



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

Regolamento

Un gioco di Philippe Thibaut



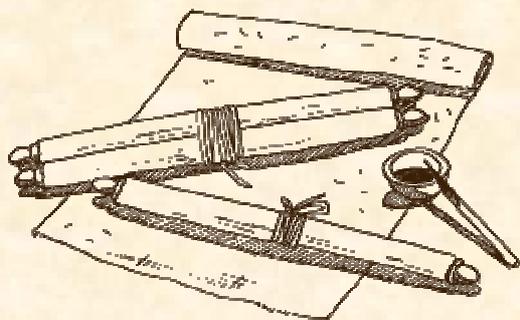
© 2019 Wisdom Owl



INVASIONS – VOLUME 1 – 350-650 AD

Indice

I	PANORAMICA DEL GIOCO	Erreur ! Signet non défini.
II	COMPONENTI	3
III	CONCETTI DI GIOCO	Erreur ! Signet non défini.
IV	SEQUENZA DI GIOCO	5
V	SET UP, PUNTEGGIO, VITTORIA	6
VI	STATUS DELLE NAZIONI	6
VII	TRANSIZIONE A REGNO	8
VIII	TRANSIZIONE A IMPERO	8
IX	RINFORZI	8
X	EVENTI	9
XI	RAZZIE	10
XII	CONTROLLO PROVINCE & AREE	11
XIII	AMMINISTRAZIONE	11
XIV	REDDITI	Erreur ! Signet non défini.
XV	ACQUISTI	Erreur ! Signet non défini.
XVI	RIVOLTE	14
XVII	IMPILAMENTO	Erreur ! Signet non défini.
XVIII	MOVIMENTO	Erreur ! Signet non défini.
XIX	REAZIONE AVVERSARIA	Erreur ! Signet non défini.
XX	COMBATTIMENTO	18
XXI	COMBATTIMENTO AVANZATO	22
XXII	CAMPAGNE MILITARI	25
XXIII	CITTÀ FORTIFICATE	Erreur ! Signet non défini.
XXIV	ASSEDI	Erreur ! Signet non défini.
XXV	USO DELLE FLOTTE	Erreur ! Signet non défini.
XXVI	ALLEANZE	Erreur ! Signet non défini.
XXVII	CLIENTELE	28
XXVIII	FOEDUS	28
XXIX	VASSALLAGGIO	29
XXX	DIPLOMAZIA	30
XXXI	RELIGIONE	32
XXXII	DRAMATIS PERSONAE	Erreur ! Signet non défini.
XXXIII	DIZIONARIO GEOGRAFICO	Erreur ! Signet non défini.
XXXIV	GLOSSARIO	37
XXXV	CREDITI	38
	CONTATTI	38



Prefazione

La serie Invasions ripercorre 600 anni di storia Europea, del Medio-Oriente e del Nord Africa, approssimativamente dal 350 al 950 AD. La serie è composta da **due** giochi: Invasions, Volume 1, che copre il primo periodo (fino al 600 AD circa, prima degli Arabi) e Invasions, Volume 2, che copre il tardo periodo (dagli Arabi fino ai Normanni). Durante questo periodo, conosciuto come Medioevo, molti popoli invasero il continente Europeo, sperando di colonizzarlo o di conquistarvi un regno, sostituendo spesso altri popoli già presenti.

I nuovi conquistatori però non avrebbero mantenuto a lungo i loro possedimenti, dato che sarebbero stati a loro volta invasi da altri nuovi popoli. Il gioco termina nell'epoca in cui finirono le grandi migrazioni.

Ogni giocatore controlla diversi popoli. Ognuno di loro lotta per costruire un regno nella posizione migliore possibile, in vista di obiettivi storici assegnati dalle regole. Alcuni prevarranno e fonderanno forti regni e prosperi imperi, mentre altri svaniranno nel vortice della storia.

Per aiutarvi a immedesimarvi nel gioco, le regole sono divise in due sezioni: le regole principali che spiegano le più importanti meccaniche di gioco, e le regole speciali per alcuni popoli, che sono presentate sulle rispettive **schede nazione** e **aiuti giocatore**. †

I PANORAMICA DEL GIOCO

- *Invasions* (Volumi I & II) ricrea il periodo storico che va dal **350** al **950 AD**, durante il quale vari popoli barbari e civilizzati erano attivi in Europa e nel Medio Oriente.
- Ogni giocatore controlla una serie di popoli che chiameremo **Nazioni**. Le nazioni ottengono **punti vittoria (PV)**  per il proprio giocatore, principalmente attraverso il controllo di obiettivi geografici.
- La maggioranza delle nazioni è costituita da **Barbari** che invadono la mappa, facendosi strada con la forza della superiorità numerica.
- Quando si stabiliscono nel territorio conquistato, diventano **Civilizzati**, prima come **Regni** e infine, se abbastanza estesi, come **Imperi**. Niente è eterno; anche gli imperi alla fine possono collassare e il ciclo continua.
- Ogni nazione ha la propria **Scheda Nazione**. Ogni scheda elenca le regole speciali che si applicano alla nazione: obiettivi di vittoria, rinforzi, leader, ecc.
- Il **Calendario Storico**, indica, turno per turno, le nazioni che entrano in gioco, i rinforzi dei barbari, e i leader storici.

† Il testo in **rosso** si riferisce a componenti non presenti nel regolamento.

II COMPONENTI

Regolamento ×1



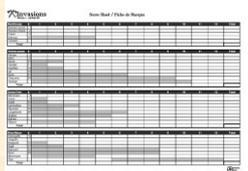
Appendice ×1



Aiuti Giocatore ×12



Segnapunti ×40



Schede Nazione ×33



Dadi Speciali da Battaglia D6 ×20



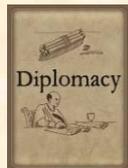
Dadi Evento D10 ×2



Amministrazione ×18



Carte ×108
Diplomazia ×18



Evento ×72



Signalini ×216 (Età, Tesoro, Tributo, Calamità, ecc.)

Saccheggio



In Declino



Rivolta



Città Fortificata



Capitale



Unità



Contatori ×540 nei 4 Colori dei Giocatori

Leader



Limes



Orda



Flotta



Mappa montata del Mondo Antico (→ Legenda, p. 4). Dimensioni 56×84 cm



III CONCETTI DI GIOCO

A. Tiri del Dado

- I **Dadi da Battaglia** bianchi e neri vengono usati per risolvere le battaglie (→ XX.B).
 - Nota:** le regole opzionali di combattimento avanzato (→ XXI) usano due dadi normali a sei facce, **2D6** (non forniti con il gioco).
- Un dado a dieci facce, **D10**, è usato per tutto il resto (assedii, rivolte, ecc.).
- Quando le regole richiedono un **test D2**, tira un **D10**. Il test viene superato se il risultato è pari (✓), non superato se dispari (✗).

Arrotondamenti!

Tutti gli arrotondamenti sono per eccesso.
Un valore negativo viene arrotondato a 0.

B. Unità Militari

- Esistono due tipi di unità militari: **Standard** e **Élite**.
- Ognuna di esse può essere ulteriormente distinta in **Pesante**.
- Alcune nazioni hanno unità speciali (elefanti, arcieri a cavallo, fanteria Franca, ecc.) che di solito combinano alcuni di questi tratti.
- Le unità possono essere disponibili in, o da, un certo turno; ad esempio, su un'unità militare, il simbolo mostrato qui, indica che diventa disponibile dal turno 3.
- I **Mercenari** sono unità di una nazione, che sono sotto il controllo di un'altra nazione (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

Unità Standard: hanno solo un lato frontale. Le unità standard più comuni sono fanteria, cavalleria e arcieri.

- Fanteria** (✗): questa è l'unità base.
- Arcieri** (☚): prima di ogni battaglia eseguono il **Tiro degli Arcieri** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**); combattono normalmente dopo.
- Cavalleria** (☛): può ottenere un **Vantaggio Tattico** durante la battaglia (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Arcieri a cavallo** (☚☛): utilizzati principalmente dai nomadi, sono sia arcieri che cavalleria.
- Limites (Limes)** (Limes al singolare): unità fortificate immobili che bloccano le invasioni al confine (→ XVIII.I).
- Flotte** (⚓): usate per la guerra o il trasporto navale (→ XXV).

Unità Élite (☛ sul lato frontale del contatore): includono legioni, cavalleria nobile e guardie.

- Le unità élite possono essere utilizzate **solo** dalle nazioni civilizzate (regni o imperi), salvo eccezioni.
- Le unità élite presenti in una nazione **barbarica** sono considerate unità standard, ignorando il simbolo del diamante bianco, finché la nazione non diventa civilizzata.
- Le unità élite hanno **due lati**. Quando un'unità élite viene colpita, va **capovolta** sul lato opposto, che mostra il simbolo del **diamante rosso** a indicare che è stata danneggiata e ora viene considerata come un'unità standard, indipendentemente da cosa fosse prima. Le unità élite anfibe (⚓), da montagna (⚓), e armate di francisca (☚☛) mantengono i loro attributi anche se danneggiati, come indicato dai simboli sul loro lato opposto.
- Guardie imperiali** (☛☛): contano come due unità élite, ma vengono danneggiate da un singolo colpo. (*Custodes* in Latino) La **cavalleria Palatina** è costituita da Guardie imperiali a cavallo.

Unità Pesanti (♁): possono essere standard o élite.

- Quando uno schieramento ha il **Vantaggio Pesante** in battaglia, l'avversario subisce una penalità con il dado da battaglia.
- **Cavalleria nobile** (♁♁♁): si tratta di cavalleria élite pesante usata dai regni.

Unità Anfibia (♁): ignorano la penalità di attraversamento fluviale durante il combattimento (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) e il tiro di dado per il rischio naufragio durante gli sbarchi anfibi (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Unità da Montagna (♁): contano come il doppio durante il tiro degli arcieri, se è stata fatta un'imboscata in montagna (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Una legione romana (sinistra) è un'unità di fanteria élite pesante.

La cavalleria barbarica sulla destra è un'unità pesante; diventa élite quando i Visigoti fondano un regno.



C. Leader

Ci sono due tipi di leader: **Standard** e **Storici**. Non possono essere acquistati; entrano in gioco quando il **Calendario** lo indica.

Standard: questi leader nazionali non hanno nome e sono senza indicazione di turno (sono disponibili senza vincolo di turno).

- Le nazioni barbariche hanno inizialmente un **Re** (♁) che è in gioco solo quando non c'è un leader storico.
- Regni e imperi hanno all'inizio leader militari (♁) con un titolo come *Cesare*, o *Satrapo*. Sono in gioco accanto al re o all'imperatore.

Storici: questi leader sono imperatori, re o generali storici che restano in gioco fino a due turni. Il gioco include alcuni leader fittizi, o storicamente alternativi, come Majorianus II, Claudius III, e Antoninus. Ci sono alcuni casi in cui una nazione ha *due* re, imperatori o generali in gioco contemporaneamente.

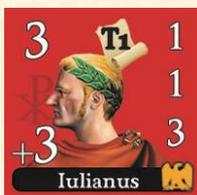
Sebbene non siano delle unità, i leader hanno una serie di **attributi** che influenzano il gioco:

→ In alto al centro:

- Il turno durante il quale il leader entra in gioco. I leader standard non hanno questo attributo.

→ A sinistra, dall'alto verso il basso:

- **Bonus Combattimento**: numero di rilanci possibili durante una battaglia (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), assedio (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), e rivolta ad una sottomissione (→ XVI.F). Bonus per intercettazione e fuga (→ XIX), e a volte per transizione a regno (→ VII).
- **Bonus Impilamento**: numero di unità extra che si possono impilare con il leader (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).



→ A destra, dall'alto verso il basso:

- **Bonus Amministrativo**: bonus per pescare carte Amministrazione (→ XIII.C).
- **Bonus Diplomatico**: bonus per pescare carte Diplomazia (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- **Valore Campagna**: numero di campagne della propria nazione, a cui un leader può partecipare (→ XXII).

→ In basso:

- Nome, seguito da un simbolo che indica se il leader è un generale (♁), un re (♁), o un imperatore (♁).
- Alcuni leader hanno il simbolo (♁), indica che il leader non può subire un'imboscata in montagna.

D. Orde Barbariche

- Ogni nazione barbarica ha un'unica unità speciale, l'**orda**.
- Si comporta come una sorta di "capitale mobile" della nazione barbarica. Quando la nazione diventa un regno (→ VII), il segnalino Orda viene capovolto sul retro, raffigurante la capitale. 
- I barbari controllano un'area (→ XII.C) se sono l'unica nazione barbarica ad avere la propria orda lì, tuttavia un regno o un impero che controlla un'area, mantiene il controllo anche se l'orda è presente.
- Un'orda è separata dalle altre unità, e non può essere impilata con nient'altro, nemmeno con un leader o un'orda alleata. Non deve sottostare al limite d'impilamento (→ XVII).
- I rinforzi dei barbari (→ IX) vanno posizionati nella stessa provincia dell'orda.
- Se la nazione fa una razzia (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), la provincia bersaglio deve trovarsi entro due province di distanza dall'orda.
- Un'orda conta solo come un'unità in difesa. Fugge o si ritira normalmente (→ XIX). Non può essere eliminata in battaglia, ma solo sottomessa (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Un'orda si muove come un'unità di fanteria solo durante un'**invasione** (→ XVIII.H).
- Altrimenti, un'orda può muoversi solo per **migrare** (→ XVIII.G).



E. Mappa

- La mappa è suddivisa in **province** e **zone di mare**.
- Ogni provincia ha un nome, un **valore di reddito**, e un tipo di **terreno** (colore dello sfondo).
- Le province possono avere informazioni extra come **siti cittadini**, **città** (alcune sono **porti**), **granai** () o **siti carovanieri** ()
- Le province possono essere separate da un **fiume** o da **creste**, o collegate ad altre province attraverso uno **stretto**. Alcune sono isole (*Gothlandia, Balearica, Creta, ecc.*).
- Le zone di mare hanno un nome, e alcune un **valore di commercio**.
- Le province sono raggruppate in **aree** come *Arabia, Hispania o Balticum*.
- Le aree hanno un nome, uno **status** (barbara o civilizzata), un **valore di reddito come regno**, e, per le aree civilizzate, un **valore di reddito come impero**.

F. Città

- Si controlla una provincia se si controlla ogni **città** al suo interno.
- Un **sito cittadino** è un punto sulla mappa in cui si può costruire una nuova città in seguito ad un evento o alla fondazione di un regno. Serve anche per indicare i risultati di una razzia (→ XI).
- Le città possono essere **fortificate** (→ XXIII) o non fortificate.
- Per conquistare una provincia, anche la sua città (se presente) deve essere conquistata con un **assedio** (→ XXIV).
- Le città generano reddito (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) e possono essere saccheggiate dopo un assedio riuscito (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
Con le razzie (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) si possono saccheggiare anche i siti cittadini (predoni che saccheggiano la campagna della provincia).
- Le città crescono di dimensioni in seguito ad una carta Evento o assorbendo un'orda barbarica quando fonda un nuovo regno.
- Le città con un **porto** si affacciano sulla zona di mare dove appare il simbolo e sono considerate **città costiere**.

G. Capitali

- Ogni nazione civilizzata ha un segnalino **Capitale** (*Capitolum*), la capitale della nazione.
- Una capitale genera reddito extra.
- È sempre fortificata e non si può abbatte le mura.
- È più facile intercettare chi entra nella provincia di una capitale.
- La sua provincia è immune alle rivolte.
- La sua area è immune alla calamità *Eresia* ma non all'evento *Eresia* (→ XXXI.C).
- Saccheggiare una capitale genera oro () extra.
- Se a una nazione viene conquistata la capitale, perde tutti i suoi alleati, clienti, e vassalli. Può anche perdere alcuni o tutti i suoi federati. Un regno che perde la capitale viene sottomesso (→ XXIX.C).
- Si può trasferire una capitale nel turno successivo alla sua conquista. Il suo reddito extra non viene raccolto in quel turno.

H. Tracciato Tesoreria

- Ogni nazione posiziona qui il proprio segnalino **Tesoro** (*Thesaurum*) per tener conto dei redditi accumulati. Vale anche per i barbari.
- La posizione di questo segnalino (spazi da 0 a 20) indica quanto possiede la nazione. Viene spostato verso l'alto per gli utili e verso il basso per le spese.
- Se il tesoro supera i 20 , capovolgi il segnalino sul lato "+20". Se scende sotto i 21, rigiralo.
- Gli unici trasferimenti consentiti di tra nazioni sono quelli specificati dalle regole (tributi, mercenari, diplomazia, ecc.).

IV SEQUENZA DI GIOCO

Invasions è giocato su più **Turni** determinati dallo scenario scelto. Ogni turno ha quattro **fasi** suddivise ulteriormente in **azioni** e **azioni secondarie**. I giocatori **attiveranno** le loro singole nazioni durante alcune di queste azioni.

Le **Attivazioni Nazionali** iniziano dalle nazioni barbariche, in ordine decrescente d'età (in caso di parità si va in ordine crescente di iniziativa, sulle **Schede Nazione**), quindi si prosegue con i regni, e infine con gli imperi. Salvo eccezioni.

SEQUENZA DEL TURNO

1. Fase Temporale

- A. **Status delle Nazioni (VI)**
- Età nazioni barbariche (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) – Sequenza **Tracciato Età**.
 - Età regni e poi imperi (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) – Come sopra.
 - Età eresie (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
- B. **Rinforzi (IX)** – In ordine di Attivazione Nazionale (vedi Fase Militare, sotto) †.
- C. **Eventi (X)**
- Carte Evento (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) – In ordine di gioco (Romani > Unni > Persiani > Goti).
 - Razzie (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) – Nella sequenza del **Calendario Storico**.
 - Carovane (X.D) ‡ – Simultaneamente.
- D. **Diplomazia (XXX)** – Nazioni civilizzate, in ordine *crescente* d'età, prima regni, poi imperi.

2. Fase Amministrazione (solo regni e imperi) (XIII)

In ordine di Attivazione Nazionale †

- A. **Carte Amministrazione (XIII.C)**
- B. **Redditi (XIV)** (barbari: **Erreur! Source du renvoi introuvable.**; derivanti dal saccheggio) †
- C. **Acquisti (XV) †**
- D. **Sedare una Rivolta (XVI.F)**

3. Fase Militare

- A. **Attivazione Nazionale** – Nazioni barbariche prima, poi regni, e infine imperi. In ordine decrescente d'età, in caso di parità si va in ordine crescente di iniziativa, sulle **Schede Nazione**.
- Impilamento Unità
 - Movimento (XVIII, XIX, XXV) – Una **pila** alla volta; sequenza a scelta del giocatore.
 - Combattimento (XX) – Sequenza a scelta del giocatore.
 - Campagne (XXII) – Sequenza **leader** a scelta del giocatore.
 - Movimento
 - Combattimento

† Può essere fatto simultaneamente se l'ordine non ha particolare rilevanza.

‡ Nel turno 1, Carovane (1.C.c) e Amministrazione (2) si saltano.



V SET UP, PUNTEGGIO, VITTORIA

A. Preparazione

- Lo scenario utilizzato (nel gioco base è: **350 AD Scenario I**) indica le nazioni in gioco. Per ognuno:
 - Posiziona il segnalino Capitale o Orda nella provincia indicata.
 - Dispiega le unità elencate nelle province, aree, o zone di mare indicate, mettendo da parte le unità rimanenti per formare la scorta personale.
 - Posiziona il segnalino Tesoro nel **Tracciato Tesoreria** sul valore indicato.
 - Posiziona il segnalino Età sullo spazio 1 del **Tracciato Età** se non diversamente indicato.
 - Sulle nazioni clienti, posiziona il segnalino Tributo indicato.
- Posiziona un segnalino Città Fortificata su ogni città fortificata indicata sulla mappa (o come specificato dallo scenario).
- Posiziona i segnalini Eresia e Calamità, se presenti, come indicato.
- Dopo aver mescolato le carte Amministrazione, Diplomazia, ed Evento, metti ogni mazzo a faccia in giù a portata di mano.
- Infine, posiziona il segnalino **Turno** sullo spazio 1 dell'**Ordine di Gioco** e inizia con la **Fase Temporale, azione C, Eventi**.

B. Calcolo Punti Vittoria

- Le nazioni ottengono **punti vittoria (PV)** principalmente attraverso il controllo (diretto o indiretto) di obiettivi geografici (province, aree). I vassallaggi (→ XXIX) variano il punteggio.
- I PV per il controllo di province e aree (→ XII) sono calcolati alla fine dei turni 3, 6, 9 e nell'ultimo turno (11 o 12) come indicato dal simbolo PV  sull'**Ordine di Gioco**. (Controlla i singoli scenari per eventuali modifiche).
- Alcune nazioni ottengono PV in altri modi (→ **Schede Nazione**).
- Si ottengono PV anche con razzie (→ XI), matrimoni diplomatici (→ XXX.D), conversione al Cattolicesimo (→ XXXI.B), e Foedus (→ XXVIII.E).

C. Vittoria

- Il giocatore con più **punti vittoria** alla fine della partita, vince (si sommano i PV di tutte le nazioni sotto il suo controllo). 
- Il gioco termina nel turno 11 se l'Islam viene creato, oppure nel turno 12 (→ **Calendario Storico**).
- In caso di parità in PV, aggiungi il punteggio dell'ultimo turno nuovamente. Se c'è ancora parità, si valuta l'ordine dei giocatori:
Romani > Unni > Persiani > Goti

VI STATUS DELLE NAZIONI

A. Panoramica

- Una nazione può essere barbarica, regno, o impero.
- Regno e impero sono **civilizzati**.
- Quando una nazione entra in gioco, posiziona il suo segnalino Età (*Aevum*) su uno dei due **Tracciati Età**. Ad ogni turno, il segnalino di una nazione può avanzare sul relativo tracciato. 
- Un **Tracciato Età** è per le nazioni barbariche; l'altro per le civilizzate.
- Il tracciato barbarico ha 7 spazi.
- Il tracciato civilizzato ha 12 spazi suddivisi in tre **sezioni**:
 - Giovane**: spazi da 1 a 4
 - Matura**: spazi da 5 a 8
 - Anziana**: spazi da 9 a 12
- Ogni nuova **nazione barbarica** entra in gioco sullo spazio 1 del **Tracciato Età** barbarico. Le nuove **nazioni civilizzate** entrano in gioco sullo spazio 1 del **Tracciato Età** civilizzato.

B. Nazioni Inattive

- Sono presenti nel gioco delle nazioni *inattive*, alcune barbariche (es. Aestii, Sclaveni), alcune regni (es. Euskaldunak, Armenii).
- Non attaccano, non invecchiano, non hanno Tesoro.
- Non guadagnano PV per il giocatore che li controlla, non avendo **Scheda Nazione**. Una volta però che diventano clienti (→ XXVII), federati (→ XXVIII), o vassalli (→ XXIX), fanno guadagnare PV al loro protettore, federatore, o sovrano secondo le regole.
- Il giocatore che li controlla è responsabile del loro movimento di reazione (fuga dal combattimento → **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), se scendono o meno in battaglia (come difensori), e dei loro rinforzi (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

C. Predoni

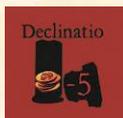
- Sono presenti anche delle *nazioni di predoni*, tutte barbariche (es. Berberi, Vichinghi).
- Le loro unità, tenute all'esterno della mappa, appaiono solo per saccheggiare (→ XI) una provincia rurale civilizzata durante la Fase Temporale, azione Eventi, come indicato dal **Calendario Storico**, guadagnando PV e bottino nell'azione.
- Dopo una razzia di particolare successo, le unità possono stabilirsi nella provincia bersaglio. La nazione di predoni diventa inattiva.
- Alcuni predoni sono destinati a diventare in seguito nazioni attive (es. Angli, Sassoni). Solo queste useranno il Tracciato Tesoreria (dall'inizio) e Età (una volta stabilite sulla mappa).

D. Età delle Nazioni Barbariche

- Una nazione barbarica non può mai invecchiare oltre lo spazio 7 o essere più giovane dello spazio 1 sul **Tracciato Età** barbarico.
- Una nazione barbarica invecchia automaticamente di **uno spazio** durante la Fase Temporale, azione Status delle Nazioni, a meno che la sua età non sia già sullo spazio 7.
- Una nazione barbarica può diventare un **regno, volontariamente** (→ VII) a partire dall'età 3, o **forzatamente** a partire dall'età 5.
- Una nazione barbarica che invecchia dallo spazio 7, per qualsiasi motivo, fa subito un test di transizione a **regno**.

E. Età delle Nazioni Civilizzate

- Una nazione civilizzata non può mai invecchiare oltre lo spazio 12 o essere più giovane dello spazio 1 sul **Tracciato Età** civilizzato.
- Un regno o un impero invecchia automaticamente di **uno spazio** durante la Fase Temporale, azione Status delle Nazioni.
- Un **regno** o un **impero** può invecchiare anche in seguito ad una carta Amministrazione (da -1 a +2 spazi), a causa di determinate calamità o eventi, o se va in bancarotta (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Un regno può diventare un impero (→ VIII) quando raggiunge o supera una determinata dimensione.
- Un regno idoneo, fa un test di transizione a impero ogni volta che il suo segnalino Età avanza. Se avanza di più spazi in una volta, fa il test solo una volta.
- Le nazioni civilizzate possono anche cadere *In Declino*, accelerando la loro transizione a impero o collassando. Il segnalino *In Declino* (*Declinatio*) ha due lati: singolo (-5 🍀) e doppio (-10 🍀).
- Se una nazione civilizzata tenta di **invecchiare** dallo spazio 12 per qualsiasi ragione, **aumenta** il suo livello di *Declino*.
- Se una nazione **ringiovanisce** per qualsiasi ragione mentre è *In Declino*, la sua età rimane invariata, ma **riduce** il suo *Declino*.
- Per **ridurre** il livello di *Declino*, **capovolg** il segnalino *In Declino* se è sul lato doppio o **rimuovilo** se è sul lato singolo.
- Per **aumentare** il livello di *Declino* (a causa di età, bancarotta, calamità, evento), **aggiungi** un segnalino *In Declino*, lato singolo, se non ce ne sono, o **capovolgilo** sul lato doppio se già presente.



- Se viene richiesto di aumentare il livello di *Declino* e il segnalino *In Declino* è già sul lato **doppio**, il segnalino rimane invariato. Se un regno però fa il test di transizione a impero, considera che l'impero applicherà la spesa del segnalino al suo Tesoro, probabilmente scatenando la bancarotta.

F. Età delle Eresie

- Tutte le eresie in gioco invecchiano:
 - Prima rimuovi tutti i segnalini **Eresia -**.
 - Poi capovolgi tutti i segnalini **Eresia +** sul lato **Eresia -**.

G. Ordine di Attivazione delle Nazioni

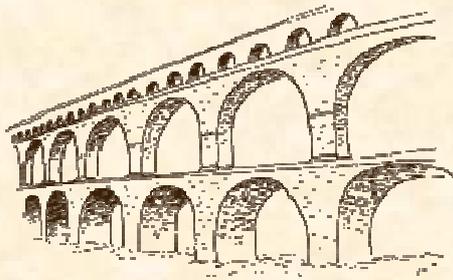
- Le **nazioni barbariche** vengono attivate per prime durante la Fase Militare, seguite dai **regni** e poi dagli **imperi**.
- Se dello stesso status, si attivano prima le nazioni più **vecchie**.
- Se età e status sono uguali, si va in ordine crescente di iniziativa elencato sulle **Schede Nazione**.

H. Barbari

- I barbari sono pronti a giocare dato che non hanno amministrazione, acquisti, manutenzione di unità, e redditi da province o città.
- Sono immuni alle rivolte e alle eresie (se restano pagani o ariani).
- I barbari ottengono 🍀 da tributi o saccheggi (→ XIV.C). I loro leader possono conquistare città non fortificate terrorizzandole (→ XXIV.B).
- Nel turno in cui appaiono, i barbari solitamente beneficiano di un'**Invasione** (→ XVIII.H), che li potenzia significativamente.
- I barbari hanno diversi tipi di unità; tuttavia, le loro unità **élite** sono considerate come standard (ignora il diamante bianco) fino a quando non diventano un regno.
- I barbari ricevono rinforzi ogni turno in base al **Calendario Storico**. Ogni turno ricevono un leader storico o ne rimpiazzano uno standard perduto. Hanno anche un'orda, separata dalle altre loro unità, che non può essere eliminata, ma solo sottomessa (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Dopo alcuni turni, ogni nazione barbarica diventerà civilizzata e fonderà un regno. Si consiglia di trovare una posizione adatta, preferibilmente in un'area civilizzata (regioni con città che si trovano inizialmente all'interno dell'Impero Romano).

I. Nomadi

- Il **Nomade** (🐎) è uno speciale tipo di barbaro. La maggior parte proviene dall'Asia Centrale. Alani, Avari, Eftaliti, Unni, Cazari, e Kushan sono Nomadi.
- I **nomadi** possono scegliere i propri rinforzi senza vincoli.
- Sono le uniche nazioni (ad eccezione degli Ostrogoti al turno 1) che possono entrare in Scythia.
- Possono attraversare uno stretto ma non possono mai usare il trasporto navale (→ XXV.D). Questa restrizione non si applica ai **mercenari** prestati ad altre nazioni (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable.**) né agli **ausiliari** (→ XV.B).
- Hanno un vantaggio in battaglia sulla steppa (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) ma sono svantaggiati durante un assedio (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Possono sottomettere più facilmente altre nazioni barbariche nelle aree barbariche e scegliere le unità ricevute dal loro nuovo vassallo (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Hanno il controllo sui mercenari forniti dai loro vassalli (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) ma i vassalli hanno maggiori probabilità di ribellarsi (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).



J. Regni

- La maggior parte delle nazioni civilizzate sono **regni**.
- I regni si attivano sempre dopo i barbari.
- Un regno ha una **capitale** (sul lato opposto del contatore dell'orda barbarica), e deve essere **amministrato** ogni turno (gli acquisti sostituiscono i rinforzi).
- Un regno riceve **redditi** ogni turno per potersi amministrare.
- Un regno deve pagare per il **mantenimento** delle sue unità (1 🍀 per unità).
- Un regno deve giocare una **carta Amministrazione** ad ogni turno. Questo può influire sui costi amministrativi del regno (per il turno in corso), sulle calamità subite, e causare invecchiamento extra.
- Una carta Amministrazione potrebbe anche impedire al regno di usare il proprio leader per un turno (al leader potrebbe essere proibito il movimento attivo, sebbene sia presente sulla mappa).
- Un regno deve **acquistare** le sue unità e subire gli effetti di qualsiasi **calamità** ricevuta.

K. Imperi

- Infine, ci sono gli **imperi**.
- Gli imperi si attivano sempre dopo i regni.
- Un impero gioca quasi come un regno tranne che per la sua amministrazione, che è un pò più delicata.
- Un impero ha una superiorità militare sulle nazioni barbariche. Beneficia anche di una capitale imperiale che offre redditi più alti.
- Un impero raccoglie meno 🍀 di un regno, ma d'altra parte **non ha mantenimento** da pagare.
- All'inizio del gioco, Roma e Bisanzio sono unite e rappresentano l'Impero Romano. Si divideranno in entità separate nel turno 3 (395 AD).
- I nomadi Unni possono diventare direttamente un impero rischiando però il collasso.
- I Persiani possono diventare un impero se si espandono ad Oriente.
- Un impero può **collassare** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) se raggiunge l'età 9 o più e va in **bancarotta** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).



VII TRANSIZIONE A REGNO

A. Panoramica

- Prima o poi, una nazione barbarica diventerà **civilizzata** e passerà a regno.
- Questa transizione può essere volontaria o forzata, a seconda della situazione.
- Gli Unni non possono diventare volontariamente un regno. Quando Attila muore, o scompaiono del tutto o diventano immediatamente un impero (→ **Aiuto Giocatore Unni: E**).

B. Transizione Volontaria

- Una volta che una nazione barbarica raggiunge l'**età 3**, il suo giocatore può annunciare la transizione a regno **all'inizio** del turno, nella Fase Temporale, azione Status delle Nazioni. 
- Non è richiesto nessun test con il dado, ma solo l'annuncio.

C. Transizione Forzata

- Una volta che una nazione barbarica raggiunge l'**età 5**, il suo giocatore deve effettuare con il dado un test di transizione a regno a meno che non sia stata annunciata una transizione volontaria. 
- Questo test con il dado viene effettuato **all'inizio** del turno, Fase Temporale, azione Status delle Nazioni.

→ Test di transizione a regno con il dado

- 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 **> età della nazione**: la transizione fallisce e la nazione rimane barbarica per questo turno.
- Risultato **≤ età della nazione**: la nazione diventa *immediatamente* un regno.

D. Il Giovane Regno

- Il segnalino Età della nazione va posizionato sullo spazio **1** del **Tracciato Età** civilizzato.
- Il regno appena fondato riceve immediatamente **20** 🍀 nel Tesoro.
 - Nell'azione Status delle Nazioni del prossimo turno, riceve altri **10** 🍀, a meno che, in casi rari, non diventi un impero in quel turno. Nei turni successivi non ci saranno più bonus 🍀.
- Se esiste un sito cittadino vuoto in una provincia che controlla (→ XII.B), viene fondata una città di **livello 1**. Altrimenti aumenta il livello di una città da 1 a 2 o, se non c'è altra scelta, da 2 a 3. Se tutte le città sono già di livello 3, la crescita è persa.
- L'orda viene quindi capovolta sul lato **capitale**. Viene assegnata **permanentemente** a una città esistente all'interno delle province controllate. La città può essere anche quella appena fondata.
- Se il regno appena fondato non ha alcuna città, il contatore dell'orda rimane girato fino a quando un sito cittadino o una città non si trova sotto il suo controllo, momento in cui si verificherà la crescita della città e la fondazione della capitale descritta sopra. Il regno non avrà capitale fino ad allora, sebbene il contatore dell'orda venga trattato come fosse una capitale sotto tutti gli altri aspetti (immunità alla rivolta e alla calamità *Eresia*, ecc.).
- Il regno può restare pagano o diventare ariano o cristiano (→ XXXI).
- La nazione è ora civilizzata e quindi non riceve più rinforzi gratuiti dal **Calendario Storico**.

VIII TRANSIZIONE A IMPERO

A. Panoramica

- Un regno può diventare un impero quando raggiunge una certa **dimensione**. La sua età è irrilevante.

B. Transizione Forzata

- Una volta che un regno controlla almeno **3 aree** (contando le aree barbariche come ½ area; **non arrotondare per eccesso**), deve fare con il dado un test di transizione a impero durante la Fase Temporale, azione Status delle Nazioni.
- **Eccezione:** non fare il test con il dado nel turno in cui il regno è fondato, anche se hai il numero di aree richieste.

→ Test di transizione a impero con il dado

- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+1** per un leader con bonus Combattimento ≥ 2
 - **+1** se *In Declino* (lato singolo)
 - **+2** se *In Declino* (lato doppio)
 - **+2** per ogni area civilizzata controllata oltre le prime tre
 - **+1** per ogni area barbarica controllata
 - **+3** se Roma o Costantinopoli sono controllate
 - **+1** per ogni cliente → **Aiuto Giocatore Persiano: B**
- Risultato < 8 : la transizione fallisce e la nazione rimane un regno.
- Risultato ≥ 8 : la nazione diventa *immediatamente* un impero.

C. Il Giovane Impero

- Il segnalino Età viene capovolto (lato dell'aquila) e riportato sullo spazio 1 del **Tracciato Età** civilizzato (eccezione: → **Aiuto Giocatore Persiano: B**). Qualsiasi segnalino *In Declino* presente viene rimosso (anche se sul lato doppio).
- L'impero appena fondato riceve immediatamente **20**  nel Tesoro.
 - Nell'azione Status delle Nazioni del prossimo turno, riceve altri **10** . Nei turni successivi non ci saranno più bonus .

IX RINFORZI

A. Panoramica

- Nella Fase Temporale, azione Rinforzi, le nazioni ricevono unità e leader gratuitamente in base al **Calendario** o la **Scheda Nazione**.

B. Evacuazioni

- Quando il **Calendario Storico** prevede l'arrivo di una nuova nazione in una provincia occupata, gli occupanti devono evacuarla subito.
- Le unità evacuate devono spostarsi verso province adiacenti **vuote o amiche**, se possibile nella direzione della propria orda o della capitale. I limiti di impilamento devono essere rispettati.
 - Se non si può evacuare **alcune** unità (a causa dei limiti d'impilamento), queste vengono rimosse dal gioco.
 - Se non si può evacuare **tutte** le unità perché sono circondate, la nazione evacuata deve scegliere il suo vicino più forte (in base al totale di unità) e cercare rifugio in una delle sue province (rimuovendo dal gioco eventuali unità in eccesso). Si sottomette immediatamente al suo nuovo sovrano, che deve evacuare a sua volta (→ XXIX).
 - Se si evacua da un'isola, si può utilizzare il trasporto navale con flotte amiche per attraversare una zona di mare (→ XXV.D). Altrimenti le unità da evacuare vengono rimosse dal gioco.
- Un'orda nella provincia di arrivo viene spostata. La capitale viene rimossa e può essere rifondata altrove come se la nazione passasse a regno (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). L'età della nazione e il suo Tesoro non cambia.
- Le evacuazioni non innescano fughe, né si possono intercettare (→ XIX).

C. Leader Standard e Storici

- Ogni leader standard dura solo un turno. Quando muoiono (per cause naturali), ne compare uno nuovo. Per questo motivo, i leader standard vengono liberamente riassegnati in una qualsiasi provincia della nazione durante i Rinforzi.
- Un nuovo leader storico può apparire come rinforzo.
- Può essere collocato in una qualsiasi provincia della sua nazione.
 - Un leader standard non può mai essere in gioco insieme a un leader storico. Viene spostato sull'**Ordine di Gioco** e messo come rinforzo nel **turno successivo**.
 - **Nota:** i leader militari di un **impero** (es. *Cesare di Roma*) rimangono in gioco anche se è presente un leader storico.
- I leader storici che sono apparsi nel turno precedente vengono rimossi durante i Rinforzi, a meno che il **Calendario Storico** non li tenga per un secondo turno.

D. Unità Barbare

- Ogni nazione barbarica riceve rinforzi come indicato sul **Calendario Storico** a meno che non sia un vassallo (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Questi rinforzi sono sempre posizionati nella stessa provincia dove è presente l'**orda** (vicino ad essa). **I limiti d'impilamento vengono ignorati a questo punto**, tranne per le nazioni civilizzate che dovranno fare un test successivamente, durante la Fase Militare.
- Se il **Calendario Storico** non mostra nessun rinforzo, una nazione barbarica riceverà di base un'**unità** come rinforzo ogni turno.
- Se il **Calendario Storico** richiede un tipo di unità non disponibile, sostituisce con una fanteria che abbia il minor numero di attributi.
- Quando il **Calendario Storico** indica solo un numero di "unità", almeno la **metà** di queste deve essere **fanteria** (se disponibile nella scorta). Le **restanti** unità vengono scelte liberamente dal giocatore.
- **Nello stesso tipo di unità**, il giocatore ne pesca metà a caso dalla scorta disponibile e sceglie il resto.
- **Nomadi** (): *ognuno* sceglie i propri rinforzi; non scelgono a caso.
- Nessuna unità potrà mai essere acquistata usando il Tesoro di una nazione barbarica.



E. Regni e Imperi

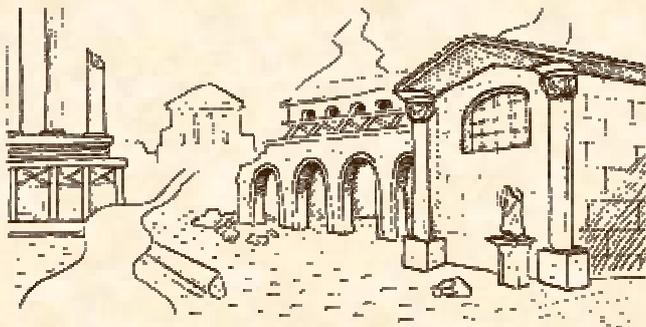
- Le nazioni civilizzate ricevono raramente rinforzi programmati; acquistano invece nuove unità (o reintegrano quelle danneggiate) durante la Fase Amministrazione, azione Acquisti. Esistono alcune eccezioni, e sono indicate sugli **Aiuti Giocatore** e le **Schede Nazione**.
- I regni minori indipendenti ma **inattivi**, ricevono ciascuno un'unità come rinforzo, se possibile (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

F. Federati e Vassalli

- Se un mercenario federato (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) viene eliminato, uno nuovo viene prestatato al federatore (schierato sulla mappa) durante i Rinforzi del federatore.
- Se il mercenario vassallo di un sovrano **nomade** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) viene eliminato, uno nuovo viene arruolato dal sovrano durante i suoi Rinforzi. Questo è l'unico caso in cui un mercenario vassallo eliminato deve essere sostituito.

G. Nazioni Scomparse

- Se una nazione è scomparsa (non ha unità proprie sulla mappa), durante i suoi Rinforzi **una** delle sue unità, controllata da un'altra nazione come ausiliaria ('B' unità → XV.B) o mercenaria (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) viene rimossa da **ciascuna** di tali nazioni (a propria scelta).



X EVENTI

A. Panoramica

- Questa azione della Fase Temporale, è composta da tre azioni secondarie: le carte Evento vengono pescate (alcune delle quali innescano eventi immediati), le razzie vengono effettuate da alcuni barbari e vengono determinati i redditi delle carovane.

B. Carte Evento

- In ordine di gioco, ogni giocatore pesca **una carta Evento** (indipendentemente da quante nazioni controlla).
- Alcuni segnalini Saccheggio ottenuti a seguito di razzie e assedi danno l'effetto di alcune carte Evento.
- Le carte Evento sono **pubbliche** (18 carte) o **private** (54 carte).
- Una carta evento **pubblica** ha il **dorso rosso** mentre quella **privata** ha colore marrone. Gli eventi pubblici devono essere giocati immediatamente quando vengono pescati, mentre gli eventi privati vengono tenuti dal giocatore e utilizzati successivamente.
- Il bersaglio di una carta Evento non è necessariamente una nazione, una pila o un'unità controllata dal giocatore. Ad esempio, un evento può modificare il risultato di una battaglia che non coinvolge nessuna delle nazioni del giocatore della carta.
- Un evento non può colpire una **nazione inattiva** (regni minori indipendenti, barbari Slavi, predoni insediati) se non in battaglia.
- Le carte Evento giocate vengono messe nella pila degli eventi scartati. L'evento pubblico *Riserva* è l'unico caso in cui gli scarti vengono rimescolati nel mazzo Eventi.

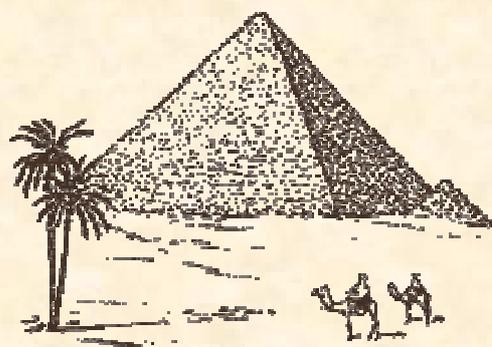


C. Razzie

- I barbari **predoni** fanno razzie, come elencato nel **Calendario Storico**. 
- Ognuna di queste nazioni ha una scorta di almeno **2 unità** con cui saccheggiare.
- Non hanno valore di iniziativa sulle loro **Schede Nazione** in quanto non agiscono durante la Fase Militare.
- La razzia viene spiegata in dettaglio nella sezione successiva (→ XI).

D. Carovane

- Aegyptus, Rhagae, Siraces, Tripolitania sono province carovaniere.
- Una provincia carovaniere fornisce normalmente un reddito di **1**  (in aggiunta al reddito della provincia) alla nazione **civilizzata** che la controlla. 
- Ogni turno, una **carovana eccezionale** viene scelta a caso con un **D10** sulla Scheda Carovane mostrata di seguito (e anche sulla mappa). La provincia designata riceve un reddito di **5**  anziché **1** . 
- 1–2 Aegyptus 3–7 Rhagae 8–9 Siraces 0 Tripolitania
- L'evento *Carovana* aumenta il reddito della carovana a **10**  per la carovana eccezionale e **5**  per le altre.
- Una nazione **barbarica** che controlla una provincia carovaniere può saccheggiarla superando il test **D2**. Pesca un segnalino Saccheggio.
 - Se la carovana è eccezionale, il saccheggio ha successo automaticamente.
 - Se l'evento *Carovana* è in gioco, la nazione barbarica pesca **due** segnalini Saccheggio invece di uno.
 - Vedi **Erreur! Source du renvoi introuvable.** per risolvere i relativi eventi e calamità.



XI RAZZIE

A. Panoramica

- Le razzie mirano al saccheggio e non alla conquista.
- I **predoni** fanno razzie durante la Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Razzie, quando richiesto dal **Calendario Storico**. 
- Altre **nazioni barbariche** possono scegliere di fare razzie durante la loro attivazione militare.

B. Predoni

- Le razzie partono dalle province indicate sulla loro **Scheda Nazione**. Quando indica un'area, i predoni partono da una provincia a scelta del giocatore all'interno di quell'area.
- Ogni razzia viene condotta da **2 unità**. Se la nazione ha una scorta di 2 o più unità (es. Pitti), le unità vengono scelte a caso.
- I predoni non hanno unità sulla mappa finché non si insediano (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**); la posizione di partenza di queste unità è la regione selvaggia.
- I predoni **non** si attivano durante la Fase Militare. Alcuni predoni diventano nazioni normali attive come indicato nel **Calendario**.

C. Nazioni Barbariche

- Una nazione barbarica può fare razzie nella sua attivazione, a meno che non sia sotto Foedus (→ XXVIII) o vassallaggio (→ XXIX).
- Devono essere assegnate alla razzia **2 unità** (se possibile). Le razzie partono dalla provincia in cui si trova l'orda, anche se le unità designate possono trovarsi altrove.
- Durante la razzia, **l'unica altra azione** che la nazione può compiere è spostare unità tra le sue province controllate, **prima** della razzia.

D. Procedimento della Razzia

- La razzia prende di mira una singola provincia, che deve essere una provincia nemica civilizzata con un sito cittadino **vuoto** (quadrato giallo sulla mappa). Posiziona il segnalino Razzia (*Incurio*) sulla provincia bersaglio fino alla risoluzione della razzia.
- La provincia bersaglio deve essere adiacente alla posizione di partenza dei predoni, o ad una provincia di distanza (questa è chiamata "razzia in profondità").
- **Non si può** attraversare province con un *Limes* o una città fortificata.
- I predoni che attraversano una provincia **presidiata** per raggiungere il loro obiettivo subiscono una penalità.
- I predoni anfibi (🚢) possono attraversare una zona di mare per raggiungere la loro provincia bersaglio. Se flotte civilizzate si trovano nella zona attraversata, i predoni subiscono una penalità.
- Le razzie non possono essere intercettate (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

E. Esito della Razzia

- 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 ha posizionato il segnalino Razzia -
 - +2 precedente razzia ha posizionato il segnalino Razzia +

→ Risultato

- [≤4] fallimento perdi un'unità di predoni **definitivamente**
 - [5-6] **Razzia -** guadagna 1 🍌 e 1 PV, posiziona il segnalino **Razzia -**
 - [7-10] **Razzia +** pesca un segnalino Saccheggio, ottieni **3 PV**, posiziona il segnalino **Razzia +**
 - [11-12] **Razzia +** come [7-10] e le **unità di predoni** rimangono nella provincia bersaglio
- Se un segnalino Razzia già presente, non viene rinnovato, va rimosso dalla mappa.
 - Una Razzia + elimina qualsiasi *Limes* presente.

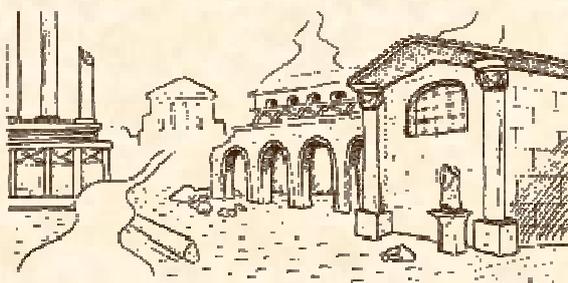
F. Segnalino Saccheggio

- Un segnalino Saccheggio (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) è pescato a caso e risolto.
- Finché un segnalino Saccheggio rimane a faccia in giù in un sito cittadino, la provincia non sarà saccheggiata nuovamente.
- Alla fine della Fase Amministrazione, azione Redditi di ogni nazione civilizzata, vengono rimossi fino a due segnalini Saccheggio da ogni area controllata. Pertanto, le province saccheggiate si riprendono più lentamente delle città saccheggiate.

G. Predoni Insediati

- I predoni che hanno scelto di insediarsi (rimangono dove si è svolta la razzia) devono subito affrontare una battaglia (→ XX) se ci sono unità nemiche nella provincia.
- Una nazione di predoni che si è insediata diventa inattiva (→ VI.B). Può attivarsi se indicato dal **Calendario Storico**.

Esempio: gli Angli che saccheggiano nel turno 3 possono insediarsi e diventare inattivi. Questo vuol dire che non potranno saccheggiare nel turno 4. Nel turno 5, la loro Invasione potrà renderli attivi nuovamente.



XII CONTROLLO PROVINCE & AREE

A. Panoramica

- Le province sono raggruppate in **aree** (es. *Italia, Hispania, Graecia*, etc.). Sulla mappa (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), le province insulari indicano l'area alla quale appartengono.
- Un'area **barbarica** è indicata dall'icona 🗡️ che precede il suo nome sulla mappa. Un'area **civilizzata** è indicata dall'icona 🏰.
- Il controllo di province e aree genera punti vittoria (PV) e determina la maggior parte dei redditi di regni e imperi.
- Una nazione controlla le province e le aree controllate dai suoi vassalli (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Un federato controlla le province Foedus dei suoi federati (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), ma non le sue altre province (una provincia presidiata da federatori ed unità federate è ritenuta controllata dal federatore). Il controllo può essere condiviso tra gli alleati (→ XXVI).

B. Controllo di una Provincia

- Una nazione **controlla** una provincia in cui ha un sufficiente numero di unità non contrastate.
 - Un'unità **singola** è sufficiente per ottenere il controllo di una provincia **civilizzata**.
 - La soglia per il controllo di una provincia **barbarica** è più alta: una nazione barbarica avrà bisogno di **due unità** o **un'unità e la sua orda**, mentre una nazione civilizzata avrà bisogno di **tre unità** (alcune delle quali possono essere federate).
- Una nazione controlla le province **vuote** nelle **aree** che controlla. Pertanto, il controllo dell'area, finché viene mantenuto, ovvia alla necessità di una presenza militare in ciascuna delle province dell'area.
- Per conquistare una provincia nemica, anche ogni **città** nella provincia dev'essere assediata con successo una volta che l'esercito nemico è fuggito o si è ritirato. Se una città resiste, l'attaccante deve evacuare la provincia alla fine dell'azione secondaria Combattimento (o alla fine dell'azione Campagne → XXII), lasciando la provincia vuota e quindi non controllata (a meno che l'area non sia controllata).

C. Controllo di un'Area

- Barbari, regni e imperi possono rivendicare contemporaneamente il controllo di un'area: gli imperi tuttavia hanno la precedenza sui regni che a loro volta hanno la precedenza sui barbari.
- Gli alleati combinano i loro possedimenti per determinare il controllo dell'area. Ogni alleato condivide il controllo dell'area.
- I barbari controllano un'area (barbarica o civilizzata) se le uniche orde presenti sono le loro, dei loro alleati, o dei loro vassalli.
- I barbari controllano un'area civilizzata se controllano la maggioranza delle sue **province**.
- I regni controllano un'area se controllano la maggioranza delle sue **province**.
- Gli imperi controllano un'area se controllano la maggioranza delle sue **città**. Nota che un impero non può controllare un'area priva di città. Un impero ha il **controllo totale** di un'area se possiede **tutte** le città dell'area e non ci sono province ostili all'interno dell'area.

→ Effetti del controllo dell'area

- Ogni provincia **vuota** dentro l'area è in automatico **controllata**.
- Per un impero, il controllo di un'area genera reddito. Il controllo totale migliora questo reddito.

D. Amicizia, Neutralità, e Ostilità

- Amicizia, neutralità, e ostilità sono distinte dal controllo e giocano un ruolo durante la Fase Militare.
- Le nazioni tra loro **amichevoli** possono impilare insieme le loro unità. Le nazioni invece **neutrali** consentono il libero passaggio attraverso il loro territorio ma non possono impilare insieme le loro unità. Solamente le nazioni **ostili** possono attaccarsi a vicenda.
- Le nazioni sono tra loro **amichevoli** se sono alleate (→ XXVI) o se una è federata (→ XXVIII) dell'altra o di un suo alleato. Anche i federati di due nazioni alleate sono amichevoli tra loro.
- Le nazioni sono tra loro **neutrali** se una è cliente (→ XXVII) o vassallo (→ XXIX) dell'altra o di un suo alleato. Anche i vassalli e i clienti di due nazioni alleate sono tra loro neutrali tra loro.
- **All'interno di un'area barbarica**, le nazioni barbariche non alleate e i loro vassalli sono **neutrali** tra loro, ma quando una si attiva, le altre nazioni possono dichiarargli **ostilità**, che durerà per tutto il turno.
- Tutte le altre nazioni barbariche diventano **ostili** verso l'aggressore.
- Una **città** è amichevole se la sua provincia è amichevole.
- Una **provincia** è amichevole con le tue unità:
 - se la **controlli**, o la controlla una nazione che ti è **amica**.
 - se la **occupi**, o la occupa una nazione che ti è **amica**, senza che altre nazioni vi **contrastino**. Il controllo non è richiesto come nel caso di una provincia in un'area barbarica non controllata.
- Una provincia è neutrale con le tue unità, se una nazione neutrale con te, la controlla o la occupa senza che altri la contrastino.
- Tutte le altre province sono ostili. Ciò include le province con battaglie o assedi in corso.
- Eccezione: le province in rivolta (→ XVI), sebbene siano ancora controllate dalla loro nazione, sono ostili alle loro unità.



Le nazioni nella zona verde sono amiche; quelle nella zona gialla sono tra loro neutrali e sono neutrali anche con quelle nella zona verde.

XIII AMMINISTRAZIONE

(Salta nel turno 1: l'amministrazione è già stata completata).

A. Barbari

- L'**unica** amministrazione delle nazioni barbariche è *Derivanti dal saccheggio*, azione Redditi (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Una nazione barbarica non ha **nessun reddito**.
- Tuttavia, i barbari possono saccheggiare province e città, o ricevere tributi da un'altra nazione. 
- Queste azioni forniscono  che può essere utilizzato in seguito quando la nazione barbarica diventerà un regno.

B. Regni e Imperi

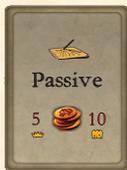
- Solo le nazioni **civilizzate** fanno amministrazione.
- Durante la Fase Amministrazione, azione Carte Amministrazione, ogni nazione civilizzata pesca un numero di carte Amministrazione, e ne gioca **una** pagandone il costo.

C. Carte Amministrazione (18)

- Esistono tre tipi di carte Amministrazione: **Passive** (7 carte), **Militari** (7 carte), e **Riforma** (4 carte).

→ Costi amministrativi

- Ogni carta ha un costo indicato sul retro in base allo status di regno (👑) o impero (🏰).
- Il prezzo non ha relazione con la dimensione o l'età del regno o dell'impero.



→ Leader storici

- Alcuni leader storici hanno un **bonus Amministrativo** sul proprio segnalino (in alto a destra) che consente alla nazione di pescare più carte.

→ Minimo di carte pescate

- Se necessario, una nazione pesca carte aggiuntive finché non può scegliere tra almeno due tipi diversi di carte.

D. Svolgimento Amministrazione

- In **ordine di attivazione nazionale**, saltando le nazioni barbariche:
 - la nazione pesca **due carte Amministrazione** più il **bonus Amministrativo** del proprio leader, tutte a faccia in giù.
 - se le carte sono tutte dello stesso tipo, la nazione pesca carte aggiuntive fino a quando non ha due tipi diversi di carte.
 - la nazione sceglie un **set** di carte fra quelle pescate (Passive, Militari, o Riforma). Se la nazione non può permettersi nessuno dei due tipi pescati, deve scegliere il più economico. Questo però innesca la bancarotta (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) alla fine dell'azione Redditi.
 - la nazione paga il costo del tipo di carta scelto (o svuota il proprio Tesoro in caso di bancarotta).
 - se il set scelto include più di una carta, la nazione può guardare le carte e sceglierne **una**.
 - la nazione risolve la carta, applicandone subito gli effetti.
 - tutte le carte pescate vengono rimescolate nel mazzo per la prossima nazione (due nazioni possono pescare la stessa carta).

Esempio 1: all'inizio del turno, i Visigoti fondano un regno in Hispania. Ora devono amministrarlo. Il giocatore pesca due carte Amministrazione: una Passiva e una Militare. Decide di tenere la Militare (costo 10 🍪). Rivela la carta e ne applica gli effetti (in base all'età del regno). Entrambe le carte vengono poi rimescolate nel mazzo.

Esempio 2: il Bizantino pesca 2 carte Passive (dello stesso tipo). Ora deve pescare altre carte, una alla volta, fino a quando non ne pesca un altro tipo. La terza carta è Militare. Il giocatore ora ha 3 carte di due tipi diversi (due Passive e una Militare). Decide di tenere le 2 Passive (costo 10 🍪, essendo un impero). Il giocatore ora può guardare le carte e sceglierne una delle due da usare. Quindi ne applica gli effetti, e rimescola tutte e 3 le carte.

Esempio 3: gli Ostrogoti fondano un regno in Italia. Hanno un leader storico, Flavius Theodericus, con un bonus Amministrativo di 2. Pertanto il giocatore pesca 4 carte (2 di base + 2 bonus per il leader). Pesca una Passiva, due Militari e una Riforma. Il giocatore sceglie la carta Riforma, paga il suo costo, 20 🍪, guarda la carta e ne applica gli effetti. Ora tutte e 4 le carte vengono rimescolate nel mazzo.

E. Risolvere Carte Amministrazione

- Ogni carta Amministrazione mostra alcune icone sulla parte frontale:

→ Durata

- Alcune carte possono durare più di un turno. La durata è indicata accanto all'icona della **cleidra**. (Nessuna usa questo simbolo in *Invasions Vol. 1*)



→ Oro

- Alcune carte forniscono o costano **Oro**. L'importo accanto al simbolo 🍪 è aggiunto o tolto al Tesoro.



→ Calamità

- Una nazione civilizzata può subire una delle 12 **calamità**, per lo più dannose! (→ **Aiuto Giocatore Calamità**)



→ Leader

- Se la carta mostra la testa del leader con un '✓' per 'Sì', il leader della nazione può agire normalmente durante il turno.
- Se la carta mostra la testa del leader con un 'x' per 'No', il leader (imperatore o re più qualsiasi altro leader **standard**) devono rimanere **inattivi** nella capitale durante il turno. I **leader storici non al governo** (come i generali romani) sono sempre attivi.
- Importante:** un leader inattivo può ancora intercettare o fuggire durante l'attivazione delle altre nazioni (→ XIX).



XIV ⚔️ REDDITI

A. Limiti del Tesoro

- Il Tesoro minimo di una nazione è 0 🍪. Il Tesoro massimo *dopo gli acquisti* è 40 🍪. 🍪 oltre 40 è **perso!**

B. Città

- Le città generano reddito in base al loro livello:
livello 1 → 1 🍪, **livello 2** → 2 🍪, **livello 3** → 3 🍪
- Una città saccheggiata genera solo (½ 🍪); ignora il suo livello.

→ Capitali

- La capitale di un regno genera 5 🍪 extra. La capitale di un impero 10 🍪 extra.
- Il reddito extra non viene raccolto nel turno in cui una capitale viene spostata dopo esser stata conquistata (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)



C. Nazioni Barbare

- Le nazioni barbariche accumulano 🍪 nel loro Tesoro quando ricevono tributi come federati (→ XXVIII.E) o sovrani (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), come risultato di carte Diplomazia (→ XXX), o assumendo mercenari (→ **Aiuto Giocatore Unni: D**). Soprattutto, ottengono 🍪 come risultato del **saccheggio** (→ X.D, **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Non possono spendere nulla. **Eccezione:** se diventano vassalli, il tributo che pagano lo prendono dal Tesoro (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

D. Regni 🏰

- Il **reddito lordo** di un regno è così composto: città + province + capitale + commercio + carovane + tributi.
- **Città:** tutte le città controllate (inclusa la capitale) in province **non in rivolta**.
- **Province:** tutte le province controllate **non in rivolta**.
- Il reddito di una provincia si trova sulla mappa in **rosso** (es. 2 🍪 dalla *Chaldea*, 1 🍪 dalla *Susiana*, e ½ 🍪 dalla *Hyrkania*).
- Il simbolo a lato, accanto al nome di un'area, indica il reddito totale di **tutte** le sue province (es. *Gallia Meridionalis* 12 🍪, *Asia* 8 🍪). Questo non include le città!
- Capitale del regno: +5 🍪.



E. Imperi 🏰

- Il **reddito lordo** di un impero è così composto: città + aree + capitale + commercio + carovane + tributi.
- **Città:** tutte le città controllate (inclusa la capitale) in province **non in rivolta**.
- **Aree:** ogni area controllata genera 1 🍪; il controllo totale genera un ulteriore 1 🍪.
- Il simbolo a lato, accanto al nome di un'area civilizzata indica il reddito totale per il controllo: 2 🍪 più tutte le città (es. *Graecia* vale 2 + 7 (3 città) = 9 🍪).
- Capitale dell'impero: +10 🍪.



F. Altri Redditi

→ Commercio (solo nazioni civilizzate)

- Guadagni 1 🍪 per zona di mare in cui la nazione controlla almeno una città costiera non in rivolta.
- Se controlli tutte le città costiere di una zona di mare e nessuna è in rivolta, ottieni il **bonus Monopolio** di quella zona di mare come reddito **aggiuntivo**.



Nota: all'inizio, sebbene Roma e Bisanzio controllino congiuntamente tutte le città costiere del M. Adriaticum e M. Siculum, non ottengono il bonus Monopolio perché sono amministrate separatamente.

→ Carovane

- Il reddito proveniente dalle carovane si ottiene precedentemente durante la Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Caravane (→ X.D).

→ Tributi

- Ottieni 1 🍪 per vassallo (anche se non ha 🍪).
- Ottieni fino a 2 🍪 per ogni cliente.
- Paghi 1 🍪 al sovrano.
- Paghi 3 🍪 per ogni federato.
- Se non si paga, si va in bancarotta (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) e i federati possono violare il Foedus (→ XXVIII.G).



G. Rivolte, Eresie, e Declino

- Le province in rivolta **non generano reddito**.
- Le città in province in rivolta **non generano reddito**.
- Ogni provincia in rivolta **aggiunge 1 🍪** alle spese se il segnalino è sul lato **Rivolta -**, 3 🍪 il segnalino è sul lato **Rivolta +**.
- Ogni area con un'eresia **aggiunge 1 🍪** alle spese. Nel caso di un regno, questo accade solo se si trova a cavallo di due aree, con solo una delle sotto eresia; se entrambe le aree sono eretiche, non ci sono spese aggiuntive.
- Un segnalino *In Declino*, lato singolo, **aggiunge 5 🍪** alle spese, mentre uno, sul lato doppio, ne aggiunge 10 🍪.
- Se non si pagano le spese, si va in bancarotta (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

H. Reddito Netto

- Un **regno** deve pagare 1 🍪 di **mantenimento** per ognuna delle sue unità. Un leader non costa nulla.
- Gli **imperi** non pagano mantenimento.
- Il reddito lordo meno i costi di mantenimento e le altre spese costituisce il **reddito netto** (arrotondato per eccesso se necessario) che verrà aggiunto al Tesoro. Questo a volte può essere un valore negativo, ad esempio quando ci sono troppe unità.

I. Derivanti dal Saccheggio

- Una volta che i redditi sono stati raccolti, togli i segnalini Saccheggio da **tutte** le città della nazione. Riposiziona la **capitale** se è stata conquistata.
- In ogni area controllata, togli fino a 2 **segnalini Saccheggio** dai siti cittadini vuoti. Questo non viene mai fatto più di una volta per area in un singolo turno.
- Gestire il bottino di un saccheggio è l'unica amministrazione fatta dalle nazioni barbariche.

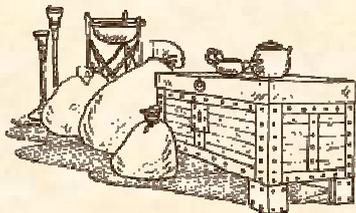


J. Bancarotta

- Una nazione civilizzata va in bancarotta se non può permettersi nessuna delle carte Amministrazione pescate durante la precedente azione **Carte Amministrazione**, o se non può pagare tutte le sue spese.
- Quando una nazione civilizzata va in bancarotta, subisce 3 penalità:
 - invecchia di 2 **spazi**.
 - aumenta il suo livello di *Declino*.
 - pesca una carta Amministrazione e ne applica la **calamità** indicata (se presente).
- In aggiunta (solo se va in bancarotta a causa delle spese):
 - se la nazione è un **regno**, perde tutte le unità che non può pagare o la metà delle sue unità, a seconda di quale è inferiore.
- Se si va in bancarotta più di una volta durante un turno, gli effetti vengono applicati solo una volta.

K. Collasso

- Se un impero di età ≥ 9 va in **bancarotta**, effettua un tiro di dado per verificarne il collasso. Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +?** ogni valore oltre il 9 (**+1** età 10, **+2** età 11, **+3** età 12)
 - +1** se *In Declino* (lato singolo)
 - +2** se *In Declino* (lato doppio)
 - +1** per calamità subite 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 resta in piedi.
- Risultato ≥ 9 : l'impero collassa e cessa di esistere.
 - Tutte le sue unità vengono rimosse dal gioco. Lo stesso vale per i suoi leader e i suoi segnalini Capitale, Età e Tesoro.
 - Le unità **ausiliarie** romane di origine barbarica, lato ('B'), vengono scambiate per fanterie delle rispettive nazioni, per quanto consentito dalle scorte rimanenti.
 - I **mercenari** vengono restituiti all'orda delle loro nazioni o nelle province della loro capitale.
 - Vassalli e federati riottengono la libertà (anche se il Foedus può essere trasferito → **Aiuto Giocatore Romani: K e Bizantini: G**).



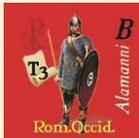
XV ACQUISTI

A. Barbari

- Una nazione barbarica non può acquistare nessuna unità.

B. Nazioni Civilizzate

- Le nazioni civilizzate acquistano unità con il loro .
- I rinforzi acquistati vengono posizionati liberamente all'interno delle province controllate, purché siano rispettati i limiti d'impilamento.
- I prezzi di acquisto sono maggiori per gli imperi e per i regni (→ **Aiuto Giocatore Romani, Bizantini, Unni, Persiani, o Goti**).
- Un'unità pesante  è leggermente più costosa.
- Le unità élite  (pesanti o meno) sono le più costose.
- Quando tutti i segnalini unità sono in gioco, una nazione non può più acquistare unità.  non speso può essere messo nel suo Tesoro.
- Gli imperi possono reintegrare (capovolgere) ogni turno, fino a due delle loro unità élite, a **metà** del costo d'acquisto durante gli Acquisti.
- I **Romani** (Roma e Bisanzio) hanno limiti di reclutamento per le loro unità nazionali: uno per turno nei turni 1-7, due per turno nei turni 8+. Tuttavia, possono reclutare liberamente **ausiliari** barbari ('B') una volta che sono disponibili nella loro scorta di forze. (Vedi indicatore di turno sul contatore.)
 - Ottengono **mercenari** dalla diplomazia (→ XXX.H), dai loro federati (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), clienti (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), e vassalli (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Se *In Declino*, Roma e Bisanzio devono fare un test **D2** dopo l'azione Acquisti; se fallisce, si verifica la calamità *Usurpatore* (→ **Aiuto Giocatore Calamità**).



C. Unità con una Data

- Alcune unità non sono disponibili prima di un turno specifico o prima che siano soddisfatte alcune condizioni particolari (→ **Calendario**).

Esempio: l'ausiliario romano mostrato sopra è disponibile solo dal Turno 3 in poi.

XVI RIVOLTE

A. Panoramica

- Le rivolte si verificano a causa di una calamità o di un evento.
- I barbari sono immuni alle rivolte fintanto che rimangono pagani o ariani.

B. Designare chi sceglie

- 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

C. Designare un'Area (Solo Imperi)

- Quando si verifica una rivolta in un **impero** l'area civilizzata a cui appartiene la provincia in rivolta viene scelta casualmente usando la tabella in base a dove si trova la capitale dell'impero sulla mappa (→ **Aiuto Giocatore Calamità**):
 - Occidente:**
[1] Gallia M. [2] Illyria [3-4] Britannia
[5] Gallia S. [6] Italia [7-8] Africa [9-0] Hispania
 - Oriente:**
[1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia
[5-6] Aegyptus [7-8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis
- Tira di nuovo se l'impero non controlla province nell'area designata.



D. Scelta della Provincia in Rivolta

- Non si può scegliere una provincia con la **capitale** o con un **leader**.
- La presenza di unità militari è irrilevante.
- Chi sceglie, mette un segnalino **Rivolta** - (*Rebellio*) nella provincia scelta o ne capovolge uno **Rivolta** - già presente, sul lato **Rivolta +**.

E. Effetti delle Rivolte

- Una provincia in rivolta diventa **ostile** anche se è "controllata" dalla nazione proprietaria.
- Il proprietario perde il reddito delle province in rivolta e quello delle città in esse contenute. Una città in rivolta non può commerciare (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Le spese del proprietario aumentano da **1 a 3**  per ogni provincia in rivolta (1  per Rivolta -, 3  per Rivolta +).
- Se una provincia in rivolta viene conquistata da un'altra nazione, rimane in rivolta. Il nuovo proprietario può tentare di sedarla nella successiva Fase Amministrazione.
- Le rivolte non hanno alcun effetto sulle carovane.

F. Sedare una Rivolta

- Generalmente le rivolte si verificano nella Fase Amministrazione a causa di una calamità. Poiché l'azione Sedare una Rivolta avviene alla fine della Fase, un tentativo di sedare la rivolta può essere fatto nello stesso turno solo se la nazione ha già una presenza militare. Altrimenti, le unità dovranno essere inviate durante la Fase Militare per sedarla il turno successivo.
- Sedare una rivolta non è obbligatorio.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+1** per ogni unità 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; non sono previsti assedi o combattimenti.
- Risultato **< 9**: la rivolta continua e la nazione perde **un'unità** a sua scelta tra quelle presenti.
 - Se la nazione aveva solo un'unità, si svolge un test **D2**. Se fallisce il leader viene **eliminato**.
- Risultato **≥ 9**: la rivolta viene sedata e la provincia torna ad essere controllata. Rimuovi il segnalino Rivolta.

Esempio: nel 375 AD, Roma ha due rivolte. Il tiro D10 per scegliere il giocatore che posiziona la rivolta è 2 → è il giocatore Romano! Il tiro per l'area è 8 → Africa (un'area eretica). Il Romano sceglie di posizionare un segnalino Rivolta – nella provincia Tripolitania. Roma perde **1** 🍷 dal suo reddito (perdendo il controllo totale dell'area) mentre le sue spese aumentano di **1** 🍷. Con l'eresia, il totale delle spese è **2** 🍷.

Per la seconda rivolta, è il Persiano (tiro D10 è 4) che sceglierà la provincia. Il tiro per l'area è 5 → Gallia Septentrionalis. Il Persiano non può scegliere Treveria (dato che c'è il leader Cesare), quindi sceglie Neustria (Parisius). Roma perde 1 + 1 (controllo totale + città) = **2** 🍷 dal suo reddito e aggiunge **1** 🍷 alle sue spese.

In totale, Roma perde **3** 🍷 dal suo reddito e aggiunge **3** 🍷 alle spese.

Durante la Fase Militare nel suo turno, Roma sposta il suo presidio Africano in Tripolitania e l'esercito di Cesare in Neustria per schiacciare entrambe le rivolte nella Fase Amministrazione del turno successivo.



XVII IMPILAMENTO

I limiti d'impilamento delle zone di mare sono trattati separatamente (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)

A. Panoramica

- Ogni provincia ha un limite d'impilamento.
- Si considerano solo le unità della nazione attiva (compresi i mercenari sotto il suo controllo), i suoi federati e alleati (non importa chi sia l'avversario e quali unità abbia in caso di battaglia).
- Durante il movimento, un numero illimitato di unità può attraversare una provincia neutrale o amica (→ XII.D).
- Il limite d'impilamento si verifica quando:
 - rinforzi barbarici prendono il posto di un'altra nazione (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
 - si collocano gli acquisti di nazioni civilizzate (→ XV.B).
 - si libera il passaggio (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
 - una nazione **completa** l'azione secondaria Impilamento Unità, Movimento, ma prima di Combattimento. Due volte durante un'Invasione (→ XVIII.H).
 - dopo ogni azione secondaria Campagne, Movimento (→ XXII).
 - dopo un'intercezione, prima del combattimento (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
 - dopo una fuga (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
 - dopo una ritirata (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
 - si dispiega un Foedus (→ XXVIII.B).
 - si dispiegano mercenari (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable.**)

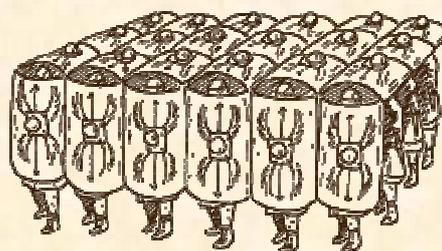
B. Limite d'Impilamento

- Il limite è di **4 unità** su tutti i terreni eccetto che in montagna, dove è di **3 unità**.
- La presenza di un **leader** fornisce un bonus (in basso a sinistra **+X**).
- Durante un'**Invasione**, chi invade ottiene un bonus Impilamento di **+1** per ogni sua pila, per tutta l'attivazione (comprese le campagne).

Esempio: un leader barbaro con bonus Impilamento di +2 può avere **6 unità** (4 per il terreno + 2 per il leader) nella maggioranza delle province o **5 unità** in montagna (3 per il terreno + 2 per il leader). Durante un'Invasione, questi limiti aumentano a 7 e 6.

C. Casi Speciali

- Una provincia può avere un solo segnalino **Limes**. Posizionale, da solo, accanto alla pila che si trova nella provincia (se presente). Non si considera nel limite d'impilamento. 
- Un'**orda** non va mai impilata. Posizionale, da sola, chiaramente visibile accanto alla pila barbara (se presente). Non si considera nel limite d'impilamento. 
- Lo stesso vale per le città (fortificate o no)  e il segnalino Saccheggio 
- Un **leader** va messo sopra alla pila. Non si considera nel limite d'impilamento.



Questa sezione riguarda il movimento delle unità di terra. Il movimento marittimo viene trattato separatamente (→ XXV).

A. Panoramica

- Un giocatore, quando attivo, può muovere tutte le unità che desidera durante l'azione secondaria Movimento.
- Le unità vanno spostate **una pila alla volta**. La composizione di una pila può variare durante il movimento (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Spostare una pila alla volta è importante per risolvere i tentativi di intercettazione, sbaragliare, svolgere i trasporti navali, ecc.
- Una pila può muoversi solo se tutte le sue unità hanno **capacità di movimento residua** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), e può essere spostata usando anche solo una parte di questa capacità. Il movimento di una pila può essere interrotto per spostare altre pile, e poi ripreso.
- Una pila si sposta da una provincia ad un'altra adiacente che abbia un confine in comune, o attraverso uno stretto. Non può saltare le province intermedie durante lo spostamento.
- Una pila può anche usare il movimento marittimo (trasporto navale o sbarco anfibio) per attraversare fino a **due** zone di mare adiacenti sia alla sua provincia iniziale che a quella di destinazione.
- **Eccezione:** una pila che include barbari nomadi non può usare il movimento marittimo.
- Il vassallo di un sovrano nomade deve rimanere nella stessa area dell'orda del suo sovrano o in un'area adiacente.
- Solo gli stretti influenzano i movimenti (→ XVIII.J). Fiumi e creste influenzano solo l'intercettazione e la fuga (→ XIX).
- Durante il movimento non ci sono limiti d'impilamento. Una volta però completata l'azione secondaria Movimento, è necessario controllare nuovamente l'impilamento, indipendentemente dal fatto che le province di destinazione siano amichevoli o meno.

B. Capacità di Movimento

- Ogni unità di terra ha una capacità di movimento, un determinato numero di province che può attraversare, misurata in passi, che si rinnova all'inizio di ogni azione secondaria Movimento.

Ad esempio, le unità di una nazione che invade rinnovano la loro capacità di movimento due volte, all'inizio delle due azioni secondarie Impilamento Unità, per l'Invasione (→ XVIII.H). Le unità rinnovano la loro capacità di movimento anche all'inizio di ogni campagna.

- La capacità di movimento non spesa non può essere trasferita da un'azione Movimento all'altra, né trasferita da un'unità all'altra.
- Le unità si dividono in **due tipi** per valutare la capacità di movimento:
 - **fanteria:** 3 passi. **cavalleria:** 4 passi.
- Un'orda barbarica ha una specifica capacità di movimento raffigurata sul segnalino.
- Un **leader** aumenta la capacità di movimento di **1 passo**, ma solo se le unità si muovono con il leader per l'intero movimento.
- Durante le **campagne**, le unità possono muovere solo per riunirsi al leader o sotto la sua guida (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- I *Limites* non si muovono mai, restano fissi in posizione.

C. Fine del Movimento

- Le unità devono fermarsi quando entrano in una provincia che contiene unità di una **nazione ostile**, anche se controllate dallo stesso giocatore.
- **Eccezioni:**
 - all'interno di un'area barbarica, le altre unità barbariche non bloccano le pile di una nazione barbarica.
 - Sbaragliare (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) rallenta solo una pila.
 - Liberare il passaggio (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) blocca alcune unità per consentire alle pile successive di passare senza ostacoli.

D. Lasciare e Raccogliere Unità

- Una pila può cedere o raccogliere unità durante il movimento. Le unità cedute possono spostarsi ancora. Le unità che si uniscono potrebbero essersi già spostate prima. In tutti questi casi l'unica limitazione è la capacità di movimento residua delle singole unità.
- Le unità che non si muovono con un leader per **tutto** il loro movimento non beneficiano del suo bonus di movimento.

Esempio: l'imperatore romano Iulianus parte da Osroene con una pila di 4 unità (3 cavalleria e 1 fanteria). Prima si sposta in Amida, territorio amico. Il Romano poi sposta una pila di 2 cavallerie e 1 fanteria da Coele Siria per unirsi a lui in Amida. La pila dell'imperatore, ora forte di 7 unità, riprende a muoversi in Euphrates, sbaragliando un'unità di Satrapi che la difende. Sono 3 i passi compiuti finora da ogni unità: la fanteria originaria di Coele Siria non può più muoversi. Le restanti unità si spostano un'ultima volta in Babylonia (la fanteria di Osroene può perché ha percorso l'intero tratto con l'imperatore).

E. Sbaragliare

- Una pila in movimento con **6 o più unità** può sbaragliare una singola unità nemica che non è riuscita a fuggire (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- L'unità sbaragliata viene eliminata senza combattere.
- Sbaragliare costa alla pila in movimento **1 passo** in più (oltre al passo speso per spostarsi nella provincia). Una pila non può quindi sbaragliare se gli rimane solo 1 passo.
- **Eccezione:** non si può sbaragliare i *Limites* romani, le città fortificate e attraverso gli stretti.

Esempio: l'imperatore romano Iulianus entra in Mesopotamia con una pila mista di 7 unità (cavalleria e fanteria). Prima si sposta in Adiabene (spende 1 passo) dove si trova 1 unità persiana. I Persiani rifiutano di intercettare o fuggire. Il giocatore romano decide di sbaragliare (spende 1 altro passo) ed elimina l'unità persiana. Iulianus prosegue in Akkad (spende 1 terzo passo) dove c'è un'altra unità persiana, che non reagisce. I Romani sbaragliano nuovamente, spendendo 1 quarto passo. Sebbene la cavalleria possa ancora spostarsi un'ultima volta, Iulianus saggiamente si ferma, poiché la sua fanteria non può più continuare (la capacità di movimento della cavalleria è 4 + 1 [leader] = 5 passi, mentre la capacità di movimento della fanteria è 3 + 1 [leader] = 4 passi).

F. Liberare il Passaggio

- Questo movimento speciale consente alle proprie pile di attraversare una provincia nemica senza fermarsi a combattere, **se prima, altre unità** hanno liberato il passaggio per loro.
- Se nella provincia attaccata vengono mosse **il doppio** delle unità rispetto ai difensori presenti, le unità in difesa vengono neutralizzate.
 - Le unità utilizzate per liberare il passaggio sono soggette ai limiti d'impilamento, non possono più spostarsi e dovranno combattere contro le unità in difesa nella successiva azione secondaria Combattimento.
 - Le altre unità possono attraversare liberamente la provincia, che però resta ostile.
- Una grande presenza nemica impedirà di liberare il passaggio se il proprio limite d'impilamento non è sufficiente a doppiare quello avversario.
- Eccezione: i *Limites* romani, le città fortificate e gli stretti non consentono di liberare il passaggio.

Esempio: i Visigoti hanno 1 unità in Aquitania. Il giocatore franco muove 2 unità in questa provincia per liberare il passaggio. Altre unità franche possono ora muoversi liberamente attraverso l'Aquitania senza fermarsi. Se i Visigoti avessero avuto 3 unità in Aquitania, il giocatore franco avrebbe dovuto avere 6 unità per liberare il passaggio, il che sarebbe possibile solo con un leader a causa del limite d'impilamento (4 per il terreno + 2 per il leader).

G. Migrazione di un'Orda

- Tranne che durante un'Invasione, un'orda può muoversi solo per migrare. Può comunque fuggire o ritirarsi normalmente.
 - Durante un'Invasione, un'orda si muove come fanteria.
- **Migrando**, l'orda si muove insieme a tutte le unità nazionali e **senza attaccare**, nell'azione secondaria Impilamento Unità, Movimento.
- Un'orda barbarica non può impilarsi con nient'altro; ciò gli impedisce di muoversi durante la campagna di un leader (→ XXII).
- La migrazione di un'orda non può essere intercettata.

H. Invasioni

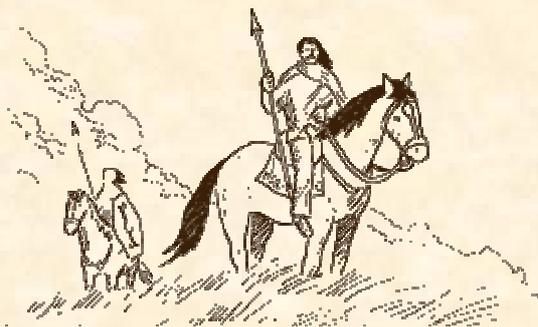
- Il **Calendario** indica i turni in cui le nazioni barbariche **invaderanno**.
- Una nazione barbarica che invade è molto attiva e pericolosa.

→ Invasione

- Durante l'Invasione, la nazione barbarica gioca l'azione secondaria Impilamento Unità **due volte di seguito** durante la sua attivazione: 1° Movimento e Combattimento, 2° Movimento e Combattimento.
- Durante l'Invasione, la nazione barbarica beneficia di un bonus Impilamento di **+1 unità** ovunque. Questo si cumula con qualsiasi bonus del leader. Tuttavia, l'impilamento viene controllato dopo ciascuna delle due azioni secondarie Movimento.
- Dopo le azioni secondarie Impilamento Unità, un leader barbaro beneficia ancora del bonus Impilamento nelle sue campagne.

I. I Limites Romani

- I **Limites** (fortificazioni e mura, singolare **Limes**) difendevano i confini dell'Impero Romano fino al 500 AD (**turno 7**, incluso). 
- L'Impero Romano (Occidentale e Orientale) ha diversi segnalini **Limes** nelle sue province di confine all'inizio del gioco.
- Il **Limes** ha un effetto blocco. Gli invasori devono fermarsi quando attraversano una provincia di confine dove si trova un **Limes**. Non è possibile liberare il passaggio, fare razzie in profondità o sbaragliare.
- Il segnalino **Limes** va messo in una pila separata, chiaramente visibile, accanto a qualsiasi pila romana presente. Non conta per il limite d'impilamento, e può essercene solo uno per provincia.
- Conta come un'unità in difesa per i Romani se sono presenti unità di supporto. Gli si può assegnare un colpo.
- Se il **Limes** non è supportato, non c'è battaglia. Viene immediatamente distrutto, infliggendo però un colpo al nemico (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) se viene superato un test **D2**.
- Se i Romani riescono a intercettare (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) all'interno di una provincia presidiata solo da un **Limes**, il **Limes** viene distrutto e fa il test **D2** come descritto sopra, *prima* dell'arrivo della pila che ha intercettato.
- Se il giocatore romano perde e successivamente riconquista le province di confine che in precedenza avevano dei **Limites**, può ricostruirli gratuitamente (durante l'azione Acquisti).
- Nell'azione Acquisti del turno 8, **tutti i Limites vengono rimossi dal gioco** e diventano unità locali (capovolgiti i segnalini): queste unità hanno regole speciali (→ **Aiuto Giocatore Romani: P e Bizantini: R**).



J. Stretti

- Una **freccia a doppio senso** che collega due province separate dal mare, indica uno stretto.
- Le province collegate da uno stretto sono considerate **adiacenti**. 
- Un esercito può attraversare lo stretto senza il bisogno di una flotta.
- Per muoversi attraverso uno stretto, la pila deve **iniziare il suo movimento** dalla provincia confinante con lo stretto e poi spostarsi sull'altra costa. Questo spende tutta la capacità di movimento delle unità nella pila (**eccezione**: → **Aiuto Giocatore Bizantini: P**).
- Uno stretto impedisce di sbaragliare e liberare il passaggio. Uno stretto può anche essere bloccato (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Un'intercettazione o una fuga può attraversare uno stretto (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), a meno che non sia bloccato.

K. Casi Speciali

- Le seguenti aree e province barbariche sono **vietate**, ad eccezione di alcune unità.
 - **Scythia (area)**: aperta solo ai barbari nomadi e, solo nel Turno 1, agli Ostrogoti. (→ **Goti: D Aiuto Giocatore**)
 - **Arabia Deserta (provincia)**: aperta solo ai predoni arabi.
 - **Mauretania (area)**: aperta solo ai predoni berberi e mauritani.

XIX REAZIONE AVVERSARIA

A. Intercettazione

- Quando entri in una provincia controllata dal nemico, **l'avversario** può reagire, annunciando un'intercettazione immediata. **Il processo di intercettazione appare anche sulla mappa.**
- Il movimento di intercettazione e combattimento **non avviene in automatico**, come parte del movimento. L'intercettazione non può essere intercettata.
- L'avversario può reagire con più pile di cui una può essere senza leader.
- L'avversario deve scegliere le pile che reagiscono, prima di risolvere i tentativi di intercettazione. Le pile possono lasciare indietro unità.
- Le unità sotto attacco dalla nazione attiva non possono intercettare.
- Dev'esserci una connessione di **terra**, con province vuote, neutrali o amichevoli, tra chi intercetta e chi viene intercettato (→ XII.D). Si può passare attraverso uno stretto non bloccato (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- La distanza massima dall'obiettivo è di **3 passi**, indipendentemente dalla capacità di movimento delle pile che intercettano.

Esempio: una pila in Thracia potrebbe intercettare a sud fino in Achaia; a ovest fino in Illyricum, Dalmatia, Savus, o Tisia; a nord fino in Dacia o Hypanis; ad est fino in Pontus, Melitene, o Cilicia.

- Per risolvere il tentativo di intercettazione di ogni pila, tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+?** bonus **Combattimento** del leader che intercetta, se presente
 - **+3** se la provincia bersaglio ha la capitale di chi intercetta
 - **+2** se chi intercetta è un impero
 - **-1** se la distanza dalla provincia bersaglio è di 3 passi
 - **-2** per ogni cresta o stretto attraversato
 - **-2** se si attraversa il Bosphorus (→ **Aiuto Giocatore Bizantini: P**)
- Risultato ≥ 6 : l'intercettazione ha esito positivo.

→ In caso di fallimento

- La pila che intercetta rimane nella sua provincia di partenza.
- Non può più intercettare la pila attiva (cioè nelle province lungo il proseguo del suo movimento). Può però intercettare altre pile.

→ In caso di successo

- Chi intercetta si unisce alla pila che difende la provincia bersaglio o si sposta lì se la provincia era indifesa.
- Se il **limite d'impilamento** della provincia bersaglio viene superato, le unità in eccesso **devono** essere lasciate indietro alla partenza.
- Le unità **non** si possono lasciare indietro lungo il percorso.

→ Scontro

- Una volta risolti tutti i tentativi di intercettazione, si verifica uno scontro tra le pile intercettate (attaccante) e intercettanti (difensore); a meno che la provincia bersaglio non rimanga vuota.
- Se la pila *intercettata* supera il limite d'impilamento della provincia, le unità in eccesso (scelte dal proprietario) non partecipano allo scontro ma condividono ugualmente il destino del resto della pila.
- La pila intercettata può sbaragliare o liberare il passaggio, se possibile. Altrimenti si svolge subito una **battaglia** (→ XX).
- Se la pila intercettata perde, deve **ritirarsi** e il suo movimento termina. Altrimenti, può riprendere il movimento.

Esempio: nel 375 AD, i Visigoti invadono l'Impero Romano nella squarnita Moesia Inferior. Il giocatore romano reagisce tentando di intercettare con una pila senza leader nella vicina Thracia e una pila forte di sei unità in Cappadocia con l'imperatore Valente.

La prima pila tenta così: il tiro D10 è 3, +2 essendo un impero = 5, quindi fallisce. La seconda pila tenta così: il tiro è 9, +1 per il leader, +2 essendo un impero, -2 per lo stretto, -2 per il Bosphorus, e -1 per la distanza di 3 passi = 7. L'intercettazione ha successo!

La seconda pila romana si sposta in Moesia Inferior, ma deve lasciare indietro un'unità in Cappadocia per rispettare il limite d'impilamento della provincia bersaglio: 3 per terreno montano +2 per il leader = 5 unità.

B. Fuga

- Quando entri in una provincia controllata dal nemico, **l'avversario** può reagire, annunciando una fuga immediata. **Il processo di fuga appare anche sulla mappa.**
- La fuga **non è automatica**, come parte del movimento. Chi fugge non può usare il trasporto navale (→ XXV.D) né essere intercettato.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+?** bonus **Combattimento** del leader che fugge, se presente
 - **+3** se la provincia di partenza ha una città fortificata
 - **+3** se chi fugge ha il doppio delle unità dell'attaccante
 - **-1** se chi fugge ha meno cavalleria dell'attaccante
 - **-2** se la fuga deve attraversare fiume, cresta o stretto
- Risultato ≥ 9 : il tentativo di fuga ha esito positivo.

→ In caso di fallimento

- La pila rimane nella provincia attaccata e può essere sbaragliata, subire una liberazione del passaggio, o una battaglia.

→ In caso di successo

- Puoi fuggire fino a 3 passi attraverso province vuote, neutrali o amichevoli (→ XII.D) e attraverso stretti non bloccati (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), indipendentemente dalla capacità di movimento delle unità in fuga.
 - Si può entrare in una provincia ostile **sbaragliando** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Una pila in fuga può lasciare indietro unità. Se è presente un leader, il bonus Combattimento si applica lo stesso, che fugga o meno.
- Le unità si possono lasciare indietro lungo il percorso.
- La destinazione dev'essere **amichevole** o **vuota e rurale**.
- I **limiti d'impilamento** si applicano nelle province di destinazione e nelle province in cui si lasciano indietro unità.
- Una pila fuggita può intercettare altre pile che si spostano.
- Una volta terminata la fuga, la pila del giocatore attivo può riprendere il suo movimento.

Sequenza di una Battaglia

1. **Vantaggi Tattici**
2. **Tiro degli Arcieri**
3. **Mischia**
4. **Determinare il Vincitore**
5. **Eliminazione del Leader**
6. **Recupero**
7. **Ritirata**

A. Panoramica

- Il combattimento si svolge in ogni provincia che ha unità di 2 nazioni ostili, anche se usate dallo stesso giocatore.
- Il combattimento può verificarsi durante il movimento come parte di un'intercettazione (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- La nazione attiva è l'**Attaccante** e l'altra è il **Difensore**.
- Ogni battaglia si svolge su più turni, fino al completamento di tutti i turni. L'attaccante decide chi svolge il turno per primo.
- Una battaglia consiste in un **tiro degli arcieri** seguito, se necessario, dalla **mischia**.
- Nel combattimento si usano i dadi da battaglia.
- Un leader consente di rilanciare durante la mischia.
- Un leader può morire se la sua pila viene completamente eliminata.
- Alcune perdite possono essere **recuperate** dopo la battaglia.
- Il perdente si **ritira** se non viene completamente eliminato.
- Le carte Evento possono influenzare il combattimento.

B. Dadi da Battaglia

- Esistono due tipi di dadi da battaglia: bianco e nero. Le loro facce possono essere vuote o avere 1 o 2 spade, bianche o rosse. Ogni spada conterà come 1 colpo, sebbene le spade rosse contino solamente in alcuni tipi di terreno.



Dado Bianco

- 3 facce vuote
- 1 spada bianca
- 1 spada rossa
- 1 spada bianca e rossa



Dado Nero

- 2 facce vuote
- 1 spada bianca
- 1 spada rossa
- 1 spada bianca e rossa
- 1 due spade bianche

C. Vantaggi Tattici

- Esistono due vantaggi tattici: **Vantaggio Pesante** e **Superiorità in Cavalleria**.
- Vengono controllati prima del tiro degli arcieri e prima della mischia.

→ Superiorità in cavalleria

- Uno schieramento con 2 unità di cavalleria in più dell'avversario o con 1 unità di cavalleria contro nessuna, ha la superiorità in cavalleria. 

→ Vantaggio pesante

- Uno schieramento con 2 unità pesanti in più dell'avversario o con 1 unità pesante contro nessuna, ha il vantaggio pesante. 

D. Tiro degli Arcieri

- Gli **arcieri** (inclusa la fanteria franca) di entrambi gli schieramenti, se presenti, si impegnano in uno scambio di lanci prima della mischia. 
- Il risultato è istantaneo per gli schieramenti (tranne nell'imboscata).
- **Scorta di dadi.** Ogni schieramento ottiene **1 dado bianco** ogni:
 - 2 arcieri (1 arcieri = 1 dado, 3 arcieri = 2 dadi, per eccesso).
 - 4 fanterie franche () (1-4 fanteria franca = 1 dado).
- Dadi persi o scambiati:
 - uno schieramento **perde 1 dado** se l'avversario ha il **vantaggio pesante**.
 - se in pianura, steppa, o deserto, ogni schieramento può **scambiare 1 dado bianco per uno nero** ogni 2 arcieri a cavallo (1 arcieri a cavallo = 1 scambio, per eccesso).
- Uno schieramento può non avere dadi durante il tiro degli arcieri.
- Le unità di arcieri sopravvissute combattono normalmente durante la mischia.
- Se vengono colpite, cavalleria e unità pesanti possono perdere il loro vantaggio, quindi bisogna controllarne il numero prima della mischia.
- La battaglia termina prima se uno o entrambi gli schieramenti vengono eliminati. Procedi con **Erreur! Source du renvoi introuvable.**

→ Imboscata in montagna

- Se la battaglia si svolge in montagna, il difensore può organizzare un'imboscata con il tiro degli arcieri.
- **Eccezione:** non può esserci nessuna imboscata se il leader in attacco ha l'icona : **Alaricus, Belisarius, Feargus, Baianus** in *Invasions Vol. 1*.
- L'imboscata è automatica se l'attaccante ha attraversato una cresta o un fiume per entrare in una provincia montuosa. Altrimenti, avviene solo se viene superato un test **D2**. Se fallisce, il tiro degli arcieri avviene normalmente.
- Tiro degli arcieri in un'imboscata in montagna:
 - le unità da montagna () contano il doppio.
 - Ogni 4 unità di **fanteria** non franca, chi tende l'imboscata ottiene **1 dado bianco**.
 - L'attaccante ribatte solo con le proprie unità **sopravvissute**.

E. Rilanci del Leader

- Ogni **leader** ha un bonus Combattimento da 0 a 3 (in alto a sinistra).
- Questo è il numero di **rilanci** che il leader può richiedere.
- Ad ogni mischia (*non* durante il tiro degli arcieri), dopo che entrambi hanno lanciato i dadi, si può chiedere che uno o più dadi (propri o dell'avversario) vengano rilanciati. Chi attacca ha la precedenza.
- Ogni rilancio consente al giocatore di scegliere un dado e di ripetere il tiro. Il nuovo risultato è valido (ma può essere ripetuto ancora).
- Un giocatore non è mai costretto a usare tutti i suoi rilanci.
- **Opzione:** un leader con bonus Combattimento di almeno 2 può rinunciare al rilancio (una sola volta) per aggiungere un dado nero alla propria scorta di dadi (vedi sotto) o per rimuovere un dado nero (se presente) dalla scorta di dadi dell'avversario. Questo deve essere annunciato *prima* dell'inizio della mischia una volta che le scorte di dadi sono state preparate. L'attaccante ha la precedenza.



- Situazioni tattiche miste: in **Erreur! Source du renvoi introuvable.** e **Erreur! Source du renvoi introuvable.** sotto, i casi contrassegnati con † indicano che, per aggiungere o rimuovere un dado, **tutte** le unità coinvolte devono soddisfare la condizione.

Esempio: affinché l'attaccante perda il dado per l'attraversamento dello stretto, tutte le unità attaccanti devono averlo attraversato.

- Pile di composizione mista: i casi contrassegnati con ‡ indicano che, per applicare un modificatore, è sufficiente che **una** delle unità coinvolte soddisfi la condizione.

Esempio: in un combattimento tra unità civilizzate e barbare in una provincia barbarica, i barbari in attacco godono di un dado aggiuntivo se c'è un'unità barbara nella pila in attacco e un'unità civilizzata nella pila in difesa, anche se unità civilizzate (vassalli) formano il resto della pila barbara o se unità barbare (federati o vassalli) formano il resto della pila civilizzata.

F. Scorta di Dadi

- Ogni unità (eccetto orde e *Limites*) impegnata in battaglia fornisce inizialmente **1 dado bianco**.
- Il terreno e altri fattori variano il numero di dadi bianchi come segue:

→ Dadi dell'Attaccante Rimossi (cumulativi)

- -1 Palude
- -1 Attraversamento di uno stretto, fiume o cresta † (tranne se intercettato)
- -1 Foresta (se il difensore è un barbaro non nomade ‡)

- Le unità anfibe (↕) ignorano la penalità per il fiume.
- L'attaccante non perde dadi per fiume, stretto o cresta durante un'intercettazione.

→ Dadi dell'attaccante aggiunti

- +1 Attaccante barbaro in una provincia barbarica contro un civilizzato ‡

→ Dadi del difensore aggiunti (cumulativi)

- +1 Città fortificata
- +1 *Limes*
- +1 Una o più orde (es. barbari alleati)

- Nessuno schieramento può mai avere meno di 1 dado.
- Le carte Evento possono fornire o rimuovere dadi in alcuni casi.

G. Scambio di Dadi

- Un dado bianco può essere scambiato con un dado nero in **ciascuno** dei seguenti casi:
 - ✓ 2+ unità élite (**2 scambi** per Roma o Bisanzio con 4+ élite)
 - ✓ superiorità in cavalleria
 - ✓ impero contro barbari †
 - ✓ nomadi nella steppa †
 - ✓ città fortificata (solo impero)
- Promemoria: una nazione barbarica non può usare le sue unità élite. L'icona 🗡️ dev'essere ignorata e le unità considerate "standard". Deve diventare civilizzata per usare le unità come élite.
- Un dado nero dev'essere scambiato con uno bianco in caso che:
 - ✗ l'avversario abbia il vantaggio pesante
- Se non c'è un dado nero da scambiare con uno bianco, il vantaggio pesante dell'avversario viene ignorato.
- In alcuni casi, le carte Evento possono fornire scambi di dado. Questi si verificano per ultimi a meno che la carta non specifichi diversamente.

H. Mischia

- Dopo aver definito il numero di dadi e i relativi colori, la mischia può essere risolta.
- I risultati (colpi) di entrambi gli schieramenti sono simultanei.
- Entrambi i giocatori tirano i dadi. L'attaccante tira per primo.
- Ogni **spada** è un **colpo** sulle unità dell'avversario.
- Le **spade rosse** infliggono colpi solo in pianura, steppa o deserto.

→ Colpi

- Ogni giocatore **decide e sceglie** quali delle proprie unità sono danneggiate o eliminate dai colpi.
- Un colpo **elimina** un'unità o **danneggia** un'unità élite (capovolgi l'unità, trasformandola in un'unità di fanteria o flotta standard).
- Quando una pila contiene sia unità nazionali (inclusi gli ausiliari) sia straniere (mercenari), la **prima** unità da **eliminare** è **nazionale**.
- Un'orda barbarica viene colpita per **ultima**; questo non la elimina ma fa sì che la sua nazione si sottometta al vincitore (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

I. Determinare il Vincitore

- La vittoria è determinata come segue:
 - se una nazione **elimina tutte** le unità nemiche, vince.
 - altrimenti, vince la nazione che ha perso **meno** unità eliminate.
 - in caso di parità, vince la nazione in difesa se è presente la sua **città fortificata** o l'**orda**.
 - se non ci sono città fortificate o orde, vince il **leader con il bonus Combattimento più alto**.
 - in caso di ulteriore parità, vince il **difensore**.
- Chi perde deve ritirarsi.

J. Eliminazione del Leader

- Quando una pila viene eliminata (prima del successivo recupero), il suo leader viene **eliminato** se fallisce un test **D2**.
- Un leader solitario sopravvissuto si ritira nella provincia amica più vicina, indipendentemente dalla distanza o dalle province ostili che deve attraversare.
- Quando un impero è *In Declino*, ogni volta che un leader ottiene una **vittoria** (attaccando o difendendo), fai un test **D10**: con **8+**, il leader viene **assassinato** e quindi eliminato.
- Un leader standard eliminato ritorna come rinforzo il prossimo turno.

K. Recupero

- Una volta che la vittoria è stata determinata (e i leader eliminati), ogni schieramento recupera **2 unità eliminate** a propria scelta.
- Un'unità **élite** eliminata viene recuperata danneggiata (capovolta).
- Battaglie ridotte: se uno dei due schieramenti aveva **solo 2 unità all'inizio della battaglia**, ogni schieramento recupera solo **1 unità eliminata**. Se uno dei due schieramenti aveva **solo 1 unità all'inizio della battaglia**, nessuno schieramento recupera unità.
- Barbari nomadi: quando una nazione barbarica nomade sottomette un'altra nazione barbarica in un'area barbarica, sceglie le unità che il nuovo vassallo recupera (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Nazioni civilizzate: una volta recuperate le perdite (anche se nessuna unità è stata recuperata), ogni nazione civilizzata coinvolta può recuperare **1 unità élite** capovolta sul lato frontale.
- Battaglie navali: **tutte** le flotte élite danneggiate vengono capovolte sul lato frontale.

L. Ritirata

- La ritirata non può usare il trasporto navale (→ XXV.D) né essere intercettata.
- Chi perde deve ritirarsi fino a **3 passi** attraverso province vuote, neutrali o amichevoli (→ XII.D) e attraverso stretti non bloccati (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), indipendentemente dalla propria capacità di movimento.
 - Una provincia ostile può essere invasa se sbaragliata (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) o, liberando il passaggio (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Una pila in ritirata può dividersi e cedere unità.
- Le province d'arrivo devono essere **amichevoli** o **vuote e rurali**.
- Il limite d'impilamento deve essere rispettato nelle province d'arrivo.
- Chi attacca deve ritirarsi nelle province da cui ha attaccato.
- Chi difende non può mai ritirarsi verso o attraverso una provincia da cui proviene chi attacca.
- Le pile in ritirata possono spostarsi in province dove c'è una battaglia in corso che coinvolge pile amiche.
 - Mettitele da parte in queste province. Non possono partecipare alle battaglie in corso. Se la battaglia si traduce in una sconfitta per le unità amiche o le unità in ritirata non possono fermarsi lì per qualche altro motivo, come i limiti d'impilamento al termine della battaglia, saranno costrette a riprendere la ritirata.
- Durante la ritirata, una pila barbara può attraversare qualsiasi provincia in un'area barbarica, che sia occupata o meno.
- Un *Limes* non può ritirarsi.
- Se non è possibile ritirarsi, le unità vengono **eliminate**.

Esempio 1 – Prima Battaglia d'Assyria

Tre arcieri persiani, due dei quali arcieri a cavallo, sono in battaglia contro una forza romana di 2 arcieri (uno a cavallo, l'altro no). Durante il tiro degli arcieri, i Persiani hanno 2 dadi (3 arcieri, arrotondato per eccesso) mentre i Romani ne hanno 1 (2 arcieri). Inoltre, i Persiani possono scambiare uno dei loro due dadi bianchi con uno nero perché hanno 2 arcieri a cavallo e la battaglia è in pianura.

Se i Romani avessero il vantaggio pesante (due unità pesanti in più dei Persiani), i 2 dadi Persiani verrebbero ridotti a 1, che verrebbe scambiato per 1 dado nero grazie ai 2 arcieri a cavallo in pianura. L'unico modo per i Romani, di impedire lo scambio, che avviene dopo la perdita di un dado a causa del vantaggio pesante, è quello di riuscire a rimuovere il dado bianco rimasto.

Esempio 2 – Imboscata in Armenia Minor

Una pila persiana nel Pontus entra in Armenia Minor, difesa da una pila di 2 arcieri da montagna armeni e da altre 3 unità di fanteria (di cui 2 sono armene). Poiché i Persiani attraversano una cresta, l'imboscata armena ha successo in automatico. L'Armeno ottiene 4 dadi bianchi: 2 per i 2 arcieri Armeni (che contano come 4, essendo da montagna), 1 per le 2 fanterie da montagna armene (che contano come 4) e 1 per l'altra unità straniera (¼ di dado, arrotondato a 1 dado bianco).

Esempio 3 – Battaglia per Nisibis

Nel 350 AD, l'imperatore romano Iulianus combatte una battaglia nella provincia dell'Assyria contro il persiano sassanide Sapor II, di fronte alla città fortificata di Nisibis, recentemente catturata dai Persiani. Nessun fiume viene attraversato, non ha luogo nessuna intercettazione e il terreno è pianeggiante.

- Romani (7 unità): 5 legioni (2 romane, 3 bizantine) , 1 guardia , 1 cavalleria Palatina 
- Persiani (6 unità): 1 cavalleria Clibanarii , 1 cavalleria pesante , 3 arcieri a cavallo , 1 fanteria élite 

a) Vantaggi tattici

I Romani hanno il vantaggio pesante (7 contro 2).

I Persiani hanno la superiorità in cavalleria (5 contro 1).



b) Tiro degli arcieri

I Romani non hanno arcieri. I 3 arcieri a cavallo persiani forniscono 2 dadi bianchi; uno viene perso a causa del vantaggio pesante romano, mentre l'altro viene scambiato per uno nero grazie agli arcieri a cavallo in pianura. Sfortunatamente, il tiro di dado dà solo 1 spada (1 colpo), che i Romani assegnano a una delle loro legioni (élite, viene capovolta).

c) Scorta di dadi

I Romani hanno 7 unità, quindi 7 dadi bianchi.

I Persiani hanno 6 unità e la città fortificata, quindi $6+1 = 7$ dadi bianchi.

d) Scambio di dadi

I Romani hanno ancora 6 élite (bonus +2) = 2 scambi

I Persiani hanno 2 élite (bonus +1) = 1 scambio e la superiorità in cavalleria (+1), quindi 2 scambi in totale. La città fortificata non fornisce scambi poiché la Persia è ancora un regno.

I Romani scambiano 2 dei loro 7 dadi bianchi con dadi neri.

I Persiani scambiano 2 dei loro 7 dadi bianchi con dadi neri. I Persiani scambiano un dado nero con uno bianco a causa del vantaggio pesante romano.

→ Romani: 5 dadi bianchi, 2 dadi neri 

→ Persiani: 6 dadi bianchi, 1 dado nero 

e) Mischia

Leader: Iulianus ha 3 rilanci e Sapor II ne ha 2.



I Romani ottengono un totale di 5 spade (inclusa una rossa, che conta perché la battaglia è in pianura).



I Persiani ottengono un totale di 3 spade (inclusa una rossa).

Ai Persiani questo non piace e chiedono due rilanci, uno romano (scelgono un dado bianco romano con 1 spada) e uno proprio (il dado nero). Ora hanno usato tutti i loro rilanci...

I rilanci romani peggiorano leggermente la situazione, con una faccia vuota per un totale di 4 spade. Nel frattempo neanche i Persiani migliorano, con solo 3 spade.



Ora i Romani chiedono un rilancio per il loro dado nero. Ottengono una spada, quindi tornano a un totale di 5 spade.



Romani: → infliggono 5 colpi.

Persiani: → infliggono 3 colpi.

I Romani capovolgono prima e poi eliminano una legione intatta (2 colpi), ed eliminano la legione già colpita durante il tiro degli arcieri.

I Persiani capovolgono prima e poi eliminano la cavalleria Clibanarii (2 colpi), l'unità di fanteria élite (2 colpi) e infine eliminano un arciere a cavallo.

f) Determinare il vincitore

I Romani vincono (2 unità perse contro le 3 dei Persiani).

g) Recupero

I Romani recuperano due perdite: le due legioni eliminate (capovolte).

I Persiani recuperano due perdite: la fanteria élite e la cavalleria Clibanarii (entrambe capovolte).

Entrambi i giocatori sono civilizzati, quindi ognuno può recuperare un'unità élite. I Persiani capovolgono la cavalleria Clibanarii e i Romani una legione.

h) Ritirata

I Persiani si ritirano fino ad Akkad (3 province di distanza dalla battaglia).

i) Assedio di Nisibis (città fortificata) (→ XXIV)

Modificatori dei dadi: -2 (valore delle mura) +1 (assediate civilizzato) = -1

I Romani non assaltano per preservare l'esercito, lanciano solo 4 volte un D10 (1 di base + 3 per il bonus Combattimento di Iulianus): 6, 9, 3, 7 → vittoria! Nisibis si arrende e l'Assyria diventa nuovamente romana.

Esempio 4 – Battaglia di Argentoratum

Nel 350 AD, gli Alemanni invadono la Gallia Septentrionalis e attraversano il Reno in Lotaringia (non è ancora stata fondata una città sul sito di Argentoratum). Il Limes ferma il loro movimento ma viene distrutto. Si lancia un dado, il risultato è dispari, quindi il Limes non infligge colpi all'invasore.

Un esercito romano d'Occidente (guidato dall'imperatore Gratianus) riesce ad intercettare gli Alemanni, quindi l'attraversamento del Reno non ha effetto sulla battaglia.



L'orda alemanna non può attaccare, quindi il giocatore la posiziona dietro.

- Alemanni (7 unità): 6 fanteria e 1 arcieri (l'orda non conta)
- Romani (6 unità): 1 cavalleria élite, 2 legioni, 2 fanteria ausiliaria, 1 fanteria (cavalleria Palatina capovolta)

a) Vantaggi tattici

Gli Alemanni non hanno vantaggi.

I Romani hanno il vantaggio pesante (2 contro 0) e la superiorità in cavalleria (1 contro 0).

b) Tiro degli arcieri

Gli Alemanni hanno un arciere, che darebbe 1 dado, ma il vantaggio pesante dei Romani lo rimuove. I Romani non hanno arcieri, quindi non c'è tiro degli arcieri per entrambi gli schieramenti.

c) Scorta di dadi

Gli Alemanni hanno 7 unità, quindi 7 dadi bianchi.

I Romani hanno 6 unità, quindi 6 dadi bianchi.

d) Scambio di dadi

Il vantaggio pesante romano normalmente costringerebbe gli Alemanni a scambiare un dado nero con uno bianco, ma non ne hanno nessuno, quindi non succede nulla.

Poiché i Romani sono un impero contro i barbari, scambiano 1 dei loro 6 dadi bianchi con uno nero. Una pila romana interamente composta da ausiliari non avrebbe avuto questo vantaggio. La superiorità in cavalleria offre ai Romani un secondo scambio.

→ Alemanni: 7 dadi bianchi

→ Romani: 4 dadi bianchi, 2 dadi neri

e) Mischia

Leader: Gratianus e il re Alemanno hanno ognuno 1 rilancio.



Gli Alemanni ottengono solo 5 spade, di cui 2 rosse.

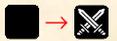


I Romani ottengono 6 spade, di cui 2 rosse.

Gli Alemanni chiedono all'avversario di rilanciare il dado nero con 2 spade. La faccia vuota ottenuta riduce a 4 le spade romane.



I Romani non sono contenti e chiedono un rilancio per lo stesso dado nero. Ottengono di nuovo 2 spade tornando così a 6.



Entrambi i giocatori hanno esaurito i loro rilanci.

Dato che la battaglia si svolge nella foresta, le spade rosse vengono ignorate.

Alemanni: 5 spade (2 rosse) → infliggono 3 colpi.

Romani: 6 spade (1 rossa) → infliggono 5 colpi.

I Romani perdono due fanterie ausiliarie e capovolgono una legione.

Gli Alemanni perdono cinque fanterie.

f) Determinare il vincitore

I Romani vincono (2 unità perse contro 5 degli Alemanni).

g) Recupero

Gli Alemanni recuperano due unità di fanteria.

I Romani recuperano due unità di fanteria ausiliaria.

I Romani, essendo una nazione civilizzata, capovolgono la cavalleria Palatina danneggiata, portandola a piena forza. La legione danneggiata rimane tale.

h) Ritirata

Gli Alemanni si ritirano di nuovo attraverso il Reno e aspettano tempi migliori nelle foreste della Germania.

L'imperatore Gratianus, recentemente vincitore sugli invasori, è ora pronto ad aiutare suo zio Valens in Oriente. O no...

Esempio 5 – Battaglia di Adrianopolis

Nel 375 AD, il re Fritigernus dei Visigoti invade l'Impero Romano. Il suo esercito ha 7 di forza (impilamento 4 + leader 2 + invasione 1), inclusa una cavalleria nobile prestata dagli Ostrogoti (→ Aiuto Giocatore Goti: A), e si dirige in Chalcidica. Attraversa il Danubio, sbaraglia un'unità solitaria in Moesia Inferior e raggiunge la Dardania prima che i Romani d'Oriente lo intercettino con un esercito sotto il comando dell'imperatore Valens. Anche l'Impero d'Occidente cerca di intercettare, ma è troppo lontano. Ora inizierà una grande battaglia.



I Romani intercettano su terreno montuoso, ma poiché non attraversano una cresta o un fiume, l'imboscata visigota non è automatica. Il Visigoto fa il test ma è dispari, quindi l'imboscata non si verifica.

Poiché il terreno montuoso della Dardania ha un limite d'impilamento base di 3, un'unità Visigota non potrà partecipare alla battaglia. Viene scelta una fanteria.

- Romani (5 unità): 1 cavalleria Palatina, 1 cavalleria ausiliaria, 1 guardia, 1 legione, 1 fanteria ausiliaria
- Visigoti (6 unità): 4 cavalleria pesante, 1 cavalleria nobile ostrogota, 1 arcieri

a) Vantaggi tattici

I Visigoti hanno il vantaggio pesante e la superiorità in cavalleria.

b) Tiro degli arcieri

Gli arcieri a cavallo romani forniscono un dado bianco, che viene perso a causa del vantaggio pesante visigoto.

Gli arcieri visigoti lanciano e ottengono una spada bianca. Una spada rossa sarebbe stata ignorata combattendo in montagna.



I Romani eliminano la loro fanteria ausiliaria.

c) Scorta di dadi

I Romani hanno ancora 4 unità, quindi 4 dadi bianchi.

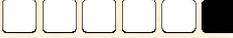
I Visigoti hanno 6 unità, quindi 6 dadi bianchi.

d) Scambio di dadi

I Romani hanno più di 4 unità élite: 2 scambi. Come impero contro barbari, avrebbero un terzo scambio, ma è annullato dal vantaggio pesante visigoto.

I Visigoti ottengono uno scambio per la loro superiorità in cavalleria.

→ Romani: 2 dadi bianchi, 2 dadi neri 

→ Visigoti: 5 dadi bianchi, 1 dado nero 

e) Mischia

Leader: Fritigernus ha 2 rilanci, Valens ne ha 1.



I Romani ottengono 5 spade: nessuna è rossa.



I Visigoti ottengono 7 spade, più una rossa ignorata a causa del terreno.

I Romani chiedono ai Visigoti di rilanciare il dado nero, ma ottengono ancora una doppia spada. I Romani terminano i rilanci.



I Visigoti quindi chiedono ai Romani di rilanciare uno dei loro dadi bianchi e il dado nero con 2 spade.

I Romani ottengono con il loro dado nero, una faccia vuota, mentre con il dado bianco due spade, una rossa (ignorata a causa del terreno). Il loro totale è ora di 3 spade.



Visigoti: 7 spade → 7 colpi.

Romani: 3 spade → 3 colpi.

I Visigoti perdono l'arciere e due unità di cavalleria pesante.

I Romani capovolgono ed eliminano la legione (2 colpi) e la cavalleria Palatina (2 colpi), eliminano l'arciere a cavallo (1 colpo), e infine capovolgono ed eliminano la loro ultima unità, la guardia (2 colpi).

f) Determinare il vincitore

I Visigoti vincono mentre l'intero esercito nemico viene eliminato.

g) Eliminazione del leader

L'esercito romano d'Oriente viene distrutto e quindi Valens, il leader, deve fare un test per evitare la propria eliminazione. Il risultato è dispari: Valens muore.

Speciale: l'imperatore Theodosius viene immediatamente aggiunto come rinforzo su una pila romana d'Occidente (→ **Aiuto Giocatore Romani: D**). Il giocatore Romano sceglie di schierarlo nella pila che sarà presto recuperata in Dardania.

h) Recupero

I Romani recuperano due unità, la guardia e la cavalleria Palatina (entrambe capovolte).

I Visigoti recuperano una cavalleria pesante e l'arciere. La fanteria nelle retrovie si ricongiunge alla pila e il movimento del re Fritigernus può riprendere.

I Romani, una nazione civilizzata, recuperano la loro guardia a piena forza.

i) Ritirata

L'esercito romano d'Oriente ha ora solo due unità e si ritira a Costantinopoli sotto la guida di Theodosius.

Sequenza di una Battaglia

1. Vantaggi Tattici
2. Tiro degli Arcieri
3. 1^a Mischia
4. 2^a Mischia
5. Determinare il Vincitore
6. Eliminazione del Leader
7. Recupero
8. Ritirata

A. Panoramica

- Il combattimento avanzato è simile al combattimento ma con due eccezioni:
 - Dopo il **Tiro degli Arcieri** seguono fino a **due Mischie**.
 - I lanci si fanno con **2D6** e ci sono modificatori simili ma diversi.

B. Vantaggi Tattici

- I due Vantaggi non cambiano.
- Vengono controllati prima del tiro degli arcieri e di ogni mischia.

C. Tiro degli Arcieri

- Il tiro degli arcieri avviene esattamente come nel combattimento base.
- Ogni schieramento che ha capacità di tiro, lancia **2D6** e applica i seguenti modificatori:
 - **+1** ogni unità di arcieri (**+1½** per unità di arcieri a cavallo in pianura, steppa o deserto)
 - **+½** ogni unità di fanteria franca (👉)
 - **+½** ogni altra unità (solo imboscate in montagna)
 - **-2** se l'avversario ha il vantaggio pesante
- Il tiro viene controllato nella Scheda di Tiro:
 - **≤7** a vuoto
 - **8** 1 colpo in pianura, deserto, o steppa
 - **9-11** 1 colpo
 - **12+** 2 colpi

- Se vengono inflitti dei colpi, i vantaggi tattici potrebbero variare. Questo può essere importante in un'imboscata perché chi la subisce risponde al tiro **dopo** aver subito i colpi.
- La battaglia termina prima se uno o entrambi gli schieramenti vengono eliminati. Passa subito a Eliminazione del leader (H).

D. Rilanci del Leader

- I rilanci del leader non cambiano.
- **Opzione:** un leader con bonus Combattimento di almeno 2 può rinunciare a un rilancio (non più di una volta per mischia) per ottenere un modificatore tattico di ± 2 per entrambe gli schieramenti. Questo deve essere annunciato prima che i dadi vengano lanciati. Chi attacca dichiara per primo.

E. Modificatori

- Esistono numerosi modificatori che vengono applicati ai **2D6** di entrambi gli schieramenti durante ogni mischia. Sostituiscono la scorta di dadi e gli scambi del combattimento base.
- † **Situazioni tattiche miste:** per applicare un modificatore † in **Erreur ! Source du renvoi introuvable**. tutte le unità coinvolte devono soddisfare la condizione.
- ‡ **Pile di composizione mista:** per applicare un modificatore ‡, è sufficiente che **una** delle unità coinvolte soddisfi la condizione.

→ Attaccante

- -1 Palude
- -1 Attraversare uno stretto † (tranne se intercettato)
- -1 Attraversare un fiume o una cresta †, solo prima mischia (tranne se intercettato)
- -1 Foresta (se il difensore è un barbaro non nomade ‡)
- +1 Attaccante barbaro in una provincia barbarica contro civilizzato ‡
- Le unità terrestri anfibe (♣) ignorano la penalità del fiume.
- Le penalità per **fiume**, **stretto** e **cresta** non si applicano quando l'attaccante viene intercettato.

→ Difensore

- +1 Città fortificata (+2 se impero)
- +1 L'attaccante attraversa uno stretto †
- Nota che attraversare uno **stretto** dà una penalità di -1 all'attaccante e un bonus di +1 al difensore.

→ Situazione tattica

- +1 2+ unità élite (+2 per Roma o Bisanzio con 4+ élite)
- +1 Superiorità in cavalleria
- -1 Avversario con il vantaggio pesante
- +1 Impero contro barbari ‡
- +1 Nomadi nella steppa ‡
- ±? Carta Evento

F. Mischia

- Ora si svolgono le due mischie, una dopo l'altra.
 - La battaglia termina prima se uno o entrambi gli schieramenti vengono eliminati nella 1ª mischia. Proseguì con Eliminazione del leader (H).
 - Altrimenti, dopo la 1ª mischia il difensore e quindi l'attaccante possono dichiarare una **ritirata volontaria**, concedendo la vittoria all'altro schieramento. Proseguì con Recupero (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- I risultati della mischia (colpi) sono simultanei.
- Ogni schieramento lancia **2D6** e ne applica i possibili modificatori.
- Il risultato viene controllato sulla **Scheda di Combattimento**; il numero di unità nella pila, specifica la colonna:

	1	2	3	4	5	6	7+
2-	0	0	0	½	½	1	1
3	0	0	½	½	1	1½	1½
4	0	½	½	1	1½	1½	2
5	0	½	1	1	1½	2	2
6	0	1	1	1½	2	2	2½
7	1	1	1½	1½	2	2½	2½
8	1	1	1½	2	2½	2½	3
9	1	1½	2	2	2½	3	3½
10	1	1½	2	2½	3	3½	4
11	1	1½	2½	2½	3	3½	4
12+	1	2	2½	3	3½	4	4½

Nota: ½ va arrotondato per eccesso solo in pianura, deserto, o steppa

- Il risultato arrotondato è il numero di **colpi** inflitti all'avversario.
- Una o più **orde barbariche** contano come una singola unità in difesa (e quindi spostano la colonna utilizzata al massimo una volta). Le orde non si possono eliminare, ma solo sottomettere (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Un **Limes** conta come un'unità in difesa per i Romani (sposta la colonna utilizzata nella Scheda di Combattimento). Non può ritirarsi (viene distrutto).

→ Colpi

- L'assegnazione dei colpi funziona come nel combattimento base.

G. Determinare il Vincitore

- Determinare il vincitore funziona come nel combattimento base.

H. Eliminazione del Leader

- L'eliminazione del leader funziona come nel combattimento base.

I. Recupero

- Il recupero funziona come nel combattimento base.

J. Ritirata

- La ritirata funziona come nel combattimento base.

Esempio 1 (Combattimento avanzato) – Battaglia per Nisibis

Nel 350 AD, l'imperatore Romano Iulianus combatte una battaglia nella provincia dell'Assyria contro il persiano sassanide Sapor II, di fronte alla città fortificata di Nisibis, recentemente catturata dai Persiani. Nessun fiume viene attraversato, non ha luogo nessuna intercettazione e il terreno è pianeggiante.

- Romani (7 unità): 5 legioni (2 romane, 3 bizantine) 🏰🏰🏰🏰🏰
 🏰🏰 1 guardia 🏰🏰🏰 1 cavalleria Palatina 🏰🏰🏰
- Persiani (6 unità): 1 cavalleria Clibanarii 🏰🏰🏰, 1 cavalleria pesante 🏰🏰, 3 arcieri a cavallo 🏰🏰🏰, 1 fanteria élite 🏰

a) **Vantaggi tattici**

I Romani hanno 9 élite (bonus +2) = +2; e il vantaggio pesante.

I Persiani hanno la superiorità in cavalleria (+1), 2 élite (+1) e la città fortificata (+1) → +3 -1 (vantaggio pesante romano) = +2.

b) **Tiro degli arcieri**

I Romani non hanno arcieri. Tiro degli arcieri persiano → 2D6 = 3 + 5 (arcieri a cavallo) - 2 (vantaggio pesante) = 6 → niente.

c) **1ª mischia**

Leader: Iulianus ha 3 rilanci e Sapor II ne ha 2.

I Romani tirano 2D6 e ottengono 11 (+2 modificatori) = 13. I Persiani ottengono 6 (+2) = 8. I Persiani chiedono due rilanci, uno per i Romani e uno per loro (usando tutti i loro rilanci).

I Romani rilanciano 2D6, ottenendo 6 (+2) = 8. I Persiani rilanciano 5 (+2) = 7. I Persiani devono tenere questo risultato (che è peggio del primo), ma i Romani chiedono un nuovo rilancio per loro. Ottengono 6 (+2) = 8. Non soddisfatti chiedono un altro rilancio, ottenendo 8 (+2) = 10. Decidono di tenere il risultato, tenendo il terzo rilancio per la 2ª mischia.

Romani: 7 unità, 10 → 4 colpi.

Persiani: 6 unità, 7 → 2½ colpi, arrotondato a 3 colpi (terreno pianeggiante).

→ I Romani capovolgono tre legioni sul lato danneggiato.

→ I Persiani capovolgono la cavalleria Clibanarii, capovolgono ed eliminano la fanteria élite, ed eliminano un arciere a cavallo.

d) **2ª mischia**

La situazione tattica è cambiata per i Persiani; perdono le loro 2 élite (ora sul lato "standard") → il loro bonus scende a +1 (città fortificata) +1 (superiorità in cavalleria) - 1 (vantaggio pesante romano) = +1.

I Romani lanciano 2D6 e ottengono 4 (+2) = 6. I Persiani ottengono 8 (+1) = 9. I Romani chiedono l'ultimo rilancio per loro, e ottengono 6 (+2) = 8.

Romani: 7 unità, 8 → 3 colpi.

Persiani: 4 unità, 9 → 2 colpi.

→ I Romani rimuovono due delle loro legioni già colpite (2 colpi).

→ I Persiani rimuovono i loro 2 arcieri a cavallo rimanenti e la cavalleria Clibanarii già colpita.

e) **Determinare il vincitore**

I Romani vincono (2 unità perse contro le 5 persiane).

f) **Recupero**

I Persiani recuperano due perdite: la loro fanteria élite e la cavalleria Clibanarii (entrambe capovolte).

I Romani recuperano due perdite, rimettendo in gioco le loro legioni eliminate.

Dato che entrambi i giocatori sono civilizzati, possono capovolgere sul lato frontale un'unità élite colpita, cosa che i Persiani fanno con la cavalleria Clibanari e i Romani con una delle loro legioni.

g) Ritirata

I Persiani decidono di ritirarsi fino in Akkad (3 province dalla battaglia).

h) Assedio di Nisibis (città fortificata) (→ XXIV)

Modificatori: -2 (mura) +1 (assediate civilizzate) = -1

I Romani non assaltano per preservare l'esercito e lanciano 4 dadi (1 base + 3 per il bonus Combattimento di Iulianus): 6, 9, 3, 7 → vittoria! Nisibis si arrende e l'Assyria diventa nuovamente romana.

Esempio 2 (Combattimento Avanzato) – Battaglia di Argentoratum

Nel 350 AD, gli Alemanni invadono la Gallia Septentrionalis e attraversano il Reno in Lotaringia. Il Limes ferma il loro movimento ma viene distrutto. Si lancia un dado, il risultato è dispari, quindi il Limes non infligge colpi all'invasore.

Un esercito romano d'Occidente (guidato dall'imperatore Gratianus) riesce ad intercettare gli Alemanni, quindi l'attraversamento del Reno non ha effetto sulla battaglia.

- Alemanni (7 unità): 6 fanteria, 1 arcieri
- Romani (6 unità): 1 cavalleria élite, 2 legioni, 2 fanteria ausiliaria, 1 fanteria (cavalleria Palatina capovolta)

a) Vantaggi tattici

Gli Alemanni non hanno vantaggi.

I Romani hanno: bonus élite (+1), impero contro barbari (+1), vantaggio pesante e superiorità in cavalleria (+1) = +3. Il vantaggio pesante riduce i modificatori degli Alemanni di -1.

b) Tiro degli arcieri

Gli Alemanni hanno un arciere, ma il vantaggio pesante romano lo annulla. I Romani non hanno arcieri, quindi nessuno esegue il tiro degli arcieri.

c) 1a mischia

Leader: Gratianus e il re Alemanno hanno 1 rilancio ciascuno.

I Romani lanciano 2D6 e ottengono 7 (+3) = 10, mentre gli Alemanni ottengono 7 (-1) = 6. Gli Alemanni chiedono ai Romani di rilanciare i dadi, e questa volta il risultato è 2 (+3) = 5. I Romani non accettano e chiedono un rilancio per se stessi, ottenendo 9 (+3) = 12. Nessuno ha ulteriori rilanci.

Alemanni: 7 unità, 6 → 2½ colpi, ridotti a 2 colpi (foresta).

Romani: 6 unità, 12 → 4 colpi.

→ Gli Alemanni perdono quattro unità di fanteria.

→ I Romani capovolgono due legioni.

d) 2ª mischia

La situazione tattica è cambiata, poiché i Romani non hanno più il bonus élite e il vantaggio pesante, quindi gli Alemanni non subiscono più la penalità di -1.

Alemanni: 3 unità, 2D6 = 8 → 1½ colpo, ridotto a 1 colpo.

Romani: 6 unità, 2D6 = 7 (+2) = 9 → 3 colpi.

→ Gli Alemanni vengono completamente distrutti e perdono le ultime tre unità.

→ I Romani perdono una fanteria ausiliaria.

e) Determinare il vincitore

I Romani vincono (1 unità persa contro 7 degli Alemanni).

f) Recupero

I Romani recuperano una fanteria ausiliaria (hanno il diritto di recuperare due, ma ne hanno persa solo una).

Gli Alemanni recuperano due unità (fanteria).

I Romani, essendo l'unica nazione civilizzata, possono ribaltare la loro cavalleria Palatina danneggiata sul lato frontale. È di nuovo a piena forza. Le due legioni rimangono capovolte.

g) Ritirata

Gli Alemanni si ritirano di nuovo attraverso il Reno e aspettano tempi migliori nelle foreste della Germania.

L'imperatore Gratianus, recentemente vincitore sugli invasori, è ora pronto ad aiutare suo zio Valens in Oriente. O no...

Nota: per motivi di esempio, il giocatore Romano ha capovolto le sue due legioni al round 1 e ha quindi perso il vantaggio pesante e il bonus élite per il round 2. Un giocatore accorto avrebbe invece eliminato i due ausiliari, sapendo che quelle due perdite sarebbero state recuperate dopo la battaglia.

Esempio 3 (Combattimento Avanzato) – Battaglia di Adrianopolis

Nel 375 AD, il re Fritigernus dei Visigoti invade l'Impero Romano. Il suo esercito ha 7 di forza (impilamento 4+ leader 2+ invasione 1), inclusa una cavalleria nobile prestata dagli Ostrogoti (→ Aiuto Giocatore Goti: A), e si dirige in Chalcidica. Attraversa il Danubio, sbaraglia un'unità solitaria in Moesia Inferior e raggiunge la Dardania prima che i Romani d'Oriente lo intercettino con un esercito sotto il comando dell'imperatore Valens. Anche l'Impero d'Occidente cerca di intercettare, ma è troppo lontano. Ora inizierà una grande battaglia.

I Romani intercettano su terreno montuoso, ma poiché non attraversano una cresta o un fiume, l'imboscata visigota non è automatica. Il Visigoto fa il test ma è dispari, quindi l'imboscata non si verifica.

Poiché il terreno montuoso della Dardania ha un limite d'impilamento base di 3, un'unità visigota non potrà partecipare alla battaglia. Viene scelta una fanteria.

- Visigoti (6 unità): 4 cavalleria pesante, 1 cavalleria nobile ostrogota, 1 arcieri
- Romani (5 unità): 1 cavalleria Palatina, 1 arcieri a cavallo ausiliari, 1 guardia, 1 legione, 1 fanteria ausiliaria

a) Vantaggi tattici

I Visigoti hanno il vantaggio pesante e la superiorità in cavalleria (+1).

I Romani hanno 4+ unità élite (+2) impero contro barbari (+1), ma subiscono il vantaggio pesante visigoto (-1) = +2.

b) Tiro degli arcieri

Gli arcieri visigoti ottengono 11 (+1 arcieri) = 12 → 2 colpi.

Gli arcieri a cavallo romani ottengono 5 (+1 arcieri) = 6 → niente colpi.

Valens ha un rilancio, ma decide di conservarlo per dopo.

→ I romani capovolgono e rimuovono la loro legione.

c) 1a mischia

Leader: Fritigernus ha 2 rilanci, Valens 1.

I 2D6 Romani ottengono 7 (+2) = 9, mentre i Visigoti ottengono 8 (+1) = 9. I Romani chiedono ai Visigoti di ripetere il tiro. Ottengono 11 (+1) = 12! I Romani non hanno più rilanci, con loro eterno rimpianto.

Visigoti: 6 unità, 12 → 4 colpi.

Romani: 4 unità, 9 → 2 colpi.

→ I Visigoti perdono gli arcieri e la cavalleria pesante.

→ I Romani capovolgono la guardia e la cavalleria Palatina e rimuovono entrambi gli ausiliari.

d) 2ª mischia

La situazione tattica è cambiata ancora, poiché i Romani hanno perso il loro bonus élite (tutte le élite sono capovolte), riducendo il loro modificatore a zero (+1 impero contro barbari, -1 vantaggio pesante visigoto).

I Romani tirano 2D6 e ottengono 8, mentre i Visigoti 3 (+1) = 4. I Visigoti usano il loro primo rilancio per se stessi e ottengono 10 (+1) = 11. Dato che sono soddisfatti, decidono di non usare il restante rilancio.

Visigoti: 4 unità, 11 → 2½ colpi, ridotti a 2 (montagna).

Romani: 2 unità, 8 → 1 colpo.

→ I Visigoti perdono un'altra cavalleria pesante.

→ I Romani perdono entrambe le loro unità rimanenti.

e) Determinare il vincitore

I Visigoti vincono dato che il loro nemico viene eliminato.

f) Eliminazione del leader

L'esercito romano d'Oriente viene distrutto, e quindi il suo leader deve fare un test: il risultato è 3, dispari → D2 fallito, Valens muore (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)

Speciale: l'imperatore Theodosius viene immediatamente ricevuto come rinforzo su una pila romana d'Occidente (→ Aiuto Giocatore Romani: D). Il giocatore Romano sceglie di collocarlo nella pila sconfitta.

g) Recupero

I Romani recuperano la guardia e la cavalleria Palatina (entrambi capovolti).

I Visigoti scelgono di recuperare una cavalleria pesante e gli arcieri. La fanteria nelle retrovie si ricongiunge alla pila e il movimento del re Fritigernus può ora riprendere, mentre l'intercettazione romana termina.

I Romani, l'unica nazione civilizzata, riportano la loro guardia a piena forza (lato frontale).

h) Ritirata

L'esercito romano d'Oriente con solo due unità si ritira a Costantinopoli sotto la guida di Theodosius.



XXII CAMPAGNE MILITARI

A. Panoramica

- Una volta che una nazione ha concluso l'azione secondaria Impilamento Unità, i suoi leader possono proseguire con una campagna durante l'azione secondaria Campagne.
- I **leader** hanno un valore **Campagna** che va da 0 a 3 indicato sul segnalino (in basso a destra). Questo è il numero di campagne che può fare.
- Se una nazione ha più leader, vengono attivati nell'ordine preferito. Per iniziare una nuova campagna bisogna completare la precedente.
- All'inizio di ogni campagna, un **leader** e la sua pila possono essere **dislocati ovunque** in territorio amichevole connesso, senza costi.
- Una nazione barbarica non può **mai** muovere la sua orda durante una campagna in quanto non può essere impilata con un leader.

B. Capacità di Movimento

- Un leader può raccogliere o lasciare unità come desidera mentre si muove durante la campagna, purché sia rispettata la capacità di movimento e i limiti d'impilamento.
- Le unità nelle province vicine possono spostarsi nella provincia con un leader per unirsi alla sua pila e muoversi insieme, purché ogni unità non superi mai la propria capacità di movimento.
- Nessun'altra unità può muovere durante la campagna di un leader.
- Fondamentalmente, una campagna consente a un leader, che si è già mosso e ha combattuto nell'azione secondaria Impilamento Unità, di muoversi e combattere di nuovo con le stesse unità (e potenzialmente ancora e ancora) fintanto che queste rimangono con lui.



XXIII CITTÀ FORTIFICATE

A. Panoramica

- Le città fortificate mostrano sulla mappa l'icona a lato.
- Tutte le **capitali** (presenti o future) sono fortificate.



B. Benefici di una Città Fortificata

- **Impedisce** di liberare il passaggio (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), sbaragliare (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), e razzie in profondità (→ XI.D).
- È immune agli effetti del terrore barbarico (→ XXIV.B).
- **Nazioni civilizzate**: se si svolge una battaglia nella provincia della città fortificata, il **difensore** ottiene un modificatore, potenziato se è un impero. Combattimento avanzato: **+1 (+2 se impero)** ai **2D6** in entrambe le mischie (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Una città fortificata infligge una **penalità d'assedio** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), solitamente **-2**.
 - **Eccezione**: le mura di Roma infliggono solo **-1**. Ctesiphon, Ravenna, e Costantinopoli infliggono **-3** (aumenta a **-4** per Costantinopoli dopo la costruzione delle Mura Teodosiane).

C. Fortificare una Città

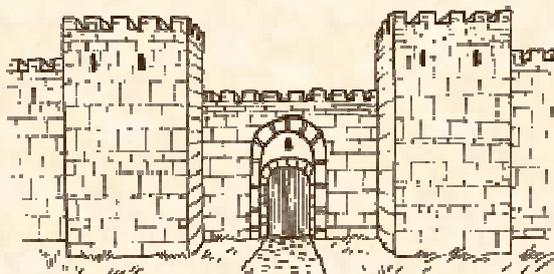
- Fortificare una città costa **15**  durante la fase Amministrazione, azione Acquisti.

D. Regole Speciali per le Città Non Fortificate

- Una nazione barbarica può facilmente conquistare città non fortificate grazie al terrore barbarico causato dal suo leader (→ XXIV.B).

→ Turni 4 e 5 (425–450 AD)

- Durante questi **due turni**, le città non fortificate infliggono una penalità d'assedio speciale di **-1** se assediate (→ **Calendario Storico**). Ciò rappresenta lo speciale sforzo difensivo intrapreso in quel periodo di frequenti invasioni.



XXIV ASSEDI

A. Panoramica

- Se una pila si trova in una provincia nemica vuota (incluso quando una qualsiasi unità nemica è fuggita, è stata sbaragliata o è stata sconfitta), ma con una **città**, l'attaccante deve proseguire oltre, ritirarsi o porre un assedio.
- È necessario un assedio anche se la città non è fortificata.
- Se l'attaccante non può conquistare la città, deve levare l'assedio e ritirarsi (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Se l'assedio ha successo, la città viene presa e può essere saccheggiata.
- Il processo di risoluzione dell'assedio appare anche sulla mappa.

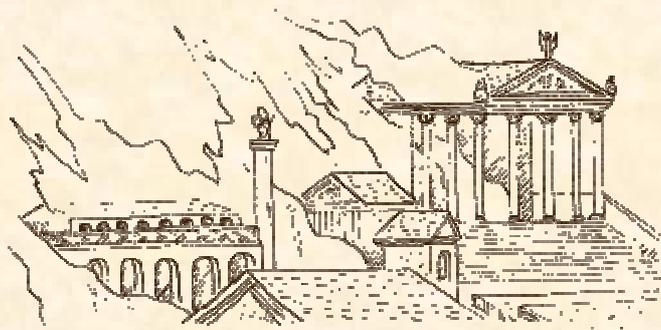
B. Terrore Barbarico

- Quando un leader barbaro si muove, una scia di terrore lo precede e può indurre una città **non fortificata** ad arrendersi senza combattere.
- La città **non fortificata** si arrende se viene superato un test **D2**, altrimenti **resiste**.
- Se la città resiste, la pila del leader barbaro deve proseguire oltre, ritirarsi o assediare.
- Se la città si arrende e il leader barbaro vuole saccheggiarla, deve interrompere il suo movimento.



C. Risoluzione degli Assedi

- Il bonus Combattimento del leader fornisce una serie ulteriore di **lanci** durante la risoluzione dell'assedio.
- Lancia il **D10** con i seguenti modificatori:
 - **+1** assediante 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** ⚓ con una flotta amica al largo (annullata in caso di assalto organizzato)
- Risultato **< 7**: l'assedio fallisce. L'assediante deve ritirarsi.
- Risultato **≥ 7**: la città cade e viene presa. Se era una **capitale**, rimuovi il segnalino: verrà riposizionato nel turno successivo. La città può essere saccheggiata a discrezione del conquistatore.
- **Campagna del leader**: un assedio può essere mantenuto (dopo aver fallito una prima volta) lasciando un'**unità** nella provincia della città assediata; questo permette al leader di agire altrove per il resto della campagna. Durante ogni campagna successiva di quel leader verrà effettuato un test con il dado, anche se non è presente tra gli assediati (non può però fare ulteriori lanci). Se non riesce nella conquista, alla fine delle sue campagne, deve ritirare l'assedio.



D. Saccheggiare una Città

- Quando una città viene saccheggiata, si riceve un bottino di **2** 🍪 e si pescano **segnalini Saccheggio** in base al livello della città.
- Saccheggiare la capitale di un regno genera **5** 🍪 extra; saccheggiare la capitale di un impero genera **10** 🍪 extra.
- I segnalini Saccheggio forniscono da **1 a 3** 🍪.
- Alcuni segnalini danno l'effetto dell'**evento** indicato dal numero sulla pergamena. Se l'evento è pubblico (pergamena rossa, #26: *Carestia*, #32: *Eresia*, #51: *Rivolta*, #56: *Penuria*), viene subito risolto e quindi rimesso nella riserva.
- Se è privato (pergamena marrone, #23: *Dadi*, #48: *Reazione*, ecc.), il giocatore che saccheggia mantiene il segnalino per giocarlo in un secondo momento, come se fosse una carta Evento (→ **Aiuto Giocatore Eventi**).
- Due segnalini danno l'effetto della **calamità Usurpatore**. Se è una nazione barbarica che pesca, la calamità viene ignorata. Se è civilizzata ma *In Declino*, avviene immediatamente, altrimenti si verifica solo ottenendo **0** con un **D10** (→ **Aiuto Giocatore Calamità**).
- Una volta risolti i segnalini Saccheggio, metterne uno **nuovo**, pescato senza guardare il suo valore, a faccia in giù sulla città. La città non può essere saccheggiata di nuovo fino a quando il segnalino non viene rimosso (alla fine della prossima azione Redditi della sua nazione → **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Una città saccheggiata fornisce $\frac{1}{2}$ 🍪 di reddito al nuovo proprietario nella successiva fase Amministrazione, qualunque sia il suo livello.



Esempio: al turno 2, i Visigoti invadono la Graecia e raggiungono Athenae, città non fortificata. Verificano l'effetto del terrore barbarico, tirando un dado, ma il risultato è dispari, quindi non ha effetto... Athenae resiste e i Visigoti decidono di porre sotto assedio la città.

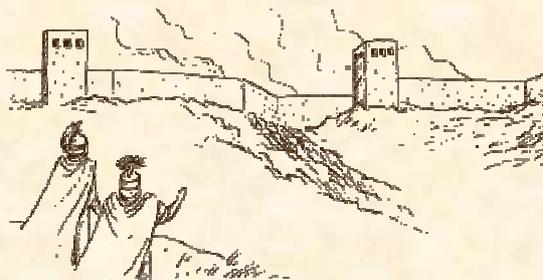
Fritigernus non attacca, poiché vuole preservare l'esercito. Subisce una penalità di -1 al suo D10 perché c'è una flotta romana nel Mare Aegeum, adiacente al porto di Athenae, che rifornisce la città.

Per avere successo, è necessario un 7+. Fritigernus ha un bonus Combattimento di 2, che gli dà 2 ulteriori lanci. Tira 3 D10 e ottiene 3, 9, e 1, modificati in 2, 8, e 0. Il secondo dado è ≥ 7 → la città cade!

I Visigoti saccheggiano Athenae (una città di livello 2) e ricevono 2 🍪 + 2 segnalini Saccheggio. Questi portano un 3 🍪 extra, per un bottino totale di 5 🍪. Un segnalino Saccheggio lato singolo, viene messo a faccia in giù su Athenae per indicare che è stata saccheggiata.

E. Smantellare le Mura

- Quando una città fortificata viene catturata, il conquistatore può decidere di abbattere le mura.
- Il segnalino Città Fortificata viene capovolto sul lato non fortificato (può essere rimosso se la città stampata sulla mappa corrisponde).
- Le fortificazioni possono essere ricostruite durante l'azione Acquisti in un turno successivo.
- **Eccezione**: una capitale rimane sempre fortificata.



A. Flotte

- Ogni flotta può muovere fino a **4 zone di mare** per attivazione, ma non può mai distare più di **2 zone di mare** da una città costiera controllata dalla propria nazione.
- Una pila navale può avere al massimo **2 flotte**. Una nazione può avere **2 pile navali nella stessa zona di mare** purché entrambe non siano composte da una sola flotta. In questo caso devi raggrupparle in una pila di 2 flotte.
- Una pila navale può cedere flotte e continuare il movimento. Può anche raccogliere flotte lungo il percorso.
- Qualsiasi numero di nazioni può coesistere nella stessa zona marittima: le battaglie navali non sono automatiche.
- Le pile navali non possono fuggire.

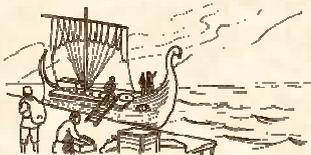


B. Intercettazione Navale

- Quando una pila navale della nazione attiva si trova nella stessa zona di mare di una nemica, una delle due può tentare un'intercettazione per innescare una battaglia navale. La nazione inattiva dichiara per prima. Le flotte che intercettano non si muovono.
- Se chi intercetta controlla tutte le città costiere della zona di mare, l'intercettazione navale ha successo automaticamente. Altrimenti, deve essere superato un test **D2**.
- Nella fase Militare, azione Attivazione Nazionale, ogni pila navale (di qualsiasi nazione) può dichiarare un tentativo di intercettazione a **un solo** giocatore o essere il bersaglio di **un solo** giocatore.
 - Eccezione:** una pila che esegue un secondo trasporto navale può essere intercettata ancora.

C. Battaglia Navale

- È necessaria un'intercettazione per innescare una battaglia navale. L'intercettazione e la conseguente battaglia **non avvengono in sequenza**, come parte del movimento della pila navale attiva.
- Una battaglia navale si svolge tra una singola pila navale di entrambi gli schieramenti, anche se è presente una seconda pila.
- In una battaglia navale non viene svolto il tiro degli arcieri.
- Non si applicano modificatori al combattimento, a meno che non sia richiesto da un evento o una regola speciale (→ **Scheda Nazione**).
 - Nel **Mediterraneo e nel Pontus Euxinus**, se uno schieramento controlla tutte le città costiere della zona di mare in cui si svolge la battaglia, ottiene **2 rilanci**.
 - Le flotte élite di Roma e Bisanzio, possono subire due colpi: dopo il primo colpo vanno capovolte.
- Una battaglia navale viene vinta dallo schieramento che elimina l'altro o infligge più colpi. Non c'è ritirata ma è possibile il pareggio.
- Un leader può essere assegnato a una pila navale per fornire ulteriori rilanci; viene però **eliminato** se si perde l'intera pila.
- Una battaglia navale può essere rifiutata; lo schieramento che rifiuta viene considerato sconfitto. Se la pila navale attiva rifiuta la battaglia, il suo movimento termina. Se la pila navale inattiva rifiuta la battaglia, il giocatore che la controlla cede **1 PV** al suo avversario.



D. Trasporto Navale

- Le unità di terra possono attraversare fino a **2 zone di mare** viaggiando su una pila navale.
- Il trasporto si può fare solo **tra province costiere amichevoli** (una pila di terra non può terminare il movimento in una zona di mare).
- Una pila navale amica dev'essere presente in ogni zona di mare attraversata.
- Una flotta può trasportare fino a **3 unità di terra** (e 1 leader) durante il trasporto. Il bonus Impilamento del leader non si applica.
- Una pila navale può effettuare un massimo di **2 trasporti** durante l'attivazione della sua nazione.
- Il trasporto consuma **1 passo** per zona di mare attraversata, sia per le unità di terra che per ogni pila navale utilizzata.
- Una pila di terra può spostarsi prima e dopo il trasporto navale.
- Una pila di terra può effettuare un solo trasporto navale per attivazione o campagna della nazione.
- Una nazione barbarica **nomade** non può mai usare il trasporto navale. Questa restrizione non si applica quando sono **mercenari** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) o **ausiliari** (→ XV.B).

Esempio: una pila di cavalleria con un leader (capacità di movimento 5) si sposta dall'Arvernia all'amichevole Septimania (1 passo); attraversa poi Sinus Gallicus e Mare Mauretanicum (ogni zona di mare ha una flotta amica) per arrivare nell'amichevole Utica (unità di terra 2 passi; ogni flotta 1 passo). Alla pila sarebbero rimangono due passi ma non è possibile utilizzare una seconda volta il trasporto navale.

- Il giocatore deve dichiarare ogni trasporto navale per consentire alle flotte nemiche di tentare un'intercettazione navale (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) nelle zone di mare interessate.
- Se l'intercettazione ha esito positivo e il giocatore attivo rifiuta la battaglia, il trasporto viene annullato.
- Se non rifiuta la battaglia e la pila navale viene ridotta o eliminata, le unità trasportate vengono perdute. Ad esempio, se una pila navale che trasporta 5 unità viene intercettata e perde una delle sue due flotte, perde con la flotta affondata, due unità.

E. Sbarco Anfibio

- Con questa azione ci si sposta via mare da una provincia costiera amica a **una provincia costiera nemica o vuota**.
- La capacità di movimento delle pile terrestri e navali viene spesa sia se lo sbarco riesce che se fallisce.
- Uno sbarco anfibio è un trasporto navale al quale viene aggiunto un **test per il rischio di naufragio**, che viene risolto prima di qualsiasi tentativo di intercettazione.
 - Eccezione:** non c'è alcun test quando una nazione barbarica invade la *Britannia* o se le sue unità hanno l'attributo anfibio (⚓) (es. Vichinghi).
- Si fa un solo tiro a prescindere dal numero di zone di mare attraversate o dal numero di unità di terra e pile navali coinvolte.
- 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)
 - ±?** Evento *Tempesta* o *Navigazione Esperta*
- Risultato **< 5**: lo sbarco fallisce.
- Risultato **≥ 5**: lo sbarco riesce, con riserva di intercettazione navale.

Esempio: uno sbarco anfibio viene lanciato dai Romani attraverso il Mare Mauretanicum da Cartaginensis a Caesarea. La città di Saldae è controllata dal nemico. Il D10 subisce un -1 (-2+1) a meno che Hippo Regius non sia una città (un sito di città portuale non costruito non conta) amichevole. La provincia bersaglio (Caesarea) e Tingis sono su coste diverse (S. Gaditanus per Tingis). Diverse zone di mare hanno una sola costa (es. Pontus Euxinus).

- Una volta che lo sbarco "riesce", un avversario può dichiarare un'intercettazione navale e quindi impedire lo sbarco ad alcune o a tutte le unità.

Esempio: l'esercito di Carthago Nova è composto da 3 legioni e 2 ausiliari sotto Stilicho (bonus Impilamento +2). Se la pila navale romana in M. Mauretanicum viene ridotta a una sola flotta per un'intercettazione navale nemica, solo 3 delle unità sbarcheranno a Caesarea.

F. Blocco di uno Stretto

- Una pila navale può bloccare il passaggio di uno stretto, al fine di impedire che le pile di terra nemiche lo attraversino. Il blocco rimarrà anche se nello stesso mare è presente anche una pila navale amica della pila terrestre.
- Per poter passare, la nazione bloccata (o un'alleato) deve eliminare la pila navale che blocca il passaggio, oppure una nazione amica (federata o federata di un alleato) deve farlo all'inizio del turno.

XXVI ALLEANZE

A. Panoramica

- Un'alleanza consente a due nazioni di unire le forze per raggiungere obiettivi comuni. Si differenzia dal Foedus (→ XXVIII) e dal vassallaggio (→ XXIX) in quanto le due nazioni sono alla pari. In *Invasions*, si verifica a seguito della carta Diplomazia *Alleanza* (→ XXX.B) o degli eventi *Alleanza* o *Coalizione Barbarica*.

B. Meccaniche

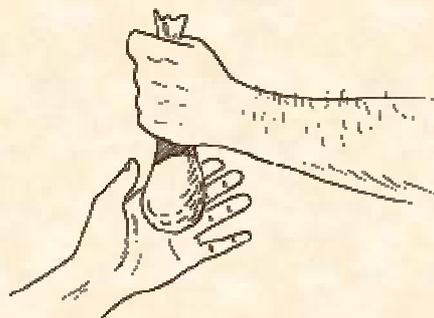
- Nessuna delle nazioni coinvolte può essere già federato, cliente o vassallo.
 - **Goti:** L'"alleanza" tra Visigoti e Ostrogoti (→ **Aiuto Giocatore Goti: A**) è semplicemente un trattato di scambio in perpetuo di mercenari. Non impedisce a entrambe di concludere un'alleanza.
- Mentre sono alleate, due nazioni si attivano insieme, durante l'attivazione nazionale della nazione più anziana.
- Le due nazioni e i loro federati sono fra loro amichevoli (→ XII.D). I clienti e i vassalli delle due nazioni sono fra loro neutrali.
- L'alleanza scade se una delle parti diventa federata, trasformata in un cliente o sottomessa.
- Il controllo delle province è condiviso quando la pila che la controlla comprende unità di entrambe le nazioni. Il reddito e i PV derivanti sono equamente divisi.
- Quando l'alleanza scade o viene spezzata, le pile nelle province condivise devono dividersi, con uno schieramento che si ritira.
 - La forza numericamente inferiore si ritira.
 - In caso di parità, effettuare un test D2: se superato, la nazione più giovane si ritira; se fallito, quella più vecchia.

XXVII CLIENTELE

- Armenia, Colchis, Iberia, e Mauretania sono regni minori indipendenti all'inizio del gioco. Altri regni minori possono apparire mentre il gioco procede, come i Gallo-Romani, successori dell'Impero Romano d'Occidente in *Gallia*.

A. Stati Cliente

- I regni minori indipendenti (RMI), attivi o no, possono diventare **clienti** di un regno o impero attivo, il loro **protettore**. In cambio di un tributo (di solito 2 ) e del prestito di un mercenario, il cliente mantiene la sua indipendenza ed è assicurato dalla neutralità del protettore. I segnalini (*Clients*) fungono da promemoria.
- I clienti sono neutrali rispetto al loro protettore, ai suoi alleati e ai dipendenti (vassalli, federati e altri clienti) di entrambi (→ XII.D).
- Il protettore riceve metà **PV** per tutto il territorio del cliente, come se condividesse il controllo con un alleato.
- I dettagli di ogni RMI sono forniti negli aiuti giocatore (→ **Aiuto Giocatore Romani: R-T e Bizantini: S-U**).
- Gli RMI inattivi non attaccano mai e non hanno segnalini Tesoro o Età. Quelli attivi (Britanni, Gallo-Romani e Cappadoci) operano come normali nazioni controllate dai giocatori.
- Se la capitale di un RMI (se presente) viene conquistata da una nazione civilizzata, "si sottomette" come cliente. Un conquistatore barbarico sottomette il regno normalmente, come un vassallo.



B. Mercenari dal Cliente

- Gli RMI prestano sempre **1 mercenario**, scelto a caso, al loro protettore, ma solo finché sono a piena forza (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Il protettore la ricolloca in qualsiasi provincia che controlla, all'inizio dell'attivazione della Fase Militare. Si applicano i limiti d'impilamento.
- Alla fine dell'attivazione della Fase Militare del protettore, il mercenario torna nel suo regno (se non è stato eliminato).
- Il mercenario viene trattato dal protettore come una sua unità per impilamento, movimento e combattimento, per tutta la durata dell'attivazione della Fase Militare.
- Se diventa importante distinguere il mercenario dalle altre unità (*se il mercenario resta da solo*), gira il segnalino di 180 gradi.

C. Recupero

- Se un regno minore indipendente **inattivo** subisce delle perdite, recupera durante l'azione Rinforzi (attivandosi come il regno più vecchio). Se la sua capitale è stata saccheggiata, il segnalino Saccheggio a faccia in giù viene rimosso alla fine della successiva azione Redditi e la sua capitale riposizionata. Altrimenti recupera le sue unità casualmente, una per turno. Una volta a piena forza, recupera (capovolge) un'unità élite a caso per turno, se ne ha.

D. Termine della Clientela

- Un cliente viene liberato dalla clientela se viene conquistata la capitale del suo protettore.



XXVIII FOEDUS

Nota: un *Foedus* è un contratto tra un impero (o regno) e una nazione barbarica. Con questo accordo, la nazione barbarica (di seguito la "federata") si riconosce come "sottomessa" dall'impero. Questa sottomissione è principalmente una finzione diplomatica, il *Foedus*, di fatto è un patto di non aggressione.

A. Panoramica

- Un *Foedus* è un accordo volontario concluso tra un **impero** (federatore) e una **nazione barbarica** (federato). 
- Un impero può **offrire solo 1 Foedus per turno**. Per acquisire più federati, bisogna usare le carte *Diplomazia Foedus*. Un **regno** può acquisire solo un federato barbarico con quella carta *Diplomazia*.
- Entro un determinato turno, l'offerta deve essere fatta e non oltre l'inizio dell'attivazione della Fase Militare del possibile federato.
 - Per offrire il *Foedus*, l'impero deve controllare **2 province civilizzate**, una accanto all'altra, all'interno della stessa area, una delle quali adiacente a una provincia della nazione barbarica.
- Se accettato, il *Foedus* ha effetto quando la nazione barbarica si attiva, ma solo finché le condizioni descritte sopra sussistono.

B. Creazione del Foedus

- Il federatore cede come *Foedus* al federato barbarico **2 province civilizzate** (adiacenti l'una all'altra, all'interno della stessa area, una delle quali adiacente a una delle province della nazione barbarica).
- L'orda del federato viene **immediatamente** riposizionata in una delle due province del *Foedus*. Se le sue unità sono troppe rispetto ai limiti d'impilamento delle province, **ignora qualsiasi unità del federatore**.
- Il federatore deve quindi evacuare (ritirarsi) le sue unità oltre i limiti d'impilamento (se presenti) dalle province del *Foedus*. Può anche evacuare una o tutte le unità, anche se non sono in eccesso. Il federatore può riposizionare le unità evacuate in una o tutte le province liberate dal federato.

C. Mercenari dal Federato

- Il federato sceglie **1 unità** da prestare al proprio federatore. Questo **mercenario** viene immediatamente riposizionato con Cesare (solo Romani e Bizantini), con l'imperatore (per un'altro impero), con il re (leader di un regno), o nella capitale. Se i limiti d'impilamento non lo permettono, va dislocato in una provincia a scelta del federatore.
- A differenza di un mercenario cliente (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), un mercenario federato viene dislocato una sola volta.
- Se il mercenario viene eliminato, il federato ne presta un altro nell'azione Rinforzi del turno successivo, dislocato come prima.
- Il mercenario viene trattato dal federatore come se fosse una sua unità per impilamento, movimento e combattimento.
- Se diventa importante distinguere il mercenario dalle altre unità (se il *mercenario resta solo*), gira il segnalino di 180 gradi.

D. Il Federatore

- Ogni turno, a partire da quello durante il quale il *Foedus* ha effetto e per tutto il tempo in cui il *Foedus* dura, il federatore paga un tributo di **3**  al suo federato.
- Le unità e l'orda del federato vengono considerate unità del federatore ai fini del controllo e impilamento.
- Un regno federatore ottiene le entrate della provincia (che comunque la federata non può raccogliere) solo per le province controllate dal federato.
- Un impero federatore controlla solo le province controllate dal federato. Il controllo dell'area viene risolto di conseguenza.
- Il federatore ottiene anche i **PV** per quelle province.
- Il federatore può muovere e posizionare le unità all'interno delle province federate, tenendo conto del limite d'impilamento.
- Non può rompere volontariamente il *Foedus*.

E. Il Federato (Barbaro)

- I federati sono amichevoli nei confronti del loro federatore, dei suoi alleati e dei federati di entrambi (→ XII.D). Sono neutrali rispetto ai vassalli e ai clienti di entrambi.
- Il federato continua a ricevere rinforzi come indicato dal **Calendario**.
- Deve mantenere il controllo delle province del *Foedus*.
- Deve mantenere la sua orda nelle province del *Foedus*.
- Non può fondare un regno (il test di transizione viene annullato).
- Non può sottomettere altre nazioni.
- Guadagna **3 PV** per le province del *Foedus* ogni turno (anche se ne perde una).

F. Foedus Multipli (Foedera)

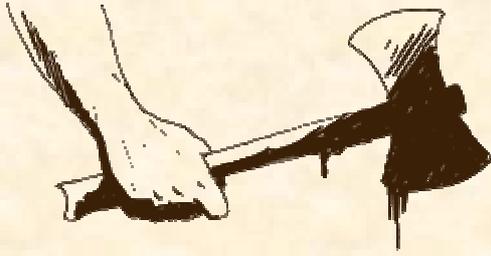
- Un impero (o regno) può, se lo desidera, offrire un altro *Foedus* a una nazione barbarica che è già un suo federato.
- Ciò implica la cessione di altre due province al federato e un aumento dell'omaggio corrisposto al federato.
- Il federato ottiene di conseguenza **3 PV** aggiuntivi per turno.
- In cambio, il federato presta un altro mercenario al federatore.

G. Violare il Foedus

- Il *Foedus* dura di turno in turno. Solo il federato può tentare di violarlo.
- Il federato può violare il *Foedus* nel turno successivo alla sua costituzione, durante l'attivazione della Fase Militare, superando un **test D2**.
- Potrebbe anche violare il *Foedus*:
 - se un **usurpatore** prende il potere all'interno dell'impero (questa decisione deve essere annunciata immediatamente);
 - se la capitale del suo federatore viene conquistata o se il federatore viene eliminato, va in bancarotta o viene sottomesso da un'altra nazione (ciò può accadere solo ad un regno);
 - giocando un evento *Tradimento* o *Rinascimento*.

→ Effetti della violazione

- Quando il federato viola il *Foedus*, prende il controllo delle province del *Foedus* (comprese le città).
- Qualsiasi unità del federatore può **restare** (e combattere, come difensore), o **ritirarsi**.
- L'ex federato recupera il controllo di tutte le unità prestate. Vengono immediatamente riposizionate nella provincia dell'orda (ignorando temporaneamente i limiti d'impilamento, se necessario).



XXIX VASSALLAGGIO

A. Panoramica

- Una nazione (barbarica, regno o impero) può sconfiggere un'altra nazione e costringerla a **sottomettersi**, a meno che quella nazione non sia un impero. Gli imperi non si sottomettono mai.
- Una nazione sottomessa diventa **vassallo** del suo **sovrano** e paga un omaggio ogni turno. I segnalini (*Ambactus*) sono un promemoria.
- Per sottomettere si usa la forza. Una nazione non può sottomettersi volutamente: dev'essere attaccata e sconfitta. Eccezione: → **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**
- Se un vassallo è costretto a sottomettersi da un'altra nazione, cambia sovrano.

B. Sottomettere Barbari

- Per catturare un'orda e sottometterla, una nazione deve eliminare **tutte le unità barbariche** che la accompagnano.
 - Se almeno un'unità barbarica sopravvive e si ritira, l'orda si ritira con essa invece di sottomettersi.
 - **Promemoria:** un'orda conta come 1 unità in difesa in battaglia, non può essere eliminata ma solo sottomessa.
- Se la nazione sconfitta aveva un Tesoro, **lo riduce a metà**. L'altra metà andrà al nuovo sovrano.
- I **barbari nomadi**  possono sottomettere più facilmente nazioni barbariche non nomadi, ma solo se l'attacco ha luogo **in un'area barbarica**. L'orda bersaglio **non può ritirarsi** se sconfitta, quindi i Nomadi devono solo **vincere la battaglia** per sottometterla.
 - Quando i **barbari nomadi** sottomettono un'orda, pescano una carta Evento casuale dalla mano della nazione sconfitta (includi i segnalini Evento nella mano).
 - **Eccezione nel Recupero:** i barbari nomadi possono scegliere le unità recuperate dal loro nuovo vassallo quando sottomettono un'orda non nomade in un'area barbarica (→ XX.K).
- **Sottomissione al difensore:** questo accade se un'orda accompagna una pila in attacco (durante un'invasione) e la pila perde così tanto che all'orda deve essere assegnato un colpo (o la pila attaccante viene spazzata via contro i Nomadi in un'area barbarica).
- Quando un'orda si sottomette, il sovrano deve evacuare dalla provincia dell'orda e da qualsiasi altra provincia le sue unità impegnate in battaglie contro il nuovo vassallo.

C. Sottomettere un Regno

- Il regno deve essere ridotto a non più di **3 province** e la sua **capitale** deve essere conquistata (e facoltativamente saccheggiata).
- Se il regno non ha capitale (es. regno Euskaldun → **Aiuto Giocatore Romani: T**), un leader del regno (se presente) e la sua pila devono essere completamente eliminati. In questo caso, un segnalino Saccheggio può essere pescato (risolvendo l'eventuale evento pubblico generato), a rappresentare il Tesoro reale.
- Quando un regno viene sottomesso, il sovrano deve evacuare la provincia della capitale del vassallo (se presente) e ogni altra provincia in cui il sovrano ha battaglie in corso contro il vassallo.

D. Mercenari dal Vassallo

- Il vassallo presta immediatamente **1 unità** a sua scelta tra le unità sopravvissute, al suo sovrano come **mercenari**.
 - Se il sovrano è un barbaro, l'unità viene posizionata nell'orda.
 - Altrimenti viene posizionata nella provincia della capitale del sovrano.
 - Se i limiti d'impilamento lo impediscono, viene posizionata in una provincia a scelta del sovrano.
- Questo è un obbligo una tantum; una volta eliminato il mercenario, il vassallo **non** deve sostituirlo (a differenza del cliente o federato).
- Il mercenario viene trattato dal sovrano come se fosse una sua unità per impilamento, movimento e combattimento.
- Se diventa importante distinguere il mercenario dalle altre unità (*se il mercenario resta solo*), gira il segnalino di 180 gradi.

→ Sovrano nomade

- Il vassallo presta un'unità a scelta del **sovrano nomade** come mercenario. Inoltre, quando il mercenario viene eliminato, il sovrano nomade ne riceve **uno nuovo** (ancora a sua scelta) dal vassallo durante i Rinforzi, dislocato come prima.

E. Il Sovrano

- Dopo aver vinto la battaglia per la sottomissione, il sovrano riceve metà del Tesoro del vassallo (se barbaro) o ha l'opportunità di saccheggiare la sua capitale (se regno).
- Il sovrano (anche barbaro) riceve un **tributo** di **1**  dal suo vassallo durante l'azione Redditi di ogni turno. Questo tributo si ottiene anche se il vassallo è in bancarotta.
- Il sovrano riceve **PV** per tutto il territorio del vassallo come se fosse controllato dalle proprie unità.

F. Il Vassallo

- I vassalli sono neutrali con il loro sovrano, i suoi alleati e i dipendenti (federati, clienti e altri vassalli) di entrambi (→ XII.D).
- Un vassallo barbarico non riceve più di **1 unità** come rinforzo ogni turno, indipendentemente da ciò che indica il **Calendario Storico**.
- Il vassallo di un sovrano nomade deve rimanere nella stessa area dell'orda del suo sovrano o in un'area adiacente.
- Un vassallo è libero di aumentare i propri possedimenti.
- Un vassallo non può sottomettere altre nazioni né ottenere federati.
- Il vassallo riceve solo **metà** dei suoi **PV** normali.
- Il vassallo paga un tributo al proprio sovrano dal suo Tesoro se ne ha uno.
- Un regno vassallo raccoglie normalmente i suoi redditi.

G. Ritorno in Libertà

- Il vassallo può tornare in libertà nei seguenti casi:
 - il sovrano viene sottomesso o federato da un'altra nazione;
 - il sovrano viene eliminato;
 - la capitale del sovrano viene conquistata;
 - il vassallo gioca un evento *Tradimento* o *Rinascimento*.

→ Sovrano Nomade

- Il vassallo di un sovrano nomade può tentare una ribellione **ogni turno**, iniziando dal turno successivo alla sua sottomissione. Lo annuncia all'inizio dell'attivazione della propria Fase Militare.
- La ribellione ha successo se viene superato un test **D2**.
- Se la ribellione ha successo, il mercenario vassallo non torna alla sua orda; rimane sotto il controllo del sovrano fino alla sua eliminazione.
- Se fallisce, il vassallo perde **5 PV** e **1 unità** a sua scelta.

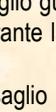


XXX DIPLOMAZIA

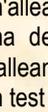
A. Panoramica

- La diplomazia è limitata in *Invasions*. Tutti gli accordi diplomatici tra le nazioni sono condotti per mezzo di carte Diplomazia, ad eccezione dei Foedus concessi dagli imperi (→ XXVIII).
- Il mazzo Diplomazia è composto da 18 carte. I giocatori pescano carte Diplomazia durante la Fase Temporale, azione Diplomazia.
- Le carte vengono pescate in ordine dalla nazione più giovane alla più vecchia. Se non ci sono abbastanza carte, resteranno senza le nazioni più vecchie.
- Le **nazioni barbariche** non pescano carte Diplomazia. Nessuna diplomazia è consentita contro o a favore di una nazione barbarica **che invade**.
- Ogni **regno** pesca carte **in base al bonus Diplomatico** del suo leader: se è zero, non riceve carte.
- Ogni **impero** pesca **1 carta Diplomazia + il bonus Diplomatico** del suo leader (da 0 a 2).
- I giocatori devono tenere separate le carte Diplomazia delle varie nazioni.
- Le carte Diplomazia (eccetto *Mercenario*, *Mazzetta*, e *Nullità*) possono essere giocate entro ma non oltre l'inizio dell'**attivazione** della Fase Militare della **prima** delle due nazioni coinvolte (quella che gioca le carte e quella bersaglio).
- Una volta raggiunta la Fase Militare, azione Fine Diplomazia, **tutte le carte di Diplomazia non utilizzate vengono scartate**. Ogni nazione che scarta riceve **1**  come compenso. Gli scarti vengono quindi rimescolati nel mazzo delle carte Diplomazia.
- Una carta che richiede un pagamento in  non può essere giocata se il denaro non è disponibile nel Tesoro della nazione che la gioca.

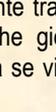
B. Alleanza (*Unio*) (3 carte)

- La nazione che gioca la carta offre un'**alleanza di un turno** (→ XXVI) ad un'altra nazione, che non dev'essere federata o vassallo. 
- Se la nazione a cui viene proposta l'alleanza è controllata da un altro giocatore, sarà lui a decidere se accettare o meno l'offerta.
- Se è controllata dallo stesso giocatore della nazione che gioca la carta, l'alleanza viene accettata solo se viene superato un test **D2**.
- Quando termina l'attivazione della Fase Militare delle due nazioni, termina anche l'alleanza.
- Se l'alleanza viene proposta ad un **regno minore indipendente**, viene accettata solo se viene superato un test **D2**.
 - Il regno minore indipendente diventa cliente della nazione che gioca la carta, di solito su base permanente (→ **Aiuto Giocatore Romani: R-T e Bizantini: S-U**).
 - Se il regno minore indipendente paga un tributo, la carta deve essere giocata all'inizio della Fase Amministrazione affinché il tributo venga ricevuto nello stesso turno.
- In **alternativa**, la carta può essere utilizzata per **spezzare** un'alleanza (o le relazioni con un cliente) esistente tra due nazioni, una delle quali potrebbe essere la nazione che gioca la carta. L'alleanza o la clientela bersaglio viene interrotta se viene superato un test **D2**.

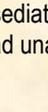
C. Trattato (*Pactum*) (1 carta)

- La carta **Trattato** costringe la nazione bersaglio ad accettare un **patto di non aggressione di un turno** con la nazione che gioca la carta. 
- La nazione che gioca la carta paga **5**  all'altra nazione.
- La nazione che **gioca la carta** sceglie una **provincia** della nazione bersaglio, alle seguenti condizioni:
 - non può essere la capitale della nazione bersaglio o contenere la sua orda.
 - non può essere una provincia granaio ().
 - deve essere adiacente alla nazione che gioca la carta o ad un'isola adiacente a una zona di mare in cui la nazione che gioca la carta ha una pila navale.
- La provincia scelta viene evacuata dalla nazione bersaglio (le sue unità si ritirano). Se non ha altra scelta, può temporaneamente superare il limite d'impilamento. La nazione che gioca la carta posiziona almeno una delle sue unità nella provincia.
- Una volta che entrambi gli schieramenti hanno completato le loro attivazioni militari, il patto scade.

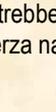
D. Matrimonio (*Matrimonium*) (2 carte)

- La carta **Matrimonio** obbliga la nazione bersaglio a organizzare un matrimonio reale con una delle tue principesse. 
- La nazione che gioca la carta paga **2**  alla nazione bersaglio (come dote).
- La nazione bersaglio guadagna **2 PV** se non attacca la nazione che gioca la carta durante la sua successiva attivazione. Le due nazioni rimangono ostili.
- La nazione bersaglio presta un **mercenario** a sua scelta alla nazione che gioca la carta per la sua **prossima attivazione**. La nazione che gioca la carta posiziona l'unità in una provincia che controlla (→ XXX.H per restrizioni contro chi l'unità può combattere).
- Alla fine dell'attivazione della nazione che gioca la carta, il mercenario, se è sopravvissuto, viene restituito alla sua nazione d'origine in una provincia controllata.

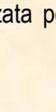
E. Tributo (*Tributus*) (2 carte)

- La carta **Tributo** costringe la nazione bersaglio ad accettare un **patto di non aggressione di un turno** con la nazione che gioca la carta. 
- La nazione che gioca la carta paga **10**  alla nazione bersaglio.
- Le due nazioni diventano tra loro neutrali.
- Una volta che entrambi gli schieramenti hanno completato le loro attivazioni militari, il patto termina.

F. Foedus (2 carte)

- La carta **Foedus** costringe una nazione barbarica ad accettare un Foedus con la nazione che gioca la carta, diventando sua **federata**. 
- Per i prerequisiti e le conseguenze di un Foedus → XXVIII.
- Questa carta è l'unico modo con cui un impero può acquisire più di un federato per turno, ed è anche l'unico modo in cui un regno può acquisire un federato.

G. Corruzione (3 carte)

- La carta **Corruzione** leva un assedio. 
- La nazione che gioca la carta paga **1**  alla nazione assediante.
- La nazione che gioca la carta non deve necessariamente essere quella assediata (la carta potrebbe essere utilizzata per far levare l'assedio ad una città di una terza nazione).

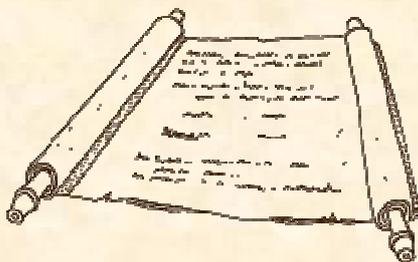
H. Mercenario (4 carte)

- La carta **Mercenario** costringe una nazione barbarica a prestare **1 mercenario** alla nazione che gioca la carta da utilizzare alla prossima attivazione.
- L'orda della nazione bersaglio deve essere adiacente o all'interno di una delle aree controllate dalla nazione che gioca la carta.
- La nazione che gioca la carta paga **3** alla nazione bersaglio.
- La nazione che gioca la carta posiziona l'unità in una provincia che controlla.
- Il mercenario non combatterà contro la propria nazione. Se una tale battaglia dovesse esserci, abbandonerà e cambierà schieramento all'inizio della battaglia. Non può essere calcolato nemmeno quando si sbaraglia o si libera il passaggio contro la nazione d'origine.
- I mercenari della stessa nazione si combatteranno, solo se lo fanno per *volere* di nazioni diverse dalle proprie.



I. Nullità (1 carta)

- La carta **Nullità** ("Nihil") è un'esca e non ha alcun effetto.



XXXI RELIGIONE

A. Religione e Civilizzazione

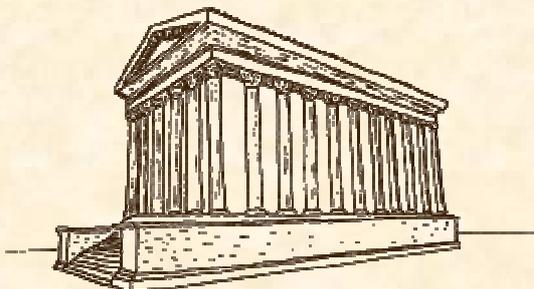
- All'inizio del gioco, ci sono cinque **religioni**: Cattolicesimo (☩), Monofisismo (☩), Arianesimo (☩), Mazdeismo (♈), e Paganesimo (☪). Cristianità è sinonimo di Cattolicesimo.
 - Storicamente, Monofisismo e Arianesimo sono eresie cristiane. In *Invasions*, sono considerati come religioni a tutti gli effetti.
- Entrambi gli Imperi Romani (Roma e Bisanzio), i Britanni, gli Armeni, i Colchidi, e i Mauritani sono **cattolici**.
- Le aree *Oriens* e *Aegyptus* sono **monofisite**.
- I Persiani e gli Iberi sono **mazdeisti**.
- I Goti (Ostrogoti e Visigoti) sono **ariani**.
- Tutti i barbari diversi dai Goti sono **pagani**.

B. Conversione al Cattolicesimo

- Una nazione barbarica, pagana o ariana, può decidere di convertirsi al Cattolicesimo all'inizio della sua fase Amministrazione, prima che le carte Amministrazione vengano risolte.
- In quel turno, o in uno successivo, il giocatore che controlla la nazione che si converte, riceve **un bonus PV una tantum** equivalente al reddito totale di tutte le province cattoliche senza eresie, che controlla attualmente, a condizione che il bonus PV sia menzionato sulla **Scheda Nazione** (Alemanni o Angli ma non Alani o Avari).
- Quando ciò accade, anche il giocatore che controlla Roma (anche se rasa al suolo) riceve metà del bonus PV. Questo rappresenta il ruolo del Papa.

C. Eresie

- Le eresie si verificano a seguito di un evento o di una calamità e interessano un'intera area.
- Pagani e barbari ariani ne sono immuni.
- L'area di una capitale è immune alla calamità Eresia ma non all'evento Eresia.
- Le eresie aggravano le calamità *Intolleranza* e *Usurpatore*, e rendono più difficile sedare le rivolte.
- Durano **2 turni**. Un segnalino **Eresia +** (*Haeresis*) viene posizionato sull'area interessata. Durante l'azione secondaria Età eresie della prossima Fase Temporale, il segnalino viene girato sul lato **Eresia -**, e nel prossimo turno, rimosso (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
- Un'area è contemporaneamente delle religioni di ogni nazione presente in essa. Bisogna quindi fare attenzione a scegliere e posizionare i segnalini Eresia in modo tale che la religione colpita sia chiaramente identificata. Per aiutare in questo, i segnalini Eresia sono contraddistinti da un codice colore religioso: giallo per eresie mazdeiste, bianco per eresie monofisite e nero per altre eresie (Arius, Donatius e Pelagius).
- Le aree *Oriens* e *Aegyptus* hanno un'eresia permanente, il monofisismo. Questo è così radicato che viene considerato come una religione a sé stante. Un'area monofisita che soffre di eresia si intende come agitata da proseliti zelanti.
- I Visigoti e gli Ostrogoti (collettivamente, i Goti) sono ariani, una seconda eresia cristiana che viene considerata come una religione a sé stante. Sono immuni all'evento e alla calamità Eresia (come i Pagani) ma solo finché rimangono barbari.
- L'eresia è una cosa relativa: una volta che una capitale diventa eretica (rispetto ad altre nazioni della stessa religione), le sue province ortodosse diventano eretiche ai suoi occhi. Se una capitale si trova in un'area eretica e anche le sue province in un'altra area sono eretiche, allora c'è armonia religiosa tra loro. Questo spiega la formulazione delle regole riguardanti le spese sostenute per l'eresia (→ XIV.G) e il modificatore del dado per sedare una rivolta (→ XVI.F).



XXXII DRAMATIS PERSONAE

A. Nazioni Germaniche

Alemanni	Alamanni
Angles (successivamente Anglo-Saxons)	Angli (Anglosaxones)
Bavarians	Baiovarii
Burgundians	Burgundi
Franks	Franci
Gepids	Gepidae
Goths (Ostro- e Visi-) (𐌆)	Gothi (Ostro-, Visi-)
Herules	Heruli
Jutes	Iuti
Lombards	Langobardi
Saxons (successivamente Anglo-Saxons)	Saxones (Anglosaxones)
Suebi	Suebi
Vandals	Vandali

B. Barbari Nomadi

Alans	Alani
Avars	Avari
Hephthalites	Ephthalitae
Huns	Hunni
Khazars	Chazari
Kushans	Cossani

C. Predoni

Arabs	Arabes
Blemmyes	Blemmyes
Hibernians (Irish)	Hiberni
Picts	Picti
Vikings	Viccingi

D. Romani e Successori (𐌆)

Africano-Romans (ex-Limites)	Africani (Africano-Romani)
Brito-Romans (ex-Limites)	Britani (Brito-Romani)
Byzantines (Eastern Romans)	Orientali (Romani Orientalis)
Cappadocians (𐌆) RMI ¹	Cappadocii
Gallo-Romans (ex-Limites)	Galli (Gallo-Romani)
Hispano-Romans (ex-Limites)	Hispani (Hispano-Romani)
Romans (Western, Eastern)	Romani (Occidentalis, Orientalis)

E. Nazioni Slave

Aestii	Aestii
Sklaves	Sclaveni
Venedae	Venedae

F. Altre Nazioni

Armenians (𐌆) RMI	Armenii
Berbers	Barbari
Britons (𐌆) RMI	Brittones
Colchidians (𐌆) RMI	Colchi
Ghassanids (𐌆) RMI	Ghassanides
Göktürks (𐰉)	Turcae
Guptas (𑀧𑀲)	Guptae
Iberians (𐌆) RMI	Hiberi
Kidarites	Kidarae
Lakhmids (𐌆) RMI	Lakhmides
Mauritanians (𐌆) RMI	Mauritanii (Mauri)
Persians (𐌆)	Persae
Scots	Scoti
Sogdians RMI	Sogdianae

¹ RMI : regni minori indipendenti

XXXIII DIZIONARIO GEOGRAFICO

I nomi in rosso si trovano nella mappa dell'espansione *Into the East*.

A. Sea Zones

Nome	Bonus Monopolio	Nome	Bonus Monopolio
Mare Adriaticum	1	Oceanus Atlanticus	0
Mare Aegeum	3	Oceanus Britannicus	1
Mare Aralis	0	Oceanus Caledonicus	0
Mare Caspium	0	Oceanus Germanicus	0
Mare Mauretanicum	1	Oceanus Hibernicus	0
Mare Nostrum Orientalis	3	Oceanus Indianicus	3
Mare Rubrum	1	Oceanus Occidentalis	0
Mare Siculum	2	Pontus Euxinus	2
Mare Suebicum	0	Propontis	0
Mare Tyrrhenum	2	Sinus Botnicus	0
		Sinus Gaditanus	1
		Sinus Gallicus	1
		Sinus Persicus	3

B. Aree Barbariche

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ ARABIA					
Reddito area 2 (2½)					
Arabia Deserta	Deserto	0	Bassora	0	⚓ S. Persicus
Hijaz	Deserto	1	Iatrippa	0	⚓ M. Rubrum
Lachmidaria	Deserto	0			
Litus Arabicus	Deserto	0			
Mazania	Deserto	½	Mazun	0	⚓ O. Indianicus
Nabatene	Deserto	½			
Palmyrene	Deserto	½			
→ ASIA CENTRALIS					
→ BALTICUM					
Reddito area 3					
Albarussia	Foresta	½	Milniska	0	
Estia	Foresta	½			
Lethigallia	Foresta	1	Riga	0	⚓ S. Botnicus
Novogardia	Foresta	½	Nemogardas	0	⚓ S. Botnicus, 
Tueria	Foresta	½			
→ BARBARUM					
Reddito area 4					
Galicia	Foresta	½	Cracovia	0	
Gothia	Foresta	½			
Lituania	Foresta	½			
Polonia	Foresta	½			
Pomerania	Palude	0			
Prussia	Foresta	½			
Pripet	Palude	0			
Silesia	Foresta	½			
Teutonia	Foresta	½			
Velete	Foresta	½			
→ CALEDONIA HIBERNIA					
Reddito area 3					
Caledonia	Montagna	½	Scone	0	⚓ O. Germanicus
Conacia	Foresta	½			
Dal Riata	Montagna	½			
Gallovidia	Montagna	½			
Lagenia	Foresta	½	Eblana	0	⚓ O. Hibernicus
Momonìa	Palude	0			
Ultonia	Foresta	½			

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ CAUCASUS					
Reddito area 7					
Armenia	Montagna	2	Artaxata	1F	
Armenia Minor	Montagna	1			
Azeria	Pianura	1			
Colchis	Foresta	1	Phasis	0	⚓ Pontus Euxinus
Iberia	Montagna	1	Ganzac	1F	
Lacyzia	Montagna	1			

→ DANUBIUS					
Reddito area 4					
Bohemia	Foresta	½	Praga	0	
Carpathia	Montagna	½			
Dacia	Foresta	½			
Hunnia	Steppa	½	Buda	0	
Hypanis	Steppa	½			
Moravia	Foresta	½			
Tisia	Steppa	½			
Valachia	Steppa	½			

→ GERMANIA					
Reddito area 4					
Agri Decumates	Foresta	½			
Albis	Foresta	½			
Bavaria	Foresta	½	Monacum	0	
Franconia	Foresta	½	Vadum Francorum	0	
Frisia	Palude	0			
Holsatia	Palude	0			
Oderus	Foresta	½	Berolinum	0	
Rhenus	Foresta	½			
Saxonia	Foresta	½			
Thuringia	Foresta	½			

→ MAURETANIA					
Reddito area 2					
Anti Atlas	Montagna	½			
Atlas	Montagna	½			
Aures	Montagna	½			
Blemmyes	Deserto	0			
Libya	Deserto	½			
Sahara	Deserto	0			
Toaregia	Deserto	0			

→ OXIA					
Reddito area 3					
Amyrgia	Steppa	0			
Chorasmia	Deserto	0			
Massagetæ	Steppa	½			
Tarim	Steppa	1	Tashkent	0	
Sogdiana	Pianura	1	Marakanda	1	
Transoxania	Steppa	½			

→ SARMATIA					
Reddito area 5					
Abascia	Steppa	½	Tanais	0	⚓ Pontus Euxinus
Bosporus	Montagna	1	Heraclea	1F	⚓ Pontus Euxinus
Danapris	Pianura	1	Kiovia	0	
Donetus	Steppa	½			
Pereaslavia	Steppa	½			
Scythica	Steppa	½			
Ucraina	Steppa	1			

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ SCANDINAVIA					
Reddito area 3					
Finlandia	Foresta	½			
Gothlandia	Foresta	½			
Iutia	Palude	0			
Norvegia	Montagna	½	Kaupang	0	⚓ O. Germanicus
Scania	Foresta	½			
Selandia	Palude	½	Hedeby	0	⚓ M. Suebicum
Sueonia	Foresta	½	Birka	0	⚓ M. Suebicum

→ SCYTHIA					
Reddito area 2					
Alania	Steppa	½			
Bolgar	Steppa	½			
Sarkil	Steppa	½	Itil	0	
Siraces	Steppa	0			
Terecia	Deserto	0			
Volga	Steppa	½			

C. Aree Civilizzate

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ AEGYPTUS					
Reddito area: regno 12, impero 9					
Aegyptus	Pianura	3	Memphis	2	
Arcadia	Steppa	½			
Cyrenaica	Steppa	½	Cyrene	1	⚓ M. Siculum
Delta	Pianura	3	Pelusium	0	⚓ M. Nostrum Orientalis, 
Nilus	Pianura	3	Alexandria	3	⚓ M. Nostrum Orientalis, 
Sinai	Deserto	0			
Thebais	Pianura	2	Thebae	1	

→ AFRICA					
Reddito area: regno 9, impero 6					
Africa	Pianura	3	Carthago	3	⚓ M. Siculum, 
Caesarea	Montagna	½			
Mauritania	Montagna	½			
Numidia	Montagna	1			
Saldæ	Pianura	1	Saldæ	1	⚓ M. Mauretanicum
Tingitania	Pianura	½	Tingis	0	⚓ S. Gaditanus
Tripolitania	Steppa	½	Leptis Magna	0	⚓ M. Siculum, 
Utica	Pianura	2	Hippo Regius	0	⚓ M. Mauretanicum

→ ASIA					
Reddito area: regno 8, impero 7					
Bythinia	Pianura	1	Nicae	1	
Cyprus	Pianura	1	Salamis	0	⚓ M. Nostrum Orientalis
Lycia	Montagna	1			
Lydia	Pianura	3	Ephesos	2	⚓ M. Aegeum
Mysia	Pianura	2	Pergamon	2	

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ BRITANNIA					
Reddito area: regno 11, impero 4					
Bernicia	Pianura	½	Din Guarie	0	
Cambria	Montagna	1			
Camulodunum	Pianura	2	Londinium	1	⚓ O. Britannicus
Cantium	Pianura	1	Venta	0	
Corinium Dobunorum	Foresta	1	Viroconium	0	
Cumbria	Pianura	1			
Dumnonia	Montagna	½			
Durnovaria	Pianura	1	Isca	0	
Flavia Caesariensis	Pianura	1	Eboracum	1	
Lindum	Pianura	1			
Maxima Caesariensis	Pianura	1			

→ CAPPADOCIA					
Reddito area: regno 6, impero 6					
Anatolia	Steppa	½	Iconium	1	
Cappadocia	Steppa	1			
Cilicia	Montagna	2	Tarsus	1	⚓ M. Nostrum Orientalis
Paphlagonia	Montagna	1			
Pontus	Montagna	1	Trapezus	1F	⚓ Pontus Euxinus
Melitene	Montagna	½	Melitene	1F	

→ GALLIA MERIDIONALIS					
Reddito area: regno 12, impero 7					
Alpes	Montagna	½			
Aquitania	Pianura	2	Burdigala	0	⚓ O. Atlanticus, 🏜️
Arvernia	Montagna	½			
Garumnum	Pianura	1	Tolosa	1	
Helvetia	Montagna	½			
Liger	Foresta	1	Avaricum	1	
Provincia	Montagna	1	Arelate	1	⚓ S. Gallicus
Rhodanus	Pianura	2	Lugdunum	1	
Septimania	Pianura	1	Narbo	1	
Vasconia	Pianura	1			
Vendeum	Palude	½			
Vienna	Pianura	1			

→ GALLIA SEPTENTRIONALIS					
Reddito area: regno 11, impero 5					
Armoricum	Pianura	½	Darioritum	0	⚓ O. Atlanticus
Austrasia	Foresta	1	Aquae Granni	0	
Belgae	Pianura	1			
Burgondia	Pianura	1	Divio	0	
Flandria	Palude	½			
Lotharingia	Foresta	1	Argentoratum	0	
Neustria	Pianura	2	Parisius	1	🏜️
Lugdunum	Foresta	½	Rotomagus	0	⚓ O. Britannicus
Saliens	Pianura	1	Tornacum	0	
Sequana	Pianura	1	Remorum	0	
Treveria	Foresta	1	Treverum	2F	
Venetum	Pianura	½			

→ GRAECIA					
Reddito area: regno 9, impero 9					
Achaia	Montagna	2	Athenae	2	⚓ M. Aegeum
Macedonia	Pianura	2	Thessalonika	2	⚓ M. Aegeum
Creta	Montagna	1	Kydonia	0	⚓ M. Aegeum
Cyclades †	Pianura	1			
Thessalia	Montagna	1			
Thracia	Pianura	2	Constantinopolis	3F	⚓ Propontis, 🏜️

→ HISPANIA					
Reddito area: regno 13, impero 5					
Asturica	Pianura	½	Abula	0	
Baetica	Montagna	1	Illiberis	0	
Balearica †	Pianura	½			
Cantabria	Montagna	½			
Carpetania	Pianura	1	Toletum	1	
Cartaginensis	Pianura	1	Carthago Nova	1	⚓ M. Mauretanicum
Castulum	Steppa	½			
Celtiberia	Montagna	½	Caesaraugusta	0	
Cuneus	Pianura	½			
Emeritensis	Steppa	½			
Gallaecia	Montagna	½	Bracara	0	
Hispalensis	Pianura	2	Hispalis	1	🏜️
Lusitania	Montagna	½	Scalabis	0	
Osca	Pianura	1			
Piranaei	Montagna	½			
Saguntum	Montagna	½			
Salmantica	Montagna	½			
Tarraconensis	Pianura	1	Barcino	0	⚓ S. Gallicus

→ ILLYRIA					
Reddito area: regno 6, impero 5					
Carnuntum	Foresta	1	Aquincum	1F	
Dalmatia	Montagna	1			
Illyricum	Montagna	1	Salonae	1	⚓ M. Adriaticum
Istria	Montagna	1			
Noricum	Montagna	½	Virunum	0	
Pannonia	Steppa	1	Sirmium	1F	
Rhaetia	Montagna	½	Castra Regina	0	

→ INDIA					
Reddito area: regno 7, impero 6					
Gandaria	Montagna	1	Taxila	1	
Indus	Pianura	2	Demetrias	1	⚓ O. Indianicus, 🏜️, 🐪
Paradene	Pianura	1			
Panjab	Pianura	2	Sagala	2F	
Sattagydia	Pianura	1	Pattala	0	
Thar	Deserto	0			

→ INDIA MERIDIONALIS Bonus regno & impero fuori mappa

India Meridionalis n/a 2

→ INDIA SEPTENTRIONALIS Bonus regno & impero fuori mappa

India Sept. n/a 2

† Ai fini del gioco, queste due province non hanno acque interne (zone di mare).

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ ITALIA					
Reddito area: regno 12, impero 12					
Apulia	Pianura	½	Brundisium	0	⚓ M. Siculum
Beneventum	Montagna	1			
Campania	Pianura	1	Neapolis	1	⚓ M. Tyrrheneum
Cisalpina	Pianura	2	Mediolanum	2	
Corsica	Montagna	½			
Latium	Pianura	1	Roma	3F	
Liguria	Montagna	½			
Sardinia	Pianura	½			
Sicilia	Montagna	1	Syracusae	1	⚓ M. Siculum
Spoletum	Pianura	1	Ancona	0	⚓ M. Adriaticum
Taurinorum	Pianura	1	Pavia	0	
Tuscia	Pianura	1	Pisae	0	⚓ M. Tyrrheneum
Umbria	Palude	½	Ravenna	2F	⚓ M. Adriaticum
Venetia	Pianura	½	Aquilea	1	

→ MESOPOTAMIA					
Reddito area: regno 12, impero 9					
Adiabene	Steppa	1	Arbela	1	
Akkad	Steppa	2	Hatra	0	
Artemita	Pianura	1	Dastgerd	1	
Assyria	Steppa	2	Nisibis	1F	
Atropatene	Montagna	1			
Babylonia	Steppa	2	Perisabor	1F	
Chaldea	Pianura	2	Ctesiphon	3F	
Euphrates	Steppa	1	Dura Europos	0	

→ MOESIA					
Reddito area: regno 6, impero 4					
Epirus	Montagna	1	Dyrrachium	1	⚓ M. Adriaticum
Dardania	Montagna	1			
Moesia Inferior	Montagna	1	Triaditsa	0	
Moesia Superior	Pianura	1	Singidunum	1F	
Naissus	Montagna	1			
Savus	Steppa	½			
Tyras	Palude	½			

→ ORIENS					
Reddito area: regno 8, impero 8					
Amida	Steppa	½	Dara	1F	
Coele Syria	Steppa	1	Beroia	0	
Osroene	Steppa	½	Edessa	1F	
Palestina	Pianura	2	Hierosolyma	1	
Phoenicia	Pianura	2	Antiocheia	2	⚓ M. Nostrum Orientalis
Syria	Pianura	2	Damascus	1	

→ PARTHIA					
Reddito area: regno 4, impero 3					
Arachosia	Montagna	½			
Areia	Montagna	½	Aria	0	
Bactriana	Pianura	1	Bactra	1	
Kushania†	Steppa	0			
Margiana	Pianura	1	Merv	0	
Parthia Sept.	Montagna	1	Tus	0	

Nome	Terreno	Reddito	Città	Livello	Note
→ PERSIA ORIENTALIS					
Reddito area: regno 5, impero 3					
Carmania	Montagna	1	Hormuz	0	⚓ S. Persicus
Drangiana	Montagna	1			
Gedrosia	Montagna	½			
Persia	Montagna	2	Pasargadae	1	
Sagartia	Steppa	½			
→ PERSIS					
Reddito area: regno 9, impero 5					
Cadusia	Montagna	½			
Elymais	Montagna	2	Persepolis	1	
Hyrkania	Montagna	½	Rei	0	
Media	Montagna	2	Ecbatana	1	
Phraaspa	Montagna	1			
[Rhagae	Montagna	1	Qom	0	
Susiana	Pianura	1	Susa	1	
Zagros	Montagna	1			

→ PERSIS Bonus regno & impero fuori mappa (rimosso da *Into the East*)

Persia Orientalis n/a 2

D. Fiumi

Nome	Luogo
Albis	Germania
Baetis	Hispania
Bagradas	Africa
Cyrus	Caucasus, Persis
Danapris	Barbarum, Sarmatia
Danuvius	Germania, Illyria, Danubius, Moesia
Donetus	Sarmatia, Scythia
Durius	Hispania
Dvina	Balticum
Euphrates	Cappadocia, Oriens, Arabia, Mesopotamia
Garumna	Gallia Meridionalis
Halys	Cappadocia
Hypanis	Danubius, Sarmatia
Iaxartes	Oxia
Iberus	Hispania
Indus	India, Persia Orientalis
Liger	Gallia Meridionalis, Gallia Septentrionalis
Marisus	Graecia
Manus	Germania
Mosella	Gallia Septentrionalis
Nemunas	Balticum, Barbarum
Nilus	Aegyptus
Oderus	Barbarum, Germania
Oxus	Oxia, Parthia
Padus	Italia
Pathissus	Danubius
Rha	Scythia
Rhenus	Gallia Meridionalis, Germania, Gallia Septentrionalis
Rhodanus	Gallia Meridionalis
Senora	Gallia Septentrionalis
Sabrina	Britannia
Strymon	Moesia, Graecia
Tagus	Hispania
Tamesa	Britannia
Tesis	Britannia
Tigris	Persis, Mesopotamia
Vistula	Barbarum

† Sulla mappa principale, questa provincia non appartiene a nessuna area.

† Questa carovana va rimossa da *Into the East*.

- Alleanza** – Si verifica a seguito di una carta Diplomazia o di un evento. Le nazioni alleate si attivano insieme, all'attivazione della nazione più anziana. Redditi e PV delle province sono equamente divisi tra loro. I territori condivisi sono amichevoli per movimento e ritirata di entrambi. Possono comporre la stessa pila e combattere come una nazione.
- Amicizia** – Gli alleati e i loro federati sono tra loro amichevoli. Una provincia è amichevole verso le unità della nazione attiva se è controllata (o da una nazione amica) o se è occupata dalla nazione attiva (o da una nazione amica) senza opposizione (cioè non ci sono unità neutrali o nemiche nella provincia). Le province con battaglie o assedi irrisolti rimangono ostili. Una città è amichevole se controllata o se assediata con successo.
- Anfibio** (🚢) – Attributo che permette di ignorare la penalità di attraversamento fluviale e rischio di naufragio.
- Arciere** (🏹 o 🏹) – Tira per primo all'inizio di una battaglia (tiro degli arcieri), combattendo normalmente dopo.
- Arciere a cavallo** (🐎 o 🏹) – Unità che è sia cavalleria che arcieri. Utilizzata principalmente dai nomadi.
- Area** – Insieme di province. Può essere barbarica o civilizzata.
- Attivazione** – Nella Fase Militare di ogni turno, ogni nazione viene attivata una volta durante l'azione Attivazione Nazionale.
- Ausiliario** – Unità romana reclutata da una nazione barbarica, al contrario di un mercenario. Gli ausiliari possono appartenere a Alemanni, Alani, Burgundi, Gepidi, Goti, Eruli, Unni, Mauritani, o Vandali.
- Azione** – Suddivisione di una fase. Ogni azione va completata prima del turno successivo. Può suddividersi in azioni secondarie.
- Barbaro(i)** – Status iniziale di una nazione. Le nazioni barbariche alla fine diventano regni ad eccezione degli Unni che possono diventare direttamente un impero.
- Campagna** – Serie di attivazioni "movimento-combattimento" di una pila guidata da un leader con valore Campagna maggiore di zero.
- Capitale** – Città designata come sede del governo di una nazione civilizzata. Genera redditi bonus. Perdere la propria capitale ha conseguenze disastrose.
- Cataphractae** (singolare *Cataphracta*) – Arcieri a cavallo pesanti élite del tardo Impero Bizantino (turno 8 e successivi).
- Cavalleria** (🐎) – Può ottenere un vantaggio tattico.
- Cavalleria nobile** – Cavalleria élite pesante di un regno.
- Cavalleria Palatina** – Unità di cavalleria pesante doppiamente élite (🐎🐎).
- Città** – Insediamento urbano, fonte di reddito per le nazioni Civilizzate. Il controllo di un impero dipende dalle sue città. Alcune città sono fortificate.
- Clibanarii** – Cavalleria pesante élite persiana. La parola latina indicava per la prima volta le truppe corazzate munite di lancia e arco su carri pesanti, usate contro gli elefanti.
- Cliente** – Regno minore indipendente (RMI) che ha un protettore. Di solito pagano un tributo e prestano un mercenario al loro protettore. Altrimenti sono neutrali, e spesso inattivi.
- Collasso** – Destino finale di un impero.
- Confine** – Separazione tra province terrestri o zone di mare tratteggiata sulla mappa. Alcuni confini terrestri corrono lungo fiumi o creste, dando un vantaggio strategico ai difensori.
- Controllo** – Le province e le aree possono essere controllate, il che determina in gran parte se sono amichevoli o no, in qualsiasi momento della Fase Militare. La nazione che ha il controllo ottiene redditi e PV.
- Custodes** (Latino per 'Guardie', singolare *Custos*) – Unità di fanteria pesante doppiamente élite (🏹🏹) (Guardie imperiali).
- Eresia** – Dottrina sostenuta da un membro di una religione in contrasto con il dogma cattolico romano. In *Invasions*, le eresie sono una "religione" ma causano controversie interne.
- Fanteria** (🏹) – Unità base di terra in quasi tutte le nazioni.
- Fase** – Suddivide in quattro un turno (Fase Temporale, Amministrazione, Militare, Punteggio), vanno completate in sequenza, e sono a loro volta suddivise in azioni.
- Federato** – (Latino *Foederatus*) Nazione che ha concluso un *Foedus* con il suo federatore.
- Federatore** – Nazione che ha concluso un *Foedus* con il suo federato.
- Flotta** (🚢) – Equivalente navale di unità di terra. Rimane nelle zone di mare e può impegnarsi in combattimenti navali, tra cui l'interdizione dello stretto e l'intercettazione degli sbarchi anfibi. Può anche eseguire il trasporto navale.
- Foedus** (Latino per "contratto", plurale *foedera*) – Contratto tra un impero o un regno (federatore) e una nazione barbarica in cui quest'ultima (federato) si riconosce come "sottomessa" al suo federatore. Il federato detiene province per il suo federatore e gli presta un mercenario, ricevendo in cambio un tributo.
- Guardia imperiale** – Vedi *Custodes*.
- Impero** (🏰) – L'ultimo status di una nazione. Può eventualmente crollare.
- Invasione** – Improvvisa apparizione di una nazione barbarica nel gioco. Durante la sua invasione, la nazione si attiva due volte e beneficia di alcuni bonus aggiuntivi.
- Leader** – Massima autorità di una nazione o del suo esercito. Oltre ai leader storici, ci sono quelli "standard". I leader standard barbarici sono conosciuti come *Re* (👑). Anche i leader di un regno hanno come simbolo 👑, mentre quelli di un impero 🏰. Gli imperi possono avere dei generali (👑) in aggiunta all'imperatore.
- Limes** (Latino per "limite", plurale *limites*) – Unità fortificata immobile che ferma le invasioni al confine.
- Mare, Zona di mare** – Più piccola suddivisione geografica del mare dove sono dispiegate le flotte.
- Mercenario** – Unità appartenente a una nazione, ma in lotta sotto il controllo di un'altra, sia come tributo che come forma di pagamento. Può essere un'unità di un cliente prestata al suo protettore, un'unità federata prestata al suo federatore o un'unità di un vassallo prestata al suo sovrano.
- Nazione** – Uno dei popoli assegnati ai giocatori per il gioco. Il gioco si svolge principalmente nazione per nazione.
- Nazione civilizzata** – Regno o impero.
- Nazione inattiva** – Nazione che non si attiva durante un turno (es. Armenii, Sclaveni). Hanno unità sulla mappa ma non attaccano, invecchiano e non hanno Tesoro. Non guadagnano PV dato che non vengono controllati da un giocatore, ma possono guadagnare PV per il loro protettore, federatore o sovrano.
- Neutralità** – Vassalli e clienti di una nazione sono neutrali con il loro sovrano o protettore, così come con i suoi alleati e i loro vassalli e clienti. Una provincia è neutrale se è vuota o controllata da una nazione neutrale.
- Nomade** – Tipo speciale di barbaro.
- Orda** – "Capitale mobile" specifica delle nazioni barbariche.
- Ostilità** – Rapporto con una nazione che non è né amichevole né neutrale. Una provincia è ostile (alle unità di una nazione) se è controllata da una nazione ostile (tranne se vuota) o se c'è una battaglia o un assedio irrisolti. Una città è ostile se non è controllata.

Pila – Raggruppamento di unità, le cui dimensioni sono limitate dal terreno in cui si trovano. Durante l'azione Attivazione Nazionale della Fase Militare, le pile vengono spostate una alla volta e successivamente conducono battaglie.

Predoni – Unità che saccheggiano una provincia rurale civilizzata per ottenere un bottino.

Protettore – Nazione che ha uno o più clienti.

Provincia – Più piccola suddivisione geografica del territorio dove sono schierate le unità di terra. Senza città edificate è **rurale**.

Regni minori indipendenti (RMI) – Spesso inattivi (es. Armenii, Iberi e Mauritani). Di solito sono clienti di un impero o di un regno. Pagano un tributo e prestano un mercenario al proprio protettore.

Regno (👑) – Status intermedio di una nazione. I regni alla fine diventano imperi.

Religione – In *Invasions*, ci sono cinque religioni: Cattolicesimo (✝), Monofisismo (✝), Arianesimo (✝), Mazdeismo (♎), e Paganesimo (☪). Può dare origine a eresie e rendere più difficile sedare una rivolta.

Satrapa – Unità di fanteria persiana, che non possono operare al di fuori delle aree *Mesopotamia*, *Persis*, e *Persia Orientalis*.

Sottomissione – Costringe una nazione a diventare vassallo di un'altra (sovrano), che l'ha sottomessa con l'uso della forza.

Sovrano – Nazione che ne ha sottomessa un'altra, il suo vassallo.

Status – Può essere barbarico, regno o impero. Per invecchiamento e dimensioni, lo status può cambiare.

Themata (singolare *Thema*) – Unità bizantine da combattimento mobili che sostituiscono i *Limites* nel turno 8 (525 AD). Il termine designa le divisioni militari e amministrative del medio Impero Bizantino; le unità sono le loro guarnigioni.

Tributo – Pagamento in oro tra una nazione e un'altra, in cambio di un mercenario o come obbligo (da un cliente o vassallo al suo protettore o sovrano).

Turno – Il gioco si svolge in 11 o 12 turni nello scenario base.

Unità, Unità militare – Possono essere standard o élite, essere guidate da un leader, combattere battaglie e stabilire il controllo.

Unità da montagna (🏔) – Unità che ottiene un vantaggio in montagna: contano come il doppio durante il tiro degli arcieri in un'imboscata in montagna. I leader con questo tratto, non possono subire un'imboscata in montagna.

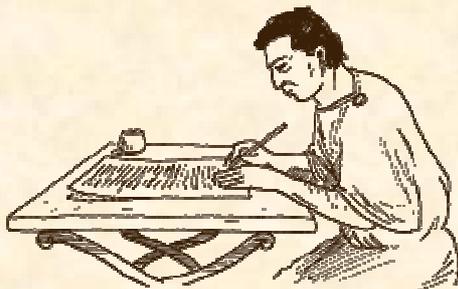
Unità élite (👑) – Unità più resistente, in grado di assorbire due colpi prima di essere eliminata. Un'unità élite danneggiata (👑) viene considerata "standard" finché non viene ripristinata alla massima forza. Utilizzata quasi esclusivamente dalle nazioni civilizzate.

Unità pesante (👑) – Può ottenere un vantaggio tattico.

Vantaggio – Bonus di combattimento goduto da uno schieramento o dall'altro. Può essere strategico (stretto, fiume e cresta o terreni: foresta, palude o steppa) o tattico (superiorità in cavalleria e/o unità pesanti rispetto all'avversario).

Vassallo – Nazione sottomessa ad un sovrano.

Zona – Vedi *Zona di mare*.



XXXV CREDITI

Game Design – Philippe Thibaut
 Sviluppo – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault
 Opere – Philippe Thibaut, Jose Cabrera (cover art) & Massi Del Bono (most counters)
 Montaggio – Ralph H. Anderson & Daniel U. Thibault
 Grafica – Philippe Thibaut
 Layout – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault, & Ralph H. Anderson
 Marketing – Philippe Thibaut & James Eisert
 Playtesting – Philippe Thibaut & many, many fellow players and friends
 Produzione – Philippe Thibaut
 Traduzione italiana – Enrico Barbieri

Un ringraziamento speciale a Daniel U. Thibault e Ralph H. Anderson, per l'ottimo lavoro svolto di revisione e layout del regolamento e degli aiuti giocatore, e a Michel Ouimet, che ha contribuito al miglioramento delle regole (oltre a tradurle in francese). Senza il loro prezioso aiuto, questo gioco non avrebbe mai raggiunto questo livello di qualità.

Philippe Thibaut
 Agosto 2019



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

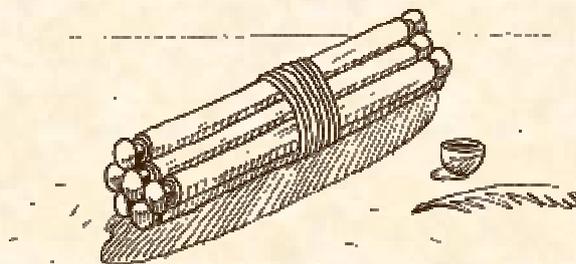
© 2019 Wisdom Owl

CONTATTI

Contattaci all'indirizzo e-mail: contact@wisdom-owl.com

O scrivici all'indirizzo:

WISDOM OWL
 C/O PHT CONSEIL
 3, Allée des Frênes
 38240 Meylan
 Francia



- SEQUENZA DI GIOCO DETTAGLIATA.
- **Ordine di Attivazione Nazionale:** inizia con le nazioni barbariche, in ordine decrescente d'età (in caso di parità si va in ordine crescente d'iniziativa, sulle **Schede Nazione**), quindi in modo simile con i regni e infine gli imperi.

1. Fase Temporale

A. Status delle Nazioni (VI)

- Età nazioni barbariche – Sequenza **Tracciato Età**.
Possono verificarsi transizioni volontarie o forzate a regno.
- Età regni e poi imperi – Come sopra.
I regni possono diventare imperi.
- Età eresie.

B. Rinforzi (IX) – In ordine di Attivazione Nazionale †.

Le unità possono essere dislocate. • I rinforzi dei vassalli barbarici sono limitati. • I leader standard vengono riassegnati a meno che non vengano sostituiti da leader storici (eccetto imperi). • I leader storici del turno precedente vengono rimossi se non diversamente specificato. • I mercenari dai federati e dai vassalli nomadi, se eliminati vengono sostituiti. • Un ausiliario o mercenario di ogni nazione scomparsa viene rimosso da ogni nazione che ne controlla almeno uno. • I regni minori indipendenti (RMI) inattivi ripristinano o ricostituiscono un'unità.

C. Eventi (X)

- Carte Evento – Una per giocatore (Romani > Unni > Persiani > Goti). Gli eventi pubblici vengono risolti immediatamente.
- Razzie – Nella sequenza del **Calendario Storico**.
- Carovane ‡ – Simultaneamente. Effettua un tiro per una carovana eccezionale. Ottieni 1 🍀 per carovana controllata (5 🍀 se eccezionale). I barbari possono saccheggiare le carovane che controllano.

D. Diplomazia (XXX) – Nazioni civilizzate, in ordine *crescente* d'età, prima regni, poi imperi. Pesca carte in base al bonus Diplomatico del leader (+1 per imperi). • Le carte Diplomazia (eccetto *Mercenario*, *Mazzetta*, e *Nullità*) possono essere giocate entro ma non oltre l'inizio dell'attivazione della Fase Militare della prima delle nazioni coinvolte.

2. Fase Amministrazione (solo regni e imperi) (XIII) ‡

A. Carte Amministrazione (XIII.C) – In ordine di Attivazione Nazionale, solo nazioni civilizzate. Pesca 2 carte + bonus Amministrativo del leader, a faccia in giù. Se sono tutte dello stesso tipo, pescane fino a quando non ci sono due tipi. Scegli un set e pagalo (potresti finire in bancarotta). Esamina le carte, quindi giocate **una**. Rimiscola per la prossima nazione.

B. Redditi (XIV) – In ordine di Attivazione Nazionale †. Città danno 1 🍀 per livello, ridotto a ½ 🍀 se saccheggiata. **Regni:** reddito delle province controllate e delle loro città non in rivolta, 5 🍀 per la capitale. **Imperi:** 1 🍀 per area controllata (2 🍀 per controllo totale), reddito delle città controllate non in rivolta, 10 🍀 per la capitale. **Commercio:** 1 🍀 per zona di mare con una città costiera controllata non in rivolta (aggiungi il bonus Monopolio se controlli tutte le città costiere e nessuna è in rivolta). **Tributi:** 1 🍀 per vassallo, fino a 2 🍀 per cliente. **Spese:** paga 1 🍀 al sovrano, 3 🍀 ad ogni federato, 1 🍀 per provincia in rivolta (3 🍀 se Rivolta +), e 1 🍀 per area con eresia. Paga 5 🍀 se *In Declino* (10 🍀 se *In Declino* +). **Regni:** paga 1 🍀 di mantenimento per ogni unità.

Recupero (anche barbari): rimuovi tutti i segnalini Saccheggio da tutte le città della nazione. Riposiziona una capitale conquistata. Rimuovi, in ogni area controllata, fino a 2 segnalini Saccheggio da siti cittadini vuoti (*questa azione, mai più di una volta per area*). **Bancarotta:** invecchia la nazione di 2 spazi. Aumenta il suo livello di *Declino*. Pesca 1 carta Amministrazione e applica la calamità indicata. **Regni:** perdi tutte le unità non pagate o metà delle unità, a seconda di quale è inferiore. **Imperi:** verifica il collasso.

C. Acquisti (XV) – In ordine di Attivazione Nazionale †. **Imperi:** possono ripristinare (capovolgere) fino a 2 unità élite a metà prezzo d'acquisto. Scarta Tesoro oltre 40 🍀. Se *In Declino*, Roma e Bisanzio devono verificare la calamità *Usurpatore*.

D. Sedare una Rivolta (XVI.F) – In ordine di Attivazione Nazionale.

3. Fase Militare

A. Attivazione Nazionale – In ordine di Attivazione Nazionale.

Le nazioni barbariche possono saccheggiare invece dell'attivazione.

Per migrare, un'orda deve muoversi insieme a tutte le unità della nazione. Non è permesso nessun combattimento.

- Impilamento Unità (due volte durante un'Invasione)
 - Movimento (XVIII, XIX, XXV) – Sequenza scelta dal giocatore, una **pila** per volta. In una provincia o zona di mare ostile, il nemico può reagire (fuga, intercettazione con più pile, solo una delle quali senza leader). • Sbaragliare 6:1. • Liberare il passaggio 2:1. • Attraversare stretto usa tutta la capacità di movimento; potrebbe esser bloccato. • Trasporto navale. • Sbarco anfibio. • Le città devono essere assediata con successo per completare la conquista della provincia. • Terrore barbarico ha effetto contro città non fortificate.
 - Combattimento (XX) – Sequenza scelta dal giocatore. • Imboscata in montagna. • Ritirata. • Assedi. • Bottino da città conquistate.
- Campagne (XXII) – Sequenza **leader** a scelta del giocatore.
 - Movimento
 - Combattimento

B. Fine Diplomazia – Scarta carte Diplomazia non usate; 1 🍀 ognuna.

4. Fase Punteggio (V) – Ogni 3° turno

Alcune nazioni conteggiano il punteggio durante la loro attivazione.

Protettori: metà PV del territorio dei loro clienti. **Federatori:** PV per il territorio del loro Foedus. **Federati:** PV dai loro altri territori. **Sovrani:** PV dal territorio dei loro vassalli. **Vassalli:** metà PV.

† Può essere fatto contemporaneamente se l'ordine non ha importanza.

‡ Al turno 1, Carovane (1.C.c) e Amministrazione (2) vengono saltati.

Test D2 (✓ riuscito, ✗ fallito)

- Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Carovane
 - ✓ Una nazione **barbarica** saccheggia una provincia carovaniera controllata.
- Fase Temporale, azione Diplomazia
 - ✓ Forza ad allearsi con una nazione del giocatore che gioca la carta; forza la clientela di un regno minore indipendente; rompe un'alleanza o clientela esistente, con la carta **Alleanza**.
- Fase Amministrazione, azione Acquisti (Roma e Bisanzio)
 - ✗ Se *In Declino*, subisce una calamità *Usurpatore*.
- Fase Amministrazione, azione Sedare una Rivolta
 - ✗ Quando una pila con un'unità viene eliminata (non riesce a sedare la rivolta), il suo leader viene **eliminato**.
- Fase Militare, azione Attivazione Nazionale (inizio)
 - ✓ Un federato rompe il suo Foedus (non è possibile nel turno immediatamente successivo alla sua costituzione).
 - ✓ Vassallo di sovrano nomade si ribella. ✗ Perde 5 PV e un'unità.
- Fase Militare, azione Attivazione Nazionale, Impilamento Unità
 - ✓ (Movimento) Se l'avversario non controlla tutte le città costiere di una zona di mare, l'**intercettazione navale** ha successo.
 - ✓ (Combattimento) Un *Limes* solitario, eliminato dopo aver bloccato una pila nemica, infligge un colpo al nemico.
 - ✓ (Combattimento) Chi attacca non attraversando una cresta o un fiume, subisce un'imboscata in montagna.
 - ✗ (Combattimento) Quando una pila terrestre viene eliminata (prima del recupero), il suo leader viene eliminato.
 - ✓ (Combattimento) Quando un leader barbaro assedia una città **non fortificata**, quest'ultima **si arrende**.
 - ✓ (Si può verificare durante la Fase Temporale, azione Diplomazia) Se un'alleanza scade o viene spezzata (da sottomissione o Foedus), nelle province condivise, in presenza di pile numericamente uguali, la nazione più giovane si ritira. ✗ la più vecchia si ritira.

Transizione Forzata a Regno (VII.C)

Fase Temporale, azione Status delle Nazioni

- Nazione barbarica d'**età 5+** che ha rifiutato la 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 della nazione**: la nazione diventa *subito* un regno.

Transizione Forzata a Impero (VIII.B)

Fase Temporale, azione Status delle Nazioni

- Regno che controlla **3+ aree** (aree barbariche = $\frac{1}{2}$ non arrotondare)
- **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 per ogni area civilizzata controllata oltre le prime tre
 - +1 per ogni area barbarica controllata
 - +3 se Roma o Costantinopoli sono controllate
 - +1 per ogni cliente \rightarrow **Aiuto Giocatore Persiano: B**
- Risultato ≥ 8 : la nazione diventa *immediatamente* un impero.

Designare un Giocatore per Piazzamento Rivolta (XVI.B)

Fase Temporale, azione Eventi

- Fase Amministrazione, azione carte Amministrazione (calamità)
- Tira un **D10**:
- [1-3] Romano; [4-6] Persiano; [7-8] Goto; [9-0] Unno

Designare un'Area Civilizzata (solo imperi) (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	

Risoluzione Razzia (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

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 la precedente è una Razzia -; +2 la precedente è Razzia +
- \rightarrow Risultato

[\leq 4]	Fallimento	perdi un'unità di predoni definitivamente
[5-6]	Razzia -	ottiene 1 🍀 e 1 PV, metti un segnalino Razzia -
[7-10]	Razzia +	pesca un segnalino Saccheggio, ottiene 3 PV, metti un segnalino Razzia +
[11-12]	Razzia +	come [7-10] e le unità di predoni rimangono nella provincia bersaglio

 - Il segnalino Razzia dura solo un turno.
 - Una Razzia + elimina eventuali *Limes* presenti.

Carovana Eccezionale (X.D)

Fase Temporale, azione Eventi, azione secondaria Carovane

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

Collasso di un Impero (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Fase Amministrazione, azione Redditi

- Età impero ≥ 9 e **bancarotta** in atto.
- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +? ogni valore oltre il 9 (+1 età 10, +2 età 11, +3 età 12)
 - +1 se *In Declino* (lato singolo; +2 lato doppio)
 - +1 per calamità subite 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.

Sedare una Rivolta (XVI.F)

Fase Amministrazione, azione Sedare una Rivolta

- Tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +1 per ogni unità presente nella provincia (qualsiasi tipo)
 - 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.

Risoluzione Intercettazione Terrestre (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Fase Militare, Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Movimento

- L'avversario può reagire con più pile; una può essere senza leader.
- Deve esistere un collegamento via **terra** attraverso un territorio non ostile, **distanza massima 3 province**.
- Una pila attaccata dalla nazione attiva non può intercettare.
- Chi sta intercettando tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - +? bonus **Combattimento** del leader, se presente
 - +3 se la provincia bersaglio contiene la tua capitale
 - +2 se sei un impero
 - 1 se la provincia bersaglio è a 3 passi
 - 2 per ogni cresta o stretto attraversato
 - 2 se attraversi il Bosphorus (\rightarrow **Aiuto Giocatore Bizantini: P**)
- Risultato ≥ 6 : l'intercettazione ha successo.

Risoluzione Fuga (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Fase Militare, Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Movimento

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

Risoluzione Sbarco Anfibio e Rischio Naufragio (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Fase Militare, Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Movimento

- Pila in movimento da una provincia costiera amica ad una **provincia costiera nemica o vuota**. Risolvi prima dell'intercettazione navale.
- Chi tenta lo sbarco tira un **D10** con i seguenti modificatori:
 - 2 tranne se controlli, 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.

Risoluzione Assedio (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Fase Militare, Attivazione Nazionale, Impilamento Unità, Combattimento

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

Assassinio Leader (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Fase Militare, 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).