



Le regole avanzate sono presentate in moduli di gioco. È possibile utilizzare 1 o più moduli come si preferisce.

MODULO 1. COMBATTIMENTO

Questo modulo permette di aumentare significativamente la pianificazione strategica dei combattimenti. Ecco le modifiche da considerare:

Fase rinforzi. Ogni giocatore ha diritto ad un valore di VF come nel gioco base. Questo valore può però essere speso immediatamente o accumulato per il turno successivo. Nel secondo caso il giocatore prende un corrispondente valore di **segnalini armata** dalla riserva di gioco.

- Si possono accumulare al massimo 10 PF x LT.

I segnalini armata possono essere convertiti in una qualsiasi fase di rinforzo in armate rimettendoli nella riserva di gioco.

Tutte le armate in presenza di un insediamento possono essere migliorate pagando la differenza in VF.

Fase Combattimento, Movimento. Il movimento è gestito allo stesso modo del gioco base. La capacità di carico dei mezzi non dipende però dai VF delle armate, ma dal loro tipo: ogni armata a piedi occuperà 5 spazi della capacità del trasporto, mentre i Cavalieri, 10.

Fase Combattimento, Attacco. Il miglior modo di ingaggiare una battaglia è disporre di ogni tipologia di armata schierata.

1. Se entrambi gli schieramenti hanno la stessa tipologia di armata si procede con il combattimento del gioco base.
2. Se invece ci sono delle differenze e alcune armate sono presente solo in uno schieramento, sono dette incontrastate. La situazione di "contrasto" va valutata all'inizio della battaglia. L'effetto è riassunto nella seguente tabella:

Esempio. I giocatori possono accordarsi per utilizzare i soli modulo 1 (Combattimento Avanzato) e 4 (Reliquie).

Esempio. Il giocatore blu ha diritto a 20 VF di rinforzi. Decide di prendere 1 Cavaliere (10 VF) e 1 Fante pesante (5 VF) e 1 segnalino armata da 5 VF.

I **segnalini armata** mostrano un numero corrispondente a un valore di VF e si utilizzano specificatamente in questo modulo.

Esempio. Al 3° turno, il giocatore blu raccoglie 15 VF ma decide di non spenderli tutti e prende 5 segnalini armata come promemoria e li pone dietro il proprio schermo. Al turno successivo riceve nuovamente 15 VF di rinforzi. Decide di utilizzare i 5 VF di propri segnalini armata. Può quindi prendere 2 Cavalieri (20 VF).

Esempio. Un Fante leggero localizzato in una Città viene trasformato in un Fante Pesante, spendendo 4 VF.

Esempio. Una Galea di Livello I, con capacità di carico 20, potrà trasportare 1 Cavaliere (10 spazi), 1 Arciere (5 spazi) e 1 Fante leggero (5 spazi).

Esempio. 1 Cavaliere e 1 Arciere combattono contro 2 Cavalieri e 4 Arcieri. Il combattimento procede con le regole del gioco base.

Esempio. 1 Cavaliere, 1 Arciere e 1 Fante Pesante combattono contro 2 Cavalieri e 4 Arcieri. L'attaccante avrà la capacità di evitare 1 danno dell'avversario.

Armata incontrastata	Risultato
Arciere	Attacco preventivo: si tira 1d6 per ogni Arciere: ogni 5+ provoca 1 danno al nemico. Il successo del tiro si riduce al solo risultato di 6 quando si assalta una fortificazione ed aumenta a 4+ quando l'Arciere è fortificato.
Cavaliere	se in battaglia campale, +1 danno al nemico per ogni Cavaliere, indipendentemente da chi vince lo scontro.
Fante pesante	-1 danno al possessore per ogni suo Fante pesante, indipendentemente da chi vince lo scontro
Fante leggero	+1 sul tiro del d6 per ogni Fante leggero sacrificato dal possessore prima del tiro del dado.

Fase Combattimento, Difesa. Quando si assegnano i danni, il Difensore decide come distribuirli tenendo presente che:

1. L'assegnazione si fa danno per danno.
2. Il Fante pesante che subisce 1 danno è sostituito da un Fante leggero. Il suo valore di forza scende quindi da VF 5 a VF 3.
3. Il Cavaliere che subisce 1 danno è sostituito da un Fante pesante. Il suo valore di forza scende quindi da VF 10 a VF 5.
4. Il Fante leggero che subisce 1 danno è rimosso.
5. L'Arciere è sempre l'ultima armata alla quale vanno assegnati i danni. Quando subisce 1 danno è rimosso.

Se il Difensore non ha armate disponibili per una sostituzione, deve procedere alla sostituzione successiva; se non è possibile, l'Armata danneggiata è rimossa.

MODULO 2. RITIRATA E RESA

Proposta di Resa: una delle parti concede all'altra la resa con onore. In questo caso chi si arrende perde 1 PO (e 1 livello del Capitano se stava attaccando), ma può riprendere il 90% delle proprie armate nella propria mano, mentre 10% diventa prigioniero. Chi non si è arreso mantiene o conquista il territorio. Se lo conquista ne ottiene anche i benefici (1 PO e livello del Capitano).

Proposta di Tregua: una delle parti offre all'altra la tregua. Se accettata, la battaglia termina immediatamente senza alcuna penalità in PO o Capitani per entrambe le parti.

- Una parte può ovviamente chiedere all'altra di conce-

Esempio. Si affrontano due schieramenti così composti: il giocatore blu ha 1 Arciere, 1 Cavaliere, 3 Fanti leggeri, mentre il giocatore giallo ha 2 Cavalieri, 2 Fanti leggeri e 1 Fante Pesante.

Il giocatore blu ha diritto ad un attacco preventivo avendo l'Arciere incontrastato: tira e fa 5 provocando 1 danno al nemico. Il giocatore giallo sceglie di rimuovere 1 Fante leggero.

Si effettua quindi la battaglia: il blu fa 6 e il giallo 3. Il giallo subisce 3 danni, che diventano 2 dato che il giallo ha 1 Fante Pesante incontrastato. Il blu subisce a sua volta 1 danno.

Esempio. Sono da assegnare 4 danni tra 1 Cavaliere, 1 Arciere, 2 Fanti Pesanti, 1 Fante Leggero. Il difensore assegna 1 danno ai 2 Fanti Pesanti (->leggeri) e al Cavaliere (->fante pesante) e 1 danno al Fante Leggero. Come risultato si ha: 1 fante pesante, 2 fanti leggeri, 1 arciera.

Esempio 2. Sono da assegnare 3 danni tra 1 Cavaliere e 2 Fanti Pesanti. Il difensore assegna 1 danno al fante pesante che diventa leggero, un altro danno al fante leggero che va rimosso. Il terzo danno lo assegna al fante pesante che diventa leggero. Come risultato si ha: 1 cavaliere e 1 fante leggero.

Esempio 3. Sono da assegnare 2 danni ad 1 Cavaliere. Come risultato si ha 1 Fante leggero.

Esempio 4. È da assegnare 1 danno ad 1 Cavaliere. Il difensore non ha armate Fante pesante o leggero nella propria riserva. Il Cavaliere è direttamente rimosso.

Esempio. Al secondo round di battaglia l'attaccante capisce di aver fatto un errore. Dichiara quindi la fuga e di voler rinunciare a fare danni all'avversario per questo round. Si lanciano i dadi e l'attaccante elimina i caduti. Il giocatore recupera in mano le proprie armate residue, perde 1 PO e il suo Capitano viene declassato di 1 livello.

Esempio. In una partita a 4 giocatori durante il suo turno il giocatore blu vende 3 merci sale e 1 merce pelli a Parigi. Il sale vale 30 e le pelli 50. Incassa 140 fiorini. Pone quindi un segnalino mercato su pelli e uno su sale. Subito dopo, al suo turno, il giocatore verde vende vino, pelli e armi. Senza entrare nel dettaglio della transazione pone un segnalino mercato su vino, pelli e armi. A fine turno ci sono 5 segnalini mercato e si svolge quindi il mercato: sale, vino e armi scendono di 10 fiorini, le pelli di 20 fiorini. Tutte le altre merci salgono di 10 fiorini.

dergli l'onore della resa o la proposta di una tregua in qualsiasi momento.

Fuga. Una delle due parti può anche provare a ritirarsi senza una proposta ufficiale dell'altra. Se è così, deve dichiararlo prima del tiro di dadi della battaglia. In questo caso si svolgerà una normale battaglia e colui che fugge avrà una penalità al tiro di -4 (o di -1 se rinuncia a fare danni all'avversario per questo specifico tiro). Dopo la battaglia, chi è fuggito può prendere in mano tutte le armate residue. Anche in questo caso, chi fugge perde 1 PO.

- Deve esserci una via di uscita possibile. Se un esercito è circondato, o non ci sono transiti disponibili (del giocatore o la fuga non è possibile).
- Le armate riprese "in mano" si possono posizionare gratuitamente al successivo turno di rinforzi.

MODULO 3. COMMERCIO

Sul tabellone di gioco i centri abitati mostrano dei simboli: le merci richieste e le merci offerte. A seconda del centro abitato ce ne possono essere di più o di meno. Queste indicazioni si utilizzano con questo modulo di gioco. Quando un giocatore raggiunge un dato centro abitato può vendervi le merci richieste o acquistarvi le merci offerte pagando l'attuale prezzo di mercato. Nota: la tabella con i prezzi fissi delle merci del gioco base non viene utilizzata se questo modulo è attivo.

Valore di mercato. Ad inizio partita tutte le merci valgono 50 fiorini.

Ogni volta che un giocatore vende una data merce, colloca 1 segnalino nello spazio relativo al tipo di merce venduta nel riquadro mercato sul tabellone. Il segnalino è sempre comunque uno solo, a prescindere da quanta merce il giocatore decide di vendere.

Variazione di mercato. Quando in totale ci sono almeno $X+1$ segnalini mercato sul tabellone si svolge a fine turno la fase di mercato (X rappresenta il numero di giocatori): il valore di tutte le merci senza alcun segnalino salgono di 10 fiorini. Viceversa, il valore di tutte le merci con almeno un segnalino mercato sul tabellone scende di 10 fiorini per ogni segnalino presente.

Per indicare i prezzi si muove l'indicatore corrispondente. Non si può andare sotto il valore minimo o sopra il valore massimo. Finita la variazione si rimuovono i segnalini presenti.

MODULO 4. RELIQUIE

Sulle carte evento può essere presente l'icona Reliquia. In questo caso si tira 1d8 e si determina, osservando il retro della carta Evento, dove la reliquia è stata trovata. Posizionate quindi 1 segnalino Reliquia nel territorio in

questione.

Il primo giocatore che porta un proprio Capitano in quel luogo può impossessarsi della reliquia con un'azione gratuita. La reliquia è quindi associata a quel Capitano e può essere trasportata in una Cattedrale.

- Prendere per primo una Reliquia vale immediatamente 1 PO. Alla fine del gioco una Cattedrale con una Reliquia vale 2 PO anziché 1 PO.

MODULO 5. ALLEANZE

I giocatori formano delle alleanze all'inizio del gioco come meglio credono e in modo palese. Le alleanze si mantengono per tutta la durata della partita. Gli alleati ottengono un valore finale di gioco pari alla somma dei PO che hanno ottenuto singolarmente.

Grazie a questa modalità è possibile equilibrare partite dove ci sono giocatori esperti e principianti. Si possono poi anche sviluppare avvincenti strategie di gruppo.

MODULO 6. RITORNO IN GIOCO

Quando un giocatore viene sconfitto (perde la sua ultima armata), invece di smettere di giocare può ritornare in gioco.

Il giocatore prende il controllo di un Regno minore di sua scelta che non sia controllato da nessun giocatore.

Se il Regno non è presente, prende il controllo di un Regno minore di sua scelta controllato dal giocatore che lo ha eliminato.

Se non esiste, sceglie fino a 4 territori adiacenti al giocatore che lo ha eliminato e che siano al di fuori del suo Regno di partenza.

- Stralcia ogni Patto diplomatico precedentemente redatto e restituisce i propri fiorini alla riserva di gioco.
- Riceve quindi 12 VF di armate x per territorio posseduto e li distribuisce come meglio crede. Prende quindi 1 Capitano e la normale dotazione iniziale di mezzi di trasporto, mezzi di assedio e edifici religiosi.
- Dispone quindi 1 Villaggio su ogni Centro Abitato privo di insediamenti.
- Prende 1000 fiorini dalla riserva di gioco. Conserva le tecnologie e i PO che aveva precedentemente.

Il giocatore nel suo nuovo Regno è considerarsi, relativamente ai Patti Diplomatici, alla stregua di un nuovo giocatore.

***Esempio.** Ci sono due giocatori molto esperti e due giocatori alle prime armi. Si può giocare una partita con 3 fazioni: due giocatori singoli e un'alleanza tra i due principianti.*

***Esempio.** Il giocatore giallo viene annientato dal giocatore blu. Non c'è un Regno minore ancora libero, prende quindi il controllo di un Regno minore del giocatore blu; rimuove le sue armate e vi piazza come meglio crede 48 VF di proprie armate.*

MODULO 7. IL RE

All'inizio della partita ogni giocatore piazza sotto il proprio Capitano il tassello Re, in modo da identificarlo come tale. Durante la partita ogni giocatore può avere solo un Re in gioco.

Il Re conferisce il bonus di +1 al tiro di dado in battaglia e il potere di spostare se stesso e un numero di armate pari a $20 \text{ VF} \times \text{LT}$ del giocatore di 1 spostamento gratuito su terra. In questo spostamento possono essere inclusi anche i mezzi d'assedio e di trasporto presenti nel territorio.

Se il Capitano Re viene ucciso in battaglia è da considerarsi catturato. Quando questo accade il giocatore che possiede il Re catturato dovrà rendere pubblico il proprio ammontare di fiorini e quindi sborsarne la metà al giocatore che lo ha catturato (o alla riserva del gioco se è un barbaro). Il giocatore potrà quindi riposizionarlo nella propria Capitale al turno successivo.

Il giocatore che ha catturato il Re guadagna 2 PO, mentre il giocatore il cui Re è stato catturato ne perde 2.

ALTRI MODULI

Esistono altri Moduli avanzati in corso di sviluppo. Tra questi c'è ad esempio il modulo per il gioco in solitario, che permetterà di giocare da soli contro i barbari, il modulo Combattimento Territoriale, che varia il valore delle armate a seconda della tipologia del terreno, e il modulo Pirati, che ridefinisce le modalità di controllo dei mari.

Esempio. Il Re si trova in un territorio insieme a 4 Arcieri, 3 Fanti Pesanti e 2 Cavalieri. LT del giocatore è 2 e può quindi svolgere il movimento gratuito del Re per al massimo 40 VF di armate: sposta i 2 Cavalieri, i 3 Fanti Pesanti e 1 Arciere (per un totale di 38 VF) di 1 territorio e lascia i 3 Arcieri dove si trovano.