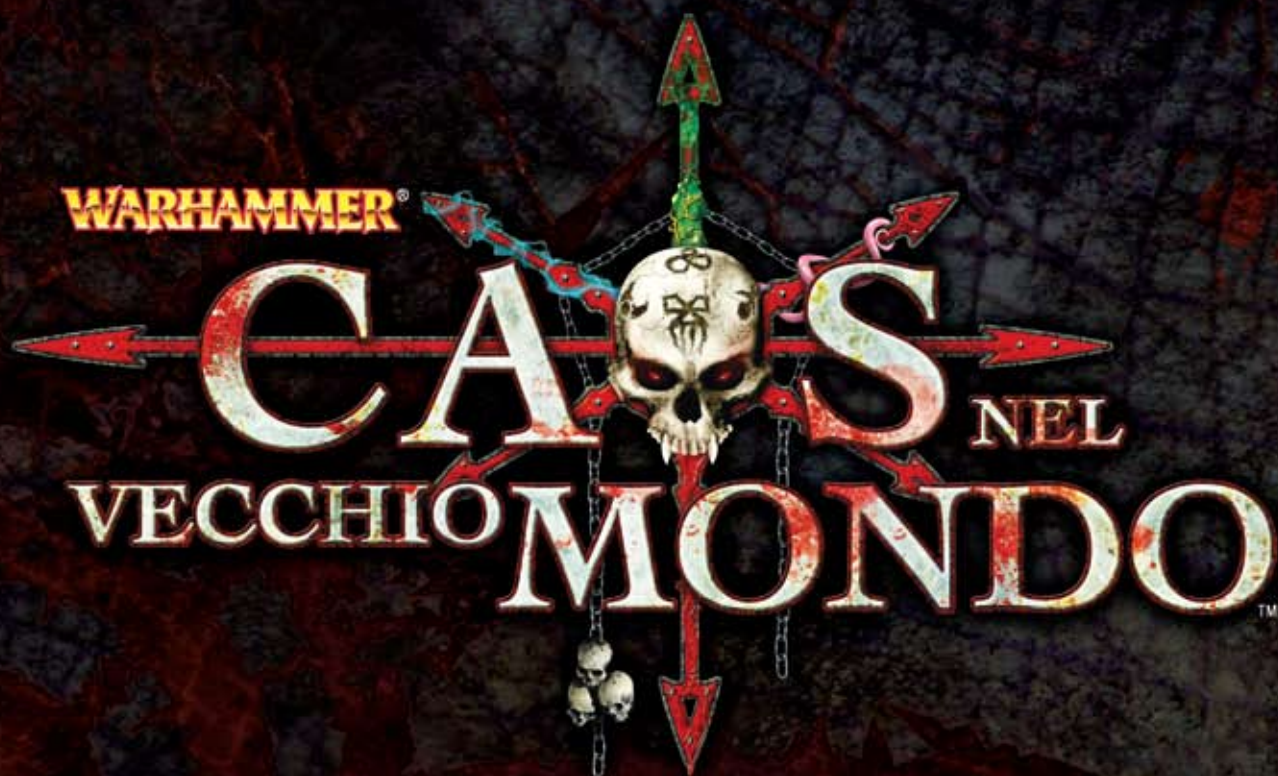


WARHAMMER®

CAS NEL VECCHIO MONDO™



REGOLAMENTO



Benvenuti nel Vecchio Mondo

Nel Vecchio Mondo di **Warhammer** i quattro Poteri Perniciosi (gli Dèi del Caos) esercitano il proprio dominio da innumerevoli millenni.

KHORNE, il Dio del Sangue, lo Spiccateschi, brama la morte e la battaglia, si delizia della furia, delle carneficine, del furore e dei massacri.

NURGLE, il Signore della Putrefazione, il Padre della Corruzione, si crogiola nella lordura e nella malattia diffondendo un'ondata di pus e pestilenza sulla terra.

TZEENTCH, il Manipolatore dei Destini, il Grande Cospiratore, è l'architetto dei destini dell'universo e tesse una tela di confusione e di manipolazione scivolosa come la seta.

SLAANESH, Principe del Piacere e del Dolore, Signore delle Tentazioni, trascina anche il più saldo degli uomini nelle seduzioni dell'avidità, dell'ingordigia, della carnalità, della brama di supremazia, della vanagloria e dell'ignavia.

Tuttavia, sebbene questi quattro Poteri portino avanti il loro grande gioco da sempre e per l'eternità, il Vecchio Mondo resiste alle loro devastazioni e saccheggi grazie a una possente determinazione e a un pugno di coraggiosi.

Scopo del Gioco

In **CAOS NEL VECCHIO MONDO**, ciascun giocatore impersona uno dei quattro orribili e malvagi **POTERI PERNICIOSI** che combattono fra loro per corrompere, dominare o distruggere il Vecchio Mondo. I Poteri Perniciosi a volte vengono chiamati **POTENZE DEL CAOS**, **POTENZE**, o **DÈI**.

Ci sono due modi in cui ogni giocatore può vincere:

- Tutte e quattro le Potenze sono ricompensate quando corrompono e sottomettono le regioni del Vecchio Mondo con i loro seguaci e le loro azioni. Queste ricompense vengono registrate sul **TRACCIATO DEI PUNTI VITTORIA (PV)**. Se alla fine di un turno di gioco una delle potenze ha accumulato 50 PV, la partita ha termine.

- Ciascun Potere Pernicioso ha inoltre un modo specifico per imporre la propria **MINACCIA** sul Vecchio Mondo. Per esempio, Khorne cerca di uccidere più creature possibile per placare la propria sete di sangue, mentre Tzeentch tenta di infestare le regioni ricche di magia e Warpietra. Il grado di Minaccia è indicato su quattro quadranti applicati al tabellone. Per vincere in questo modo, ciascun potere deve avanzare il proprio quadrante fino a una determinata posizione. Una singola unità di avanzamento del quadrante è chiamata **SCATTO**.

Se si esaurisce il mazzo Vecchio Mondo e nessuna delle Potenze ha ancora vinto, il vincitore è il Vecchio Mondo stesso e tutti e quattro i Poteri Perniciosi perdono la partita. Vedi "Controllare la Fine della Partita" a pag. 22.

Componenti

CAOS NEL VECCHIO MONDO contiene:

- Questo Regolamento
- 1 Tabellone
- 4 Quadranti della Minaccia (uno per ciascun Potere)
- 4 Serie di Connettori in Plastica divisi in due parti
- 4 Schede del Potere (una per ciascun Potere)
- 196 Pedine in Cartoncino:
 - » 4 Pedine Potenza (una per ciascun Potere)
 - » 4 Pedine Punti Vittoria (una per ciascun Potere)
 - » 16 Pedine Avanzamento Quadrante
 - » 116 Pedine Corruzione (29 per ciascun Potere)
 - » 56 Pedine del Vecchio Mondo:
 - › 6 Pedine Evento
 - › 4 Pedine Eroe
 - › 6 Pedine Nobile
 - › 20 Pedine Contadino
 - › 6 Pedine Skaven
 - › 14 Pedine Warpietra
- 149 Carte:
 - » 96 Carte del Caos (24 per ciascun Potere)
 - » 20 Carte Potenziamiento (5 per ciascun Potere)
 - » 5 Carte Devastazione
 - » 28 Carte Vecchio Mondo
- 5 Dadi
- 45 Seguaci in Plastica:
 - » 11 Seguaci di Khorne:
 - › 1 Demone Maggiore Asettato di Sangue
 - › 6 Guerrieri Sanguinari
 - › 4 Cultisti Fedeli del Sangue

- » 12 Seguaci di Nurgle:
 - › 1 Demone Maggiore Grande Immondo
 - › 5 Guerrieri Untori
 - › 6 Cultisti Lebbrosi
- » 12 Seguaci di Tzeentch:
 - › 1 Demone Maggiore Signore del Mutamento
 - › 3 Guerrieri Orrore
 - › 8 Cultisti Accoliti
- » 10 Seguaci di Slaanesh:
 - › 1 Demone Maggiore Custode dei Segreti
 - › 3 Guerriere Demonette
 - › 6 Cultisti Seduttrici

Panoramica dei Componenti

Questa sezione descrive i componenti di gioco di CAOS NEL VECCHIO MONDO.

TABELLONE

La parte principale del tabellone raffigura una mappa del Vecchio Mondo, e comprende anche i quattro quadranti della Minaccia dei Poteri Perniciosi, il tracciato dei punti vittoria e alcuni riquadri per le carte Vecchio Mondo e le carte devastazione. Per maggiori informazioni vedi i paragrafi “Analisi del Tabellone” e “Analisi di una Regione” nelle pagine 4 e 5.

QUADRANTI DELLA MINACCIA E CONNETTORI IN PLASTICA

I quattro quadranti della Minaccia vanno fissati al tabellone utilizzando i connettori in plastica.

Per fissare i quadranti prima di giocare a CAOS NEL VECCHIO MONDO è sufficiente inserire la metà di un connettore nel tabellone e l'altra nel quadrante, quindi unire insieme le due metà del connettore e incastrarle bene. Una volta che sono stati fissati al tabellone, i quadranti non dovrebbero essere rimossi.

Assicurati di fissare i quadranti nelle posizioni corrette: Khorne in alto, Nurgle a destra, Tzeentch in basso e Slaanesh a sinistra.



SCHEDE DEL POTERE

Le quattro Schede del Potere (una per ciascuna Potenza) contengono numerose informazioni. Ogni scheda fornisce inoltre un tracciato su cui porre la pedina potenza per tenere conto dei propri punti potenza nel corso della fase di evocazione in ogni turno.



Scheda del Potere: fronte

Scheda del Potere: retro

Per maggiori informazioni, vedi “Analisi della Scheda del Potere” a pagina 5.

PEDINE POTENZA

La pedina potenza di ciascun Potere Pernicioso viene mossa lungo il rispettivo tracciato nella Scheda del Potere per indicare i punti potenza che in quel momento sono a disposizione del giocatore.



PEDINE PUNTI VITTORIA

La pedina punti vittoria di ciascun Potere Pernicioso viene mossa lungo il rispettivo tracciato sul tabellone per indicare i punti vittoria che quel Potere ha accumulato durante la partita.



PEDINE AVANZAMENTO DEL QUADRANTE

Le pedine avanzamento del quadrante sono utilizzate per tenere traccia di quante volte, in un dato turno di gioco, ciascuna Potenza del Caos riesce a completare la propria condizione di avanzamento del quadrante della Minaccia.



Nel caso la riserva di pedine avanzamento del quadrante venga esaurita, si può utilizzare qualunque altro tipo di pedine, come per esempio monetine o altro. La riserva di pedine avanzamento del quadrante è considerata illimitata.

Analisi del Tabellone



1. **Mappa del Vecchio Mondo:** la mappa del Vecchio Mondo è suddivisa in nove **REGIONI**. Queste sono le zone dove le miniature dei seguaci, le carte del Caos e le pedine corruzione vengono piazzate nel corso della partita. Ogni regione è individuata dal proprio nome e da un numero: quest'ultimo ne rappresenta sia il valore di Resistenza sia il valore di Conquista. Alcune regioni sono considerate "Popolose" e sono indicate di conseguenza. Le frecce indicano l'ordine in cui si risolvono le regioni durante le varie fasi di gioco.
2. **Quadranti della Minaccia:** questi quadranti registrano il progresso che ciascun Potere compie nell'affliggere il Vecchio Mondo con il proprio stile preferito di depravazione. Ogni quadrante ha due finestrelle. La finestrella principale mostra i benefici che il Potere guadagna mano a mano che fa ruotare il proprio quadrante. La finestrella più piccola mostra il valore di Minaccia associato a ciascuna data del quadrante. I tracciati colorati che si trovano all'esterno di ogni quadrante indicano di quanto ogni potere deve far avanzare la finestra principale del proprio quadrante per vincere la partita con la propria Minaccia. (La parte nera dei tracciati indica semplicemente uno spazio vuoto in quella porzione del quadrante).
3. **Tracciato dei Punti Vittoria:** ciascun giocatore sposta la propria pedina dei punti vittoria lungo questo tracciato in modo da indicare il proprio totale di punti vittoria attuale. La lunghezza del tracciato non costituisce un limite ai punti vittoria che possono essere guadagnati.
4. **Mazzo del Vecchio Mondo:** uno spazio apposito per il mazzo del Vecchio Mondo.
5. **Tracciato del Vecchio Mondo:** le carte del Vecchio Mondo vengono giocate scoperte negli spazi di questo tracciato per indicare l'ordine in cui verranno scartate.
6. **Carte Devastazione:** uno spazio apposito per riporre le cinque carte devastazione prima di utilizzarle per indicare le regioni della mappa che sono state devastate.

Analisi di una Regione



3 Valore di Resistenza e di Conquista

1. **Nome:** il nome della regione.
2. **Contrassegno "Popolosa":** se una regione è considerata **POPOLOSA**, appare questa indicazione. Se non è presente la regione non è Popolosa.
3. **Valore di Resistenza e di Conquista:** un numero unico che indica sia la statistica di **RESISTENZA** che di **CONQUISTA** della regione. Fai attenzione al fatto che, sebbene un solo numero indichi il valore di partenza di entrambe queste statistiche, effetti di gioco che ne modificano una – per esempio la aumentano o la diminuiscono – non si applicano necessariamente anche all'altra.
4. **Spazi per le Carte del Caos:** ogni regione ha due spazi dove si possono giocare le carte del Caos.
5. **Area della Regione:** tutto lo spazio all'interno dei confini della regione è disponibile per il piazzamento da parte dei giocatori delle proprie miniature di seguaci, oppure per il piazzamento di pedine del Vecchio Mondo.

Analisi della Scheda del Potere



1. **Nome e Titoli:** il blasfemo nome del Potere Pernicioso, assieme a uno dei molti epiteti con cui è conosciuto.

2. **Istruzioni per la Fase di Pesca:** indica quante carte quel Potere deve pescare nella fase di pesca di ciascun turno.

3. **Istruzioni per l'Avanzamento del Quadrante della Minaccia:** descrive le condizioni da soddisfare affinché il potere ottenga una pedina avanzamento del quadrante.

4. **Sequenza del Turno:** elenca le fasi di cui è composto ciascun turno e riassume le azioni che hanno luogo in ciascuna di esse.

5. **Testo di Ambientazione:** descrive le ossessioni e gli ambiti di influenza di ciascuna Potenza del Caos.

6. **Pedine del Vecchio Mondo:** una guida ai nomi e alle funzioni dei sei tipi di pedine del Vecchio Mondo.

7. **Tracciato dei Punti Potenza:** assieme alla pedina potenza del giocatore, viene utilizzato per tener conto del totale di punti potenza del Potere Pernicioso nel corso della fase di evocazione di ciascun turno. In ogni tracciato è evidenziato uno dei valori.

8. **Statistiche dei Seguaci:** tre spazi separati forniscono informazioni sui Cultisti, i Guerrieri e i Demoni Maggiori di quel Potere. Vengono indicati il costo di evocazione (nel cerchio), il valore di attacco (a sinistra dell'ascia) e il valore di difesa (a sinistra dello scudo) di ciascun seguace.

PEDINE CORRUZIONE

Le pedine corruzione vengono piazzate sulle regioni del tabellone per indicare quanto ciascun Potere Pernicioso ha contaminato quella zona. Ogni Potenza del Caos ha una riserva specifica di pedine corruzione.



Khorne

Nurgle

Tzeentch

Slaanesh

Nel caso la riserva di pedine corruzione di un Potere venga esaurita, si può utilizzare qualunque altro tipo di pedine, come per esempio monetine o altro. La riserva di pedine corruzione è considerata illimitata.

PEDINE DEL VECCHIO MONDO

I sei tipi di pedine del Vecchio Mondo rappresentano degli effetti sul mondo di gioco che hanno origine nel Vecchio Mondo stesso e non dai Poteri Perniciosi. I sei tipi sono:

Pedine Evento: le pedine Evento sono utilizzate per indicare le regioni dove accadono determinati eventi straordinari descritti in alcune carte Vecchio Mondo.



Pedine Eroe: le pedine Eroe rappresentano i più potenti abitanti del Vecchio Mondo, che sono a capo della guerra contro i Poteri Perniciosi.



Pedine Nobile: le pedine Nobile rappresentano i dominatori più importanti delle varie nazioni del Vecchio Mondo.



Pedine Contadino: le pedine Contadino rappresentano la gente comune che abita il Vecchio Mondo.



Pedine Skaven: le pedine Skaven indicano la presenza e l'attività dei subdoli e sovversivi Uominiratto del Vecchio Mondo.



Pedine Warpietra: le pedine Warpietra indicano le zone del Vecchio Mondo dove si è manifestata la misteriosa sostanza caotica conosciuta come Warpietra.



La quantità delle varie pedine del Vecchio Mondo è appositamente limitata. Se uno dei vari tipi si esaurisce, non si possono piazzare altre pedine di quel tipo finché la riserva rimane vuota.

CARTE DEL CAOS

Ogni Potere Pernicioso possiede un mazzo specifico di 24 Carte del Caos che solo il proprio giocatore può utilizzare per tentare di dominare le regioni della mappa e per effettuare diversi tipi di azioni nel corso del gioco. A pagina 13 c'è un'analisi delle diverse parti di una carta del Caos.



*Carta del Caos di Khorne
fronte e retro*



*Carta del Caos di Nurgle
fronte e retro*



*Carta del Caos di Slaanesh
fronte e retro*



*Carta del Caos di Tzeentch
fronte e retro*

CARTE POTENZIAMENTO

Ciascuna Potenza del Caos possiede anche cinque carte potenziamento, che comprendono due potenziamenti per la Potenza stessa e tre potenziamenti per i seguaci. Queste carte vengono utilizzate per registrare l'aumento, rispettivamente, delle capacità intrinseche e delle statistiche dei seguaci relative a ciascun Potere Pernicioso. Il fronte e il retro di ogni carta potenziamento sono identici.



CARTE DEVASTAZIONE

Le carte devastazione sono utilizzate per indicare le regioni che sono state devastate dall'infestazione profonda da parte delle Potenze del Caos. Oltre a segnalare queste regioni, ogni carta devastazione funge anche da riassunto dei punti vittoria che si guadagnano al momento della devastazione.



Fronte delle carte devastazione e retro comune

Analisi di una Carta Devastazione

1. Numero dell'Ordine:

questo numero indica l'ordine secondo il quale si devono utilizzare le carte devastazione, mano a mano che le regioni vengono devastate nel corso della partita (si inizia da "1" per poi passare a "2" e così via).

2. Testo "X Punti per i Devastatori":

indica quanti punti vittoria guadagna, durante la fase di corruzione, ogni Potere che ha preso parte alla devastazione di una regione (vedi "Piazzare le Pedine Corruzione" a pag.19).

3. Tabella Punti Vittoria della Devastazione:

questa tabella elenca il numero di punti vittoria guadagnati dal primo e dal secondo corruttore durante la fase finale, sulla base del numero di regioni devastate (vedi "Ottenere punti delle regioni devastate" a pag. 20).

3 Punti per i Devastatori		
Norsca	6	3
Terra dei Troll	6	3
Kislev	8	4
L'Impero	10	5
Brettonia	8	4
Estalia	9	4
Tilia	7	3
Principati di Confin	7	3
Malelande	6	3

CARTE VECCHIO MONDO

Le carte Vecchio Mondo descrivono ciò che accade nel Vecchio Mondo durante la partita. La maggior parte dei loro effetti manipola e fanno comparire le pedine del Vecchio Mondo. In ogni partita di CAOS NEL VECCHIO MONDO si utilizza solo una parte di queste carte, basata sul numero di giocatori che partecipano.



Fronte delle carte Vecchio Mondo e retro comune

DADI

Per risolvere le battaglie si utilizzano dei normali dadi a sei facce, talvolta chiamati "dadi da battaglia". Il numero di dadi compresi nel gioco non costituisce un limite a quelli che possono essere lanciati insieme durante la partita; nel caso si rendano necessari ulteriori dadi, puoi prenderli da altri giochi oppure ricordare i primi risultati usciti e rilanciarli di nuovo.



SEGUACI IN PLASTICA

Queste miniature di plastica - chiamate indifferentemente "miniature" o "seguaci" – rappresentano gli adoratori e i campioni dei Poteri Perniciosi. Essi vengono evocati sul tabellone per generare corruzione, annientare i nemici ed estendere il dominio dei Poteri.

Ogni Potere Pernicioso controlla tutte le miniature di un dato colore: rosso per Khorne, verde per Nurgle, blu per Tzeentch e porpora per Slaanesh.

Ci sono tre diverse CLASSI di seguaci: i **CULTISTI**, i **GUERRIERI** e i **DEMONI MAGGIORI**, comuni a tutti gli Dèi del Caos. Tuttavia, ciascun Potere Pernicioso ha un nome specifico per i seguaci di ciascuna classe, riassunti nella seguente tabella.

POTERE	CLASSE	NOME
<i>Khorne</i>	Cultisti	Fedeli del Sangue
	Guerrieri	Sanguinari
	Demone Maggiore	Assetato di Sangue
<i>Nurgle</i>	Cultisti	Lebbrosi
	Guerrieri	Untori
	Demone Maggiore	Grande Immondo
<i>Tzeentch</i>	Cultisti	Accoliti
	Guerrieri	Orrori
	Demone Maggiore	Signore del Cambiamento
<i>Slaanesh</i>	Cultisti	Seduttrici
	Guerrieri	Demonette
	Demone Maggiore	Custode dei Segreti

Nota che le miniature dei Cultisti di tutti e quattro i Poteri hanno lo stesso aspetto, mentre i Guerrieri e il Demone Maggiore assumono forme particolarmente gradite al Dio del Caos in questione.



Fedeli del Sangue



Sanguinari



Assetato di Sangue



Lebbrosi



Untori



Grande Immondo



Accoliti



Orrori



Signore del Cambiamento



Seduttrici



Demonette



Custode dei Segreti

Preparazione

Per iniziare una partita di CAOS NEL VECCHIO MONDO, i giocatori devono seguire queste fasi.

1. **Posizionare il Tabellone:** piazzate il tabellone al centro dell'area di gioco. Se il gioco viene utilizzato ora per la prima volta, assemblate i quadranti della Minaccia (vedi pag. 3). Ruotate il quadrante di ogni Potere Pernicioso fino a che nella finestrella principale è visibile la parola "partenza" (appena sopra alla posizione "a ore 3" dell'orologio).
2. **Distribuite le Schede e Disponete i Posti a Sedere:** distribuite una Scheda del Potere a ciascun giocatore, accordandovi fra voi oppure per sorteggio. Se i giocatori sono meno di quattro, riponete le schede inutilizzate nella scatola. Ora, disponete i posti a sedere in modo che i giocatori effettuino il proprio turno in senso orario: Khorne si siede per primo, quindi Nurgle alla sua sinistra, poi Tzeentch alla sinistra di Nurgle e infine Slaanesh alla sinistra di quest'ultimo. Saltate eventuali Poteri non presenti.
3. **Distribuite le Carte, le Pedine e le Miniature ai Poteri:** distribuite le pedine potenza, le pedine punti vittoria, le pedine corruzione, le carte del Caos, le carte potenziamento e i seguaci in plastica ai rispettivi giocatori. Se i giocatori sono meno di quattro, riponete ogni componente inutilizzato nella scatola. Sarebbe saggio che ciascun giocatore ponesse da parte le carte potenziamento ancora inutilizzate, nascondendole parzialmente sotto la propria Scheda del Potere in modo che nessuno degli altri giocatori possa fare confusione su quali carte potenziamento si trovano in gioco e quali no.
4. **Piazzate le Pedine Potenza e le Pedine Punti Vittoria:** ciascun giocatore piazza la propria pedina potenza sulla casella di partenza evidenziata sul tracciato della potenza della Scheda; inoltre, ciascun giocatore piazza la propria pedina punti vittoria sulla casella "0" del tracciato punti vittoria riportato sul tabellone.
5. **Preparate le Pedine Comuni e i Dadi, e Piazzate le Carte Devastazione:** separate le pedine avanzamento del quadrante e le pedine del Vecchio Mondo in una pila per tipo, ponendo le pile nelle vicinanze del tabellone in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle comodamente. Piazzate poi i dadi vicino al tabellone. Infine, ponete in sequenza le carte devastazione in una

pila con la carta “1” in cima e la “5” in fondo, e mettete questa pila nello spazio apposito indicato sul tabellone.

6. **Create il Mazzo del Vecchio Mondo:** mescolate tutte le carte Vecchio Mondo, e prendetene un certo numero, coperte e prese dalla cima del mazzo, in modo da formare il mazzo Vecchio Mondo. Prendete sette carte in una partita con quattro giocatori, oppure otto carte in una partita con tre giocatori. Piazzate il mazzo coperto sul tabellone, nello spazio apposito. Riponete nella scatola le carte rimanenti: in questa partita non verranno utilizzate.
7. **Piazzate le Pedine del Vecchio Mondo Iniziali:** prendete due pedine Nobile, tre pedine Warpietra e quattro pedine Contadino dalle rispettive pile e mescolatele. Prendetene quindi una per volta a caso da questo mucchio (per esempio dalle mani a coppa di un giocatore, oppure dalla scatola tenuta al di sopra degli occhi) e piazzatele sul tabellone, una in ogni regione, seguendo l'ordine normale delle regioni (vedi “Ordine delle Regioni” a pag. 25). Quando avete finito le pedine, dovrete avere una pedina in ogni regione.
8. **Mescolate e Pescate le Carte Caos:** ciascun giocatore mescola il proprio mazzo di carte del Caos per formare il mazzo del Caos; quindi pesca dalla cima del proprio mazzo una mano di tre carte, e piazza le rimanenti vicino alla propria Scheda del Potere e alle carte potenziamento ancora inutilizzate.

Una volta che sono state effettuate tutte queste fasi, il primo turno della partita ha inizio con la fase del Vecchio Mondo.

Il Turno di Gioco

CAOS NEL VECCHIO MONDO si gioca in una serie di **TURNI DI GIOCO**, o **TURNI**. Ciascun turno è composto di sei **FASI** che si succedono sempre secondo il seguente ordine:

1. Fase del Vecchio Mondo
2. Fase di Pesca
3. Fase di Evocazione
4. Fase di Battaglia
5. Fase della Corruzione
6. Fase Finale

La fase della corruzione e la fase finale si suddividono a loro volta in diverse **SOTTOFASI**, che si svolgono sempre nel medesimo ordine. Le sottofasi di ciascuna delle due fasi sono elencate nelle sezioni “La Fase della Corruzione” e “La Fase Finale” (pagg. 19 e 20, rispettivamente).

Nel corso di molte delle fasi tutti e quattro i Poteri effettuano delle azioni interdipendenti fra loro: ovvero, le azioni di uno dei Poteri possono dipendere dalle azioni di uno degli altri. Quando accade ciò, i giocatori agiscono sempre secondo l'**ORDINE DEI POTERI**: per primo Khorne, poi Nurgle, quindi Tzeentch e infine Slaanesh. Per comodità questo è anche l'ordine secondo il quale sono disposti i quadranti sul tabellone, in senso orario a partire dall'alto.

La Fase del Vecchio Mondo

Nella **FASE DEL VECCHIO MONDO** si pesca una carta dalla cima del mazzo del Vecchio Mondo e si applicano immediatamente le istruzioni in corsivo presenti sulla carta. Queste azioni vanno effettuate dal giocatore con il valore più basso di Minaccia (vedi “Minaccia” a pag. 22). Se la carta richiede che vengano prese delle decisioni (per esempio, in quale regione o regioni piazzare delle nuove pedine del Vecchio Mondo), sarà il giocatore con il valore di Minaccia più basso a decidere.

Salvo che la carta Vecchio Mondo non prescriva diversamente, una volta che le istruzioni in corsivo sono state applicate, essa va posta scoperta nel primo spazio a sinistra (“1”) del tracciato del Vecchio Mondo. La carta eventualmente già presente nello spazio “1” va spostata nello spazio “2”; in questo caso, una carta eventualmente già presente nello spazio “2” viene rimossa dal gioco senza avere alcun effetto e va riposta nella scatola.

Alcune carte Vecchio Mondo riportano la scritta “Scarta questa carta invece di aggiungerla al tracciato del Vecchio Mondo”. Queste carte possono essere riposte nella scatola dopo che sono state seguite le loro istruzioni. Le carte già presenti sul tracciato del Vecchio Mondo rimangono al loro posto senza alcun effetto.

Per maggiori informazioni sugli effetti delle carte Vecchio Mondo e sugli effetti delle pedine del Vecchio Mondo, sulle quali agisce la maggior parte delle carte Vecchio Mondo, vedi “Carte Vecchio Mondo” e “Pedine del Vecchio Mondo”, pag. 24.

L'Icona della Cometa a Due Code

Alcune carte riportano vicino al titolo l'**ICONA DELLA COMETA A DUE CODE**.



Icona della Cometa a Due Code

Alcune carte Vecchio Mondo riportano il seguente testo: "Rimuovi dal tracciato del Vecchio Mondo tutte le carte Vecchio Mondo con l'icona della Cometa a Due Code."

Quando viene giocata una carta che riporta queste istruzioni, bisogna rimuovere dal gioco tutte le carte con l'icona della Cometa a Due Code dal tracciato del Vecchio Mondo prima di aggiungere al tracciato la nuova carta. Le carte rimosse possono essere riposte nella scatola: esse non hanno più alcun effetto sul gioco, a prescindere da quanti pedine evento rimangono sul tabellone.

Esempio: all'inizio della fase del Vecchio Mondo sul tracciato sono presenti le carte "Invasione dei Pelleverde" e "Scoperta di Warpietra" negli spazi "1" e "2", rispettivamente.



Dal mazzo del Vecchio Mondo viene pescata la carta "Predoni Norsmanni", che riporta il testo "Rimuovi tutte le carte Vecchio Mondo con l'icona della Cometa a Due Code dal

tracciato del Vecchio Mondo". Poiché la carta "Invasione dei Pelleverde" ha l'icona della cometa a due code, viene immediatamente rimossa dal gioco e riposta nella scatola. Lo spazio "1" sul tracciato del Vecchio Mondo rimane vuoto.



Ora, si segue il resto delle istruzioni immediate (vedi pag. 24) presenti sulla carta "Predoni Norsmanni", con la rimozione e il posizionamento sul tabellone di diverse pedine del Vecchio Mondo. Una volta che queste istruzioni sono state eseguite, la carta "Predoni Norsmanni" viene aggiunta al tracciato del Vecchio Mondo. Poiché lo spazio "1" è vuoto, nello spazio "2" non viene raggiunta alcuna carta e quindi "Scoperta di Warpietra" rimane al proprio posto. Alla fine della fase del Vecchio Mondo il tracciato ha dunque questa struttura:



La Fase di Pesca

Nella **FASE DI PESCA** ciascun giocatore pesca le carte dal proprio mazzo di carte del Caos seguendo le istruzioni della Scheda del Potere. Nel caso esaurisca il proprio mazzo, rimescola le carte scartate per crearne uno nuovo.

Ricorda che ogni giocatore pesca le carte esclusivamente dal proprio mazzo di carte del Caos, mai dai mazzi degli altri Poteri Perniciosi.

Non c'è un limite al numero di carte del Caos che si possono avere in mano.

Durante questa fase ogni giocatore sposta inoltre la propria pedina potenza nella casella del proprio tracciato della potenza evidenziata sulla Scheda. Se un giocatore ha acquistato una o più carte potenziamento che gli forniscono punti potenza in più, può spostare la pedina più lontano dal valore evidenziato, secondo quanto specificato nella carta o nelle carte potenziamento che ha acquistato.

I punti potenza non utilizzati nei turni precedenti non possono essere utilizzati in seguito.

Poiché le loro attività non si sovrappongono, i giocatori agiscono contemporaneamente durante la fase di pesca.

Fase di Evocazione

Nella **FASE DI EVOCAZIONE** i giocatori evocano seguaci e giocano carte del Caos nelle regioni del tabellone; nel corso di ciascuna fase di evocazione, la maggior parte dei giocatori evocherà un certo numero di miniature e giocherà diverse carte.

In questa fase i giocatori agiscono a turno seguendo l'ordine standard: Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh. Dopo che ha agito il giocatore di Slaanesh, viene nuovamente il turno del giocatore di Khorne e si ricomincia il giro, fino al termine della fase di evocazione.

Quando è il suo momento di agire, un giocatore può fare una sola di queste cose: o evocare (ovvero piazzare) la miniatura di un seguace sul tabellone, oppure giocare una carta del Caos.

In genere piazzare seguaci e giocare carte richiede al giocatore la spesa di **PUNTI POTENZA**. Il giocatore spende questi punti semplicemente spostando la propria pedina potenza

verso sinistra, in modo da indicare la diminuzione del suo totale di punti potenza. Vedi "Evocare i seguaci" in questa pagina e "Giocare le carte del Caos" a pagina 12. Quando viene evocata o giocata una miniatura o una carta dal costo pari a zero, la pedina potenza non viene spostata.

Se, quando è il suo momento di agire, un giocatore non vuole evocare una miniatura né giocare una carta, egli deve spostare la propria pedina potenza nella casella "0" del proprio tracciato, ponendo fine al proprio turno.

Un giocatore può continuare a evocare seguaci o giocare carte (quando è il suo momento di agire) finché gli rimangono punti potenza. Tuttavia, quando è il momento di agire di un giocatore la cui pedina potenza si trova sulla casella "0" del suo tracciato della potenza, si salta il turno di quel giocatore.

La fase di evocazione ha termine quando le pedine potenza di tutti i giocatori si trovano sulle caselle "0" dei rispettivi tracciati della potenza.

EVOCARE I SEGUACI

Per piazzare uno dei propri seguaci sul tabellone nella fase di evocazione (ovvero, per **EVOCARE** una miniatura), il giocatore deve:

1. Scegliere una delle proprie miniature disponibili.
2. Pagare il costo della miniatura scelta.
3. Piazzare la miniatura su una regione legale.

Quando sceglie una miniatura, il giocatore può o scegliere una delle proprie miniature che non si trova attualmente sul tabellone, oppure scegliere una miniatura già presente su di esso; in questo caso, presumibilmente, per spostarla in un'altra regione. In entrambi i casi si parla di "evocazione": "evocare", "piazzare" e "spostare/muovere" una miniatura sono tutte espressioni equivalenti.

Per pagare il costo della miniatura, il giocatore deve semplicemente spostare la propria pedina potenza di un ammontare di caselle pari al costo della miniatura. Se il giocatore non ha abbastanza potenza, non può scegliere quella miniatura.

Per piazzare la miniatura sul tabellone, il giocatore la pone in una delle nove regioni della mappa. L'unica restrizione è che la miniatura deve essere piazzata in una regione dove quella Potenza del Caos ha già una miniatura, oppure in una regione adiacente a questa (le regioni **ADIACENTI** sono quelle che hanno un confine in comune). L'unica eccezione si ha quando un giocatore non ha alcuna miniatura sul tabellone e quindi può piazzare la sua prima in qualunque regione, senza nessun limite di scelta.

Attenzione: un giocatore può considerare una certa regione come se fosse occupata da una propria miniatura se decide di evocare l'ultima miniatura presente in quella regione. Per esempio, un giocatore che sceglie la propria ultima miniatura nella Norsca per poterla muovere in una posizione diversa, può spostarla nella Terra dei Troll (adiacente alla Norsca) anche se non ha nessun'altra miniatura nella Terra dei Troll o in una delle regioni adiacenti alla Terra dei Troll.

Esempio: Paolo sta giocando con Khorne. Quando giunge il suo turno nella fase di evocazione, gioca uno dei suoi Fedeli del Sangue nella Terra dei Troll e sposta la propria pedina potenza di una casella verso sinistra, dal momento che i suoi Fedeli del Sangue hanno un costo pari a uno. Questa mossa è corretta poiché egli ha già almeno una miniatura nella regione adiacente del Kislev e sufficiente potenza per pagare il costo del Cultista.



Paolo piazza un nuovo Fedele del Sangue nella Terra dei Troll...



... e sposta la propria pedina potenza di una casella verso sinistra per pagarne il costo.

Paolo non avrebbe potuto giocare alcuna miniatura nella Norsca (poiché non ha seguaci in quella regione né in nessun'altra regione a essa adiacente); inoltre, non avrebbe potuto evocare il suo seguace Assetato di Sangue in nessuna regione, poiché esso costa più punti potenza di quanti gliene rimangono.

Quando Paolo ha piazzato la propria miniatura, inizia il turno del giocatore di Nurgle.

GIOCARRE LE CARTE DEL CAOS

Per giocare una carta del Chaos, un giocatore deve:

1. Scegliere dalla propria mano una carta del Chaos.
2. Pagare il costo della carta scelta.
3. Piazzare la carta su uno degli spazi vuoti per le carte di una qualunque fra le nove regioni del tabellone e quindi applicare gli effetti della carta.

Per pagare il costo della carta, il giocatore deve semplicemente spostare la propria pedina potenza di un ammontare di caselle pari al costo della carta. Se il giocatore non ha abbastanza potenza, non può scegliere quella carta.

Quando piazza una carta sul tabellone, il giocatore la deve porre in uno spazio vuoto. Ogni regione ha due spazi del genere, uno a ogni lato del nome. Se entrambi gli spazi di una regione sono già occupati, la carta non può essere giocata in quella regione. Se tutti e 18 gli spazi del tabellone sono occupati, il giocatore non può giocare una carta del Chaos.



I 18 spazi per le carte del Chaos del tabellone

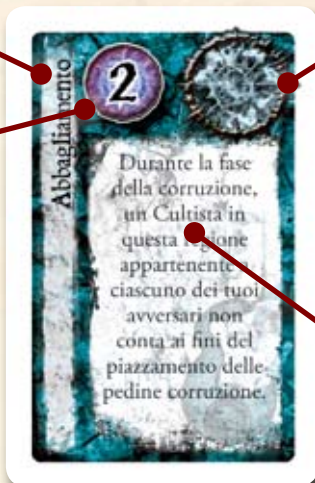
Quando una carta del Chaos viene giocata sul tabellone, si devono applicare i suoi effetti. Alcuni di essi provocano un cambiamento immediato allo stato del gioco; altri persistono finché la carta rimane in gioco e altri ancora si attivano in momenti specifici.

Se due carte del Chaos giocate nella stessa regione agiscono contemporaneamente, si risolve per prima la carta di sinistra.

Analisi di una Carta del Chaos

Titolo: il nome della carta.

Costo: il **COSTO** di una carta del Chaos è il numero di punti potenza che deve essere speso per giocarla; a volte può essere modificato da altre carte o effetti. Inoltre, indica anche quanto questa carta contribuisce al valore di dominio della regione in cui viene giocata (vedi "Calcolare il dominio" a pagina 19); in questa funzione il valore non può mai essere modificato da altre carte o effetti.



Simbolo magico: quando è presente questa icona la carta assegna un **SIMBOLO MAGICO** alla regione in questione, finché è presente. Vedi "Simboli magici" a pagina 26.

Effetto: questo è lo speciale effetto di gioco della carta; a volte è detto **"TESTO EFFETTO"** della carta. Il testo si rivolge sempre al giocatore che ha giocato la carta.

Gli effetti delle carte del Chaos sono obbligatori, se è possibile applicarli, salvo che il loro testo non indichi diversamente. Per esempio, la carta di Tzeentch "Teletrasporto" dice: "Quando giochi questa carta, sposta un Cultista o Guerriero di questa regione in una qualunque altra regione". Il giocatore non può giocare questa carta in una regione che contiene una miniatura e poi decidere di non spostare quella miniatura in un'altra regione, anche se tale spostamento sarebbe per lui svantaggioso. Se il giocatore di Tzeentch ha giocato la carta in una regione che non contiene miniature (mossa del tutto legale), allora non verrebbe spostata nessuna miniatura.

Normalmente, gli effetti di due carte del Chaos con lo stesso nome nella stessa regione sono cumulativi. Per esempio, "Furia Sanguinaria" recita: "All'inizio della battaglia in questa regione, lancia due dadi da battaglia e applica even-

tuali colpi prima di lanciare i normali dadi da battaglia". Se Khorne giocasse due copie di "Furia Sanguinaria" in una stessa regione, il suo giocatore lancerebbe 4 dadi.

Fai attenzione, tuttavia, che gli effetti di alcune carte del Chaos sono evidentemente non cumulativi a causa della propria stessa natura. Per esempio, "Campo del Massacro" recita: "In questa regione non possono essere evocate altre miniature eccetto le tue". Applicare due volte questo effetto ovviamente non avrebbe alcun esito. Un altro esempio è la carta "Il Trono di Teschi" che dice: "Quando calcoli il tuo valore di dominio in questa regione, non contare il tuo numero di miniature ma la somma dei loro valori di attacco". Due copie di questa carta giocate nella stessa regione farebbero sì che il giocatore di Khorne utilizzi la somma dei valori di attacco invece che il numero delle proprie miniature; l'effetto non è dunque cumulativo.

Esempio: Paolo gioca come Khorne. Quando è il suo turno nella fase di evocazione, spende un punto potenza per giocare dalla propria mano la carta del Caos "Il Trono di Teschi". Egli ne paga il costo e quindi la piazza in uno spazio vuoto del Kislev.

Non avrebbe potuto giocare la propria carta "Rinascita nel Sangue", poiché essa costa più punti potenza di quanti gliene rimangano. Non avrebbe potuto giocare neanche nessuna carta nella Terra dei Troll, dal momento che entrambi gli spazi di questa regione sono già occupati.

Inizia il turno del giocatore di Nurgle. Quando sarà nuovamente il turno di Paolo, questo verrà saltato poiché la sua pedina potenza si trova ora sulla casella "0" del suo tracciato della potenza.



Paolo piazza la sua carta "Il Trono di Teschi" nel Kislev...



Carte con Promemoria

Alcune carte del Caos forniscono delle istruzioni che dovrebbero aiutare i giocatori a ricordarne gli effetti: per esempio quale specifico seguace è influenzato da una certa carta del Caos. Per esempio, la carta del Caos di Tzeentch "Scudo Warp" riporta: "Quando giochi questa carta, scegli una delle tue miniature presenti in questa regione. Quella miniatura non può essere uccisa in battaglia in questo turno. Piazza la miniatura sopra a questa carta per ricordarti di averla scelta".

Promemoria di questo tipo non hanno mai la forza di una regola di gioco; quando è necessario, vanno ignorati. Se il giocatore lo desidera, può utilizzare altri metodi simili.

Esempio: il giocatore di Tzeentch gioca la carta "Scudo Warp" nell'Impero, sceglie uno dei suoi Cultisti lì presenti come obiettivo e ne piazza la miniatura sopra alla carta. Nel corso dello stesso turno gioca una carta "Teletrasporto" nel secondo spazio dell'Impero. ("Teletrasporto" recita: "Quando giochi questa carta, sposta un Cultista o Guerriero di questa regione in una qualunque altra regione".) Il giocatore di Tzeentch sceglie il Cultista protetto dallo "Scudo Warp" e lo sposta in Estalia. Non c'è nulla nel testo della carta "Scudo Warp" che gli impedisca di scegliere quel Cultista e la posizione della carta "Scudo Warp" non è influenzata dall'effetto della carta "Teletrasporto"; quindi lo "Scudo Warp" rimane nel proprio spazio dell'Impero. Attenzione però: gli effetti dello "Scudo Warp" (ovvero che il Cultista in questione non può essere ucciso in battaglia per questo turno) rimangono attivi per quella particolare miniatura, anche se è stata spostata in Estalia. Se i giocatori lo desiderano, possono piazzare il Cultista in Estalia sopra a una moneta o qualche altro tipo di indicatore in modo da ricordarsi che esso è protetto dagli effetti della carta "Scudo Warp" anche se non si trova più nell'Impero.

La Fase di Battaglia

Durante la **FASE DI BATTAGLIA**, i seguaci delle Potenze del Caos presenti in ciascuna regione combattono l'uno contro l'altro e contro le pedine Contadino.

Le battaglie si svolgono regione dopo regione secondo l'ordine normale (vedi "Ordine delle Regioni" a pag. 25); hanno luogo in ciascuna regione dove un giocatore ha diritto di lanciare i dadi da battaglia e ha almeno un bersaglio legale per i suoi colpi.

Per risolvere una battaglia in una data regione, ciascun giocatore - seguendo il normale ordine (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh) effettua le seguenti azioni:

1. Calcola il numero di dadi da battaglia che ha a disposizione e li lancia. Osservati i risultati, lancia eventuali dadi aggiuntivi ottenuti dalle esplosioni.
2. Assegna i colpi a bersagli legali.

CALCOLARE I DADI DA BATTAGLIA

Per calcolare il numero di dadi da battaglia disponibili per un dato giocatore, quest'ultimo somma i valori di attacco di tutte le sue miniature presenti in quella regione. Miniature poste su un lato in precedenza (vedi più avanti) contribuiscono normalmente con il loro valore di attacco. Nota che molte miniature (soprattutto i Cultisti) hanno un valore di attacco pari a "0" e quindi non aggiungono alcun dado. Dadi aggiuntivi possono venire dagli effetti di carte del Caos o da altre circostanze speciali; essi vanno semplicemente sommati al totale di dadi del giocatore.

Un giocatore deve sempre tirare tutti i dadi da battaglia che ha diritto di tirare.

Una volta che sono stati lanciati i dadi da battaglia del giocatore, questi mette a segno un colpo per ogni dado il cui risultato è di 4, 5, o 6. Inoltre, ogni risultato pari a 6 dà luogo a un'**ESPLOSIONE**: ovvero, fa sì che l'attaccante lanci immediatamente un dado aggiuntivo, che con un risultato di 4, 5, 6 infligge un ulteriore colpo e che può esplodere nuovamente con un 6. Non c'è limite al numero di volte in cui i dadi possono esplodere se continuano a ottenere 6.

ASSEGNARE I COLPI

Per assegnare i colpi, una volta che tutti i dadi sono stati lanciati (compresi dadi aggiuntivi derivanti da eventuali esplosioni) il giocatore deve semplicemente dichiarare, per ciascun colpo, quale miniatura o pedina Contadino ne è il

Colpite Solamente con Sei

La carta potenziamento delle Demonette di Slaanesh fornisce a queste ultime l'abilità speciale di essere danneggiate solamente da un risultato di 6 sui dadi da battaglia. La cosa è molto semplice: i dadi da battaglia con risultati di 4 o 5, che normalmente dovrebbero infliggere dei colpi, non possono essere assegnati alle Demonette potenziate.

bersaglio. Ogni colpo deve essere assegnato a un bersaglio presente nella regione dove si sta svolgendo la battaglia. Un giocatore non può assegnare colpi contro le proprie miniature (salvo che non siano controllate da un altro giocatore; vedi "Controllare le Miniature Nemiche" a pag. 25).

Se a una miniatura viene assegnato un numero di colpi pari o superiore al suo valore di difesa, la si pone su un lato in modo da indicare che è stata uccisa (viene "ribaltata"). Essa tuttavia non è rimossa dal tabellone finché tutti i giocatori non hanno lanciato i propri dadi da battaglia per quella regione (vedi la pagina successiva).

Una pedina Contadino può subire un solo colpo: immediatamente dopo essere stata colpita è rimossa dal tabellone e piazzata sulla Scheda del Potere appartenente al giocatore che l'ha uccisa; in pratica, le pedine Contadino non vengono "ribaltate" come le miniature.



Colpi Anticipati

Alcune carte del Caos e alcuni potenziamenti permettono ai giocatori di lanciare dei dadi da battaglia all'inizio della fase di battaglia oppure - come nel caso delle miniature di Sanguinari potenziati - "prima che le altre miniature lancino i propri dadi".

In questo modo si possono uccidere le miniature avversarie prima che esse lancino i propri dadi da battaglia. Le vittime ottenute in questo modo devono essere rimosse dal tabellone subito dopo essere state uccise, quindi senza essere prima ribaltate. Tuttavia, i colpi anticipati sono anche cumulativi con i colpi ottenuti dalle miniature dello stesso giocatore quando si lanciano i normali dati da battaglia. Questa è un'eccezione alla regola che vieta di "accumulare" i colpi (vedi pag. 17).

Esempio: un giocatore di Khorne utilizza la carta del Caos "Furia Sanguinaria" (che gli permette di tirare due dadi da battaglia aggiuntivi all'inizio della fase di battaglia) in una regione dove il suo Assetato di Sangue sta attaccando il Grande Immondo di Nurgle. I risultati dei suoi dadi derivanti da "Furia Sanguinaria" sono 4 e 5, ovvero due colpi; non sono tuttavia sufficienti per uccidere il Grande Immondo che può subirne tre. Durante la parte normale della fase di battaglia, l'Assetato di Sangue di Khorne lancia quattro dadi che ottengono risultati di 2, 3, 4 e 5. Vengono inflitti altri due colpi aggiuntivi che, sommati ai due inflitti in precedenza, diventano uno in più di quanti siano necessari per uccidere il Grande Immondo. Il giocatore di Nurgle ha anch'egli l'opportunità di lanciare i suoi tre dadi da battaglia, che ottengono risultati di 1, 3 e 5. Il suo unico colpo non è sufficiente a eliminare l'Assetato di Sangue.

Nota che se i dadi di "Furia Sanguinaria" fossero esplosi generando un numero di colpi sufficiente a uccidere il Grande Immondo prima della parte normale della fase di battaglia, quest'ultimo sarebbe stato eliminato immediatamente dal tabellone e il giocatore di Nurgle non avrebbe potuto lanciare i dadi da battaglia.

Esempio: una Battaglia a Tre

Le forze di Paolo (giocatore di Khorne) nel Kislev consistono di due Sanguinari. Maria, che gioca con Nurgle, ha in quella regione un Grande Immondo. Infine Andrea, che gioca con Tzeentch, vi possiede due Accoliti.

Inizia la fase di battaglia: i giocatori agiscono seguendo l'ordine delle Potenze, per cui inizia Paolo. Egli ha diritto a quattro dadi da battaglia poiché ciascuno dei suoi Sanguinari ha un valore di attacco pari a due; dai dadi ottiene 1, 3, 4, e 6, ovvero due colpi (il 4 e il 6). Il 6, inoltre, esplode; Paolo quindi lancia un dado aggiuntivo che ottiene 5, aggiungendo un ulteriore colpo per un totale di tre. Egli li applica tutti al Grande Immondo, che ha un valore di difesa pari a 3; la miniatura di quest'ultimo viene ribaltata per indicare che dovrà essere eliminata.

La successiva ad agire secondo l'ordine è Maria. Il valore di attacco del suo Grande Immondo è pari a 3, quindi tira tre dadi da battaglia e ottiene 2, 4 e 5: due colpi e nessuna esplosione. Maria decide di infliggere un colpo a uno dei Sanguinari di Paolo, e l'altro a uno degli Accoliti di Andrea, ribaltandoli entrambi.

L'ultimo ad agire è Andrea; tuttavia gli Accoliti hanno un valore di attacco pari a 0, per cui non hanno diritto a dadi da battaglia e non possono infliggere colpi.

Ora che sono stati lanciati tutti i dadi, il Grande Immondo, il Sanguinario e l'Accolito ribaltati vanno rimossi dal tabellone; nel Kislev rimangono un Sanguinario e un Accolito. Si passa a risolvere le battaglie nella regione seguente: in questo caso, l'Impero.

Un giocatore non può assegnare un numero di colpi a una miniatura inferiore a quanti ne sono necessari per ucciderla; non può quindi “accumularli” per combinarli con quelli di altri giocatori. In pratica, i giocatori non possono associarsi contro una stessa miniatura in una regione.

I colpi in eccesso - ovvero quelli privi di un bersaglio legale - vanno persi.

Un giocatore che ha dei bersagli legali per i colpi lanciati deve assegnarli. Per esempio, un giocatore potrebbe non voler assegnare dei colpi alle proprie miniature che si trovano sotto il controllo temporaneo di un altro giocatore; tuttavia, se non esistono altri bersagli, deve farlo ugualmente.

Una volta che tutti i giocatori hanno lanciato i dadi e assegnato i colpi, le unità ribaltate vengono rimosse dal tabellone e si passa alla regione successiva, finché non si sono risolte le battaglie di tutte le regioni.

EFFETTI ALL'INIZIO E ALLA FINE DELLA BATTAGLIA

Fai attenzione che alcuni effetti - derivanti, per esempio, da alcune carte del Chaos - dicono ai giocatori di effettuare alcune azioni all'inizio o alla fine della fase di battaglia.

Tali azioni vanno effettuate prima che i giocatori lancino i propri normali dadi da battaglia in qualunque regione, oppure dopo che tutti i giocatori hanno lanciato tutti i dadi da battaglia in tutte le regioni, rispettivamente.

Esempio: Combattere i Contadini

Nei Principati di Confine, Khorne è l'unica Potenza del Chaos che abbia delle miniature: in questo caso ha un singolo Sanguinario. Nella regione ci sono anche due pedine Contadino.

Quando arriva il momento di risolvere la battaglia nei Principati di Confine, il giocatore di Khorne lancia due dadi da battaglia, ottenendo 3 e 4. Infligge quindi un colpo, che utilizza per eliminare una pedina Contadino e piazzarla sulla propria Scheda del Potere; l'altra pedina rimane intatta al proprio posto. Si procede quindi con la risoluzione della battaglia nella regione successiva.



Esempio: uno Scontro Complicato

In Estalia, Paolo (Khorne) possiede un Fedele del Sangue e un Sanguinario; Maria (Nurgle) possiede un Grande Immondo, due Untori e un Lebbroso. Nessuna delle altre potenze ha miniature in Estalia. Tuttavia, per complicare le cose, Paolo ha giocato una carta “Furia Sanguinaria” nella regione durante la fase di evocazione, mentre Maria ha giocato una carta “Pioggia di Pus”.



Per prima cosa si risolvono gli effetti “all’inizio della battaglia”. Paolo lancia i due dadi da battaglia indicati dalla sua carta “Furia Sanguinaria”, ottenendo 1 e 6 (un colpo e un’esplosione); il dado aggiuntivo derivante dall’esplosione è un 4. Paolo ha inflitto in tutto due colpi. Normalmente sarebbe necessario un solo colpo per uccidere un Untore, ma gli effetti di “Pioggia di Pus” aumentano la difesa di ogni miniatura di Nurgle di un punto, quindi Paolo usa entrambi i colpi per uccidere uno degli Untori di Maria. La vittima viene immediatamente rimossa e non ribaltata, grazie all’effetto di “Furia Sanguinaria”.

Paolo avrebbe potuto decidere, in alternativa, di applicare entrambi i colpi al Grande Immondo, sperando di ottenere almeno altri due colpi per eliminarlo durante la parte principale della fase di battaglia. Egli tuttavia ha pensato che eliminando l’Untore avrebbe rimosso un dado

da battaglia di Nurgle prima che potesse essere lanciato, ritenendola quindi una scelta migliore.

Dal momento che non ci sono più effetti “all’inizio della battaglia” da risolvere, si lanciano i normali dadi da battaglia, a cominciare da Khorne. Paolo ha diritto a due dadi dal proprio Sanguinario e nessun dado dal Fedele del Sangue; ottiene due 4 per un totale di due colpi. Non può applicarli al Grande Immondo poiché non sarebbero sufficienti per eliminarlo, e dunque sceglie di assegnarli entrambi al Lebbroso (il cui valore di difesa è ora pari a 2 grazie a “Pioggia di Pus”) e lo ribalta.

Ora tocca a Maria; ha diritto a tre dadi per il Grande Immondo, uno per l’Untore sopravvissuto e nessuno per il Lebbroso. Non riceve alcun dado per l’Untore morto poiché “Furia Sanguinaria” è un effetto del tipo “all’inizio della battaglia” e i suoi bersagli, nel caso vengano uccisi, vanno rimossi dal gioco prima di poter lanciare i loro dadi normali. Non riceve alcun dado dal proprio Lebbroso non perché esso sia ribaltato, ma perché il suo valore di attacco è 0. Lanciando i dadi ottiene 1, 2, 3 e 6: un colpo e un’esplosione. L’esplosione ottiene un altro 6, ovvero un colpo e una seconda esplosione; la seconda esplosione è un 4, quindi un terzo colpo. Maria infligge un colpo al Sanguinario (ribaltandolo) e un colpo al Fedele del Sangue (ribaltandolo); il terzo colpo va a vuoto poiché non ci sono più bersagli.

Infine, si rimuovono le miniature ribaltate: il Sanguinario, il Fedele del sangue e il Lebbroso. Si procede con la risoluzione delle battaglie nella regione successiva; in Estalia rimane in vita solamente il Grande Immondo. Anche le carte del Caos in Estalia rimangono in gioco, per il momento: non verranno tolte dal tabellone sino alla fase finale.

La Fase della Corruzione

La **FASE DELLA CORRUZIONE** è divisa in due sottofasce. Nella **SOTTOFASE DEL DOMINIO**, che ha luogo per prima, i giocatori ottengono punti conquista per il dominio sulle regioni del tabellone; nella **SOTTOFASE DELLA CORRUZIONE**, che segue, i giocatori piazzano pedine corruzione nelle regioni dove hanno uno o più seguaci Cultisti.

CALCOLARE IL DOMINIO

Per risolvere la sottofase del dominio della fase della corruzione, si considera ciascuna regione seguendo il normale ordine (vedi "Ordine delle Regioni" a pag. 25).

Ogni giocatore calcola per ciascuna regione il proprio **VALORE DI DOMINIO** sommando i costi di evocazione di eventuali carte del Caos giocate in quella regione al numero di miniature che controlla in quella regione. Quindi, riassumendo:

$$\text{Valore di Dominio} = \text{Somma dei Costi delle Carte del Caos} + \text{Numero di Miniature}$$

Nota che i *costi di evocazione delle miniature non sono rilevanti* ai fini di questo calcolo; conta solo il *numero di miniature*. Quindi un Demone Maggiore è, in questo senso, equivalente a un Cultista.

Fai inoltre attenzione che in questo calcolo devi utilizzare il *costo di evocazione stampato* su ciascuna carta del Caos e non il numero di punti potenza utilizzati per giocare quella carta (nel caso questi due valori siano diversi).

Una volta che sono stati calcolati i valori di dominio, il giocatore con il valore di dominio più alto confronta questo valore con la Resistenza della regione: se il valore di dominio del giocatore *supera* la Resistenza della regione (pareggiarlo non è sufficiente), allora quel giocatore guadagna immediatamente un numero di punti vittoria pari al Valore di Conquista di quella regione.

Se due o più giocatori pareggiano nel determinare il più alto valore di dominio in una regione, nessuno di loro la domina e nessuno ottiene punti vittoria, anche se tutti i giocatori avrebbero superato la Resistenza della regione.

Nota importante: sebbene i valori iniziali di Resistenza e di Conquista di ciascuna regione siano uguali (e, infatti, sono indicati da un singolo numero sul tabellone), vengono modificati indipendentemente da effetti diversi. Per

esempio, una pedina del Vecchio Mondo Skaven riduce la Resistenza di una regione di un punto, ma non ha effetto sul valore di Conquista. Una pedina del Vecchio Mondo Nobile aumenta il Valore di Conquista di una regione di un punto, ma non ha effetto sul valore di Resistenza.

Esempio: nella sottofase del dominio della fase della corruzione, Khorne ha due Fedeli del Sangue nel Kislev e ha giocato la carta "Richiamo del Dio del Sangue" in quella regione. Nurgle, nel frattempo, ha un Grande Immondo e una carta "Tocco Impestante" nel Kislev. Il valore di dominio di Khorne nella regione è pari a 4 (due miniature e una carta con un costo di 2), mentre quello di Nurgle è solamente di 1 (una miniatura e una carta dal costo pari a 0). Poiché Khorne ha il valore di dominio più alto, lo confronta con la Resistenza della regione che è pari a 3; siccome il valore di dominio di Khorne è superiore alla Resistenza del Kislev, il giocatore di Khorne guadagna tre punti vittoria, poiché il Valore di Conquista del Kislev è anch'esso pari a 3.

PIAZZARE LE PEDINE CORRUZIONE

Per risolvere la sottofase della corruzione, si considera ciascuna regione seguendo il normale ordine (vedi "Ordine delle Regioni" a pag. 25).

Per ciascuna regione, ogni giocatore innanzitutto piazza una pedina corruzione in quella regione per ciascuno dei propri Cultisti che vi si trovano. Quindi, prima di passare alla regione successiva, i giocatori contano il numero totale di pedine corruzione in quella regione (appartenenti a tutti i giocatori). Se questa somma è pari a 12 o superiore, quella regione è **DEVASTATA**. Anche le pedine Warpietra contano come pedine corruzione ai fini di questo calcolo (vedi "Pedine del Vecchio Mondo" a pag. 24).



Pedine Corruzione

Se una regione viene devastata, vi si piazza la prima carta devastazione presa dal mazzo delle carte devastazione. Essa dovrebbe essere la successiva carta devastazione fra quelle disponibili, come indicato dal numero in sequenza: per esempio, se in una partita sono già state devastate due regioni, la successiva regione a essere devastata riceverebbe la carta devastazione con il numero "3".

Ora, ogni giocatore che ha piazzato almeno una pedina corruzione in quella regione nel corso di questa sottofase,

guadagna immediatamente il numero di punti vittoria indicati sulla carta devastazione per i devastatori. Dopo aver segnato questi punti, i giocatori passano a piazzare pedine corruzione sulla regione successiva. (Nella fase finale si guadagneranno ulteriori punti dati da quella carta devastazione).

Nel caso che la somma delle pedine corruzione porterebbe alla devastazione di una regione ma il mazzo di carte devastazione sia vuoto (poiché sono già state devastate cinque regioni), quella regione non viene devastata e i suoi devastatori non ottengono nessun punto (come appena descritto); non ottengono punti nemmeno i giocatori che hanno in quella regione il primo e il secondo totale più alto di pedine corruzione (vedi "Ottenere Punti dalle Regioni Devastate", più avanti).

Esempio: durante la sottofase della corruzione, l'Estalia è vicina alla devastazione: nei turni precedenti si sono accumulate quattro pedine corruzione di Khorne, cinque di Nurgle e una di Slaanesh. In questo turno Khorne e Tzeentch hanno nella regione una miniatura di Cultista a testa, e Nurgle ne ha tre. Quindi il giocatore di Khorne piazza una nuova pedina corruzione, così come il giocatore di Tzeentch; mentre quello di Nurgle ne piazza tre. Dunque il totale delle pedine corruzione ammonta a 15 (5 pedine di Khorne + 8 di Nurgle + 1 di Tzeentch + 1 di Slaanesh); siccome il totale è maggiore di 12, la regione è devastata.

Dal momento che è la prima devastazione della partita, si piazza qui la carta devastazione con il numero "1". Questa carta riporta: "3 Punti per i Devastatori", quindi i giocatori di Khorne, Tzeentch e Nurgle ottengono immediatamente 3 punti vittoria ciascuno poiché hanno tutti piazzato delle pedine corruzione nella regione durante questa sottofase. Slaanesh non ottiene nessun punto vittoria poiché, sebbene ci sia una sua pedina corruzione nella regione, non è stata piazzata nel corso di questa sottofase.

Regione	Punti	Vittoria
Norsca	6	3
Terra dei Troll	6	3
Kislev	8	4
L'Impero	10	5
Brettonia	8	4
Estalia	9	4
Tirol	7	3
Principati di Confine	7	3
Malelande	6	3

La prima carta devastazione

Khorne e Nurgle guadagneranno inoltre dei punti aggiuntivi durante la fase finale; questi punti tuttavia non vanno segnati ora.

La Fase Finale

La **FASE FINALE** si articola in diverse sottofasi che vanno eseguite in ordine. Esse sono:

1. Rimuovere le carte del Caos dal Tabellone
2. Risolvere le pedine Eroe
3. Risolvere le carte Vecchio Mondo
4. Ottenere punti dalle Regioni Devastate
5. Avanzare i Quadranti della Minaccia
6. Controllare la Fine della Partita

Ciascuna sottofase viene descritta qui di seguito.

RIMUOVERE LE CARTE DEL CAOS DAL TABELLONE

Ciascun giocatore rimuove dal tabellone le proprie carte del Caos giocate e le piazza nella propria pila degli scarti.

RISOLVERE LE PEDINE EROE

In ciascuna regione che abbia una pedina Eroe, il giocatore con il più alto valore di Minaccia che abbia almeno una miniatura in quella regione deve scegliere una delle proprie miniature lì presenti e rimuoverla.



Pedina Eroe

Questo processo si effettua una volta per ciascuna pedina Eroe presente, una alla volta. Se, per esempio, viene eliminata l'ultima miniatura di una regione appartenente a un certo giocatore, ma altri giocatori hanno lì dei seguaci, le altre pedine Eroe presenti nella stessa regione avranno effetto sulle miniature appartenenti agli altri giocatori.

RISOLVERE LE CARTE VECCHIO MONDO

I giocatori esaminano il tracciato delle carte Vecchio Mondo e risolvono eventuali effetti che iniziano con la frase: "Quando si risolvono le carte Vecchio Mondo...". Nel caso vi sia più di una carta con tale tipo di effetti, si segue l'ordine delle carte sul tracciato: quindi, la carta nella casella "1" del tracciato si risolve prima della carta sulla casella "2".

OTTENERE PUNTI IN REGIONI DEVASTATE

Per ogni carta devastazione piazzata in questo turno (cioè per ogni carta di questo tipo ancora scoperta sul tabellone), i giocatori ottengono un quantitativo di punti basato sul numero delle proprie pedine corruzione poste sulla regione devastata. Si segue l'ordine normale delle regioni (vedi "Ordine delle Regioni" a pag 25).

Per ogni regione devastata, il giocatore con il numero più alto di pedine corruzione in quella regione guadagna il primo valore per quella regione (come indicato nella tabella presente sulla carta stessa); il giocatore con il secondo numero più alto di pedine corruzione in quella regione guadagna il secondo valore indicato per quella regione.

Se c'è un solo giocatore che ha delle pedine corruzione in quella regione, egli guadagna solamente il primo valore.

Se il più alto numero di pedine corruzione nella regione è condiviso da due o più giocatori, il primo e il secondo valore dei punti vittoria devono essere sommati e divisi per il numero di giocatori che condividono il più alto totale di pedine corruzione, in modo da determinare quanti punti vittoria ciascuno di essi guadagna. Arrotondate per difetto (ovvero, alla cifra inferiore). In questa situazione, gli altri giocatori non guadagnano alcun punto.

Se il totale più alto di pedine corruzione nella regione è di un solo giocatore, ma due o più giocatori condividono il secondo totale più alto, il secondo valore di punti vittoria va diviso per il numero di giocatori che condividono il secondo totale più alto di pedine corruzione, in modo da determinare quanti punti vittoria ciascuno di essi guadagna. Anche in questo caso, arrotondate per difetto.

Una volta che sono stati assegnati i punti vittoria, la carta devastazione viene posta coperta nella regione, indicando che è devastata in modo permanente (vedi "Regioni Devastate" a pag. 25); tutte le pedine corruzione vanno rimosse da essa.

Esempio: continuando l'esempio della pagina precedente, in Estalia c'è una carta devastazione scoperta durante la fase finale; Nurgle ha otto pedine corruzione nella regione, Khorne cinque, Tzeentch una e Slaanesh una.

I giocatori fanno riferimento alla carta devastazione e leggono che in Estalia il primo e il secondo valore sono di 9 e 4 punti, rispettivamente. Di tutte le Potenze, è Nurgle quella che ha il totale più alto di pedine corruzione, e dunque guadagna 9 punti vittoria. Khorne ha il secondo totale più alto e ne guadagna 4; né Tzeentch né Slaanesh guadagnano alcun punto.

La carta devastazione viene coperta ed Estalia è ora considerata devastata; tutte le pedine corruzione presenti su di essa tornano alle pile dei rispettivi giocatori.

AVANZARE I QUADRANTI DELLA MINACCIA

Nel corso del turno di gioco le Potenze del Caos pongono le pedine avanzamento sui propri quadranti della Minaccia (vedi "Condizioni per l'Avanzamento dei Quadranti e Pedine Avanzamento" a pag. 22).

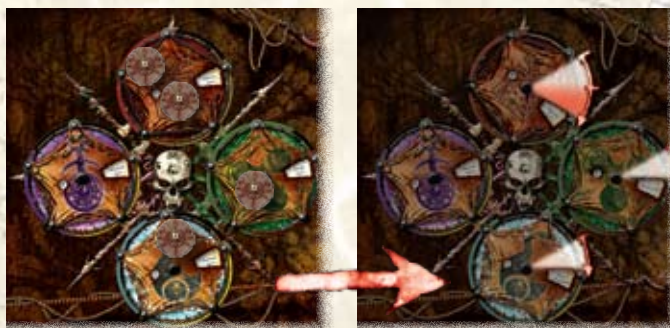


Pedina avanzamento del quadrante

In questa fase ogni giocatore che possiede una o più pedine avanzamento sul proprio quadrante lo fa avanzare di uno scatto in senso orario e segue le istruzioni così svelate. Inoltre, il giocatore con il più alto numero di pedine avanzamento fa avanzare il proprio quadrante di uno scatto ulteriore, seguendo anche le nuove istruzioni. Se due o più giocatori condividono il totale più alto di pedine, nessuno di loro ottiene lo scatto ulteriore. Per una descrizione completa degli effetti di ciascuna istruzione dei quadranti, vedi "Istruzioni dei Quadranti" a pag. 23. Una volta che tutti i giocatori hanno fatto avanzare i propri quadranti, tutte le pedine avanzamento sono nuovamente poste nella pila.

Esempio: alla fine del primo turno di gioco, sul quadrante della Minaccia di Khorne ci sono due pedine avanzamento, una su quello di Nurgle, una su quello di Tzeentch e nessuna su quello di Slaanesh. Khorne, Nurgle e Tzeentch fanno avanzare il proprio quadrante di uno scatto ed eseguono le nuove istruzioni che esso rivela. In particolare, Khorne guadagna 4 punti vittoria, Nurgle guadagna 3 punti vittoria e Tzeentch piazza una pedina Warpietra sul tabellone. Inoltre, dal momento che Khorne ha il più alto totale di pedine avanzamento (e non condivide questo totale con nessun altro giocatore), fa avanzare il proprio quadrante di un secondo scatto. Seguendo le nuove istruzioni, Khorne sceglie e mette in gioco una carta potenziamento.

Quindi, tutte le pedine avanzamento vengono rimosse da ogni quadrante e tornano nella pila.



Ogni giocatore che ha almeno una pedina avanzamento sul proprio quadrante, fa avanzare quest'ultima di uno scatto. Il giocatore con il maggior numero di pedine - in questo caso, Khorne - fa avanzare il proprio quadrante di un secondo scatto.

CONTROLLARE LA FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una qualunque delle quattro condizioni seguenti:

1. il quadrante della Minaccia di uno o più giocatori hanno raggiunto l'istruzione "Vittoria".
2. uno o più giocatori hanno raggiunto 50 o più punti vittoria.
3. cinque regioni sono state devastate.
4. il mazzo di carte Vecchio Mondo è vuoto.

Di seguito vengono descritte le quattro condizioni e come si determina il vincitore per ciascuna di esse.

Fai attenzione che le quattro condizioni vanno controllate seguendo l'ordine indicato; la partita ha immediatamente termine quando una di esse si avvera. Una volta che la partita è terminata le rimanenti condizioni di fine partita non vengono controllate e i giocatori non possono dunque vincere, anche nel caso le soddisfino. Per esempio, se un giocatore vince tramite l'avanzamento del quadrante della Minaccia, non ha importanza che un altro giocatore abbia più di 50 punti vittoria: vince il primo giocatore, come descritto di seguito in "Minaccia Massima".

Minaccia Massima

Se un giocatore ha fatto ruotare il proprio quadrante della Minaccia fino al massimo livello (cioè, nella finestrella del quadrante appare la parola "Vittoria"), quel giocatore vince la partita. Se più di un giocatore ha raggiunto questo livello, vince il giocatore fra questi che ha il più alto numero di punti vittoria. Se anche così si ha un pareggio, la vittoria è condivisa fra i giocatori che hanno pareggiato.

Cinquanta Punti Vittoria

Se un giocatore ha guadagnato 50 o più punti vittoria, vince la partita. Se più di un giocatore ha guadagnato 50 o più punti vittoria, vince il giocatore fra questi che ha il più alto numero di punti vittoria. Se anche così si ha un pareggio, vince il giocatore con la Minaccia più alta.

Cinque Regioni Devastate

Se sono state devastate cinque regioni, il giocatore con il più alto numero di punti vittoria vince la partita. Se c'è un pareggio, vince il giocatore con la Minaccia più alta.

Mazzo del Vecchio Mondo Esaurito

Se nel mazzo Vecchio Mondo non rimangono più carte, gli abitanti del Vecchio Mondo sono riusciti a resistere alla guerra fra le Potenze del Caos: tutti i giocatori hanno perso la partita.

Altre Regole

La sezione seguente contiene regole aggiuntive per giocare a CAOS NEL VECCHIO MONDO.

I Quadranti della Minaccia

I quadranti della Minaccia presenti sul tabellone sono una parte importante di CAOS NEL VECCHIO MONDO. La sezione seguente fornisce maggiori informazioni su come funzionano.

MINACCIA

Per ogni istruzione testuale che appare nella finestrella principale di un quadrante della Minaccia, c'è una finestrella più piccola che mostra un numero corrispondente: questo numero è il **VALORE DI MINACCIA** o **MINACCIA** di quella Potenza del Caos. Alcune regole e carte fanno riferimento al giocatore con la maggiore o minore Minaccia in relazione all'intraprendere qualche azione o all'essere influenzato da determinati effetti.

Il quadrante della Minaccia di Khorne. In questo momento il valore di Minaccia di Khorne - detto più semplicemente la "Minaccia" di Khorne - è pari a 3.



CONDIZIONI PER L'AVANZAMENTO DEI QUADRANTI E PEDINE AVANZAMENTO

Ciascuna Potenza del Caos ha una specifica condizione per far avanzare il proprio quadrante, che è riportata nella relativa Scheda del Potere. Ogni volta che la Potenza soddisfa quella condizione, il suo giocatore piazza immediatamente una pedina di avanzamento sul proprio quadrante della Minaccia. La pedina può essere piazzata in qualunque punto del quadrante; è sufficiente che non copra le finestrelle). Nel corso di un turno di gioco possono essere piazzate - e spesso lo saranno - diverse pedine avanzamento sui quadranti delle Potenze.

Durante la fase finale, ogni Potere Pernicioso che ha piazzato delle pedine avanzamento in questo turno le usa per far avanzare il quadrante (vedi "Far avanzare i quadranti della Minaccia" a pag.21).

Esempio: siamo nella sottofase della corruzione della fase della corruzione: Nurgle ha un Lebbroso nell'Impero, due Lebbrosi in Bretonnia e tre Lebbrosi in Estalia. La condizione per l'avanzamento del quadrante di Nurgle è: "Piazza due o più pedine corruzione in una stessa regione Popolosa." Quindi, ogni volta che il giocatore di Nurgle piazza due o più pedine corruzione nella stessa regione Popolosa, piazza anche una pedina avanzamento del quadrante sul quadrante della Minaccia di Nurgle.

Quando si arriva all'Impero durante la sottofase della corruzione, il giocatore di Nurgle piazza lì una pedina corruzione. Ciò non gli permette tuttavia di piazzare una pedina avanzamento sul quadrante poiché per farlo avrebbe dovuto piazzare due o più pedine corruzione. Quando si arriva alla Bretonnia, il giocatore di Nurgle vi piazza due pedine corruzione: ciò soddisfa la sua condizione per l'avanzamento del quadrante e quindi egli piazza anche una pedina avanzamento sul quadrante. Quando è il turno dell'Estalia, su di essa vengono piazzate tre pedine corruzione di Nurgle e sul suo quadrante viene piazzata una pedina avanzamento.

Alla fine della sottofase della corruzione, sul quadrante di Nurgle vi sono due pedine avanzamento.

Fai attenzione al fatto che un singolo evento non può determinare il piazzamento di più di una pedina avanzamento a causa di una sovrabbondanza di una certa quantità legata alla condizione di avanzamento del quadrante di un Potere Pernicioso.

Esempio: la condizione di avanzamento del quadrante di Khorne è "Uccidi una o più creature nemiche nella stessa regione." Nel caso che Khorne uccida quattro (o più) creature nemiche in una stessa regione nel corso di una fase di combattimento particolarmente sanguinosa, il giocatore di Khorne dovrebbe comunque piazzare una singola pedina avanzamento sul quadrante della Minaccia di Khorne.



ISTRUZIONI DEI QUADRANTI

Di seguito sono spiegate le istruzioni che possono apparire sui quadranti della Minaccia dei quattro Poteri Perniciosi.

È obbligatorio eseguire un'istruzione appena rivelata, a meno che le condizioni per permetterne l'esecuzione siano insufficienti. Per esempio, l'unico modo per un giocatore di non effettuare l'istruzione "Rimuovi due pedine del Vecchio Mondo" è che in gioco non ci sia un numero sufficiente di tali pedine da rimuovere. In tal caso il giocatore deve rimuovere il maggior numero possibile di pedine e ignorare il resto dell'istruzione.

Pesca X Carte del Caos: quel giocatore pesca il numero indicato di carte del Caos dal proprio mazzo e le aggiunge alla propria mano.

Piazza X Nobili: quel giocatore prende il numero indicato di pedine Nobile dalla pila e le piazza in una qualunque regione o regioni del tabellone.

Piazza X Warpietra: quel giocatore prende il numero indicato di pedine Warpietra dalla pila e le piazza in una qualunque regione o regioni del tabellone.

Partenza di [nome Potenza] (es. "Partenza di Khorne"): indica la posizione in cui la finestrella principale del quadrante si trova all'inizio della partita. Questa istruzione non ha altri effetti.

Vittoria di [nome Potenza]! (es. "Vittoria di Khorne!"): il Potere Pernicioso indicato nell'istruzione vince la partita; controllare i pareggi e le altre istruzioni riguardanti la fase finale (vedi "Controllare la Fine della Partita" a pag. 22).

Rimuovi X Corruzione: quel giocatore rimuove dal tabellone il numero indicato di pedine corruzione, che possono appartenere a qualunque Potenza del Caos o combinazione di Potenze del Caos.

Rimuovi X Pedine Vecchio Mondo: quel giocatore rimuove dal tabellone il numero indicato di pedine del Vecchio Mondo, di qualunque tipo, riponendole nella pila.

Guadagni X PV: quel giocatore guadagna il numero indicato di punti vittoria.

Carta Potenziamento: quel giocatore sceglie una delle proprie carte potenziamento che non ha ancora giocato e la pone in gioco. Vedi "Giocare le carte potenziamento" a pag. 26.

Carte Vecchio Mondo

Sulle carte Vecchio Mondo ci sono due tipi diversi di istruzioni: le **ISTRUZIONI IMMEDIATE** e gli **EFFETTI PERSISTENTI**. Le istruzioni immediate sono riportate in corsivo mentre gli effetti persistenti in tondo. Tutte le carte hanno delle istruzioni immediate, mentre solo alcune di esse hanno degli effetti persistenti.



Le istruzioni immediate presenti su di una carta Vecchio Mondo vanno eseguite non appena quella carta viene pescata. Gli effetti persistenti invece vanno applicati quando quella carta si trova sul tracciato del Vecchio Mondo e anche in quel caso solo in determinati momenti di un turno.

Gli effetti persistenti della maggior parte delle carte si applicano durante la sottofase delle carte Vecchio Mondo della fase finale (vedi "La Fase Finale" a pag. 20). Tuttavia, alcune carte Vecchio Mondo specificano che il loro effetto è perenne (tramite un testo del tipo "finché questa carta rimane in gioco...") o va applicato in qualche altro momento (tramite un testo del tipo "all'inizio della fase di battaglia..."). Se una certa carta Vecchio Mondo non specifica quando va applicato il suo effetto persistente, esso va applicato nella sottofase delle carte Vecchio Mondo della fase finale.



Alcune carte Vecchio Mondo, come questa, hanno solo istruzioni immediate e nessun effetto persistente.

Pedine del Vecchio Mondo

Ci sono sei tipi di pedine del Vecchio Mondo che hanno effetto sulla partita; esse sono descritte qui di seguito.

La maggior parte delle pedine del Vecchio Mondo entra in gioco tramite le carte Vecchio Mondo, ma anche altri effetti (come le istruzioni per far avanzare i quadranti e le carte del Caos) possono farle entrare in gioco, rimuoverle dal tabellone e spostarle da regione a regione.



Pedine Evento: le pedine Evento non hanno effetti propri, ma indicano le regioni influenzate dagli effetti persistenti di alcune carte Vecchio Mondo. Se delle pedine Evento rimangono in gioco dopo che tutte le carte che ne definiscono gli effetti sono state rimosse dal tracciato del Vecchio Mondo, quelle pedine Evento rimangono ma non hanno alcun effetto sul gioco finché una nuova carta Vecchio Mondo non ne ridefinisce gli effetti.



Pedine Eroe: pedine Eroe in una regione eliminano le miniature che si trovano in quella regione. Vedi "Risolvere le pedine Eroe" a pag. 20.



Pedine Nobile: ciascuna pedina Nobile che si trova in una regione, ne aumenta il Valore di Conquista di un punto. Ciò non ha effetto sulla Resistenza di quella regione.



Pedine Contadino: le pedine Contadino non hanno effetti propri, ma possono essere scelte come bersagli durante le battaglie nella regione da loro occupata (vedi "La Fase di Battaglia" a pag. 15). Alcune carte Vecchio Mondo premiano con dei punti vittoria i giocatori che hanno raccolto pedine Contadino in battaglia.



Pedine Skaven: ciascuna pedina Skaven che si trova in una regione ne diminuisce la Resistenza di un punto. Ciò non ha effetto sul Valore di Conquista di quella regione.



Pedine Warpietra: ciascuna pedina Warpietra che si trova in una regione conta come l'equivalente di una pedina corruzione al momento di determinare se la regione viene devastata durante la fase della corruzione (vedi "Piazzare le Pedine Corruzione" a pag. 19).

Ordine delle Regioni

Quando si effettua un'attività in diverse regioni contemporaneamente (ad esempio la battaglia), è sempre necessario eseguirla regione per regione, secondo questo ordine:

1. Norsca
2. Terra dei Troll
3. Kislev
4. L'Impero
5. Bretonnia
6. Estalia
7. Tilea
8. Principati di Confine
9. Malelande

Quando l'attività che si sta effettuando non è applicabile a una determinata regione - per esempio, se in alcune regioni non ci sono combattenti durante la fase di battaglia - quella regione è semplicemente saltata.

Quando si effettua una attività seguendo l'ordine delle regioni, ciò che viene risolto prima può avere effetto su ciò che viene risolto dopo, ovvero le attività effettuate secondo l'ordine delle regioni non sono considerate simultanee. Per esempio, se in una fase finale diverse regioni vengono devastate, le carte devastazione vengono piazzate secondo l'ordine nelle regioni che vengono per prime. Se le carte devastazione finiscono - ricorda che ce ne sono solamente cinque - è possibile che le regioni più avanzate nella sequenza non vengano devastate, e che dei giocatori che altrimenti avrebbero guadagnato punti vittoria non ne guadagnino affatto.

Le frecce sul tabellone che indicano l'ordine delle regioni servono da promemoria ai giocatori. Questi possono semplicemente iniziare a risolvere le attività partendo dalla cima del tabellone con Norsca e seguire le frecce tra regioni adiacenti finché arrivano alle Malelande a sud.

Regioni Devastate

Quando una regione viene devastata (cioè, quando essa ha una carta devastazione, scoperta o coperta), a essa si applicano le seguenti regole:

- In quella regione non si possono giocare nuove carte del Caos.
- In quella regione non si possono piazzare nuove pedine del Vecchio Mondo (sebbene le pedine già presenti non vadano necessariamente rimosse al momento della devastazione).
- Durante la fase della corruzione non si guadagnano punti per il dominio di quella regione (ovvero, non si controlla il dominio per quella regione).
- Durante la fase della corruzione, in quella regione non si piazzano pedine corruzione.

Nelle regioni devastate rimangono in effetto tutte le altre regole normali per le regioni. Ad esempio, in ogni turno nelle regioni devastate possono sempre avvenire delle battaglie, tali regioni sono sempre adiacenti ad altre regioni, occupano lo stesso posto nel normale ordine delle regioni, e così via.

Controllare le Miniature Nemiche

Quando un giocatore utilizza un effetto che gli dà il **"CONTROLLO"** di una miniatura nemica, è come se quella miniatura fosse del colore del giocatore che la controlla per tutta la durata dell'effetto. Quindi il giocatore che la controlla lancia i dadi da battaglia per quella miniatura, piazza una pedina corruzione del proprio colore durante la fase della corruzione, e così via.

Fai attenzione, tuttavia, che durante l'effetto di controllo, la miniatura mantiene le proprie statistiche normali; quindi, per esempio, se il proprietario originale aveva potenziato le proprie miniature di quel tipo, il potenziamento mantiene il proprio effetto.

Giocare le Carte Potenzamento

Ogni Potenza del Caos possiede un mazzo di cinque carte potenziamento. Esistono due tipi di carte potenziamento: **POTENZIAMENTI DEI SEGUACI** e **POTENZIAMENTI DEL DIO DEL CAOS**.

Le carte potenziamento entrano in gioco quando un giocatore scopre l'istruzione "Carta Potenzamento" avanzando il proprio quadrante della Minaccia. Ogni volta che ciò accade, quel giocatore può scegliere una carta potenziamento disponibile e metterla in gioco. In questo caso "disponibile" indica semplicemente una carta di quel giocatore che non è ancora stata messa in gioco.

Quando entra in gioco una carta potenziamento dei seguaci, quel giocatore dichiara quale potenziamento ha scelto e piazza la carta sopra alle corrispondenti statistiche del seguace stampate sulla propria Scheda del Potere (in modo che la carta sporga oltre la scheda). Le statistiche e le abilità della carta potenziamento sostituiscono quelle che essa copre.

Khorne
Il Dio del Sangue

Fare un Puntale prima del turno del Caos.
Costituire un Battaglione nel Quadrante.
Piazza una pedina nel tuo quadrante ogni volta che, nel corso di una tua fase, ottieni una o più minacce avanzando in una tua regione.

Seguaci del Turno

1. **FARE DEL VECCHIO MONDO**
Piazza una carta del Vecchio Mondo.
2. **FARE DI POCA**
Piazza la carta del Caos.
3. **FARE DI EDUCAZIONE**
Speciali punti potenza per evocare seguiti e giocare carte del Caos.
4. **FARE DI BATTAGLIA**
Ritorna le battaglie.

5. **FARE DELLA CORRUZIONE**
Calcola il valore di dominio e guadagna eventuali punti vittoria, quindi, piazza le pedine comuni o controlla la dominanza.
6. **FARE FINALE**
Ritorna le carte del Caos, studia le pedine, trova i punti vittoria, piazza le pedine comuni o controlla la dominanza.

Seguaci del Turno

1. **FEDERI DEL SANGUE**
Durante questo turno non si possono piazzare pedine corruzione in questa regione.
2. **FEDERI DEL SANGUE**
Durante questo turno non si possono piazzare pedine corruzione in questa regione.
3. **FEDERI DEL SANGUE**
Durante questo turno non si possono piazzare pedine corruzione in questa regione.

Fedeli del Sangue
Durante questo turno non si possono piazzare pedine corruzione in questa regione.

Sanguinari
Guerrieri

Assettato di Sangue
Uomini Maggiori

Una carta potenziamento dei seguaci - in questo caso, il potenziamento dei Fedeli del Sangue di Khorne - è stata piazzata sopra alle statistiche dei Fedeli prestampate sulla Scheda del Potere di Khorne. Le statistiche e le abilità della carta potenziamento sostituiscono quelle da essa coperte.

Quando un giocatore piazza una carta potenziamento del Dio del Caos in gioco, quel giocatore dichiara quale potenziamento ha scelto e piazza la carta scoperta in un qualunque posto adatto vicino alla propria Scheda del Potere, in modo da rendere chiaro a tutti che la carta si trova in gioco.

Simboli Magici

I simboli magici appaiono frequentemente soprattutto sulle carte del Caos. Essi non hanno effetti propri, ma la loro presenza in una regione serve a risolvere altri effetti, come per esempio la condizione di avanzamento del quadrante di Tzeentch.



Simbolo Magico

Nota che alcuni effetti possono assegnare simboli magici alle miniature. Ovviamente, in questi casi l'icona non appare sulla miniatura, ma si considera comunque che quella miniatura "abbia" quei simboli magici ed essi possono ugualmente essere utilizzati per dare luogo a effetti che ne richiedono la presenza, dovunque quella miniatura si trovi.

Effetti che si Contraddicono

Occasionalmente, effetti di diverse carte del Caos, abilità dei seguaci, effetti di carte Vecchio Mondo e simili possono apparentemente trovarsi in conflitto: un effetto attiva una certa azione mentre un altro disattiva la stessa. In tali casi, l'effetto *disattivante* ha sempre la precedenza sull'effetto *attivante*.

Per esempio, la carta del Caos di Khorne "Grido di Battaglia" riporta: "Durante questo turno non si possono piazzare pedine corruzione in questa regione", mentre la carta del Caos di Nurgle "Fetore di Morte" dice: "Se domini questa regione, piazza qui due pedine corruzione." Nel caso entrambe le carte si trovassero nella stessa regione nello stesso momento, il giocatore di Nurgle non piazzerebbe pedine corruzione, anche se dominasse quella regione, poiché la precedenza è data all'effetto disattivante.



Note dell'Autore

"I giocatori assumono il ruolo dei quattro Poteri Perniciosi del Caos e cercano di corrompere il mondo."

Quando Christian Petersen lanciò questa idea per un gioco da tavolo, il mio primo pensiero fu che volessero farmi ricreare un vecchio classico della GW.

"No, Eric. Vogliamo che crei questo gioco."

Il mio mondo era stato ufficialmente sconvolto. Un gioco da tavolo fantasy di **WARHAMMER** completamente nuovo, per di più basato su quello che è probabilmente l'aspetto più grandioso della sua mitologia! La riunione iniziale stava proseguendo ma io mi trovavo già in un altro mondo, stordito dalle possibilità che si aprivano davanti a me.

Trascorsi il fine settimana successivo in un febbrile stato d'ispirata eccitazione. Lessi più cose a proposito di **WARHAMMER** in due giorni che in tutti gli anni precedenti. C'erano dei momenti, che duravano ore, durante i quali mi perdevo nella ricchezza dell'ambientazione. Non ero mai stato un grande appassionato di giochi di miniature, ma la mitologia di quel mondo mi aveva sempre affascinato.

Gli scopi della mia progettazione erano semplici: creare un gioco di controllo del territorio semplice ma ricco, nel quale i giocatori sviluppassero un forte legame con i propri "personaggi" e in cui il mondo sembrasse più vivo e dinamico rispetto alla maggior parte dei giochi dello stesso tipo. Per gli appassionati di **WARHAMMER**, volevo rendere giustizia all'unicità di ciascuno dei quattro aspetti del Caos. Per coloro che entravano in questo mondo per la prima volta, volevo che l'esperienza di gioco comunicasse il fascino sinistro dei Poteri Perniciosi.

Era dunque importante che ciascuno dei Poteri venisse giocato in maniera piuttosto diversa dagli altri. Sapevo fin dal principio che ognuno di essi avrebbe avuto uno specifico modo alternativo di vincere, che sarebbe stato in armonia con la natura del rispettivo tipo di potere.

La sfida consisteva nell'assicurarsi che tutte le condizioni di vittoria convergessero nel corso della partita; in questo modo ogni giocatore avrebbe avuto uno specifico approccio alla devastazione del mondo che si sarebbe intersecato con gli altri, evitando così di giocare quattro partite in solitario.

Desideravo inoltre che il gioco fosse leggermente diverso nel caso che uno dei Poteri Perniciosi fosse assente dal gioco. Per esempio, in una partita a tre giocatori senza Khorne, ci sarebbe stata complessivamente meno enfasi sul combattimento e di conseguenza una maggior concentrazione sulla devastazione; similmente, senza Tzeentch, ci sarebbero stati meno spostamenti dinamici sul tabellone e le tattiche sarebbero state più prevedibili.

Una questione con cui ho dovuto confrontarmi sono state le relazioni di opposizione fra Khorne e Slaanesh da un lato, e fra Nurgle e Tzeentch dall'altro. Ciascuna di queste coppie nutre un odio per l'altra che andava rappresentato nel gioco. Tuttavia, avevo il timore di esagerare e di creare una brutta esperienza a tre giocatori dove un giocatore avrebbe vinto per la semplice ragione di non avere un ostacolo specifico. Ho cercato, invece, di implementare queste relazioni in maniera più sottile tramite le interazioni fra le carte. Per esempio, il modo in cui alcune delle carte del Caos di Khorne incoraggiano a intraprendere più battaglie e quelle di Slaanesh a evitarle, prese assieme forniscono un'interessante dinamica che interagisce anche con gli altri giocatori.

Questo è uno dei più esaltanti progetti di gioco a cui io abbia mai lavorato e sono veramente soddisfatto dei risultati. Vorrei ringraziare Jeff Tidball e Tim Uren per il loro superbo lavoro di sviluppo e Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg e Wil Springer per la grafica sbalorditiva.

Spero che vi divertirete a giocare con questo gioco tanto quanto mi sono divertito io a progettare. *Teschi per il Trono dei Teschi!*

Giocare con Khorne

Khorne non agisce con sottigliezza. Nel suo nero cuore non c'è posto per la bellezza, poiché egli è il Dio del Sangue, lo Spiccateschi. Nel suo corpo immortale c'è spazio solamente per la furia e la carneficina è il suo unico desiderio.

STRATEGIA DI KHORNE

- Il tuo punto di forza sta nella battaglia. I tuoi guerrieri lanciano due dadi in battaglia, i soli fra tutti i seguaci delle Potenze del Caos.
- È per te più semplice vincere facendo avanzare il tuo quadrante della Minaccia che accumulando punti vittoria. Se puoi, cerca di ottenere due scatti del quadrante in ogni turno.
- Disponi le tue forze in modo da uccidere i tuoi nemici in più regioni possibile in ogni turno.
- Nurgle è in genere il bersaglio più adatto per gli attacchi, seguito da Slaanesh e quindi da Tzeentch.

CONTRO NURGLE

I Cultisti di Nurgle sono dei facili bersagli che si trovano spesso nelle regioni Popolose. Impediscigli di rafforzarsi in queste zone, altrimenti egli avrà la possibilità di guadagnare molti punti non appena le regioni cominciano a essere devastate.

CONTRO TZEENTCH

Tzeentch ottiene avanzamenti del quadrante corrompendo le zone che contengono almeno due pedine Warpietra e/o simboli magici. Poiché deve piazzare due pedine corruzione per avere delle pedine avanzamento, l'uccisione di un singolo Cultista di Tzeentch in una di queste regioni può spesso rovinare i suoi piani.

CONTRO SLAANESH

Slaanesh ottiene avanzamenti del quadrante corrompendo le regioni che contengono pedine Nobile ed Eroe; sono queste degli ottimi posti per combatterlo.

Giocare con Nurgle

Nurgle è il Grande Signore della Rovina, che presiede alla corruzione fisica e alla morbosità. Egli può essere a buon diritto definito il padre di tutte le pestilenze, poiché il suo immenso corpo ospita tutte le malattie conosciute dai mortali.

STRATEGIA DI NURGLE

- Il tuo punto di forza sta nel fatto che le tue miniature sono economiche e numerose. Inoltre, le tue carte del Caos e i tuoi avanzamenti del quadrante ti aiutano a dominare le regioni migliori turno dopo turno, evitando che vengano devastate troppo presto.
- Per te è più semplice vincere guadagnando punti vittoria che facendo avanzare il tuo quadrante della Minaccia. In ogni caso, cerca di ottenere almeno uno scatto in ogni turno per goderne degli utili benefici.
- Quando piazza le tue miniature, concentrati sulle regioni Popolose; fai però attenzione a non piazzare troppe pedine corruzione nelle regioni se non puoi anche dominarle.
- Evita di competere con gli altri giocatori nelle regioni molto contese e cerca di ottenere punti nelle regioni che gli altri giocatori ignorano.

CONTRO KHORNE

Le tue miniature hanno una scarsa difesa e sono dei bersagli appetibili per Khorne: evita di disperderle eccessivamente, dal momento che Khorne fa avanzare il proprio quadrante uccidendo miniature in molte regioni diverse.

CONTRO TZEENTCH

Tzeentch ottiene avanzamenti del quadrante corrompendo le zone che contengono almeno due pedine Warpietra e/o simboli magici. Raramente ti conviene competere per dominare tali regioni, sempre che non si tratti di regioni Popolose di alto valore.

CONTRO SLAANESH

Slaanesh ottiene avanzamenti del quadrante corrompendo le regioni che contengono pedine Nobile ed Eroe. Raramente ti conviene competere per dominare tali regioni, sempre che non si tratti di regioni Popolose di alto valore.

Giocare con Tzeentch

Tzeentch è il Tessitore di Tutti i Destini e l'Architetto del Fato dell'Universo. Si delizia nella cospirazione e nel gioco politico, preferisce l'astuto al forte, il manipolatore al violento.

STRATEGIA DI TZEENTCH

- Il tuo punto di forza sta nel tuo mazzo di carte del Chaos. Esso comprende molte carte utili gratuite o con basso costo e la tua abilità di pesca ti permette di sostituire tutte le carte che giochi in ogni turno (quindi, gioca tutte quelle che puoi in ogni turno!).
- Fai attenzione alle regioni che hanno una pedina Warpietra fin dall'inizio: esse sono fondamentali per far avanzare il tuo quadrante nei primi turni del gioco.
- Conserva i tuoi punti potenza all'inizio della fase di evocazione di ciascun turno giocando carte gratuite o dal basso costo; fai sì che siano gli altri giocatori a investire per primi le proprie risorse.
- Realisticamente, poi vincere sia facendo avanzare il tuo quadrante sia guadagnando punti vittoria. Mantieni aperte entrambe le possibilità più a lungo che puoi.

CONTRO KHORNE

Khorne è più efficace nel far avanzare il quadrante che nel guadagnare punti vittoria. Egli ottiene pedine avanzamento uccidendo nemici in molte regioni diverse; evita di fornirgli dei facili bersagli.

CONTRO NURGLE

Nurgle è più efficace nel guadagnare punti vittoria che nel far avanzare il quadrante. Può diventare molto forte verso la fine della partita, quando le regioni cominciano a essere devastate.

CONTRO SLAANESH

Slaanesh può vincere sia con gli scatti del quadrante sia con i punti vittoria; cerca di capire il più presto possibile qual è la sua strategia di vittoria e agisci di conseguenza. Egli ottiene avanzamenti del quadrante corrompendo le regioni che contengono pedine Nobile ed Eroee.

Giocare con Slaanesh

Slaanesh è il signore delle passioni crudeli, dei vizi nascosti e delle tentazioni più terribili. Per un comune mortale è impossibile guardarlo senza perdere la propria anima, poiché tutti quelli che posano il proprio sguardo sul Dio diventano degli schiavi alla sua più completa mercé.

STRATEGIA DI SLAANESH

- Il tuo punto di forza è la flessibilità. Possiedi utili carte del Chaos, hai una semplice condizione per l'avanzamento del quadrante e sei in grado di utilizzare le risorse dei tuoi avversari contro loro stessi.
- All'inizio della partita concentrati sulle pedine Nobile; poi invadi in forze queste regioni, oppure utilizza le tue carte "Influsso Oscuro" per spostare quelle pedine nelle regioni dove sei già forte.
- Adatta la tua strategia allo svolgimento della partita. Se da subito appaiono molte pedine Nobile ed Eroee, gioca per vincere facendo avanzare il quadrante; se Khorne è forte o i tuoi avversari ignorano delle regioni utili, gioca per vincere con i punti vittoria.
- Agisci in maniera opportunistica: utilizza le carte "Infiltrazione Perversa" per ottenere con facilità dei punti non appena le regioni vengono devastate e controlla importanti Cultisti appartenenti ai tuoi avversari per ulteriori pedine corruzione e per impossessarti delle regioni molto contestate.

CONTRO KHORNE

Khorne è più efficace nel far avanzare il quadrante che nel guadagnare punti vittoria. Egli ottiene pedine avanzamento uccidendo nemici in molte regioni diverse; evita di fornirgli dei facili bersagli.

CONTRO NURGLE

Nurgle è più efficace nel guadagnare punti vittoria che nel far avanzare il quadrante. Può diventare molto forte verso la fine della partita, quando le regioni cominciano a essere devastate. Cogli le opportunità per colpirlo e per rafforzarti in questa fase.

CONTRO TZEENTCH

Tzeentch può vincere sia con gli scatti del quadrante sia con i punti vittoria; ottiene avanzamenti del quadrante corrompendo le zone che contengono almeno due pedine Warpietra e/o simboli magici.

Credits

Progettazione: Eric M. Lang

Sviluppo: Jeff Tidball con Tim Uren

Consulenti Creativi: JR Godwin e Jay Little

Supervisione: Mark O'Connor

Progetto Grafico: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, e WiL Springer

Progetto Logo e Copertina: Kevin Childress

Grafica Tabellone: Andrew Navaro

Progettazione Miniature: Michael Jaecks

Coordinatore Playtest: Robert A. Kouba

Playtesters: Bryan Bornmueller, Bill Cauble, Kevin Childress, Cody Cosgrove, Luke Cosgrove, Galen Farah, Robert Flick, Nate French, JR Godwin, Christina Gyimesi, James Hata, Terri Hoff, Steve Horvath, Evan Kinne, Andrew Konen, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gavin Larson, Jay Little, Paul Lertola, Jonathan Moriarity, Randy Munce, Andrew Navaro, Paul Neumann, Scott Page, Casey Ryan, Mark Schell, Shaun Schreiner, WiL Springer, Jason Steinhurst, Matthew Tee, Jason Walden, Mike Westerbur, Dylan Westerbur, John Wibben, Kevin Wilson, e Ansley Zampino

Manager di Produzione: Gabe Laulunen

Produzione: Jeff Tidball

Sviluppatore Esecutivo: Christian T. Petersen

Editore: Christian T. Petersen

Edizione Italiana

Traduzione: Marco Ferrandi

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Francesco Nepitello

Coordinamento: Federico Burchianti

*Si ringrazia in particolar modo Games Workshop
Design Studio per il loro incredibile lavoro creativo.*



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

*1975 County Road B2, Suite 1
Roseville, MN 55113
United States of America
651-639-1905*

Indice

adiacenti (regioni), 11-12
avanzamento del quadrante (pedina), 3, 21, 22-23
battaglia, 15-18
bersaglio (in battaglia), 15, 17
carta devastazione, 4, 7, 8, 19-20, 20-21
carte del Caos, 5, 6, 8, 9, 11, 12-13, 14, 16, 19, 20, 23, 25, 26
colpo, 15, 16, 17
controllo (dei seguaci), 25
combattimento. Vedi battaglia
Cometa a Due Code (icona), 10
Conquista (valore), 4, 5, 19
Contadino (pedina), 6, 15, 17, 24
corruzione (fase), 9, 19-20
corruzione (sottofase), 19-20
corruzione (pedina), 6, 18, 19, 20-21, 23, 25
Cultisti, 5, 6-7
dadi, 7, 15, 16
Demone Maggiore, 5, 6-7
devastazione, regioni devastate, devastatore, 19-20, 20-21, 22, 25
dominio, fase di dominio, valore di dominio, 19
effetti persistenti (delle carte Vecchio Mondo), 24
Eroe (pedina), 6, 20, 24
esplosione, 15
Evento (pedina), 6, 24
evocare, 11-12
evocazione (fase), 9, 11-12
fase, 9
fase di battaglia, 9, 15
fase finale, 9, 20-22, 24
Guerriero, 5, 6-7
istruzioni del quadrante, 23
istruzioni immediate (sulle carte Vecchio Mondo), 24
Khorne, 2, 8, 28
Minaccia, quadrante della Minaccia, 2, 3, 4, 5, 21, 22, 22-23
miniatura. Vedi seguace
Nobile (pedina), 6, 19, 23, 24
Nurgle, 2, 8, 28
ordine dei Poteri, 9
ordine delle regioni, 4, 25
pesca (fase), 5, 9, 11
piazze (un seguace). Vedi evocare
Popolosa (regione), 4, 5

potenza (punti), potenza (pedina), potenza (tracciato), 3, 5, 11, 12, 13
potenziamento (carte), 6, 8, 16, 23, 26
preparazione, 8-9
"promemoria", 14
punti vittoria, punti vittoria (pedina), punti vittoria (tracciato), 3, 4, 8, 20, 20-21, 22, 23
regione, 4, 5, 11-12, 19-20, 20-21, 25
Resistenza, 4, 5, 19
ribaltato (seguace), 15, 17
scatto, 2, 21
Scheda del Potere, 3, 5, 8, 26
scopo del gioco, 2
seguace, 5, 7-8, 11, 26
simbolo magico, 13, 26
Skaven (pedina), 6, 19, 24
Slaanesh, 2, 8, 29
"spostare" (un seguace). Vedi evocare
tabellone, 3, 4, 8
testo effetto (di una carta del Caos), 13, 14
turno di gioco, 9
Tzeentch, 2, 8, 29
Vecchio Mondo (carte e mazzo), 4, 7, 9, 10, 20, 22, 24, 26
Vecchio Mondo (fase), 9
Vecchio Mondo (pedina), 6, 9, 23, 24, 25
Vecchio Mondo (tracciato), 4, 9, 10
vittoria (condizioni), 2, 22, 23
Warpietra (pedina), 6, 19, 23, 24

Glossario

adiacente: una regione è adiacente a un'altra quando ha un confine in comune.

classe: categoria cui appartiene un dato seguace: Cultista, Guerriero o Demone Maggiore.

colpo: risultato di un dado da battaglia – normalmente un 4, 5 o 6 – che ha la possibilità di eliminare, da solo o assieme ad altri colpi, la miniatura o le miniature di un avversario.

costo: caratteristica di una miniatura o di una carta del Caos che indica quanti punti potenza è necessario spendere per metterla in gioco.

Cultista: categoria di seguace che vale meno in termini di combattimento, ma che è in grado di corrompere le regioni.

dèi: vedi “Poteri Perniciosi”.

Demone Maggiore: la più potente categoria di seguace del gioco.

effetti persistenti: testo in tondo presente in alcune carte Vecchio Mondo, che va applicato o nel momento indicato nel testo stesso, oppure durante la fase finale.

esplosione: si verifica quando un dado da battaglia ottiene un risultato di 6, dando al giocatore che l'ha lanciato un ulteriore dado da battaglia da lanciare.

evocare: piazzare un seguace in una nuova regione. Una miniatura può essere evocata sia dalla riserva di un giocatore sia da un'altra regione.

fase: una delle sei suddivisioni funzionali del turno di gioco, ovvero: fase del Vecchio Mondo, fase di pesca, fase di evocazione, fase di battaglia, fase della corruzione e fase finale. Le sei fasi vanno sempre eseguite secondo quest'ordine.

fase del Vecchio Mondo: prima fase del turno di gioco, nel corso della quale si pesca una carta dal mazzo del Vecchio Mondo e si applicano i suoi effetti.

fase della corruzione: quinta fase del turno di gioco, nel corso della quale i giocatori calcolano il dominio e ottengono i punti vittoria a turno per ciascuna regione; infine, piazzano le pedine corruzione nelle varie regioni.

fase di battaglia: quarta fase del turno di gioco, nel corso della quale i seguaci delle Potenze si combattono in ciascuna regione.

fase di evocazione: terza fase del turno di gioco, nel corso della quale i giocatori si alternano nel giocare carte del Caos e nell'evocare le miniature.

fase di pesca: seconda fase del turno di gioco, nel corso della quale ogni giocatore pesca le carte del Caos e recupera i punti potenza.

fase finale: sesta e ultima fase del turno di gioco, nel corso della quale i giocatori rimuovono dal tabellone le carte del Caos, risolvono gli effetti delle pedine Eroee, risolvono gli effetti di alcune carte Vecchio Mondo, ottengono i punti vittoria per le regioni devastate in precedenza nel turno, fanno avanzare i propri quadranti della Minaccia e controllano se la partita ha termine.

Guerriero: tipo di seguace che offre una discreta capacità combattiva a un costo abbastanza contenuto.

icona della Cometa a Due Code: icona presente su alcune carte Vecchio Mondo. Non ha effetti di per sé, ma altre carte Vecchio Mondo fanno riferimento a essa.

istruzioni immediate: testo in corsivo presente in ogni carta Vecchio Mondo, da applicare non appena si pesca quella carta.

Khorne: uno dei quattro Poteri Perniciosi del Caos, signore della morte e della guerra.

Minaccia: caratteristica rappresentata da un numero. Il valore attuale di Minaccia di ogni Potenza viene sempre indicato dalla posizione del quadrante della Minaccia, nella finestrella più piccola.

miniatura: vedi “seguace”.

Nurgle: uno dei quattro Poteri Perniciosi del Caos, padrone del lerciume, della malattia e della corruzione.

ordine delle Potenze: ordine secondo il quale i Poteri Perniciosi normalmente agiscono. L'ordine standard è: Khorne per primo, Nurgle secondo, Tzeentch terzo e Slaanesh quarto.

Popolosa: tipo di regione, indicato dalla parola “Popolosa” nel titolo. Una data regione può essere Popolosa o non Popolosa. L'essere Popolosa non ha un effetto di per sé, ma altri effetti di gioco fanno riferimento alle regioni Popolose.

Potenze del Caos: vedi “Poteri Perniciosi”.

potenziamenti dei seguaci: tipo di carte potenziamento che aumentano le capacità dei seguaci di un Potere.

potenziamento Dio del Caos: tipo di carte potenziamento che aumentano direttamente le abilità di una Potenza del Caos.

Poteri: vedi “Poteri Perniciosi”.

Poteri Perniciosi: l'insieme dei quattro dèi del Caos: Khorne, Nurgle, Tzeentch e Slaanesh.

punto potenza: “valuta” che i giocatori spendono per giocare le carte del Caos, evocare le miniature ed effettuare altre azioni.

punto vittoria: tipo di ricompensa per alcune attività di gioco. I punti vittoria si ottengono soprattutto (e nelle maggiori quantità) dominando le regioni. L'accumulare punti vittoria è uno dei modi per vincere la partita.

PV: abbreviazione di “Punti Vittoria”.

regione: una delle nove suddivisioni geografiche della mappa riportata sul tabellone.

Resistenza: caratteristica che indica quanto è difficile dominare una data regione.

scatto: avanzamento del quadrante della Minaccia di una singola unità.

seguace: pedina del gioco in plastica modellata, che appartiene a una fra tre classi.

turno di gioco: sequenza delle sei fasi di gioco.

simbolo magico: icona che si trova nell'angolo superiore destro di alcune carte del Caos; è anche un effetto creato da alcuni eventi e poteri. I simboli magici non hanno effetti sul gioco di per sé, ma si fa riferimento a essi in altre carte, poteri e abilità.

Slaanesh: uno dei quattro Poteri Perniciosi del Caos, principe del piacere e del dolore.

sottofase del dominio: prima sottofase della fase della corruzione, nel corso della quale i giocatori determinano quale fra i Poteri – se c'è – guadagna il Valore di Conquista di ciascuna regione, sotto forma di punti vittoria.

sottofase: alcune fasi sono a loro volta suddivise in unità minori, chiamate sottofasi.

sottofase della corruzione: seconda sottofase della fase della corruzione, nel corso della quale i giocatori piazzano le pedine corruzione nelle regioni dove possiedono dei propri Cultisti. In questa sottofase si verifica inoltre per ogni regione se questa viene devastata.

testo effetto: parte di una carta del Caos che ne descrive gli effetti.

tracciato dei punti vittoria: serie di cerchi numerati in sequenza stampata sul tabellone. Ogni giocatore piazza la propria pedina punti vittoria su questo tracciato, in modo da mostrare il suo attuale ammontare di punti vittoria.

turno: vedi “turno di gioco”.

Tzeentch: uno dei quattro Poteri Perniciosi del Caos, architetto del fato e fonte della potenza magica.

valore di Conquista: caratteristica che indica quanto vale il dominare una regione.

valore di dominio: totale calcolato da ogni giocatore in ciascuna regione nel corso della sottofase del dominio (nella fase della corruzione) per determinare se riesce a dominarla.

PREPARAZIONE

1. **Posizionare il Tabellone.**
2. **Distribuite le Schede e Disponete i Posti a Sedere.** distribuite una Scheda del Potere a ciascun giocatore, accordandosi oppure per sorteggio. Sedetevi in base all'ordine di gioco.
3. **Distribuite le Carte, le Pedine e le Miniature ai Poteri.**
4. **Piazzate le Pedine Potenza e le Pedine Punti Vittoria.**
5. **Preparate le Pedine Comuni e i Dadi, e Piazzate le Carte Devastazione.** Ponete in sequenza le carte devastazione in una pila con la carta "1" in cima e la "5" in fondo.
6. **Create il Mazzo del Vecchio Mondo.** Mescolate tutte le carte Vecchio Mondo, poi estraete un mazzo, con la faccia rivolta verso il basso, da sette carte (quattro giocatori) oppure da otto carte (tre giocatori). Riponete nella scatola le carte inutilizzate.
7. **Piazzate le Pedine del Vecchio Mondo Iniziali.** Prendete due pedine Nobile, tre pedine Warpietra e quattro pedine Contadino dalle rispettive pile. Piazzate a caso queste pedine sul tabellone, una per ciascuna delle nove regioni.
8. **Mescolate e Pescate le Carte Caos.** Ciascun giocatore inizia con una mano di tre carte del Caos.

QUANDO UNA REGIONE È DEVASTATA...

- non possono essere giocate nuove carte del Caos.
- non si possono piazzare nuove pedine del Vecchio Mondo.
- non si guadagnano punti per il dominio di quella regione.
- non si piazzano pedine corruzione.

CONTROLLARE LA FINE DELLA PARTITA

Primo controllate i quadranti della Minaccia. Se un giocatore ha raggiunto l'istruzione "Vittoria", quel giocatore ha vinto. I pareggi sono risolti dal più alto numero di punti vittoria.

Secondo controllate i 50 punti vittoria. Se un giocatore ha raggiunto 50 o più punti vittoria, quel giocatore ha vinto. I pareggi sono risolti dalla Minaccia più alta.

Terzo controllate se ci sono cinque regioni devastate. Se questa condizione si verifica, il giocatore con più punti vittoria ha vinto.

Infine controllate se vi sono ancora carte da scoprire nel mazzo di carte Vecchio Mondo. In caso contrario, tutti i giocatori hanno perso.

ORDINE DELLE REGIONI

1. Norsca
2. Terra dei Troll
3. Kislev
4. L'Impero
5. Bretonnia
6. Estalia
7. Tilea
8. Principati di Confine
9. Malelande

ORDINE DELLE POTENZE

1. Khorne
2. Nurgle
3. Tzeentch
4. Slaanesh

