ai persiani o viceversa.
 - La nazione che controllava prima la città ottiene **1 fanteria** (in ogni provincia controllata) e **10**.
-
- 42. Spirito Monastico** **azione Acquisti**
- Può essere giocato solo su una nazione cristiana (inclusi ariani e monofisiti).
 - La nazione bersaglio ottiene **3 PV** ogni **5** spese per la costruzione di un monastero, fino ad un massimo di **25**. (Nulla va posizionato sulla mappa).
-
- 43. Manovre Navali** **durante una battaglia navale**
- Lo schieramento bersaglio ottiene **un dado nero extra** per un round di battaglia navale.
 - Combattimento avanzato:** lo schieramento bersaglio ottiene un bonus di **+2** per un round di battaglia navale.
-
- 44. Saccheggi e Orge** **dopo un assedio riuscito**
- Può essere giocato su una nazione barbarica solo quando saccheggia una città.
 - La città saccheggiata genera **2 segnalini Saccheggio extra**.
 - Se la città è di **livello II o III** e non supera un test **D2**, viene ridotta di **1 livello**.
-
- 45. Pirateria → Pubblico!**
- La zona di mare bersaglio è infestata da pirati e non dà redditi in questo turno.
 - Inoltre, se una nazione non ha il monopolio in quella zona di mare, ogni città costiera viene saccheggiata se viene fallito un test **D2**.
 - Se le nazioni delle città coinvolte hanno flotte nella zona di mare bersaglio, ogni città costiera viene saccheggiata se vengono falliti **due test D2**.
 - Posiziona un segnalino Saccheggio a faccia in giù (🔥) su ogni città saccheggiata. Il valore del segnalino non ha importanza (non ci sono altri effetti).
-
- 46. Peste → Pubblico!**
- Scegli un'area civilizzata usando la tabella Rivolta (→ **Aiuto Giocatore Calamità o Regolamento, XVI.C**).
 - Posiziona un segnalino **Peste** (Pestis) sull'area designata (rimuovilo alla fine del turno).
 - Tutti i redditi delle province e delle città nelle aree colpite sono ridotti a **due terzi**, a meno che non siano già ridotti da Carestia e Penuria.
 - Ogni città di **livello II o III** che fallisce un test **D2** viene ridotta di **1 livello**.
 - Ogni nazione civilizzata inoltre perde (o capovolge, se élite) **2 unità** a caso tra quelle presenti nelle province con la peste.
 - Ogni nazione barbarica perde **1 unità** a caso tra quelle presenti nelle province con la peste.
 - Una pila che entra in un'area con la peste perde un'unità a caso a meno che non superi un test **D2**.
-
- 47. Riserva → Pubblico!**
- Ogni giocatore perde **metà** carte Evento private che ha in mano.
 - Tutti i **segnalini Saccheggio con Evento** vengono rimessi nella riserva.
 - Ignora** le carte Evento pescate in questo turno (mettile da parte fino alla risoluzione di questo evento).
 - Le carte perse vengono pescate a caso dalla mano di ogni giocatore e rimescolate nel mazzo senza essere rivelate, **insieme a tutti gli scarti**.
-
- 48. Reazione** **azione Movimento di una pila**
- La pila bersaglio, reagendo al movimento di un'altra pila, ottiene un bonus di **+4** per **intercettare** o **fuggire**.
-
- 49. Golpe Religioso** **azione Diplomazia o Fase Militare**
- Fase Diplomazia:** la nazione bersaglio può pagare **5** per ottenere **1 carta Diplomazia extra**.
 - Fase Militare:** la nazione bersaglio può pagare **5** per ottenere **1 campagna extra** da usare con un suo leader.
-
- 50. Rinascimento** **azione Status delle Nazioni**
- Può essere giocato solo su una **nazione germanica** (barbarica o civilizzata).
 - Ringiovanisci la nazione bersaglio **da 1 a 3 spazi** (a tua scelta) sul Tracciato Età.
 - La nazione bersaglio riceve anche **5 unità gratuite**, da posizionare con l'orda o sulla capitale, durante la successiva azione Rinforzi.
 - Se la nazione era federata o vassallo, ora è libera.
-
- 51. Rivolta → Pubblico!**
- Una nazione civilizzata scelta a caso subisce una rivolta → Esegui il processo della **Rivolta** e procedi.
-
- 52. Pietre Rotolanti** **dopo un assedio riuscito**
- Può essere giocato solo su un leader che ha appena assediato con successo una capitale.
 - Il leader bersaglio ottiene **2 campagne extra**.
-
- 53. Conversione Reale** **inizio Fase Amministrazione**
- Un regno pagano scelto a caso si converte al cristianesimo (chi lo controlla ottiene **10 PV**); **oppure**,
 - Scegli un regno ariano perché diventi cattolico (chi lo controlla ottiene **5 PV**).
-
- 54. Stratagemma** **durante una battaglia terrestre**
- Tutte le penalità da terreno (palude, foresta, fiume, stretto, ecc.) vengono ignorate da chi sta attaccando.
 - Chi sta attaccando ottiene anche **1 rilancio extra**.
 - Questo **non** cancella la penalità da città fortificata.
-
- 55. Santo** **dopo un assedio riuscito**
- Un santo (della nazione assediata) fa fallire un assedio riuscito, a meno che non ci sia stato un assalto organizzato.
-
- 56. Penuria → Pubblico!**
- Scegli un'area civilizzata usando la tabella Rivolta (→ **Aiuto Giocatore Calamità o Regolamento, XVI.C**). Tira di nuovo se l'area scelta soffre già di Carestia.
 - Metti un segnalino **Penuria** (Penuria) sull'area designata (rimuovilo alla fine del turno).
 - Tutti i redditi delle province e delle città nelle aree colpite sono ridotti a **tre quarti**, a meno che non siano già ridotti dalla Peste.
- Province granaio
- Il reddito perso (se presente) è ridotto di **2** per provincia granaio che la nazione controlla. Questo sconto si applica a ogni Carestia e Penuria.

-
- 57. Sedizione** **annuncio di un'intercettazione**
- La nazione della pila intercettata **corrompe** la pila intercettante inattivandola.
 - La nazione della pila intercettata deve avere una pila in una provincia adiacente alla nazione intercettante (questa può essere la pila intercettata).
 - La nazione della pila intercettata riduce il suo Tesoro di 5 🍷 (10 🍷 se la pila intercettante ha un leader con sé). Se non ci sono fondi sufficienti, la corruzione non è possibile.
 - La corruzione ha successo se viene superato un test **D2**. Se ha esito positivo:
 - La pila corrotta diventa inattiva e non può intercettare **nessuna** pila fino alla fine della Fase Militare del turno o fino all'attivazione della sua nazione, a seconda di quale evento si verifichi per primo. Può fuggire se attaccata.
 - Inoltre, fino a due unità vassalle, ausiliarie e/o federate nel **deserto** (scelte dalla nazione intercettata) si uniscono alla pila intercettata se il limite d'impilamento lo consente, altrimenti vengono rimosse. In ogni caso, tali unità verranno rimosse al termine dell'attuale azione secondaria Impilamento Unità.
 - Infine, fino ad altre due unità ausiliarie ('B') romano barbariche nella pila intercettante, che appartengono alla stessa etnia della pila intercettata, cambiano schieramento. Rimuovi quelle unità dalla pila intercettante e aggiungi unità equivalenti alla pila intercettata, pescate dalla riserva della nazione della pila intercettata. *Ad esempio, una pila unna intercettata da una pila romana che include un arciere ausiliario a cavallo unno, vedrebbe quest'ultimo rimosso dalla pila romana e un arciere a cavallo unno aggiunto alla pila unna dalla scorta unna.*
-
- 58. Tecniche d'Assedio** **durante un assedio**
- Può essere giocato solo su una nazione civilizzata.
 - La nazione bersaglio riceve un bonus assediante civilizzato di **+2** invece di +1.
-
- 59. Signo Deus** **durante una battaglia**
- Può essere giocato all'inizio di una battaglia tra una nazione **bersaglio non pagana** e una pila avversaria di almeno 3 unità non pagane (non necessariamente della stessa religione).
 - La pila bersaglio ottiene **2 rilanci extra**.
 - Ottiene anche un **dado bianco extra** per la mischia.
 - Combattimento avanzato: oltre ai rilanci extra, la pila bersaglio ottiene un bonus di **+1** ai suoi tiri di dado in ogni mischia.
 - Due delle unità avversarie non pagane, scelte a caso, non combatteranno.
 - Queste unità vengono ignorate durante la battaglia e non si può assegnargli colpi. Rientrano nella loro pila alla fine del recupero.
-
- 60. Tempesta** **durante uno sbarco anfibio**
- Infliggi una penalità di **-3** al tiro per il rischio di naufragio, alle pile navali e di terra coinvolte in uno **sbarco anfibio**.
-
- 61. Sbaragliare a sorpresa** **azione Movimento di una pila**
- La pila bersaglio può **sbaragliare** una volta con un **rapporto di 4:1** invece di 6:1.
-
- 62. Tattiche** **durante una battaglia**
- La pila bersaglio ottiene un **dado nero extra** durante la mischia.
 - Combattimento avanzato: la pila bersaglio ottiene un bonus di **+2** al tiro del dado della sua **prima mischia**.
-
- 63. Trappola** **durante una battaglia terrestre**
- Giocalo sull'attaccante o sul difensore all'inizio di una battaglia terrestre.
 - Lo schieramento scelto lancia un dado nero *prima* del tiro degli arcieri. Le spade rosse contano su *qualsiasi* terreno. Risolvi i colpi prima di continuare la battaglia.
 - Combattimento avanzato: lo schieramento scelto ottiene un tiro libero non modificato sulla Scheda di Tiro *prima* del tiro degli arcieri o riceve un bonus di **+2** in *entrambe* le mischie.
-
- 64. Slealtà** **durante una battaglia**
- Giocalo sull'attaccante o sul difensore all'inizio di una battaglia.
 - Fino a due unità di fanteria nemiche (o una flotta) cambiano schieramento.
 - Ignorale ai fini dell'impilamento. Eliminale dopo il recupero se non verranno eliminate durante la battaglia.
-
- 65. Alto Tradimento** **durante un assedio**
- Non può essere giocato durante l'assedio di Constantinopolis.
 - La nazione bersaglio ottiene un bonus di **+3** ai suoi tiri di dado per l'assedio.
 - La nazione bersaglio può anche lanciare un assalto senza perdere alcuna unità.
-
- 66. Crescita Urbana** **azione Rinforzi**
- Aumenta la città bersaglio dal **livello I** al **livello II** gratuitamente.
-
- 67. Manna** **azione Redditi della nazione**
- La nazione civilizzata bersaglio ottiene **10 🍷**.

ROMANI

A. L'Impero Romano

- All'inizio del gioco, l'Impero Romano è unificato, sebbene diviso in due entità: **Roma** (Ovest) e **Bisanzio** (Est).
- Il setup dei *Limites* è fisso: 2 in *Britannia*, 8 lungo i fiumi Rhenus e Danuvius (Flandria–Helvetia e Rhaetia–Pannonia).
- L'Impero rimane unito nei turni 1 e 2. Le due nazioni si attivano insieme e le unità romane si raggruppano e combattono insieme.
- Eccezione: le unità **Guardia** e **Themata** devono rimanere all'interno delle aree controllate dalle rispettive nazioni di origine.
- Nel **turno 3** (400 AD) si verifica la divisione in due imperi: d'ora in poi ogni impero viene giocato separatamente, ciascuno con la propria attivazione. L'Impero Romano Occidentale riceve un segnalino *In Declino*.
- Se l'Impero non crolla, la riunificazione è possibile a partire dal **turno 9** (550 AD).
- **Britannia**: dal **turno 4** (425 AD) in poi, se nessuna unità romana rimane in *Britannia* (esclusi *Limites*, vassalli, e federati), l'area cessa di appartenere a Roma Occidentale e i rimanenti segnalini *Limites* vengono rimossi.

B. Generali Romani

- In alcuni turni, Roma ha generali (★) oltre al proprio imperatore: turno 3, *Stilicho*; turno 4, *Aetius*; turni 5–6, *Syagrius*.
- Un leader romano può essere neutralizzato o eliminato da eventi (*Tentativo di Assassinio*, *Sedizione*) o calamità (*Indolenza*, *Usurpatore*) nonché dal combattimento.

C. Aetius e Attila

→ **Aiuto Giocatore Unni**

D. Imperatore Theodosius

- Nel **turno 2** (375 AD), se l'imperatore *Gratianus* viene eliminato, l'imperatore *Theodosius* viene immediatamente posto su una pila romana occidentale (probabilmente in quella eliminata, poiché sta per essere recuperata). Altrimenti, se l'imperatore *Valens* viene eliminato, l'imperatore *Theodosius* viene immediatamente posto su una pila romana orientale.

E. Amministrazione Imperiale

- Roma e Bisanzio sono amministrate separatamente, anche se l'Impero Romano è unificato.
- **Roma: 67** 🍷
(7 aree 14, città 30, capitale 10, commercio 11, carovana 1, tributo 1)
- All'inizio della sua Fase Amministrazione, il Tesoro di Roma viene modificato in base alla sua età:
età 1–4 non cambia; **età 5–8** tieni due terzi; **età 9–12** tieni la metà.

F. Inattività del Leader

- Quando una carta Amministrazione impone l'inattività del leader, l'imperatore si trasferisce a Ravenna e Cesare (standard) a Mediolanum o Treverum (a scelta del giocatore). Solo i generali romani storici (*Stilicho*, *Aetius*, *Syagrius*) rimangono attivi e liberi di agire.

G. Calamità Usurpatore

- L'Impero Romano può subire una usurpazione, in particolare Roma Occidentale, che è già *In Declino* nel 350 AD. L'usurpazione può avvenire in tre modi:
→ Azione **Carte Amministrazione**: una calamità *Usurpatore* colpisce l'Impero.
→ Azione **Acquisti**: se l'Impero è *In Declino* e fallisce un test **D2**.
→ **Segnalino Saccheggio**: se l'effetto *Usurpatore* viene pescato dal giocatore Romano.

H. Abbandono delle Aree

- Roma (no Bisanzio) può decidere di abbandonare determinate aree dal **turno 3** in poi. Le sole aree che possono essere abbandonate sono *Africa*, *Britannia*, *Gallia Meridionalis* e *Septentrionalis*, e *Hispania*.
- Abbandonare infligge una penalità in PV nel turno in cui si verifica.
- All'inizio della Fase Amministrazione, può essere abbandonata un'area per turno. Le conseguenze dell'abbandono sono:
 - Gli eserciti, i leader e le flotte romane vengono immediatamente spostati nella provincia più vicina all'area abbandonata. I *Limites*, se presenti, vengono abbandonati sul posto.
 - *Britannia*: viene creato il **regno dei Britanni** (vedi **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, sotto).
 - *Hispania*: viene creato il **regno dei Baschi** (vedi **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, sotto).
 - I Romani ricevono un tributo immediato di ½ 🍷 per provincia che controllavano nell'area abbandonata.
 - Il giocatore Romano riceve immediatamente metà del valore in PV dell'area abbandonata (→ **Scheda Nazione Romani**) **tranne** quando l'abbandono innesca la creazione di un regno cliente (Britanni).

I. Riunificazione Romana

- La riunificazione romana è possibile solo quando è indicato nel Calendario Storico, di solito nei turni da 9 a 12. Roma e Bisanzio non possono crollare o attaccarsi, nei turni precedenti.
- Questo viene fatto all'inizio della Fase Amministrazione. Le conseguenze della riunificazione sono:
 - Uno dei due imperi abdica a beneficio dell'altro. Sostituisci le unità dell'impero che abdica con quelle del beneficiario, per quanto consentito dalla sua scorta.
 - L'impero abdicante perde **tutto** il suo Tesoro.
 - Il giocatore che abdica riceve subito tutti i PV collegati alle sue province e aree come indicato nella lista dei PV. Le aree controllate valgono almeno 3 PV ciascuna.
- Scarsità di unità: se non ci sono abbastanza unità nell'impero beneficiario per sostituire le unità dell'impero che abdica nelle regioni sotto elencate, mantieni le unità in più (scelte dal giocatore che abdica) sulla mappa e tratta quelle aree con le loro unità, come regni minori indipendenti, **clienti** dell'impero beneficiario.
- Se Roma abdica in favore di Bisanzio (vedi **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** per i dettagli del setup):
 - *Africa*: Africano-Romani (inattivo)
 - *Gallia Meridionalis* e *Septentrionalis*: Gallo-Romani (attivo)
 - *Hispania*: Hispano-Romani (inattivo)
- Se Bisanzio abdica in favore di Roma (vedi **Aiuto Giocatore Bizantini: G** per i dettagli del setup):
 - *Asia* e *Cappadocia*: Cappadoci (attivo).

J. Collasso di Roma Orientale

→ **Aiuto Giocatore Bizantini**

Capacità di Movimento

Cavalleria, Orda nomade, Flotta	4
Fanteria, Orda	3

Costi d'Acquisto	Regno	Impero
Cavalleria nobile	5 🍷	10 🍷
Fanteria élite, Cavalleria pesante	4 🍷	8 🍷
Fanteria pesante, Arcieri a cavallo	3 🍷	6 🍷
Fanteria	2 🍷	4 🍷
Fortificazioni	15 🍷	Flotta 10 🍷

K. Collasso di Roma Occidentale

- Tutte le città imperiali perdono la protezione delle loro mura durante la Fase Militare, inclusa Ravenna, e possono essere prese senza assedio.
- Guardie (*Custodes*), cavalleria Palatina, flotte élite e *Cataphracta* vengono rimossi.
- Viene creato il **regno dei Britanni** (vedi **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, sotto).
- Viene creato il **regno Gallo-Romano attivo**, età 9, Tesoro 5 🍀, sotto il controllo del giocatore Romano. È composto dalle province di entrambe le *Galliae* che sono ancora sotto controllo romano al momento del collasso.
 - Il regno riceve tutte le unità Gallo-Romane (trasferite se necessario). Il suo re è un generale romano (*Stilicho*, *Aetius*, o *Syagrius*) se in gioco, altrimenti un Cesare.
 - Posiziona il segnalino Capitale (sul rovescio di una flotta romana) su una città esistente all'interno del regno. Se non c'è una città, mettilo da parte fino a quando una città non cadrà in mano ai Gallo-Romani.
 - Il regno eredita i segnalini Età e Tesoro di Roma Occidentale.
- Vengono creati i **regni Hispano-Romano** e **Africano-Romano inattivi**, sotto il controllo del giocatore Romano. Sono costituiti da tutte le province di *Hispania* e *Africa* (rispettivamente) che sono ancora sotto il controllo romano al momento del collasso.
 - Ogni regno riceve le sue unità. Riposizionale se necessario.
 - Posiziona ogni segnalino Capitale (sul rovescio di una flotta romana) su una città esistente all'interno del suo regno. Se non c'è una città, mettilo da parte fino a quando una città non cadrà in mano loro.
- L'**Impero Romano d'Oriente** diventa l'unico legittimo Impero Romano.
- Tutte le ex province romane diverse da *Africa*, *Britannia*, entrambe le *Galliae* e *Hispania* sono ora controllate da Bisanzio.
- I Foedera vengono trasferiti a Bisanzio. Clienti e vassalli vengono liberati.

L. Coscrizione Romana

- Roma può recuperare (capovolgere) **due unità élite** ogni turno, durante l'azione Acquisti, a **metà** del normale costo.
- Roma può acquistare (reclutare) solo **un'unità romana** per turno, fino alla fine del **turno 7** (500 AD).
- Dal **turno 8** (525 AD) in poi, il reclutamento nazionale migliora e il limite degli acquisti viene raddoppiato a **due unità romane** per turno.

M. Ausiliari di Roma Occidentale

- Roma può reclutare ausiliari 'B' barbarici, in base alla propria disponibilità. Attenzione, queste unità non sono sempre affidabili:
- **turno 1**: 1 ausiliari → 1 arcieri a cavallo (Mauri)
- **turno 2**: 6 ausiliari → 3 fanteria (Goti), 3 fanteria (Eruli)
- **turno 3**: 2 ausiliari → 1 arcieri a cavallo (Unni), 1 fanteria (Alemanni)
- **turno 4**: 3 ausiliari → 1 arcieri a cavallo (Mauri), 2 fanteria (Burgundi, Vandali)
- **turno 5**: 2 ausiliari → 1 arcieri a cavallo (Unni), 1 fanteria (Gepidi)

N. *Limites* di Roma Occidentale

- A partire dal **turno 4** (425 AD), un segnalino *Limes* romano occidentale distrutto, può essere sostituito durante l'azione Acquisti capovolgendolo sul lato dell'unità romana locale (Gallo-Romani, ecc.) al costo di **2** 🍀 ognuno.
- Nell'azione Acquisti del **turno 8** (525 AD), i *Limites* cessano di esistere e tutti i restanti segnalini vengono capovolti sul lato dell'unità romana locale.

O. Élite Romane

- Le guardie (*Custodes*) e la cavalleria Palatina contano come **due élite** in combattimento ma sono comunque danneggiate da un singolo colpo.
- Se Roma ha almeno **quattro élite** che partecipano a una battaglia, il bonus élite viene raddoppiato (+2). Solo Roma e Bisanzio hanno questa possibilità.

P. Presidi Romani

- Le unità con un **nome d'area** (es. *Hispania*, ecc.) vengono **dispiegate** in automatico nella loro area d'origine (provincia a scelta del giocatore) alla fine dell'attivazione della Fase Militare romana, ma **solo se** queste aree sono ancora controllate dai Romani.
- Nord (*Septentrionalis*) e Sud (*Meridionalis*) della Gallia (*Gallia*) sono considerati come una singola area quando si dispiega la Legione della Gallia e le unità Gallo-Romane.
- Le restanti unità romane vengono **dispiegate** in automatico all'interno delle aree controllate dal proprio lato dell'Impero (occidentale/orientale).
- Le unità romane possono rimanere al di fuori delle aree controllate dai romani solo se i limiti d'impilamento impediscono loro di essere dispiegate come descritto sopra.

Q. Minacce all'Italia

→ Può essere fatto una sola volta per partita.

- Se dei **barbari ariani o cristiani** entrano in Italia, i romani possono "espellerli" in un turno successivo federandoli all'inizio dell'attivazione della Fase Militare dei barbari. I barbari non possono rifiutare questo Foedus.
- Se possibile, questo Foedus dovrebbe trovarsi nella *Gallia Meridionalis*, e preferibilmente nelle province di *Aquitania* e *Garumnus*.

R. Il Regno dei Mauri

- Le province di Caesarea e Mauritania formano l'inattivo regno minore indipendente della Mauritania, inizialmente **cliente** di Roma. Pagano un tributo di **1** 🍀 per turno.
- I Mauri prestano una delle loro tre unità a Roma come mercenaria; deve però rimanere in Africa. Le altre due presidiano le loro province.
- La lealtà dei Mauri è precaria. Se un'orda barbarica si trova in Africa e il regno è cliente romano, viene fatto un test **D2** all'inizio dell'attivazione dell'orda. Se fallisce, la Mauritania si **ribella** e si **sottomette** all'orda. La sua unità mercenaria si trasferisce immediatamente in una provincia controllata dal suo nuovo sovrano.
- Roma può tentare di riottenere la clientela della Mauritania con la carta Diplomazia *Alleanza*. Anche se avrà successo, i Mauri saranno messi alla prova ogni volta che un'orda barbarica sarà in *Africa*.
- Se l'orda barbarica se ne va o diventa un regno, la Mauritania torna cliente romana.
- Se Roma perde il controllo di tutte le sue città in *Africa*, i Mauri diventano subito clienti romani (anche se nell'area è presente un'orda barbarica) ma non pagano più il tributo.

S. Il Regno dei Britanni

- L'**attivo regno dei Britanni** (controllato dal giocatore Romano) si crea quando la *Britannia* viene abbandonata, quando Roma collassa, o comunque durante l'azione Rinforzi del **turno 5** (450 AD).
- Inizia con un Tesoro di 15 🍀, 6 fanteria, e 1 Re. La sua età è il numero del turno + 2 (es. età 7 se creato nel turno 5). La capitale (città fortificata di livello I) è in Corinium Dobunorum. Nota che ottiene immediatamente 10 PV per aver fondato un regno.
- Gli ausiliari romani, i *Limites* e le unità romane locali (Britanno-Romani) vengono rimossi; le restanti unità nazionali romane vengono trasferite nelle province amiche più vicine in *Gallia Septentrionalis*.
- Le sue unità élite, arcieri e flotte non possono essere acquistate prima del turno 6. La sua unità di cavalleria pesante élite non può essere acquistata affatto: arriverà come rinforzo speciale nel turno 7.

T. I Regni dei Sardi e dei Baschi

- L'**inattivo regno dei Baschi** (controllato dal giocatore Unno) si crea quando l'*Hispania* viene abbandonata, quando Roma collassa, o comunque durante l'azione Rinforzi del **turno 4**. Le sue due unità saranno posizionate nelle province d'origine (Cantabria, Piranaei).
- L'**inattivo regno dei Sardi** (controllato dal giocatore Unno) si crea il turno successivo al saccheggio di Roma, quando Roma collassa, o comunque durante l'azione Rinforzi del **turno 5**. La sua unità e l'unità **Rebellio** saranno posizionate, a caso, nelle province d'origine (Corsica e Sardinia).

BIZANTINI

A. L'Impero Romano

- All'inizio del gioco, l'Impero Romano è unificato, sebbene diviso in due entità: **Roma** (Ovest) e **Bisanzio** (Est).
- Il setup dei *Limites* è fisso: in Europa, 4 lungo il fiume Danuvius (Savus-Tyras) e 1 nel Bosphorus; in *Oriens*, 2 lungo il confine persiano (Osroene-Amida), 1 in Coele Syria.
- L'Impero rimane unito nei turni 1 e 2. Le due nazioni si attivano insieme e le unità romane si raggruppano e combattono insieme.
- **Eccezione:** le unità **Guardia** e **Themata** devono rimanere all'interno delle aree controllate dalle rispettive nazioni di origine.
- Nel **turno 3** (400 AD) si verifica la divisione in due imperi: d'ora in poi ogni impero viene giocato separatamente, ciascuno con la propria attivazione. L'Impero Romano Occidentale riceverà un segnalino *In Declino*.
- Se l'Impero non crolla, la riunificazione è possibile a partire dal **turno 9** (550 AD).

B. Generali Romano-Bizantini

- In alcuni turni, Bisanzio ha generali (★) oltre al proprio imperatore: turni 3-4: *Asparus*; turno 8: *Belisarius*, *Narses*.
- Un leader bizantino può essere neutralizzato o eliminato da eventi (*Tentativo di Assassinio*, *Sedizione*) o calamità (*Indolenza*, *Usurpatore*) nonché dal combattimento.

C. Limites Persiani

- I due *Limites* al confine con la Persia possono essere riposizionati in base alle modifiche dei confini durante l'azione **Rinforzi** (invece dell'azione **Acquisti**).

D. Amministrazione Imperiale

- Roma e Bisanzio sono amministrate separatamente, anche se l'Impero Romano è unificato.
- **Bisanzio: 70**
(6 aree 12, città 32, capitale 10, commercio 13, carovana 1, tributo 2)
- All'inizio della sua Fase Amministrazione, il Tesoro di Bisanzio viene modificato in base alla sua età:
età 1-4 non cambia; **età 5-8** tiene due terzi; **età 9-12** tiene la metà.

E. Inattività del Leader

- Quando una carta Amministrazione impone l'inattività del leader, l'imperatore si trasferisce a Costantinopoli e Cesare (standard) ad Antiocheia o Dara (a scelta del giocatore). Solo i generali romani storici (*Asparus*, *Belisarius*, *Narses*) rimangono attivi e liberi di agire.

F. Riunificazione Romana

→ Aiuto Giocatore Romani

Costi d'Acquisto	Regno	Impero
Cavalleria nobile	5 🍌	10 🍌
Fanteria élite, Cavalleria pesante	4 🍌	8 🍌
Fanteria pesante, Arcieri a cavallo	3 🍌	6 🍌
Fanteria	2 🍌	4 🍌
Fortificazioni	15 🍌	Flotta 10 🍌

G. Collasso di Roma Orientale

- Tutte le città imperiali perdono la protezione delle loro mura durante la Fase Militare, inclusa Costantinopoli, e possono essere prese senza assedio.
- Guardie bizantine, cavalleria Palatina, flotte élite e *Cataphracta* vengono rimossi.
- Viene creato il **regno dei Cappadoci attivo**, età 1, Tesoro 15 🍌 sotto il controllo del giocatore Bizantino. È composto da tutte le province dell'*Asia* e *Cappadocia* che sono ancora sotto controllo bizantino al momento del collasso. Inizialmente è cliente di Roma, ma **non** paga tributo e **non** presta mercenari.
 - Il regno riceve tutte le unità bizantine **Themata** (riposizionale se necessario). Il suo re sarà un generale bizantino se in gioco, altrimenti Cesare.
 - Posiziona il segnalino Capitale (capovolgì una flotta bizantina) su una città esistente all'interno del regno. Se non c'è una città, mettilo da parte fino a quando una città non cadrà in mano ai Cappadoci.
 - Il regno eredita i segnalini Età e Tesoro di Roma Orientale.
- L'**Impero Romano d'Occidente** diventa l'unico legittimo Impero Romano.
- Tutte le ex province bizantine diverse dall'*Asia* e dalla *Cappadocia* sono ora controllate da Roma.
- I Foedera vengono trasferiti a Roma. Clienti e vassalli vengono liberati.

H. Collasso di Roma Occidentale

→ Aiuto Giocatore Romani

I. Coscrizione Romana

- Bisanzio può recuperare (capovolgere) **due unità élite** ogni turno, durante l'azione **Acquisti**, a **metà** del normale costo.
- Bisanzio può acquistare (reclutare) solo **un'unità romana** per turno, fino alla fine del **turno 7** (500 AD).
- Dal **turno 8** (525 AD) in poi, il reclutamento nazionale migliora e il limite degli acquisti viene raddoppiato a **due unità romane** per turno.

J. Ausiliari di Roma Orientale

- Dal **turno 2** in poi, Bisanzio può reclutare ausiliari 'B' barbarici, in base alla propria disponibilità. Attenzione, queste unità non sono sempre affidabili:
- **turno 2:** 4 ausiliari → 1 arcieri a cavallo (Alani), 3 fanteria (2 Goti, 1 Eruli)
- **turno 3:** 2 ausiliari → 2 cavalleria pesante (Goti)
- **turno 4:** 1 ausiliari → 1 fanteria (Gepidi)
- **turno 5:** 2 ausiliari → 1 arcieri a cavallo (Unni), 1 fanteria (Gepidi)



K. Limites Bizantini e Themata

- Fino al **turno 7** (500 AD) un segnalino *Limes* romano orientale distrutto, può essere sostituito durante l'azione **Acquisti** capovolgendolo sul lato dell'unità bizantina locale (*Thema*, ecc.) al costo di 2 🍌 ognuno.
- Nell'azione **Acquisti** del **turno 8** (525 AD), i *Limites* cessano di esistere e tutti i restanti segnalini vengono capovolti sul lato dell'unità bizantina locale.
- I *Limites* di Roma Orientale precedentemente eliminati possono essere riacquistati da ora in poi come unità da combattimento mobili chiamate **Themata** (singolare *Thema*) al costo di 2 🍌 ognuno.


L. Élite Bizantine

- Le guardie (*Custodes*) e la cavalleria Palatina contano come **due élite** in combattimento ma sono comunque danneggiate da un singolo colpo.
- Se Bisanzio ha almeno **quattro élite** che partecipano a una battaglia, il bonus élite viene raddoppiato (+2). Solo Roma e Bisanzio hanno questa possibilità.

M. *Cataphractae*

- *Cataphractae* (singolare *Cataphracta*) sono arcieri a cavallo pesanti élite  che diventano disponibili dal **turno 8** (525 AD).
- Una volta disponibili, Bisanzio può convertire ogni unità di guardia in *Cataphracta* durante l'azione Acquisti gratuitamente, indipendentemente dal fatto che la guardia sia in gioco o nella scorta di unità (se precedentemente eliminata). Questo è irreversibile.
- Il costo di acquisto di ogni *Cataphracta* aggiuntiva è **15**  (come la guardia o la cavalleria Palatina).

N. Le Mura Teodosiane

- Le mura di Constantinopoli possono essere rinforzate e diventare di **livello -4**. Questo costa **15**  e viene identificato capovolgendo il segnalino Capitale di Roma Orientale.

O. Declino Bizantino

- Se *In Declino*, Bisanzio (e Roma) devono fare un test **D2** dopo l'azione Acquisti; se fallisce, si verifica una calamità *Usurpatore*.

P. Attraversare il Bosphorus

- Gli stretti tra Thracia e Bythina sono conosciuti come Bosphorus.
- Se Constantinopoli è amichevole permette di attraversare il Bosphorus durante il normale movimento (non durante intercettazione o fuga) come se fosse un fiume, salvo blocco navale.
 - Se la Bythina è ostile, si applica la penalità stretto nel combattimento.
- Una pila a Constantinopoli o in una provincia a ovest di Constantinopoli che tenta di **intercettare** in *Asia* o dovunque a est dell'*Asia* subisce una penalità aggiuntiva di **-2** al suo tiro **D10**. Lo stesso vale intercettando nell'altro senso.


Q. Campagna Persiana di Iulianus (350 AD)

- Nel **turno 1**, all'inizio dell'attivazione della Fase Militare **romana**, l'imperatore *Iulianus* e le unità romane nell'Impero Occidentale (tranne le guardie) possono essere riposizionati.
- Se Roma cattura **Ctesiphon** nel turno 1, può imporre una pace speciale alla Persia (Sconfitta persiana, sotto) o decidere di proseguire la guerra.

→ Proseguire la guerra persiana

- Almeno un'unità deve essere lasciata come presidio per controllare ogni provincia persiana. Controllare l'area *Persis* non garantisce il controllo di Bisanzio sulle province vuote in quell'area.


→ Sconfitta persiana

- La Persia cede **15**  dal suo Tesoro, dividendolo tra Roma Orientale ed Occidentale come desiderato.
- Il controllo di tutte le province romane annesse dalla Persia, torna a Bisanzio. Riposiziona le unità persiane e bizantine di conseguenza.
- La Persia cede **tre province** (Atropatene, Assyria, e Euphrates) a Bisanzio. Riposiziona le unità persiane e bizantine di conseguenza.
- Roma evacua tutte le restanti province persiane (*Persis*, *Mesopotamia*, e le aree più ad est). Riposiziona le unità persiane e bizantine di conseguenza.
- Se l'**Armenia** era cliente persiano, torna ad essere cliente bizantino.
- La Persia non può dichiarare guerra a nessun Impero Romano nel turno 2 (375 AD).


R. Presidi Bizantini

- Le unità con un **nome d'area** (es. *Oriens*, ecc.) vengono **dispiegate** in automatico nella loro area d'origine (provincia a scelta del giocatore) alla fine dell'attivazione della Fase Militare bizantina, ma **solo se** queste aree sono ancora controllate dai Bizantini.
- Le restanti unità bizantine vengono **dispiegate** in automatico all'interno delle aree controllate dal proprio lato dell'Impero (occidentale/orientale).
- Le unità bizantine possono rimanere al di fuori delle aree controllate dai Bizantini solo se i limiti d'impilamento impediscono loro di essere dispiegate come descritto sopra.


S. Il Regno degli Armeni

- Le province dell'Armenia e dell'Armenia Minor formano il regno minore indipendente inattivo degli Armeni, inizialmente **cliente** di Bisanzio, che paga un tributo di **2**  per turno.
- Gli Armeni prestano una delle loro tre unità (scelta a caso) a Bisanzio come mercenario che deve restare in Oriente (*Cappadocia*, *Caucasus*, *Mesopotamia*, *Persis*, o più ad est; se questo requisito non può essere soddisfatto, rimane in Armenia). Le altre due presidiano le loro province.
- Bisanzio può tentare di riconquistare la clientela degli Armeni con la carta Diplomazia *Alleanza*. Altrimenti l'unico modo è quello di conquistare la sua capitale (Artaxata).
- Gli Armeni sono filo-bizantini: una nazione diversa da Bisanzio (es. Persia) che gioca la carta Diplomazia *Alleanza* deve superare **due test D2** per avere successo. Il segnalino Cliente armeno ha un lato rosato (cliente bizantino) e un lato giallastro (cliente persiano).

T. Il Regno degli Iberi

- Le province di Iberia e Azeria formano il regno minore indipendente inattivo degli Iberi, all'inizio cliente persiano, che paga un tributo di **2**  per turno e presta un'unità a caso che deve restare in Oriente (come per gli Armeni, sopra).
- Bisanzio può rendere questo regno suo cliente conquistandone la capitale (Ganzac) o usando la carta Diplomazia *Alleanza*; tuttavia, il sentimento filo-persiano obbliga qualsiasi nazione diversa dalla Persia (es. Bisanzio) a superare **due test D2** per avere successo con quella carta. Il segnalino Cliente iberico ha un lato rosato (cliente bizantino) e un lato giallastro (cliente persiano).
- Una volta che gli Iberi diventano clienti di un'altra nazione diversa dalla Persia, si comportano come i Colchici (vedi sotto), rompendo la clientela dopo un turno, se non convinti diversamente.

U. Il Regno dei Colchici

- Le province Colchis e Lacyzia formano il regno minore indipendente inattivo dei Colchici. Quando diventa cliente, paga un tributo di **2**  per turno e presta un'unità a caso che deve restare in Oriente (come per gli Armeni, sopra).
- Qualsiasi nazione civilizzata può renderlo suo cliente conquistandone la capitale (Phasis) o usando la carta Diplomazia *Alleanza*; tuttavia in questo caso sono richiesti **due test D2** di successo.
- Dopo un turno come cliente, i Colchici rivendicano la loro indipendenza all'inizio della Fase Amministrazione, a meno che una carta Diplomazia *Alleanza* non venga giocata con successo in quel momento (è sufficiente **un test D2** di successo per continuare la clientela).

Capacità di Movimento

Cavalleria, Orda nomade, Flotta	4
Fanteria, Orda	3

UNNI

A. L'Invasione degli Unni

- Il **turno 2** (375 AD) è speciale. Gli Unni in via eccezionale, giocano uno dei loro turni di **Invasione**, prima di tutte le nazioni nella Fase Militare. Dopo questa prima Invasione tutti i barbari germanici ottengono un'attivazione extra delle loro pile. Quindi gli Unni eseguono la loro **2ª Invasione** e poi la loro campagna leader. A seguire tutte le nazioni svolgono il loro turno secondo l'ordine di gioco, compresi i barbari germanici.
- Il turno è così composto:
 - Gli **Unni** giocano la loro **1ª Invasione**.
 - **Ogni nazione barbarica germanica** presente sulla mappa, seguendo l'ordine di gioco, svolge un'attivazione extra delle proprie pile.
 - Gli **Unni** riprendono a giocare con l'attivazione della loro **2ª Invasione** e poi con la **campagna** del loro leader *Balamir*.
 - Tutte le nazioni tranne gli Unni si attivano seguendo l'ordine normale (barbari, poi regni, quindi imperi).
- Gli Unni non possono introdursi nell'area *Germania* prima del **turno 3** (400 AD). Sarà quindi un rifugio sicuro per tutte le altre nazioni barbariche nel turno 2.

B. Orda e Unità

- Al termine dell'attivazione della Fase Militare, gli Unni devono riposizionare le loro unità entro un raggio di **3 province** dall'orda.

C. Ribellione di un Vassallo

- Gli **Alani** sono vassalli reticenti: possono tirare **due volte** il dado per la ribellione, mantenendo il risultato migliore.

D. Attila e Aetius

- Nel **turno 4** (425 AD), gli Unni non possono attaccare Roma Occidentale.
- I Romani (*Aetius*) possono assumere fino a **due cavallerie unne** (di qualsiasi tipo, arcieri a cavallo compresi) come **mercenari** al prezzo di **2** 🍷 per unità per turno. Questo deve essere annunciato e risolto durante l'azione **Rinforzi** romana (invece dell'azione **Acquisti**).
- *Attila* l'Unno non può rifiutarsi di aiutare *Aetius* in questo modo. Le unità mercenarie vengono riposizionate liberamente in province controllate dai Romani.
- Nel **turno 5** (450 AD), questo può essere ripetuto se *Aetius* si ritira nell'azione **Rinforzi** del turno (se sopravvive al turno 4), ma questa volta gli Unni possono rifiutare, recuperando le due cavallerie che non sono state già eliminate e trasferendole liberamente in province controllate dagli Unni.
- Se gli Unni aiutano *Aetius* prestando altre cavallerie, non possono attaccare Roma Occidentale nel turno 5.

E. Collasso o Impero?

- Gli Unni non possono fondare un **regno**. Quando *Attila* sta per morire alla fine dell'attivazione della Fase Militare unna del turno 5, gli Unni possono fondare un **impero** o collassare.

→ Distruzione totale

- Se gli Unni controllano **1 o 2 aree** (quelle barbariche valgono ½; non arrotondare per eccesso), scompaiono immediatamente: tutte le loro unità compresa l'orda e il leader vengono **rimosse** dal gioco.
- **Un'unità** ausiliaria unna viene rimossa ogni turno da ogni impero che ne possiede (durante i **Rinforzi**).
- Tutti i loro vassalli tornano liberi. Qualsiasi unità mercenaria vassalla sopravvissuta viene riposizionata nell'orda o nella capitale originaria.

→ Possibile Gloria

- Se, invece, gli Unni controllano **3+ aree** (quelle barbariche valgono ½; non arrotondare per eccesso), tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+1** ogni 2 cavallerie unne sacrificate
 - **+2** ogni area civilizzata oltre le 3 di base (+1 per area barbarica)
 - **+3** se Ravenna o Constantinopoli è controllata
 - **-2** se l'orda unna si trova all'interno di un'area civilizzata
- Se il risultato è **< 10**, gli Unni cadono nell'anarchia e collassano.
 - Procedi come per la **Distruzione totale**, sopra. L'unica differenza è che gli Unni ottengono **4 PV** per ogni cavalleria unna ancora in gioco al momento del collasso (includi quelle prestate a Roma).
- Se il risultato è 10 o più, viene fondato l'Impero Unno (vedi sotto).

F. Il Giovane Impero Unno

- Segui le **regole di transizione a impero**. Segui anche le **regole di transizione a regno** per fondare la capitale.
- Gli Unni ottengono **5 PV** extra se la capitale si trova sul sito di Buda (in Hunnia).
- La **capitale** dell'impero genera solo **5** 🍷 extra ogni turno (normalmente **10** 🍷 per gli altri imperi).

Capacità di Movimento

Cavalleria, Orda nomade, Flotta	4
Fanteria, Orda	3

Costi d'Acquisto

	Regno	Impero
Cavalleria nobile	5 🍷	10 🍷
Fanteria élite, Cavalleria pesante	4 🍷	8 🍷
Fanteria pesante, Arcieri a cavallo	3 🍷	6 🍷
Fanteria	2 🍷	4 🍷
Fortificazioni	15 🍷	Flotta 10 🍷

PERSIANI

A. Il Regno Persiano

- Il regno persiano si estende su due aree: *Mesopotamia* e *Persis*.
- La Persia riceve **2** **redditi extra** per la *Persia Orientalis*, che rappresenta le parti più orientali del regno non mostrate sulla mappa. Questo è un reddito cittadino esclusivo della Persia.
- **Into the East**: quando si usa l'espansione della mappa 'Into the East', la *Persia Orientalis* va ignorata.

B. Fondare l'Impero Persiano

- Quando si svolge un test di transizione a impero, la Persia applica un modificatore extra al D10:
 - **+1** per stato cliente (Armeni, Colchici, Iberi)
- Quando si effettua la transizione, l'età del nuovo impero è **3** anziché 1.

C. Amministrazione del Regno

- **Persia: 41**
(province **21**, città **10**, capitale **5**, commercio **0**, carovana **1**, tributo **2**, fuori mappa **2**)
- All'inizio della sua Fase Amministrazione, il Tesoro persiano viene modificato in base alla sua età:
età 1-4 non cambia; **età 5-8** tieni due terzi; **età 9-12** tieni la metà.

D. Elefanti Persiani

- A partire dal **turno 2**, la Persia può acquistare elefanti.
- L'elefante è un'unità normale **doppiamente pesante** . Vale come due unità pesanti quando si determinano i vantaggi, ma viene comunque eliminato da un singolo colpo.

E. Campagna di Sapor II (350 AD)

- Almeno un'unità deve essere lasciata come presidio per controllare ogni provincia bizantina. Il controllo delle aree *Asia*, *Cappadocia*, o *Oriens* non garantisce alla Persia il controllo delle province vuote di tali aree.

F. Guarnigioni Persiane

- La Persia ha **6 satrapi** (presidi di fanteria); possono attaccare solo in *Mesopotamia* e *Persis*.
- I *satrapi* vengono **riposizionati** automaticamente in queste due aree al termine dell'attivazione della Fase Militare persiana (in *province* controllate).
- I *satrapi* possono spostare le unità che non sono in presidio, in province controllate adiacenti, al fine di rispettare per se stessi i limiti d'impilamento. I *satrapi* oltre a rispettare i limiti d'impilamento, devono essere spostati in province controllate adiacenti.

G. Campagna Persiana di Iulianus (350 AD)

- Se Ctesiphon viene catturata dall'imperatore *Iulianus* nel **turno 1**, può essere imposta una pace speciale alla Persia (→ **Aiuto Giocatore Bizantini**).

H. Resistenza Persiana

- Quando una provincia controllata dalla Persia in *Mesopotamia* o *Persis* viene invasa da un nemico, la Persia riceve immediatamente **1 unità gratuita** a sua scelta.
- Se viene scelta un'unità élite va capovolta (danneggiata).
- L'unità ricevuta può essere posizionata in una provincia persiana o in una precedente provincia persiana non occupata dall'intruso (dietro le linee nemiche).

I. Caduta di Ctesiphon

- Ogni volta che la Persia perde la sua capitale, riceve un segnalino *In Declino* e perde **5 PV**.
- La capitale può essere spostata a Ctesiphon senza alcun costo se la Persia riprende il controllo della città. Ciò può avvenire in qualsiasi momento durante la Fase Amministrazione o Militare persiana. Se la capitale viene spostata nel sito cittadino saccheggiato di Ctesiphon, rimane saccheggata.

J. Il Regno degli Armeni

→ **Aiuto Giocatore Bizantini**

K. Il Regno degli Iberi

→ **Aiuto Giocatore Bizantini**

L. Il Regno dei Colchici

→ **Aiuto Giocatore Bizantini**

M. Islam e Fine del Gioco

- Alla **fine del turno 11**, si svolge un test per vedere se l'Islam viene creato.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+1** se c'è stata una guerra tra Persiani e Bizantini nel turno 10
 - **+1** se c'è stata una guerra tra Persiani e Bizantini nel turno 11
 - **+1** se ci sono 5 o più segnalini Eresia sulla mappa
 - **+1** se c'è un'eresia in un'area persiana
- Se il risultato è **> 6**, il gioco **termina immediatamente**. Calcola i PV come se fosse il turno 12.
- Altrimenti, gioca normalmente il turno 12.

Capacità di Movimento

Cavalleria, Orda nomade, Flotta	4
Fanteria, Orda	3

Costi d'Acquisto	Regno	Impero
Cavalleria nobile	5	10
Fanteria élite, Cavalleria pesante	4	8
Fanteria pesante, Arcieri a cavallo	3	6
Fanteria	2	4
Fortificazioni	15	Flotta 10

GOTI

A. Alleanza dei Goti

- Ad ogni turno, i Visigoti e gli Ostrogoti possono prestarsi l'un l'altro **1 unità**, anche se uno migra e l'altro no.
- Ogni unità prestata si impila e combatte con le unità della nazione alla quale è stata prestata ed è sotto il suo controllo.
- Questo scambio di mercenari rimane possibile indipendentemente dallo status di entrambe le nazioni. In particolare, questa "alleanza" non impedisce loro di concludere alleanze con altre nazioni.

B. Ermanaricus il Conquistatore

- Nel **turno 1** (350 AD), gli Ostrogoti possono **conquistare** la **Sarmatia** e le sue vicinanze, guadagnando territorio e bottino ma lasciandosi esposti alla prossima invasione unna (turno 2), o **migrare** con la loro orda, approfittando del bonus d'impilamento di Ermanaricus di +2 ma perdendo i guadagni della conquista.

→ Conquista

- L'orda resta necessariamente in Ucraina.
- Gli Ostrogoti ricevono PV bonus se conquistano la loro area di partenza e quelle a ovest. → **Scheda Nazione Ostrogoti**
- Per ogni nazione sottomessa, gli Ostrogoti ottengono **1 carta Evento** oltre al normale segnalino Saccheggio.
- Conquistare la **Sarmatia** consente il **Rinascimento** nel **turno 6** o successivi (F).

C. La Grande Invasione dei Visigoti

- I Visigoti **invadono** nei **turni 2** (375 AD) e **3** (400 AD).

D. Scythia

- Solamente nel **turno 1**, quest'area è aperta agli Ostrogoti.

E. Posizionamento di Orde e Unità

- Al termine delle due successive Fasi Militari dei Goti, le unità prestate sopravvissute vengono riposizionate nelle province controllate dalle rispettive nazioni.
- Anche tutte le unità gote devono essere riposizionate nel raggio di **3 province** dalla rispettiva orda.

F. Rinascimento Ostrogoto

- Se gli **Ostrogoti** conquistano la **Sarmatia** nel turno 1, gli viene concesso un Rinascimento nel **turno 6** (475 AD) o successivi.
- Per utilizzare il Rinascimento, devono essere **liberi** (né sottomessi né federati).
- Se verranno sottomessi dagli Unni, potrebbero tentare una ribellione o attendere la morte di Attila, sperando che gli Unni collassino e scompaiano. → **Aiuto Giocatore Unni**

→ Rinascimento

- Il Rinascimento ostrogoto è un'**Invasione barbarica** che permette di ricevere 5 unità di rinforzo con l'orda.
- È possibile anche ridurre l'età fino a 3 spazi (a scelta).
- Se gli Ostrogoti sono un **regno**, **perdono** l'Invasione e i rinforzi a meno che non scelgano di **tornare allo status barbarico!** Se scelgono di farlo, capovolgli la capitale sul lato dell'orda e posiziona il segnalino Età a 3 sul Tracciato Età barbarico (questo non può essere abbassato ulteriormente con il bonus descritto sopra).

Capacità di Movimento

Cavalleria, Orda nomade	4
Fanteria, Orda	3

Costi d'Acquisto	Regno	Impero
Cavalleria nobile	5 🍷	10 🍷
Fanteria élite, Cavalleria pesante	4 🍷	8 🍷
Fanteria pesante, Arcieri a cavallo	3 🍷	6 🍷
Fanteria	2 🍷	4 🍷
Fortificazioni	15 🍷	Flotta 10 🍷

G. La Grande Invasione

- Nel **turno 3**, quattro nazioni barbariche si alleano per **invadere** insieme: **Alani, Burgundi, Suebi, e Vandali**.
- Il leader **Radagaisus** è speciale e svolge una **campagna prima** della normale sequenza di movimento e battaglia delle pile alleate.
- Se riesce ad assediare con successo Roma, la città viene **rasa al suolo**. Capovolgli il segnalino Capitale sul lato Rasa al suolo (**Rasa**). Una città di livello 1 può essere costruita qui.
- Ogni nazione barbarica che partecipa a questa campagna ottiene un bonus speciale di **3 segnalini Saccheggio extra** (ignorando qualsiasi evento o calamità) e **10 PV**, oltre ai benefici per il saccheggio di Roma.
- La sequenza normale riprende con l'azione della prima pila in **Invasione**, durante la quale solo **metà** delle unità sopravvissute delle nazioni barbariche alleate può muoversi. Spetta ai giocatori che le controllano decidere come dividerle; se non riescono ad accordarsi, può muoversi la metà delle unità di ogni nazione.
- Durante l'**azione della 2ª pila in Invasione**, tutte le pile barbariche alleate sono libere di muoversi normalmente.
- I restanti leader dei barbari alleati (**Atace, Gundocus, Hermericus, e Gundericus**) svolgono normalmente la loro campagna.
- **In via eccezionale**, ogni **orda** barbarica della Grande Invasione può spostarsi per la 3ª volta, durante la campagna del proprio leader.



H. Invasione della Britannia

- Nel **turno 5** (450 AD), tre nazioni barbariche germaniche si alleano per **invadere** la **Britannia**: **Angli, Juti, e Sassoni**.

I. Gli Anglosassoni

- Nel **turno 10** (575 AD), Angli e Sassoni si uniscono. Sono considerati una singola nazione e si attivano nel turno degli Angli. I loro Tesori si uniscono (usa il segnalino tesoro degli Angli). Tieni il più alto tra gli status delle due nazioni. Fai la media tra le età, trattando una nazione appena promossa a regno, come età 1 (usa il segnalino Età degli Angli). Un'alleanza esistente può essere ampliata, un Foedus o una clientela rimane in vigore, ma viene meno il vassallaggio, a meno che entrambi non condividano lo stesso sovrano.
- Quando calcoli i PV, aggiungi i punteggi delle singole nazioni insieme e assegna la metà al giocatore che controlla gli Angli e metà ai Sassoni.

J. Tribù degli Sclaveni

- Ci sono tre nazioni barbariche slave **inattive**: **Aesti, Sclaveni e Venedi**.
- Sono gestiti dal giocatore **Romano**.
- Queste nazioni non si attivano e quindi non si muovono se non fuggendo.
- Ciascuno recupera **1 unità persa** per turno durante l'azione Rinforzi (insieme alla prima nazione barbarica in gioco).
- Non diventano mai regni, e quindi non serve tenere traccia del Tesoro.
- Non possono abbandonare (anche fuggendo) le aree **Balticum, Barbarum, o Sarmatia**.

→ Penalità di combattimento

- In battaglia, le tribù slave perdono un dado bianco (Combattimento avanzato: hanno un -1 sui loro tiri). Non hanno leader, e quindi non hanno mai rilanci a meno che non venga giocato un evento che glielo consenta.

PUNTI VITTORIA

ALANI (#8)



Bonus

Creare un regno in <i>Hispania</i>	10
Creare un regno altrove	5
Ogni unità dei Bizantini, Franchi, Unni, Romani, o Visigoti eliminata	1
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #6: 475–499 AD

Hispalensis	8
Aquitania, Cartaginensis	7 (una o entrambe)
Carpetania, Liger	3 (una o entrambe)
Ogni altra provincia in <i>Hispania</i> ed entrambe le <i>Galliae</i>	1

TURNO #9: 550–574 AD

Hispalensis	8
Baetica, Cartaginensis	7 (ognuna)
Carpetania, Castulum, Cuneus, Emeritensis, Lusitania	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Hispania</i>	1

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #9.

ALEMANNI (#4)



Bonus

Creare un regno in <i>Gallia Septentrionalis</i>	10
Creare un regno altrove	5
Creare un impero in <i>Gallia Septentrionalis</i>	20
Creare un impero altrove	10
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta)	1
Ogni unità dei Burgundi, Franchi, Unni, o Romani eliminata in <i>Gallia Septentrionalis</i>	1
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #3: 400–424 AD

Lotharingia	5
Agri Decumates, Austrasia, Burgondia	3 (ognuna)

TURNO #6: 475–499 AD

Lotharingia	8
Austrasia, Neustria	7 (ognuna)
Agri Decumates, Flandria	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Gallia Septentrionalis</i>	1
Tutte le province in <i>Gallia Septentrionalis</i>	10

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6 con questa aggiunta:	
Tutte le province in <i>Gallia Meridionalis</i>	10

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #9.

ANGLI (#17)



Bonus

Creare un regno in <i>Britannia</i>	10
Creare un regno altrove	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta)	1
Ogni unità dei Britanni, Pitti, Romani, Sassoni, Scoti, o Vichinghi eliminata	1
Ogni segnalino Razzia – o Razzia +	1 o 3
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #9: 550–574 AD

Corinium Dobunorum	8
Flavia Caesariensis, Maxima Caesariensis	7 (ognuna)
Bernicia, Caledonia, Cambria, Cumbria, Gallovidia, Lindum	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Britannia</i>	1
Tutte le province in <i>Britannia</i>	10

TURNO #10: 575–599 AD

Gli Angli si uniscono ai Sassoni.

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #9 con questa aggiunta:
Il giocatore che controlla gli Angli ottiene metà PV del totale (Angli + Sassoni).

ARABI



Razzie da Arabia Deserts

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie	1
Ogni segnalino Razzia – o Razzia +	1 o 3

= Predoni
 = Predoni che diventano nazioni attive
 = Barbari
 = Barbari nomadi
 = Regno
 = Impero
Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.

AVARI (#23)



Bonus

Creare un regno in <i>Danubius</i>	10
Creare un regno altrove.....	5
Creare un impero in <i>Danubius</i>	20
Creare un impero altrove.....	10
Ogni unità degli Alemanni, Bavari, Burgundi, Bizantini, Franchi, Gepidi, Unni, o Longobardi eliminata in <i>Danubius</i> , <i>Germania</i> , <i>Illyria</i> , e <i>Moesia</i>	1
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #9: 550-574 AD

Hypanis.....	8
Tisia, Valachia.....	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Danubius</i> o <i>Illyria</i>	1

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Pannonia.....	8
Dacia, Hunnia.....	5 (ognuna)
Tisia, Valachia.....	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Danubius</i> , <i>Moesia</i> , o <i>Illyria</i>	1

BAVARI (#22)



Bonus

Creare un regno in <i>Germania</i>	10
Creare un regno altrove.....	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta).....	1
Ogni unità degli Alemanni, Avari, Burgundi, Franchi, Gepidi, Unni, o Longobardi eliminata in <i>Germania</i>	1
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #9: 550-574 AD

Bavaria.....	10
Bohemia, Camuntum, Noricum, Rhaetia.....	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Danubius</i> or <i>Illyria</i>	1

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno # 9 con questa aggiunta: Almeno 5 province in <i>Germania</i>	5
--	---

BERBERI



Razzie da Numidia

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie.....	1
Ogni segnalino Razzia - o Razzia +	1 o 3

BIZANTINI (#2)



Bonus

Riunificazione romana.....	→ Aiuto Giocatore Romani
Ogni di reddito in province non eretiche (una volta).....	1
Ogni unità dei Persiani o barbarica eliminata.....	1
Ogni unità dei Predoni eliminata.....	1
Ogni città bizantina saccheggiata.....	-2

TURNO #3: 400-424 AD

Armenia, Armenia Minor, Assyria, Atropatene, Euphrates.....	5 (ognuna)
Tutte le province in <i>Oriens</i>	5

TURNO #6: 475-499 AD

Possibile riunificazione dell'Impero Assyria, Atropatene, Dalmazia, Euphrates, Illyricum, Istria, Pannonia.....	5 (ognuna)
Armenia, Armenia Minor, Creta, Cyprus.....	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Oriens</i>	5
Tutte le province in <i>Mesopotamia</i>	10

TURNO #9: 550-574 AD

Possibile riunificazione dell'Impero Africa, Apulia, Campania, Cisalpina, Hispalensis, Latium, Umbria, Venetia.....	5 (ognuna)
Balearica, Bosphorus, Caesarea, Corsica, Sardinia, Sicilia, Tingitania, Tyras, Utica.....	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Italia</i> (incluse le isole), <i>Mesopotamia</i> , o <i>Oriens</i>	10 (ogni area)

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Possibile riunificazione dell'Impero Africa, Hispalensis, Umbria.....	5 (ognuna)
Apulia, Beneventum, Latium, Sicilia, Spoleum, Tuscia.....	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Italia</i> (incluse le isole).....	10
Ogni altra area.....	5

BLEMMI



Razzie da Blemmyes

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie.....	1
Ogni segnalino Razzia - o Razzia +	1 o 3

= Predoni
 = Predoni che diventano nazioni attive
 = Barbari
 = Barbari nomadi
 = Regno
 = Impero
Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.

BRITANNI (#16)



Bonus

Creare un regno in *Britannia* 10
 Ogni unità degli Angli, Iberni, Juti, Pitti, Sassoni, o Scoti
 eliminata in *Britannia* 1

TURNO #6: 475-499 AD

Cantium, Maxima Caesariensis, Camulodunum 5 (ognuna)
 Cambria, Corinium Dobunorum, Cumbria, Dumnonia,
 Durnovaria, Flavia Caesariensis, Lindum 3 (ognuna)
 Armoricum, Bernicia, Caledonia, Gallovidia 1 (ognuna)
 Tutte le province in *Britannia* 10

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #6 con questa variazione:
 Armoricum 10

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #9.

BURGUNDI (#10)



Bonus

Creare un regno in entrambe le *Galliae* 10
 Creare un regno altrove 5
 Creare un impero in entrambe le *Galliae* 20
 Creare un impero altrove 10
 Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (**una volta**) 1
 Ogni unità degli Alemanni, Bavari, Franchi, Goti, Unni, Longobardi, o
 Romani eliminata in entrambe le *Galliae* 1
Ogni turno sotto Foedus 3

TURNO #3: 400-424 AD

Burgondia 5
 Alpes, Arvernia, Helvetia, Lotharingia, Rhodanus, Vienna 3 (ognuna)

TURNO #6: 475-499 AD

Burgondia 8
 Lotharingia, Rhodanus 7 (ognuna)
 Alpes, Arvernia, Helvetia, Vienna 3 (ognuna)
 Ogni altra provincia in entrambe le *Galliae* 1
 Tutte le province in *Gallia Meridionalis* 10

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #6.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #9.

CAPPADOCI (#2)

TURNO #3: 400-424 AD

Ogni provincia 1

TURNO #6: 475-499 AD

Come il turno #2.

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #2.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #2.

CAZARI (#24)



Bonus

Creare un regno in *Caucasus* o *Scythia* 10
 Creare un regno altrove 5
 Ogni unità eliminata in *Caucasus* o *Persis* 1
Ogni turno sotto Foedus 3

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Abascia, Alania 10 (ognuna)
 Bosphorus, Donetus, Iberia, Lacyzia, Sarkil 5 (ognuna)
 Azeria, Colchis, Pereaslavia, Scythica 3 (ognuna)
 Almeno 5 province dalle aree *Caucasus*, *Sarmatia*, e *Scythia* 5

EFTALITI (#15)



Bonus

Creare un regno in *Caucasus* o *Persis* 10
 Creare un regno altrove 5
 Ogni unità non unna eliminata in *Caucasus* o *Persis* 1
Ogni turno sotto Foedus 3

TURNO #9: 550-574 AD

Cadusia, Phraaspa, Rhagae 5 (ognuna)
 Artemita, Azeria, Kushania, Media, Zagros 3 (ognuna)
 Ogni altra provincia in *Caucasus* o *Persis* 1
 Tutte le province in *Persis* 10

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #9.

= Predoni
 = Predoni che diventano nazioni attive
 = Barbari
 = Barbari nomadi
 = Regno
 = Impero
Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.

ERULI (#13)



Bonus

Creare un regno in <i>Italia</i>	10
Creare un regno altrove	5
Entrare in Umbria (una volta)	4
Ogni unità dei Bizantini, Franchi, Goti, Unni, Longobardi, o Romani eliminata	1
Saccheggiare Roma (una volta)	15
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #6: 475-499 AD

Latium	12
Umbria	7
Beneventum, Spoleto, Venetia	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Italia</i> , escluse le isole	10

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #6.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #6.

FRANCHI (#5)



Bonus

Creare un regno in entrambe le <i>Galliae</i>	10
Creare un impero in entrambe le <i>Galliae</i>	20
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche una volta convertite (ogni turno)	1
Ogni unità non franca eliminata in entrambe le <i>Galliae</i>	1
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #3: 400-424 AD

Austrasia	5
Flandria	3

TURNO #6: 475-499 AD

Austrasia, Neustria	8 (ognuna)
Saliens	7
Flandria, Liger, Lotharingia, Lugdunus	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Hispania</i> o entrambe le <i>Galliae</i>	1
Tutte le province in <i>Gallia Septentrionalis</i>	10

TURNO #9: 550-574 AD

Aquitania, Neustria, Provenca	8 (ognuna)
Arvernia, Austrasia, Burgondia	7 (ognuna)
Flandria, Liger, Lotharingia, Lugdunus, Treveria, Vienna	3 (ognuna)
Ogni altra provincia	1
Tutte le province in entrambe le <i>Galliae</i>	10 (per ogni <i>Gallia</i>)

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Cisalpinia, Taurinorum, Treveria	7 (ognuna)
Austrasia, Garumnus, Neustria	5 (ognuna)
Alpes, Osca, Piranaei, Tarraconensis	3 (ognuna)
Ogni set di 3 altre province	1
Tutte le province in entrambe le <i>Galliae</i>	10 (per ogni <i>Gallia</i>)

GALLO-ROMANI (#1)

TURNO #3: 400-424 AD

Ogni provincia	1
----------------------	---

TURNO #6: 475-499 AD

Come il turno #2.

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #2.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #2.

GEPIDI (#14)



Bonus

Creare un regno in <i>Danubius</i>	10
Creare un regno altrove	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta)	1
Ogni unità degli Avari, Bizantini, Unni, o Romani eliminata in <i>Danubius</i> o <i>Illyria</i>	1
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #6: 475-499 AD

Pannonia	8
Dacia, Hypanis, Tisia, Valachia	7 (ognuna)
Carpathia, Hunnia, Moravia	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Danubius</i>	15

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #6.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #6.

IBERNI



Razzie da *Caledonia Hibernia*

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie	1
Ogni segnalino Razzia - o Razzia +	1 o 3

= Predoni
 = Predoni che diventano nazioni attive
 = Barbari
 = Barbari nomadi
 = Regno
 = Impero
Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.

JUTI (#19)



Bonus

Creare un regno in <i>Britannia</i>	10
Creare un regno altrove.....	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta).....	1
Ogni unità degli Angli, Britanni, Romani, o Sassoni eliminata.....	1
Ogni segnalino Razzia – o Razzia +	1 o 3
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #6: 475–499 AD

Durnovaria, Maxima Caesariensis.....	8 (ognuna)
Cantium.....	7

TURNO #9: 550–574 AD

Cantium.....	8
Durnovaria, Maxima Caesariensis.....	7 (ognuna)
Cambria, Corinium Dobunorum, Dumnonia.....	3 (ognuna)
Almeno 6 province in <i>Britannia</i>	10

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #9.

KUSHAN



Razzie da Kushania

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie.....	1
Ogni segnalino Razzia – o Razzia +	1 o 3

LONGOBARDI (#20)



Bonus

Creare un regno in <i>Italia</i>	10
Creare un regno altrove.....	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta).....	1
Ogni unità degli Avari, Bavari, Bizantini, Franchi, Goti, Eruli, Unni, o Romani eliminata.....	1
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #9: 550–574 AD

Cisalpina.....	12
Taurinorum, Umbria.....	7 (ognuna)
Liguria, Provenca, Tuscia, Venetia.....	3 (ognuna)

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Cisalpina, Taurinorum, Umbria.....	10 (ognuna)
Beneventum, Latium, Spoletum, Tuscia, Venetia.....	5 (ognuna)
Apulia, Campania, Corsica, Liguria, Provenca.....	3 (ognuna)
Ogni altra provincia in <i>Illyria</i> o <i>Italia</i>	1
Tutte le province in <i>Italia</i> , escluse le isole.....	10

OSTROGOTI (#6)



Bonus

Creare un regno in <i>Italia</i>	10
Creare un regno altrove.....	5
Creare un impero in <i>Italia</i>	20
Creare un impero altrove.....	10
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta).....	1
Ogni unità non gota eliminata.....	1
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #1: 350–374 AD

<i>Balticum</i> , <i>Barbarum</i> , <i>Sarmatia</i>	4 (ognuna)
---	------------

TURNO #3: 400–424 AD

Dalmatia, Dardania, Epirus, Pannonia, Thracia.....	5 (ognuna)
Hypanis, Moesia Inferior, Moesia Superior, Savus, Valachia.....	3 (ognuna)

TURNO #6: 475–499 AD

Tuscia, Umbria.....	8 (ognuna)
Cisalpina, Latium, Venetia.....	7 (ognuna)
Campania, Istria.....	5 (ognuna)
Beneventum, Dalmatia, Illyricum, Pannonia, Spoletum.....	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Italia</i> , escluse le isole.....	10

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6 con questa variazione: Tutte le province in <i>Italia</i> , include le isole.....	15
--	----

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #6 con questa variazione: Tutte le province in <i>Italia</i> , include le isole.....	25
--	----

= Predoni
 = Predoni che diventano nazioni attive
 = Barbari
 = Barbari nomadi
 = Regno
 = Impero
Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.

PERSIANI (#3)



Bonus

Creare un impero	20
Ogni unità dei Bizantini, Romani o barbarica eliminata	1
Ogni unità dei Predoni eliminata	1
Ogni città persiana saccheggiata	-2
Ogni volta che la capitale viene saccheggiata (include la penalità dei Persiani)	-5
Attaccare Bisanzio o Roma con almeno 10 unità insieme.....	20

TURNO #3: 400-424 AD

Aegyptus, Phoenicia, Syria	10 (ognuna)
Armenia, Armenia Minor, Azeria, Osroene, Palestine	5 (ognuna)
Tutte le province in <i>Oriens</i>	15

TURNO #6: 475-499 AD

Come il turno #3.

TURNO #9: 550-574 AD

Armenia, Armenia Minor, Cappadocia, Osroene, Phoenicia, Syria	7 (ognuna)
Kushania, Palestine, Palmyrene, Pontus.....	5 (ognuna)
Ogni provincia in <i>Aegyptus, Asia, Cappadocia, Caucasus, o Oriens</i>	3
Tutte le province in <i>Aegyptus, Cappadocia, Caucasus, o Oriens</i>	10 (ogni area)
Tutte le province in <i>Asia</i> , incluso Cyprus	20

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #9.

PITTI



Razzie da Caledonia

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie	1
Ogni segnalino Razzia - o Razzia +	1 o 3

ROMANI (#1)



Bonus

Riunificazione romana	→ Aiuto Giocatore Romani
Ogni di reddito in province non eretiche (ogni turno)	2
Attila eliminato	5
Ogni altro leader storico barbarico eliminato	3
Ogni unità dei Persiani o barbarica eliminata	1
Ogni unità dei Predoni eliminata	1
Ogni città romana saccheggiata	-2
Abbandono di <i>Africa, Britannia, Gallia Meridionalis, Gallia Septentrionalis, Hispania</i>	-10 (ogni area)

TURNO #2: 375-399 AD

Agri Decumates, Dalmatia, Noricum, Pannonia, Rhaetia	5 (ognuna)
Tutte le province in <i>Africa, Britannia, o entrambe le Galliae</i>	10 (ogni area)

TURNO #4: 425-449

Entrambe le <i>Galliae</i>	5
----------------------------------	---

TURNO #6: 475-499 AD

Possibile riunificazione dell'Impero.

TURNO #9: 550-574 AD

Possibile riunificazione dell'Impero.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Possibile riunificazione dell'Impero.

SASSONI (#18)



Bonus

Creare un regno in <i>Britannia</i>	10
Creare un regno altrove	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta)	1
Ogni unità degli Angli, Britanni, Pitti, Romani, Scoti, o Vichinghi eliminata	1
Ogni segnalino Razzia - o Razzia +	1 o 3
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #6: 475-499 AD

Corinium Dobunorum, Durnovaria, Maxima Caesariensis.....	8 (ognuna)
Cambria, Cantium, Dumnonia, Flavia Caesariensis, Lindum ..	3 (ognuna)

TURNO #9: 550-574 AD

Come il turno #6.

TURNO #10: 575-599 AD

Gli Angli si uniscono ai Sassoni.

ULTIMO TURNO: 625-649 AD

Come il turno #6 con questa aggiunta:	
Tutte le province in <i>Britannia</i>	10
Il giocatore che controlla i Sassoni ottiene metà PV del totale (Angli + Sassoni).	

= Predoni
 = Predoni che diventano nazioni attive
 = Barbari
 = Barbari nomadi
 = Regno
 = Impero
Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.

SCOTI (#21)



Bonus

Creare un regno in <i>Caledonia Hibernia</i>	10
Creare un regno altrove	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta)	1
Ogni unità degli Angli, Britanni, Iberni, Sassoni, o Vichinghi eliminata in <i>Britannia</i> o <i>Caledonia Hibernia</i>	1
Ogni segnalino Razzia – o Razzia +	1 o 3
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #6: 475–499 AD

Gallovidia	8
Caledonia	7
Dal Riata, Ultonia	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Caledonia Hibernia</i>	10

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6.

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #6.

SUEBI (#12)



Bonus

Creare un regno in <i>Hispania</i>	10
Creare un regno altrove	5
Ogni di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta)	1
Ogni unità degli Alani, Romani, o Visigoti eliminata in <i>Hispania</i>	1
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #6: 475–499 AD

Gallaecia	8
Asturica, Cantabria, Carpetania, Celtiberia, Lusitania	3 (ognuna)

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6 con questa aggiunta:

Tutte le province in <i>Hispania</i> , escluso Balearica	10
---	----

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #9.

VANDALI (#11)



Bonus

Creare un regno in <i>Africa</i>	10
Creare un regno altrove	5
Creare un impero in <i>Africa</i>	20
Creare un impero altrove	10
Entrare in <i>Africa</i> (provincia) (una volta)	8
Ogni unità non vandala eliminata	1
Ogni turno sotto Foedus	3

TURNO #3: 400–424 AD

Provincia, Septimania	5 (ognuna)
Alpes, Tarraconensis, Vienna	3 (ognuna)

TURNO #6: 475–499 AD

<i>Africa</i> (barbarica)	10
<i>Africa</i> (civiltizzata)	15
Libya, Numidia, Sicilia, Utica	7 (ognuna)
Corsica, Mauritania, Sardinia, Tingitania	3 (ognuna)
Ogni provincia in <i>Mauretania</i>	2
Ogni altra provincia costiera del Mediterraneo	1
Tutte le province in <i>Africa</i>	15

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6.

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #6.

VICHINGHI



Razzie da Scandinavia

Bonus

Ogni unità eliminata durante le razzie	1
Ogni segnalino Razzia – o Razzia +	1 o 3

🔥 = Predoni 🔥 = Predoni che diventano nazioni attive ⚔️ = Barbari 🏹 = Barbari nomadi
 👑 = Regno 🏰 = Impero **Una nazione vassalla guadagna solo metà dei suoi PV normali.**

⚔️ VISIGOTI (#7)



Bonus

Creare un regno in <i>Hispania</i>	10
Creare un regno altrove.....	5
Creare un impero in <i>Hispania</i>	20
Creare un impero altrove.....	10
Ogni 🍷 di reddito in province cattoliche non eretiche (una volta).....	1
Ogni unità non gota eliminata.....	1
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #3: 400–424 AD

Cisalpinga, Provenca, Septimania, Tuscia, Umbria.....	5 (ognuna)
Alpes, Noricum, Rhaetia, Venetia.....	3 (ognuna)

TURNO #6: 475–499 AD

Hispalensis (barbarica).....	10
Hispalensis (civilizzata).....	15
Baetica, Carpetania.....	8 (ognuna)
Cartaginensis, Celtiberia, Gallaecia, Tarraconensis.....	7 (ognuna)
Castulum, Emeritensis, Garumnum, Lusitania, Piranaei, Septimania.....	3 (ognuna)
Tutte le province in <i>Hispania</i> escluso Balearica.....	15

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6 con questa variazione: Tutte le province in <i>Hispania</i> , incluso Balearica.....	20
---	----

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #6 con questa variazione: Tutte le province in <i>Hispania</i> , incluso Balearica.....	25
---	----

⚔️ UNNI 🏹 (#9)



Bonus

Creare un impero in <i>Danubius</i>	20
Creare un impero altrove.....	10
Sottomettere entrambe le nazioni dei Goti.....	12
Ogni unità dei Bizantini o Romani eliminata.....	1
Ogni altra unità eliminata.....	½
Ogni livello di città saccheggiata.....	2
Ogni area con almeno 3 segnalini Saccheggio e una presenza unna...3	
Ogni turno sotto Foedus.....	3

TURNO #6: 475–499 AD

Ogni provincia al di fuori di <i>Danubius</i> , escluso vassalli.....	5
Ogni provincia in <i>Danubius</i>	3
Almeno 6 province in <i>Danubius</i>	10

TURNO #9: 550–574 AD

Come il turno #6, con questa variazione: Escluso vassalli anche in <i>Danubius</i> .	
--	--

ULTIMO TURNO: 625–649 AD

Come il turno #9.	
-------------------	--

TABELLE

Test D2 (✓ riuscito, ✗ fallito)

- Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Carovane
✓ Una nazione **barbarica** saccheggia una provincia carovaniera che controlla.
- Fase Temporale, azione Diplomazia
✓ La carta **Alleanza** a) forza un'alleanza con una nazione controllata dallo stesso giocatore che gioca la carta, b) forza un regno minore indipendente a diventare cliente, o c) rompe un'alleanza o clientela esistente.
- Fase Amministrazione, azione Acquisti (Roma e Bisanzio)
✗ Se *In Declino*, subisce una calamità *Usurpatore*.
- Fase Amministrazione, azione Sedare una Rivolta
✗ Quando una pila con una singola unità viene eliminata (non riuscendo a sedare una rivolta), anche il leader viene **eliminato**.
- Fase Militare, azione Attivazione Nazionale (all'inizio)
✓ Un federato viola il Foedus (tranne nel turno successivo alla sua costituzione).
✓ Un vassallo si ribella al suo sovrano nomade. ✗ Perde 5 PV e un'unità.
- Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità
✓ (Movimento) Un'intercettazione navale riesce se l'avversario non controlla tutte le città costiere della zona di mare.
✓ (Combattimento) Un *Limes* non supportato viene eliminato ma blocca una pila nemica e gli infligge un colpo.
✓ (Combattimento) Un'imboscata in montagna ha successo se chi attacca non ha attraversato una cresta o un fiume.
✗ (Combattimento) Un leader viene **eliminato** se la sua pila di terra viene completamente eliminata (prima del recupero).
✓ (Combattimento) Una città **non fortificata**, si **arrende** quando un leader barbarico la assedia.
- ✓ (Possibile anche nella Fase Temporale, azione Diplomazia) Quando un'alleanza scade o viene rotta (da Foedus o sottomissione), nelle province condivise (in caso di pile uguali), la nazione più giovane si ritira. ✗ la più vecchia.

Transizione forzata a regno (VII.C)

Fase Temporale, azione Status delle Nazioni

- Nazione barbarica di **età 5+** che ha rifiutato una transizione volontaria.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - 1 ogni 10 🎲 nel Tesoro della nazione
 - +2 se l'orda della nazione si trova in un'area barbarica
- Risultato \leq **età**: la nazione diventa *immediatamente* un regno.

Transizione forzata a impero (VIII.B)

Fase Temporale, azione Status delle Nazioni

- Regno che controlla **3+ aree** (area barbarica $\frac{1}{2}$, **no** per eccesso)
- **Eccezione**: nessun test nel turno in cui viene creato il regno.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +1 per un leader con bonus Combattimento ≥ 2
 - +1 se *In Declino* (lato singolo; +2 lato doppio)
 - +2 ogni area civilizzata controllata oltre le prime tre
 - +1 ogni area barbarica controllata
 - +3 se Roma o Constantinopoli sono controllate
 - +1 ogni cliente → **Aiuto Giocatore Persiani: B**
- Risultato ≥ 8 : la nazione diventa *immediatamente* un impero.

Scelta casuale del giocatore per posizionare una rivolta (XVI.B)

Fase Temporale, azione Eventi o

Fase Amministrazione, azione Carte Amministrazione (calamità)

- Tira un **D10**: [1-3] Romano; [4-6] Persiano; [7-8] Goto; [9-0] Unno

Scelta casuale della provincia civilizzata (solo impero) (XVI.C)

- Tira un **D10**:

Occidente (D2 ✓):

[1] Gallia M. [2] Illyria [3-4] Britannia
[5] Gallia S. [6] Italia [7-8] Africa [9-0] Hispania

Oriente (D2 ✗):

[1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia
[5-6] Aegyptus [7-8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis

Esito razzia (XI.E)

Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Razzie

- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - 1 ogni **unità civilizzata** nella provincia bersaglio e nelle province o zone di mare percorse dalla razzia in profondità
 - +1 precedente razzia è Razzia -; +2 precedente è Razzia +
- Risultato
 - [≤ 4] fallimento unità di predoni persa **definitivamente**
 - [5-6] **Razzia -** ottieni 1 🎲 e 1 PV, posiziona il segnalino **Razzia -**
 - [7-10] **Razzia +** pesca un segnalino Saccheggio, ottieni 3 PV, posiziona il segnalino **Razzia +** come [7-10] e le **unità di predoni** rimangono nella provincia bersaglio
 - [11-12] **Razzia +**
- Il segnalino Razzia dura solo un turno.
- Una Razzia + elimina eventuali *Limes* presenti.

Carovana eccezionale (X.D)

Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Carovane

D10: [1-2] Aegyptus [3-7] Rhagae [8-9] Siraces [0] Tripolitania

Collasso di un impero (XIV.K)

Fase Amministrazione, azione Redditi

- Impero con età ≥ 9 che va in **bancarotta**.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +? ogni valore oltre il 9 (+1 età 10, +2 età 11, +3 età 12) se *In Declino* (lato singolo; +2 lato doppio)
 - +1 per calamità subita questo turno
 - +2 se la capitale è stata conquistata il turno precedente
 - 1 per area controllata oltre l'area della capitale
- Risultato ≥ 9 : l'impero collassa e cessa di esistere.

Sottomettere una rivolta (XVI.F)

Fase Amministrazione, azione Sedare una Rivolta

- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +1 per ogni unità controllata presente nella provincia
 - 1 se l'area ha un'eresia o l'area della capitale ha un'eresia e la provincia in rivolta ha la stessa religione tranne eretica
 - 1 se la religione nazionale è diversa da quella dell'area
- Un leader fornisce **rilanci** pari al bonus Combattimento.
- Ignora le mura della città.
- Risultato ≥ 9 : la rivolta viene sedata.
- Risultato < 9 : la rivolta continua e la nazione perde un'unità a sua scelta tra quelle presenti.

Intercettazione terrestre (XIX.A)

Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Movimento

- Reazione avversaria con più pile (**massimo una senza leader**).
- Necessario un collegamento via **terra** attraverso territorio non ostile, **distanza massima di 3 province**.
- Una pila **attaccata** dalla nazione attiva non può intercettare.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +? bonus **Combattimento** del leader, se presente
 - +3 la provincia bersaglio ha la capitale di chi intercetta
 - +2 chi intercetta è un impero
 - 1 la distanza dalla provincia bersaglio è di 3 passi
 - 2 ogni cresta o stretto attraversato
 - 2 attraversamento del Bosphorus (→ **Aiuto Giocatore Bizantini: P**)
- Risultato ≥ 6 : l'intercettazione ha successo.

Fuga (XIX.B)

Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Movimento

- Reazione avversaria.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +? bonus **Combattimento** del leader che fugge
 - +3 provincia di partenza ha una città fortificata
 - +3 chi fugge ha il doppio delle unità dell'attaccante
 - 1 chi fugge ha meno cavalleria dell'attaccante
 - 2 la fuga deve attraversare fiume, cresta o stretto
- Risultato ≥ 9 : il tentativo di fuga ha successo.

Sbarco anfibio e rischio naufragio (XXV.E)

Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Movimento

- Movimento da una provincia costiera amica a una **provincia costiera nemica o vuota**. Risolvere prima dell'intercettazione navale.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - 2 tranne se la nazione controlla, nell'ultima zona di mare attraversata, una città sulla stessa costa della provincia bersaglio
 - +1 se lo sbarco è su una costa del Mediterraneo o del Pontus Euxinus (solo Romani e Bizantini)
 - $\pm?$ Evento *Tempesta* o *Navigazione Esperta*
- Risultato ≥ 5 : lo sbarco riesce, con riserva di intercettazione navale.

Assedio (XXIV.C)

Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Combattimento

- Tira un **D10**, **rilancia** in base al bonus Combattimento del leader. Modificatori:
 - +1 assalto organizzato: assediante subisce 2 colpi per ricevere il bonus
 - +1 assediante civilizzato
 - 1 assediante nomade (fino alla fine del turno 9)
 - +1 assediato è *In Declino* (lato singolo; +2 lato doppio)
 - ? valore mura (**città fortificata**) da -2 a -4 (-1 per Roma)
 - 1 città non fortificata (turni 4 e 5)
 - 1 **città costiera** \downarrow con una flotta amica al largo (annullata in caso di assalto organizzato)
- Risultato ≥ 7 : l'assedio ha successo.

Assassinio di un leader (XX.J)

Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Combattimento

- Impero *In Declino*, leader ottiene una **vittoria** in attacco o difesa.
- Tira un **D10**. Con **8+**, il leader viene *assassinato* (eliminato).

Combattimento & battaglie navali (XX, XXV.C)

- Cavalleria (\uparrow), Pesante (\star) Superiorità/Vantaggio = 1:0 o $n+2:n$
- Tiro degli arcieri (**solo battaglie terrestri**)
2 \circ = \square 4 \circ = \square \star Va. Pes. = avversario perde un \square
In pianura, steppa o deserto: $\square \rightarrow \square$ ogni 2 \circ
- Tiro degli arcieri (imboscata in montagna)
Il leader in attacco non deve avere il simbolo \triangle ; automatica se l'attaccante attraversa cresta o fiume (altrimenti test **D2**).
 \triangle contano il doppio Risolvi prima il tiro del difensore.
Difensore, che tende l'imboscata: 4 \times = \square

- Scorta di dadi per la mischia

Ogni unità (eccetto orde e *Limites*) = \square

Nelle battaglie navali non si perdono o aggiungono \square .

Attaccante perde \square in caso di:

palude;
foresta (se il difensore è un barbaro non nomade \ddagger);
attraversa stretto, fiume (eccetto \downarrow), o cresta \uparrow (no se intercettato)

Attaccante aggiunge \square in caso di:

attaccante barbarico in provincia barbarica contro civilizzato \ddagger

Difensore aggiunge \square in caso di:

città fortificata; *Limes*; una o più orde

Minimo 1 \square ogni schieramento

- Scambio di dadi

$\square \rightarrow \square$ 2+ \circ

$\square \rightarrow \square$ 4+ \circ (solo Roma e Bisanzio)

$\square \rightarrow \square$ \uparrow Superiorità in cavalleria

$\square \rightarrow \square$ impero contro barbari \ddagger

$\square \rightarrow \square$ nomadi nella steppa \ddagger

$\square \rightarrow \square$ città fortificata (solo impero)

$\square \rightarrow \square$ se l'avversario ha il vantaggio pesante \star

\ddagger Tutte le unità coinvolte devono soddisfare la condizione.

\ddagger Una delle unità deve soddisfare la condizione.

- Scambio di rilanci (opzionale)

Un leader con bonus Combattimento 2+ può rinunciare a un rilancio **una volta** per aggiungere o rimuovere un \square .

- Mischia

Spade rosse infliggono colpi solo in pianura, steppa o deserto.

Ogni colpo elimina un'unità o danneggia una élite \circ .

La prima unità eliminata dev'essere nazionale o ausiliaria.

- Determinare il vincitore

Nazione che elimina il suo nemico;

nazione con il minor numero di perdite;

difensore se in città fortificata o orda;

nazione il cui leader ha il miglior bonus Combattimento;

difensore.

- Eliminazione del leader

Quando la sua pila/flotta viene eliminata (a terra se **D2 x**).

Se vince e il test **D10** risulta 8+ (impero *In Declino*).

- Recupero

Fino a due unità per schieramento. Recupera una \circ come \diamond .

Se uno schieramento inizia con 2 unità, entrambi recuperano 1 sola unità. Se uno inizia con 1 unità, nessuno recupera nulla.

Ogni nazione civilizzata può recuperare in più una \diamond in \circ .

Battaglie navali: recupera tutte le flotte \diamond in \circ .

- Ritirata del perdente.

Intercettazione 6+

- +? bonus Combattimento leader
- 1 distanza di 3 passi
- 2 cresta o stretto attraversato
- +2 se impero
- +3 provincia bersaglio ha la tua capitale

Fuga 9+


- +? bonus Combattimento leader
- 1 hai meno cavalleria
- 2 attraversamento fiume, cresta o stretto
- +3 hai il doppio delle unità
- +3 la provincia di partenza ha una città fortificata

Battaglia

Risultato Dadi	1	2	3	4	5	6	7+
1-2 <small>o meno</small>	0	0	0	1/2	1/2	1	1
3	0	0	1/2	1/2	1	1 1/2	1 1/2
4	0	1/2	1/2	1	1 1/2	1 1/2	2
5	0	1/2	1	1	1 1/2	2	2
6	0	1	1	1 1/2	2	2	2 1/2
7	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2
8	1	1	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	3
9	1	1 1/2	2	2	2 1/2	3	3 1/2
10	1	1 1/2	2	2 1/2	3	3 1/2	4
11	1	1 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	4
12	1	2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2

1/2 arrotondato per eccesso solo in pianura, deserto o steppa, arrotondato per difetto negli altri terreni




DIFENSORI

- +1 presenza città fortificata 
- +1 attaccante attraversa stretto

ATTACCANTI

- 1 palude, stretto
- 1 attraversamento cresta/fiume (solo prima mischia)
- 1 contro barbari nella foresta
- +1 barbari contro civilizzati in area barbarica.

TATTICHE




- +1 se 2+ élite presenti  (+2 per Roma o Bisanzio con 4+ élite)
- +1 nomadi nella steppa
- +1 superiorità in cavalleria 
- +1 impero contro barbari
- 1 avversario ha il vantaggio pesante 

Scheda di Tiro

Risultato	Colpi
1-7	0
8	1*
9-11	1
12+	2

* 1 in pianura, deserto, steppa o negli altri terreni.

ARCIERI

- +1 per arcieri 
- 2 l'avversario ha il vantaggio pesante 
- +1/2 ogni fanteria franca 

SE IMBOSCATA



- +1/2 ogni altra unità

Assedio 7+

ASSEDIANTE

- +1 assediante civilizzato
- +1 assalto organizzato: 2 colpi ricevuti
- 1 assediante nomade (turni 1-9)

ASSEDATO

- +1 In Declino
- ? valore mura 
- 1 città non fortificata (turni 4-5)
- 1 città costiera  con flotta amica al largo (no in caso di assalto organizzato)

SACCHEGGIO

- 1 segnalino Saccheggio  per livello della città 
- e di base 2 

Rosso	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Totale
Romani Occid.	1													
Romani Orient.	2													
Franchi	5													
Britanni	16													
Kushan	—													
Totale Turno														
Verde	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Totale
Alemanni	4													
Unni	9													
Suebi	12													
Eftaliti	15													
Sassoni	18													
Longobardi	20													
Arabi	—													
Berberi	—													
Iberni	—													
Totale Turno														
Giallo	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Totale
Persiani	3													
Alani	8													
Vandali	11													
Eruli	13													
Gepidi	14													
Juti	19													
Scoti	21													
Cazari	24													
Vichinghi	—													
Totale Turno														
Blu	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Totale
Ostrogoti	6													
Visigoti	7													
Burgundi	10													
Angli	17													
Bavari	22													
Avari	23													
Blemmi	—													
Pitti	—													
Totale Turno														