



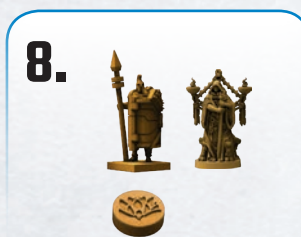
LORDS
OF
HELLAS

GUIDA ALLA CAMPAGNA

PANORAMICA

La modalità in solitario di Lords of Hellas ti consente di partecipare alla storia della leggendaria invasione persiana. Nel primo atto tenderai di radunare il maggior numero possibile di alleati e soldati nel tentativo di fermare l'avanguardia di Serse, mentre nel secondo l'imperatore persiano in persona arriverà in Grecia alla guida del più grande esercito che il mondo antico abbia mai conosciuto: per trionfare avrai bisogno di tutta la tua astuzia e della tua perizia tattica, nonché di una meticolosa preparazione nell'Atto I.

Questa variante in solitario del gioco fa uso di una mappa speciale, riprodotta sul retro del tabellone di gioco regolare assieme alle frecce di movimento dei mostri e a un atteggiamento speciale delle popolazioni indicato accanto a ogni terra. Tutte le partite sono semi-casuali e presentano imprese, mostri e una serie di script a innesco di vario tipo.



Per ulteriori informazioni sulla scheda invasione persiana, vedi a pagina 5.

REGOLE GENERALI

PREPARAZIONE

- Colloca 3 **monumenti** completamente costruiti (Zeus, Atena e Hermes) sugli spazi indicati sulla **mappa**. Colloca i 3 **artefatti divini** (il Gufo di Atena, gli Stivali di Hermes e la Saetta di Zeus) accanto alla **mappa**.
- Colloca l'**Oracolo di Delfi** in Focide.
- Colloca 6 **templi** sugli spazi indicati sulla **mappa**.
- Scegli le carte con il simbolo giocatore singolo dai **mazzi degli scontri**, delle **benedizioni** e degli **artefatti**.



Metti da parte le carte rimanenti di quei mazzi: non saranno usate nella partita in solitario.

5. Separa le **carte impresa** dal **mazzo degli eventi** (a eccezione della carta Il Toro di Creta, che non sarà usata in questa modalità) e collocale accanto alla **mappa**, assieme ai **segnalini impresa** appropriati.
6. Colloca le miniature dei **mostri** e le **schede mostro** accanto alla **mappa** (a eccezione della Chimera, che non sarà usata in questa modalità). Colloca i **segnalini ferita** e il **dado dei mostri** accanto alla **mappa**. Colloca il **mazzo degli attacchi mostro** sulla **mappa**.
7. Prendi la **scheda eroe** di Achille e collocala davanti a te. Colloca la base della miniatura di Achille sull'anello blu. Prendi gli **opliti**, i **sacerdoti**, i **segnalini controllo** e 3 **segnalini attributo** blu.
8. Colloca tutti gli **opliti**, i **sacerdoti** e i **segnalini controllo** gialli accanto alla **mappa**: rappresenteranno i tuoi alleati durante questa partita.
9. Gli **opliti** e i **segnalini controllo** verdi rappresentano gli eserciti persiani e le **regioni** da essi conquistate. Mettili da parte accanto alla **mappa**. I **sacerdoti** verdi rappresentano le spie di Serse.
10. Colloca la **scheda invasione persiana** accanto alla **mappa**. Colloca 1 **segnalino controllo** verde sulla prima casella del **contatore di invasione** e 1 segnalino sulla prima casella del **contatore di mobilitazione**. Colloca 4 **spie** di Serse sul **contatore di comando** di Serse in modo che occupino gli slot dal 2 al 5 (il primo slot del contatore dovrebbe essere sempre vuoto).
11. Prendi tutti i **segnalini azione bloccata**, mescolali e collocali a faccia in giù accanto alla **mappa** in modo da non poterne vedere il numero. Questa pila si ridurrà gradualmente durante la partita a ogni tua **azione speciale**, rappresentando il trascorrere del tempo.

Non rimettere mai alcun **segnalino azione bloccata** nella pila.

12. Colloca i **segnalini gloria** del colore appropriato sul **contatore di atteggiamento** della popolazione, in posizione **neutrale**.

I componenti del gioco seguenti non saranno usati in questa modalità:

- Le **carte evento** (ad eccezione delle **impres**e selezionate in precedenza).
- La Chimera (e la sua **scheda mostro**).
- Le miniature di Perseo, Eracle ed Elena (nonché segnalini e **schede eroe** corrispondenti).
- Gli **opliti**, i **sacerdoti** e i **segnalini controllo** rossi.
- Le **carte tempo**.

TIPI DI ESERCITO



In questa modalità di gioco saranno presenti sulla **mappa** tre tipi di **eserciti** e tre colori di **segnalini controllo**.

Il blu rappresenta **Sparta** e le tue truppe più fedeli: di conseguenza, le **regioni** blu rappresentano i luoghi dove la gente ti è più devota e ti sosterrà a qualsiasi costo. In questa modalità sarai anche in grado di usare i **sacerdoti** blu (e soltanto blu) e di inviarli ai **monumenti** appropriati.

Il giallo rappresenta i tuoi **alleati**. Queste forze sono state inviate dalle città-stato greche per aiutarti nella lotta contro Serse. Anche se sono abili nel combattimento quanto le tue truppe blu, la loro fedeltà non è assoluta: puoi comandarle come se fossero le tue stesse truppe, ma potrebbero abbandonare i tuoi ranghi per i motivi più disparati. Lo stesso vale per le **regioni** gialle: riconoscono la tua autorità e ti sosterranno fintanto che ne avranno vantaggi e finché crederanno che i persiani possano veramente essere sconfitti.

Quando prendi il controllo di una **regione** in una **terra** dove il valore di **Atteggiamento** della popolazione verso di te è diverso da **fedele**, devi usare il **segnalino controllo** giallo per indicare tale controllo! Soltanto quando una **regione** si trova in una **terra** con un **Atteggiamento** della popolazione **fedele** puoi collocarvi sopra il **segnalino controllo** blu.

Le unità verdi rappresentano gli eserciti persiani. Contrassegna le **regioni** conquistate dagli invasori con i **segnalini controllo** verdi. Le loro forze sono molto più numerose e, per rappresentare questo, ogni **oplita** verde è considerato forte il doppio dei tuoi (vale 2 punti ai fini del calcolo della **Forza di Esercito** e del confronto con la **Forza di Popolazione** di una **regione**). I **sacerdoti** verdi, come illustrato in precedenza, sono i subdoli informatori e le spie di Serse.

SEQUENZA DEL TURNO

Questa partita si svolge in una serie di **turni**, ognuno dei quali è suddiviso in due fasi.

1. FASE DEL GIOCATORE
2. FASE DEGLI EVENTI

Durante la **Fase del Giocatore** avrai la possibilità di effettuare 4 **azioni regolari**, proprio come nella partita standard (**movimento opliti**, **movimento eroe**, **preghiera** e **utilizzo artefatti**). Una volta completate le tue **azioni regolari**, devi effettuare un'**azione speciale**.

AZIONI SPECIALI

In questo scenario puoi effettuare solo sei delle sette **azioni speciali** standard. Contrassegna le eventuali **azioni speciali** usate con un **segnalino azione bloccata**. L'**azione speciale** di **costruzione monumento** non si usa in quanto tutti i **monumenti** sono già stati costruiti fin dall'inizio; diventa invece disponibile l'**azione speciale** di **passo** (vedi a seguire).

Le altre azioni funzionano come nel gioco standard, con alcune eccezioni:

- **Reclutamento** – Questa azione ti fornisce meno **opliti** del solito: soltanto 1 nelle **città** e 2 a **Sparta**. Inoltre, il colore delle miniature dipende dal **segnalino controllo** presente nella **regione** dove sono state reclutate: per esempio, gli **opliti** delle **regioni alleate** (contrassegnate da un **segnalino controllo** giallo) saranno gialli. Quest'ultima regola si applica a tutti i tipi di attività che ti forniscono truppe, con l'eccezione dell'**azione speciale** di **preparazione**.
- **Costruzione Tempio** – Questa azione funziona come nelle partite standard. Puoi erigere i **templi** sia nelle **regioni** che controlli che nelle **regioni alleate**. Dal momento che i **draft di benedizioni** non sono disponibili in questa modalità di gioco, le **azioni speciali** di **costruzione tempio** non innescano un **draft**. Le **benedizioni** saranno invece guadagnate con le uccisioni dei **mostri**.

Ricorda che costruire un **tempio** in una **regione alleata** (contrassegnata con un **segnalino controllo** giallo) ti conferirà un **sacerdote** blu!

- **Caccia** – Questa azione funziona come nelle partite regolari, con un'eccezione: durante il passo di **Attacco del Mostro** devi semplicemente pescare 1 carta dalla cima del **mazzo degli attacchi mostro**, in quanto non c'è un giocatore avversario che può scegliere una delle due carte per te.
- **Usurpazione** – Hai diritto a effettuare le **usurpazioni** come nella modalità di gioco regolare. Per farlo devi essere in possesso di un **segnalino gloria** appropriato, che rappresenta l'atteggiamento della popolazione locale nei confronti del tuo **eroe** e della sua lotta contro Serse. Le regole dettagliate per gestire i segnalini e per definire l'attitudine della popolazione greca sono descritte successivamente (vedi "Atteggiamento della Popolazione" a seguire). Non puoi **usurpare la terra** all'estremo nord (quella con i confini rossi).
- **Marcia** – Questa azione funziona come nelle partite regolari.
- **Preparazione** – Questa azione funziona come nelle partite regolari, ma se decidi di **reclutare** degli **opliti** usando questa **azione speciale** riceverai soltanto **opliti alleati** (gialli).
- **Passo** – Rimuovi tutti i **segnalini azione bloccata** dalla **scheda eroe**. Ricarica i tuoi **artefatti** e passa alla **Fase degli Eventi**. Una volta passato il **turno**, non rimuovere i **sacerdoti** situati sui **monumenti**. Non ricevi inoltre nuovi **sacerdoti** dai **templi** che controlli. Quando passi il **turno**, devi prendere 1 **segnalino azione bloccata** proprio come quando usi le altre **azioni speciali** (vedi a seguire).

Ricorda che ogni **segnalino azione bloccata** rimosso dalla tua **scheda eroe** non può essere usato di nuovo nella stessa partita.

FASE DEGLI EVENTI

Dopo avere usato un'**azione speciale**, prosegui con la **Fase degli Eventi**. Per determinare cosa accade in Grecia, gira il **segnalino azione bloccata** che hai appena usato per coprire la tua **azione speciale** più recente. Se la tua **azione speciale** più recente è stata quella di **passo** e tutti i segnalini sono stati rimossi, prendi e gira invece 1 singolo segnalino inutilizzato dalla tua pila. Sarà scartato successivamente, come di consueto.

Controlla il numero sul retro di quel **segnalino azione bloccata** e leggi lo **script** corrispondente dal **Libro degli Script** per l'**atto** in cui ti trovi. Applica le eventuali regole contenute nello **script**, poi controlla se hai soddisfatto le condizioni di conclusione dell'**atto** corrispondente; se così non è, inizia il tuo **turno** successivo.

FASE DEI MOSTRI

Circa la metà degli **script** che incontrerai ti richiederà di svolgere la **Fase dei Mostri**. Durante questa fase, tira il **dado dei mostri** una volta per ogni **mostro** presente, nell'ordine indicato sulla **mappa** (usando i numeri sulle **regioni**, dal più basso al più alto). I risultati del tuo tiro funzionano in modo leggermente diverso rispetto alla modalità di gioco regolare.

- – Il **mostro** ha terrorizzato la popolazione locale, che a sua volta incolpa il tuo **eroe** di non aver fatto nulla. L'**Atteggiamento** della popolazione in tutta la **terra** è ridotto di 1 grado (vedi "Atteggiamento della Popolazione" a seguire).
- – Il **mostro** si scontra con i difensori locali armati, uccidendo 1 **oplita**. Se non ci sono **opliti** presenti, il **mostro** effettua invece un **movimento**.
- – Il **mostro** si muove in base alle frecce stampate sulla **mappa**, verso il **monumento**. Se già si trova in una **regione** con un **monumento**, distrugge 1 livello del **monumento**.
- – Il **mostro** risolve prima il risultato , poi il risultato . Non può tuttavia muoversi due volte, nemmeno se non ci sono **opliti** da uccidere quando risolve il primo risultato.

DISTRUZIONE DEI MONUMENTI

In questa modalità i **mostri** tenteranno di distruggere tutti i **monumenti** dedicati agli dèi presenti sulla **mappa**. Quando un **mostro** raggiunge il suo bersaglio, non si muove più e distrugge 1 livello di un **monumento** ogni volta che è obbligato a effettuare un **movimento**. Quando un qualsiasi **monumento** è stato completamente distrutto, hai perso la partita!

ATTEGGIAMENTO DELLA POPOLAZIONE

Durante la partita, i sentimenti della popolazione greca cambieranno in base alle tue azioni o agli eventi che si verificano col passare del tempo. Tale atteggiamento è rappresentato dai **segnalini gloria** sul contatore di **atteggiamento** della popolazione. La popolazione di una singola **terra** può aderire a una tra le quattro attitudini seguenti:

- **Ostile** – Il peggior atteggiamento possibile: le città greche sono tentate di dichiarare il loro sostegno a Serse. Un valore di **Atteggiamento ostile** aumenta di 2 la **Forza di Popolazione** delle **regioni** di questa **terra** e aumenta di 2 la **Forza di Esercito** di Serse in ogni battaglia in questa **terra**, rendendoti più difficile ogni tentativo di soggiogarla.
- **Diffidente** – La popolazione è sospettosa e non sa cosa pensare delle tue azioni; molti danno voce alla loro inimicizia nei tuoi confronti. Quando risolvi le tue azioni, aumenta di 1 la **Forza di Popolazione** delle **regioni** in questa **terra**. Inoltre, aumenta di 1 la **Forza di Esercito** di Serse in ogni battaglia in questa **terra**.
- **Neutrale** – La popolazione si disinteressa a te e crede di dover combattere i persiani affidandosi soltanto alle proprie forze.
- **Fedele** – Questo valore di **Atteggiamento** è possibile solo se possiedi il **segnalino gloria** dello stesso colore della **terra** in questione: i suoi abitanti diventano **fedeli** e ti sostengono. Puoi **usurpare** qualsiasi **regione** di questa **terra**, e se prendi il controllo di queste **regioni** in qualsiasi modo puoi collocare 1 **segnalino controllo** blu su di esse.

Ricorda che il valore di **Atteggiamento** non influenza la **Forza di Popolazione** al momento di risolvere i risultati di un attacco persiano. Il **segnalino gloria**, che rappresenta il valore di **Atteggiamento**, si muove sul suo contatore in base alle tue azioni. Ogni volta che completi 1 **impresa** o uccidi 1 **mostro** dovrai muovere il segnalino di 1 grado verso la posizione **neutrale**. Se già si trova in posizione **neutrale**, rivendica il **segnalino gloria** e rimuovilo dal **contatore di atteggiamento**. Se già possiedi il **segnalino gloria** di quel colore, puoi scambiare tutti i **segnalini controllo** gialli presenti in questa **terra** con segnalini blu.



L'**Atteggiamento** della popolazione peggiorerà soprattutto a causa delle azioni dei **mostri** (è ridotto di 1 grado ogni volta che un **mostro** terrorizza una **regione**) e delle interferenze persiane. Se il segnalino si trova già sulla posizione **ostile** e ti viene richiesto di muoverlo ulteriormente, rimuovi invece tutti i tuoi **segnalini controllo** gialli da tutte le **regioni** di questa **terra**.

BATTAGLIE

Durante questa modalità, affronterai spesso gli invasori persiani in combattimento. Le **battaglie** si svolgono come nella modalità di gioco regolare, ma con alcune differenze dovute all'assenza di un giocatore avversario.

La **battaglia** inizia ogni volta che i tuoi **opliti** si trovano nella stessa **regione** degli **opliti** persiani oppure di un loro **segnalino controllo**. Questo potrebbe accadere a seguito di un movimento dell'esercito persiano, o perché tu ti sei mosso nella loro **regione**. Se dovessero verificarsi più **battaglie** allo stesso tempo, svolgile come indicato dalla sequenza dei numeri stampati sulle **regioni** della **mappa**.

Una volta che una **battaglia** è iniziata, per prima cosa determina la tua **Forza di Esercito**, pari a 1 per ogni **oplita** più gli eventuali bonus di **fortificazione** o quelli dovuti alle regole speciali dell'**eroe**. La **Forza di Esercito** dei persiani varia se incontri quell'**esercito** direttamente o se invadi una **regione** da essi conquistata (contrassegnata da un **segnalino controllo** verde).

- Se nella **regione** sono presenti degli **opliti** persiani, aumenta di 2 la **Forza di Esercito** per ogni **oplita** verde.
- Se nella **regione** c'è un **segnalino controllo** verde, Serse ha già sottomesso la popolazione locale e dovrai affrontare un'opposizione durissima. La **Forza di Esercito** nemica è determinata dal numero attualmente indicato sul **contatore di invasione** persiana (che può variare da 1 a 10).

Ora puoi giocare le **carte scontro** dalla tua mano. Assicurati che il numero di **simboli vittima** non superi il numero di tuoi **opliti** che prendono parte alla **battaglia**. Le regole sulle carte si applicano comunque, anche se alcune potrebbero essere soggette a modifiche per adattarsi alla modalità in solitario (vedi "Carte Scontro" a seguire). Quando hai finito di giocare carte, pesca e rivela il numero di **carte scontro** nemiche indicato dal valore di **Comando** delle forze persiane. Scegli la carta dal valore più alto, ignora la sua regola speciale e aggiungi il suo valore alla **Forza di Esercito** dei persiani. In breve, per determinare entrambi i numeri è possibile applicare questa formula.

- **FORZA DI ESERCITO DEL GIOCATORE** = 1 (per ogni **oplita**) + X (capacità speciali, **fortificazioni**) + la somma dei valori su tutte le **carte scontro** giocate, assieme alle loro rispettive capacità speciali.
- **FORZA DI ESERCITO DEL NEMICO** = 2 (per ogni **oplita**) oppure X (il valore sul **contatore di invasione**) se su questa **regione** c'è un **segnalino controllo** verde + il valore della **carta scontro** più forte (ignorando la sua capacità speciale e i **simboli vittima**).

VITTIME E RISULTATI

La fazione con la **Forza di Esercito** più alta vince la **battaglia**. Se le due si equivalgono, si ottiene uno stallo che conta come vittoria per i difensori. Uccidi un numero di tuoi **opliti** pari a quello dei **simboli vittima** su tutte le **carte scontro** che hai giocato durante questa **battaglia**. Uccidi 1 ulteriore vittima se hai perso la **battaglia**.

Una sconfitta significa anche che devi ritirarti dalla **regione**, ma non puoi ritirarti in una **regione** occupata dagli **opliti** o dai **segnalini controllo** persiani. Se non hai altre opzioni, perdi tutti gli **opliti** di quell'**esercito**.

Le vittime persiane si calcolano in base all'**atto** della storia in cui ti trovi:

- **Atto I** – Ogni vittoria contro l'**avanguardia** persiana causa l'uccisione di 1 suo **oplita** e la costringe a ritirarsi di 1 **regione**, in base a questa sequenza:



Se l'**avanguardia** persiana non ha più alcun **oplita** (o se non è più in grado di ritirarsi poiché è stata sconfitta in Calcidica), rimuovi le miniature persiane rimanenti dal gioco e inizia l'**Atto II**.

- **Atto II** – Una vittoria sull'**esercito** persiano ti permette di rimuovere tutti gli **opliti** persiani o il **segnalino controllo** persiano da quella **regione**. Inoltre, il **segnalino vittoria** avanza di 1 casella verso lo 0 (questo segnalino sarà collocato sul **contatore di invasione** persiana all'inizio dell'**Atto II**).

MOSTRI

I **mostri** non influenzano mai le unità o i **segnalini controllo** persiani! Uccidere un **mostro** ti offre l'opportunità di pescare 2 **benedizioni**, sceglierne 1 e scartare l'altra, e ti permette di migliorare l'**Atteggiamento** della popolazione locale nei tuoi confronti, muovendo il segnalino sul **contatore di atteggiamento** di 1 grado verso la posizione **neutrale**.

In questa modalità ignora le regole dettagliate relative all'**attacco regionale** dei **mostri**. Ogni **mostro** che attacca una **regione** uccide semplicemente 1 **oplita**.

IMPRESE

Le **impresе** possono essere completate soltanto durante l'**Atto I**, anche se devi ignorare tutte le ricompense che normalmente fornirebbero. Il completamento di un'**impresa** ti consente di migliorare la tua posizione presso la popolazione locale, muovendo il segnalino sul **contatore di atteggiamento** di 1 grado verso la posizione **neutrale**. Ricorda che le eventuali **impresе** che lascerai incomplete durante l'**Atto I** avranno ripercussioni negative nella parte finale della partita.

ARTEFATTI

Alcuni **artefatti** non sono inclusi nella modalità in solitario, mentre i tre **artefatti** associati ai **monumenti** sono disponibili: li guadagni quando prendi il controllo delle **regioni** con i **monumenti** e puoi usarli come previsto dalle loro regole normali.

Potrai ottenere altri **artefatti** dopo aver completato un'**impresa**. Questi **artefatti** sono l'Ambrosia, la Freccia di Apollo, il Filo di Arianna, l'Occhio delle Graie, la Tromba di PHEME, l'Harpe e la Cornucopia. Gli **artefatti** si ricaricano ogni volta che **passi un turno**.

CARTE SCENTRO

Nella modalità in solitario, le regole di alcune **carte scontro** necessitano di alcune modifiche.

- **Attacco ai Fianchi** – Quando attacchi una **regione controllata** dai persiani, il numero di **opliti** persiani è pari alla metà del valore di **Forza di Esercito** di quella **regione**, arrotondato per eccesso. Per esempio, **Forza di Esercito** 7 significa 4 **opliti**.
- **Manovra Tattica** – Il valore di **Autorità** di Serse è determinato dal suo valore di **Comando** (più **spie** ci sono sulla **mappa**, più alto sarà tale valore).

PROLOGO - PREPARAZIONE

1. Colloca 2 **opliti** persiani in Calcidica.
2. Regola il **contatore di invasione** e il **contatore di mobilitazione** a 0.
3. Colloca 1 **segnalino controllo** blu in Laconia e 1 **segnalino controllo** giallo in Messenia.
4. Colloca il tuo **eroe** e 2 **opliti** blu (che rappresentano i suoi soldati spartani) in Laconia.
5. Pesca 1 **carta scontro**.

Ora pesca 2 **segnalini azione bloccata** numerati e controlla i loro valori sulla Tabella A per determinare quali **mostri** collocare sulla **mapa**. Se il secondo valore indica lo stesso **mostro**, aggiungi invece 1 **oplita** persiano in Calcidica.

Poi pesca 3 **segnalini azione bloccata** numerati e controlla i loro valori sulla Tabella B per determinare quali **imprese** saranno disponibili durante questa partita e colloca i loro segnalini di conseguenza. Se il secondo o il terzo valore indicano la stessa **impresa**, aggiungi invece 1 **oplita** all'**avanguardia** persiana per ogni risultato ripetuto.

Rimuovi da questa partita i **segnalini azione bloccata** che hai pescato durante il Prologo.

TABELLA A – MOSTRI CASUALI

1-2	Sfinge (Epiro)
3-4	Minotauro (Creta)
5-6	Ciclope (Arcadia)
7-8	Medusa (Messenia)
9-10	Idra (Laconia)
11-12	Cerbero (Focide)
13-14	Minotauro (Calcidica)
15-16	Ciclope (Beozia)
17-18	Sfinge (Locride)
19-20	Cerbero (Acaia)
21-22	Medusa (Elide)
23-24	Idra (Argolide)

TABELLA B – IMPRESE CASUALI

1-3	<p>Il Salvataggio di Prometeo (Macedonia)</p> <p>Questo titano, imprigionato e torturato nel lontano nord, è vittima del giudizio inflessibile di Zeus per aver trafugato un dono in favore dell'umanità. Prometeo resta anche un simbolo di speranza e di sacrifici per molti greci. È difficile immaginare cosa gli farebbero i persiani se lo trovassero incatenato a questo strano letto di metallo.</p>
4-6	<p>I Buoi di Gerione (Beozia)</p> <p>Per un grosso esercito, la fame può diventare una minaccia pericolosa quanto l'esercito nemico. Per assicurarsi un flusso costante di rifornimenti è necessario spostare l'enorme mandria di Gerione nel Peloponneso, al sicuro dalle razzie dei persiani: questo garantirà scorte a sufficienza per i lunghi mesi di guerra a venire. Gerione non sarà troppo contento, ma in tempo di guerra tutti devono essere disposti a fare qualche sacrificio.</p>
7-9	<p>In Soccorso di Atlante (Messenia)</p> <p>A quanto pare quegli spregevoli cani persiani hanno trovato il modo di avvelenare Atlante in persona, colui che regge il peso di tutto il mondo sulle sue spalle. Se i loro piani andassero in porto, le città della Grecia subirebbero delle conseguenze drammatiche</p>
10-12	<p>La Ricerca del Vello d'Oro (Acarmania)</p> <p>L'impero persiano combatte non solo con i suoi eserciti, ma anche con le vaste ricchezze che Serse usa senza esitare per corrompere i popoli affinché accettino il suo governo. Forse, se i Greci trovassero il leggendario Vello d'Oro, potrebbero dimostrarsi generosi quanto lui.</p>
13-15	<p>Gli Uccelli del Lago Stinfalo (Corinzia)</p> <p>Gli uccelli del lago Stinfalo si cibano di carne umana e terrorizzano la Corinzia e le regioni vicine, trascinando via adulti e bambini indistintamente. La popolazione chiede di essere protetta, e se non sarà accontentata si rivolgerà a qualcun altro.</p>
16-18	<p>La Regina delle Amazzoni (Calcidica)</p> <p>Fino a poco tempo fa, le amazzoni avevano ignorato la lotta contro l'impero persiano. Soltanto ora, di fronte al rischio di un'invasione diretta, alcune tribù si sono ribellate alla loro regina. Se non saranno aiutate, sarà impossibile prevedere il loro ruolo nella guerra imminente.</p>
19-21	<p>Le Stalle di Augia (Elide)</p> <p>Augia, il re dell'Elide, è pronto a sostenere chiunque riesca a ripulire le sue leggendarie stalle, trascurate da decenni. Guadagnare un alleato importante in cambio di un po' di sterco da spalare sembra una buona occasione. Dopotutto, si dice sempre che un vero capo non ha paura di sporcarsi le mani.</p>
22-24	<p>Il Cinghiale Calidonio (Etolia)</p> <p>Eneo, re di Calidone, crede che l'invasione persiana sia una punizione per le trasgressioni contro gli dèi. Al fine di placarli, intende offrire loro in sacrificio il famoso Cinghiale Calidonio. Forse Eneo è soltanto uno sciocco zelante, ma chissà? Magari gli dèi sono veramente furiosi? Ottenere il loro supporto non sarebbe certo un male.</p>



ATTO I

Proprio come temevi, le prime forze persiane hanno attraversato le montagne e sono giunte in Macedonia. Alcuni li hanno scambiati per il grosso dell'esercito, ma sono soltanto un'avanguardia inviata a preparare il terreno per l'invasione principale e per studiare il territorio.

Gli esploratori persiani non hanno impiegato troppo tempo a capire quanto divise siano le regioni della Grecia. Serse intende sfruttare le faide interne a suo vantaggio e ha sguinzagliato dozzine di spie e di demagoghi nelle tue terre. Ha anche assegnato una missione speciale alle sue truppe: devono raggiungere la Focide e distruggere l'Oracolo di Delfi, il simbolo dell'unione e della tradizione di tutta la Grecia.

MOBILITAZIONE

Ogni volta che uno **script** contiene una voce "**Mobilizzazione**", muovi il **segnalino mobilizzazione** verso destra un pari ammontare di volte. Quando giunge allo slot "Marcia!", muovi l'intera **avanguardia** persiana di 1 **regione** in questa sequenza: Calcidica -> Macedonia -> Tessaglia -> Locride -> Focide. Poi rimetti il **segnalino mobilizzazione** all'inizio del **contatore di mobilizzazione**.



LIBRO DEGLI SCRIPT (ATTO I)

Di seguito troverai una lista di possibili scenari casuali per l'Atto I della partita. Al momento di applicare lo **script**, segui sempre le voci dall'alto verso il basso.

1. Gli invasori persiani hanno stretto un patto con le tribù montane della Macedonia settentrionale e scoperto i sentieri più rapidi e più sicuri attraverso le montagne. Adesso per loro sarà più facile inviare rinforzi al grosso dell'esercito.

- ▶ Se l'**avanguardia** persiana ha meno di 3 **opliti** sulla **mappa**, rinforzala con 1 **oplita** aggiuntivo. Altrimenti, fai avanzare il **segnalino mobilizzazione** di 1 casella.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

2. L'Oracolo di Dodona nell'Epiro ha attirato una visitatrice indesiderata: una sfinge assale i pellegrini e uccide chiunque non riesca a rispondere ai suoi enigmi. Presto la sua sete di conoscenza la spingerà nel cuore dei territori greci.

- ▶ Colloca la Sfinge in Epiro. Se la Sfinge si trova già sulla **mappa** o è già stata sconfitta, svolgi invece una **Fase dei Mostri**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

3. Serse ha inviato i suoi diplomatici a convincere gli ateniesi ad arrendersi. La missione è stata un fallimento, ma alcuni degli emissari si sono misteriosamente dileguati all'interno della città...

- ▶ Colloca 1 **spia** in Attica.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

4. Qualcuno ha aiutato il famigerato Minotauro di Creta a fuggire dalla sua prigione. La bestia ha massacrato Re Minosse e ridotto in rovina il suo palazzo; adesso imperversa nella regione.

- ▶ Colloca il Minotauro in Creta. Se il Minotauro si trova già sulla **mappa** o è già stato sconfitto, svolgi invece una **Fase dei Mostri**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

5. I persiani non esitano a fare uso di schiavi in battaglia. Se la situazione si fa disperata, possono obbligare molti dei greci che hanno catturato a combattere per loro. Rabbriviscisi al pensiero di dover combattere contro i tuoi stessi compatrioti.

- ▶ Se l'**avanguardia** persiana ha meno di 3 **opliti** sulla **mappa**, rinforzala con 1 **oplita** aggiuntivo. Altrimenti, fai avanzare il **segnalino mobilizzazione** di 1 casella.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

6. Hai ricevuto delle notizie inquietanti: i persiani hanno iniziato ad abbattere e distruggere tutti i grandi monumenti in cui si imbattono, con l'ordine di sostituirli con una serie di statue di Serse il Vittorioso.

- ▶ Se l'**avanguardia** persiana è in Tessaglia o Locride, distruggi 1 livello del **monumento** di Zeus.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

7. Le tue spie ti riferiscono che ultimamente Serse ha ingaggiato molti mercenari dall'Africa settentrionale. Se la sua conquista della Grecia non dovesse procedere veloce come spera, sicuramente li schiererà.

- ▶ Se l'**avanguardia** persiana ha meno di 4 **opliti** sulla **mappa**, rinforzala con 1 **oplita** aggiuntivo. Altrimenti, fai avanzare il **segnalino mobilizzazione** di 1 casella.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

8. I persiani applicano una terribile punizione nota come "scafismo": imprigionano le vittime all'interno di un tronco cavo e le ricoprono di latte e miele per attirare gli insetti, così da farle divorare lentamente o marcire mentre sono ancora vive. Di conseguenza, gli abitanti delle regioni occupate esitano addirittura a menzionare il tuo nome.

- ▶ Riduci di 1 grado l'**Atteggiamento** della popolazione nelle due **terre** più a nord sulla **mappa** (quelle con il confine rosso e con il confine giallo).
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

9. Un gruppo di assassini dalle maschere dorate ti tende un'imboscata nella tua stessa tenda. Li respingi e li metti in fuga, ma uno di loro riesce a ferirti. Inizi a indagare e presto scopri che sono entrati nell'accampamento con l'aiuto di alcuni abitanti a te ostili.

- ▶ Il tuo **eroe** subisce 1 **lesione** (se si trova in una **terra diffidente**) oppure 2 **lesioni** (se si trova in una **terra ostile**).
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

10. Alcuni pescatori hanno notato una strana nave persiana nella baia di Messiniakos. Poco dopo, dalle acque è emersa un'Idra gigantesca che si è diretta verso la città di Sparta, a te fedele. Coincidenze?

- ▶ Colloca l'Idra in Laconia. Se l'Idra si trova già sulla **mappa** o è già stata sconfitta, svolgi invece una **Fase dei Mostri**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

11. L'intera costa occidentale è esposta e vulnerabile alle infiltrazioni persiane. Hai assegnato dei triremi e delle sentinelle lungo le rive, ma non puoi sorvegliare ogni piccola insenatura e ogni baia nascosta.

- ▶ Colloca 1 **spia** in Eubea.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

12. Alcune truppe alleate si scoraggiano quando il nemico si avvicina troppo. Senti che sta per scatenarsi un'ondata di diserzioni e chiedi ai tuoi veterani più fedeli di tenere d'occhio gli altri.

- ▶ Perdi metà dei tuoi **oplit** **alleati** (arrotondando per eccesso) in ogni **regione** dove non possiedi **oplit** **fedeli**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +0
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

13. Un comandante persiano ha fatto sposare i suoi ufficiali con le figlie dei casati nobiliari dei territori conquistati, per ridurre le probabilità che le loro famiglie ti offrano sostegno.

- ▶ Riduci di 1 grado l'**Atteggiamento** della popolazione nelle due **terre** più a nord sulla **mappa** (quelle con il confine rosso e con il confine giallo).
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

14. Alcuni viaggiatori riferiscono di un enorme ponte sospeso costruito dai persiani sullo stretto del Bosforo. Sicuramente sono in arrivo nuove truppe persiane.

- ▶ Se l'**avanguardia** persiana ha meno di 4 **oplit** sulla **mappa**, rinforzala con 1 **oplit** aggiuntivo. Altrimenti, fai avanzare il **segnalino mobilitazione** di 1 casella.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

15. Molti eroi e sovrani dubitano che tu sia la persona giusta per proteggere la loro terra dai persiani. Alcuni hanno perfino iniziato a formare un loro esercito e a sfidare la tua supremazia.

- ▶ Perdi 2 **oplit** a tua scelta in ogni **terra diffidente** e 4 **oplit** a tua scelta in ogni **terra ostile**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +0
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

16. I cittadini della capitale della Beozia, risvegliandosi, hanno assistito a una scena stupefacente: sembrava che due soli stessero spuntando assieme all'orizzonte. Pochi minuti dopo, scossi dalle grida di terrore, gli abitanti hanno capito che il secondo oggetto era in realtà il torreggiante corpo di metallo di un ciclope.

- ▶ Colloca il Ciclope in Beozia. Se il Ciclope si trova già sulla **mappa** o è già stato sconfitto, svolgi invece una **Fase dei Mostri**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

17. I persiani hanno inviato alcune bande di apripista che si spostano incontrastate per le terre della Grecia e appiccano il fuoco ovunque si rechino. Molte città richiamano quindi le truppe che avevano offerto in appoggio alla tua causa al fine di proteggere i loro raccolti e villaggi.

- ▶ Perdi metà dei tuoi **oplit** **alleati** (arrotondando per eccesso) in ogni **regione** dove non possiedi **oplit** **fedeli**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +0
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

18. Gli agenti persiani sono riusciti a liberare un famoso bandito locale che attendeva di essere giustiziato in Acarnania. In cambio, lui e i suoi uomini hanno iniziato a fornire ai persiani varie informazioni utili.

- ▶ Colloca 1 **spia** in Acarnania.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

19. Molta gente inizia a credere alle dicerie secondo cui saresti morto nel corso dell'ultima battaglia. Per smentire queste voci sei costretto a scrivere a tutti i comandanti tuoi alleati, ma prima che i tuoi messaggi giungano a destinazione, molti giurano fedeltà a qualcun altro.

- ▶ Perdi il controllo delle **regioni alleate** situate nelle **terre diffidenti** od **ostili**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

20. Qualcuno ha spalancato i cancelli dell'Ade e ora Cerbero si aggira indisturbato a caccia per le terre della Grecia.

- ▶ Colloca Cerbero in Acaia. Se Cerbero si trova già sulla **mappa** o è già stato sconfitto, svolgi invece una **Fase dei Mostri**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

21. Man mano che l'invasione si avvicina, i guerrieri più abili diventano merce preziosa. Lo scopri di persona quando alcune delle tue truppe vengono corrotte dagli altri re e nobili per unirsi alle loro forze.

- ▶ Perdi 2 **oplit** a tua scelta in ogni **terra diffidente** e 4 **oplit** a tua scelta in ogni **terra ostile**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Invasione:** +0
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

22. Una strana nave di metallo ha calato l'ancora lungo la costa dell'Etolia. Dicono che Medusa sia scesa a terra da quella nave, congelando sia l'acqua che la terra attorno a sé a ogni suo passo.

- ▶ Colloca Medusa in Etolia. Se Medusa si trova già sulla **mappa** o è già stata sconfitta, svolgi invece una **Fase dei Mostri**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

23. Le tue spie a Persepoli riferiscono che Serse ha giustiziato pubblicamente alcuni comandanti che ha ritenuto troppo lenti o inefficienti. Ora i suoi ufficiali in Grecia faranno di tutto per non deludere il loro signore.

- ▶ Se l'**avanguardia** persiana ha meno di 3 **oplit** sulla **mappa**, rinforzala con 1 **oplit** aggiuntivo. Altrimenti, fai avanzare il **segnalino mobilitazione** di 1 casella.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

24. Dovevi immaginartelo che degli artisti non ci si può fidare! Un famoso poeta messeniano si è pubblicamente schierato a favore di Serse e sostiene il governo persiano. Sfortunatamente ha molti seguaci ed è troppo popolare per essere ucciso.

- ▶ Colloca 1 **spia** in Elide.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Invasione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** No



FINE DELL'ATTO I

L'Atto I si conclude (con il giocatore che deve completare la **Fase degli Eventi**) quando si verifica uno degli eventi elencati di seguito:

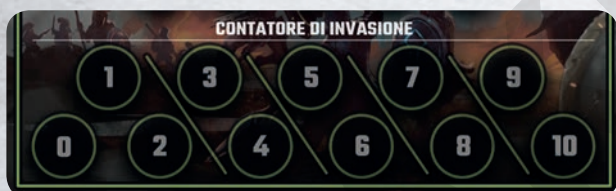
- L'**avanguardia** persiana raggiunge la Focide, distrugge l'**Oracolo di Delfi** e sopprime ogni speranza di una Grecia unificata.



- Tutti gli **opliti** persiani sono rimossi dalla **mappa**. Questo significa che hai sconfitto la prima ondata d'invasione dei nemici.



- Il **segnalino invasione** raggiunge il 10. Questo significa che Serse ora è pronto per un assalto in piena regola.



DOPO L'ATTO I

Prima di iniziare l'Atto II, assicurati di completare tutti i passi elencati di seguito:

1. Rimuovi tutti gli **opliti** dalla **mappa** (quelli fedeli, quelli alleati e i persiani) e tutti i **sacerdoti** dai tuoi **monumenti**. Lascia solo i **segnalini controllo**, i **mostri**, i **segnalini gloria** e le **spie**.
2. Se l'Atto I si è concluso con l'**avanguardia** persiana che ha raggiunto la Focide, rimuovi l'**Oracolo di Delfi** dalla **Mappa** e colloca 1 **sacerdote** giallo su ogni **monumento**; questi **sacerdoti** bloccheranno una casella a testa, riducendo il numero di **sacerdoti** che potrai collocare. Se sei riuscito a salvare l'**Oracolo di Delfi**, ricevi 1 **sacerdote** blu.
3. Se l'Atto I si è concluso con il **segnalino invasione** che è arrivato a 10, i Persiani hanno l'iniziativa all'inizio dell'Atto II. Inizia la parte successiva della partita con la **Fase degli Eventi** pescando 1 segnalino numerato e applicando lo **script** appropriato.
4. Rimuovi tutti i **segnalini azione bloccata** dalla tua **scheda esercito**.
5. Colloca il **segnalino mobilitazione** sulla prima casella del **contatore di mobilitazione** e il tuo **segnalino controllo** blu sulla stessa casella del **segnalino controllo** verde del **contatore di invasione**. Quello sarà il tuo **segnalino vittoria**.
6. Controlla se sulla **mappa** rimangono delle **imprese** incomplete (incluse quelle su cui ti trovi attualmente), poi applica le eventuali conseguenze previste (vedi "Imprese Fallite" a seguire).
7. Colloca 1 **segnalino controllo** verde in Macedonia. Se ci sono tuoi **segnalini controllo** su una **terra** rossa, rimuovili.
8. Colloca 1 **oplita** giallo in ogni **regione alleata** (gialla).
9. Colloca 1 **oplita** blu in ogni **regione fedele** (blu). Se la Laconia è una **regione fedele**, colloca 1 ulteriore **oplita** blu in quella **regione**.

IMPRESSE FALLITE

Se il tuo **eroe** stava partecipando a un'**impresa** quando l'Atto I si è concluso, muovilo di nuovo nella **regione** appropriata e rimuovi sia la **carta impresa** che il **segnalino impresa** dal gioco. L'**impresa** è considerata completata, ma non ha effetto sull'**Atteggiamento** della popolazione e non procura alcuna altra ricompensa.

Tutte le **imprese** fallite avranno conseguenze negative, come descritto a seguire.

- **I Buoi di Gerione** – Non sei riuscito a proteggere la mandria prima che la guerra la spazzasse via. L'esercito persiano ha approfittato delle tue perdite e potrà dare il via all'invasione prima del previsto. Colloca il **segnalino mobilitazione** sul terzo slot del **contatore di mobilitazione**.
- **Al Soccorso di Atlante** – Atlante in persona barcolla a causa del veleno che i persiani gli hanno inoculato nelle vene, provocando terremoti a non finire in tutta la Grecia. Molti uomini vengono richiamati per riparare le mura cittadine abbattute e per estrarre le vittime da sotto le macerie: questo rende le operazioni di reclutamento più difficili. Inizia l'Atto II con un **segnalino azione bloccata** (usa uno dei segnalini spesi nell'Atto I a tale scopo) sulla tua **azione regolare** di reclutamento.
- **Gli Uccelli del Lago Stinfalo** – I mostri hanno trovato prede in abbondanza nelle tue terre e la gente inizia a dubitare di te. Alcuni sperano addirittura che sia il tiranno Serse a proteggerli. Riduci di 1 grado i valori di **Atteggiamento** della popolazione di tutte le **terre**.
- **Le Stalle di Augia** – Non riesci a trovare il tempo di portare a termine l'incarico di Re Augia, che a sua volta decide di restare neutrale nella guerra contro l'impero persiano: osserva entrambe le fazioni attentamente, ma senza fare nessuna mossa finché non saprà con certezza a chi arriderà la sorte. Colloca 1 **spia** persiana in Elide; se c'è già una **spia** persiana, colloca 1 **segnalino controllo** verde in questa **regione**.
- **Il Cinghiale Calidonio** – Eneo non riesce a catturare il cinghiale. Inoltre, cosa ancora peggiore, le dicerie secondo cui gli dèi in persona avrebbero incoraggiato l'invasione persiana causano una sommossa e la folla inferocita stringe d'assedio i templi e i monumenti. Prima che tu riesca a riprendere il controllo, molte statue vengono abbattute o sfregiate. Distruggi 1 livello di ogni **monumento** sulla **mappa**, a meno che non si tratti del suo ultimo livello.
- **La Regina delle Amazzoni** – I fomentatori persiani riescono a convincere le amazzoni a ribellarsi alla loro regina. Una volta caduta la regina, Serse riesce a conquistare l'intera regione senza troppi sforzi. Colloca 1 **segnalino controllo** verde in Calcidica.
- **La Ricerca del Vello d'Oro** – Tramite doni sontuosi e offerte di corruzione, i persiani riescono a convincere molte città a offrire il loro sostegno a Serse e ottengono una flotta sufficientemente vasta a strapparti il controllo dei mari. Non puoi muovere le tue unità lungo alcuna **rotta marittima**, a eccezione di Beozia - Eubea e di Creta - Argolide.
- **Il Salvataggio di Prometeo** – Quando Serse trova Prometeo, usa le conoscenze dei suoi sapienti e dei suoi stregoni persiani per liberarlo, poi lo convince che i greci si sono dimostrati degli ingrati, indegni del suo dono, e hanno scelto di lasciarlo prigioniero per tutto questo tempo. Il titano torna in Grecia, impaziente di vendicarsi. Lo affronti in duello e vinci, ma resti gravemente ferito. Subisci 2 **lesioni**.

ATTO II

La terra trema sotto il passo di marcia del più grande esercito che la Grecia abbia mai visto. Il grosso dell'armata persiana ha valicato i confini, guidata da Serse in persona: conquisterà tutte le regioni, una dopo l'altra, se non trovi un modo per fermarla.

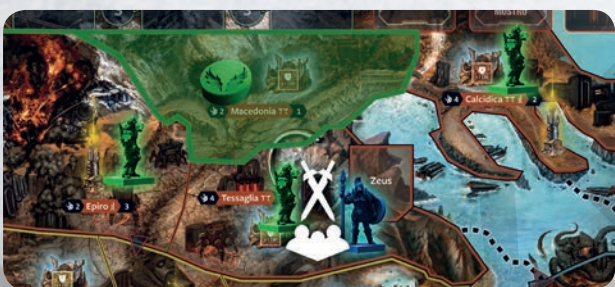
MOBILITAZIONE PERSIANA

Ogni volta che l'esercito persiano avanza completando il **contatore di mobilitazione**, risolvi i passi seguenti:

1. Colloca 1 **oplita** verde in ogni **regione** adiacente a una **regione controllata** dai persiani (risolvendole nella sequenza indicata dai numeri sulla **mappa**), a eccezione di quelle già conquistate da essi. Dopo che hai finito di collocare le unità, prosegui con la risoluzione delle **battaglie**.



2. Le **battaglie** si risolvono secondo le regole standard in ogni **regione** in cui sono presenti sia i persiani che i **opliti** (nella sequenza indicata dai numeri sulla **mappa**).



3. Rimuovi i tuoi **segnalini controllo** dalle eventuali **regioni** dove rimangono degli **opliti** persiani.
4. Se in una qualsiasi **regione** la **Forza di Esercito** persiana è pari o superiore alla **Forza di Popolazione**, rimuovi tutti gli **opliti** persiani e colloca invece 1 **segnalino controllo** verde in quella **regione**. Al momento di confrontare le forze, ricorda che ogni **oplita** persiano ha un valore pari a 2.



FASE DI SPIONAGGIO

Durante la partita in solitario, Serse farà spesso uso delle sue **spie**. Le **spie** iniziano a comparire sulla **mappa** durante l'**Atto I**, ma non hanno alcun effetto (al di là di aumentare il **valore di Comando** di Serse) finché l'**Atto II** non inizia.

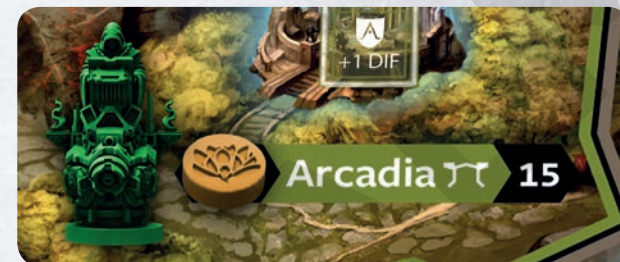
Nella seconda parte della partita, alcuni **script** ti chiederanno di svolgere la **Fase di Spionaggio** e di collocare 1 nuova **spia** subito dopo.

Quando svolgi una **Fase di Spionaggio**, devi controllare ogni **regione** che contiene una **spia** di Serse. In base al colore del **segnalino controllo** in quella **regione** può accadere qualcosa di diverso:

- Se c'è un **segnalino controllo blu (regione fedele)**, cambialo in giallo (**alleata**).



- Se c'è un **segnalino controllo giallo (regione alleata)**, rimuovilo e ritira il tuo **esercito** da quella **regione**.



- Se non c'è alcun **segnalino controllo**, colloca 1 **segnalino controllo** verde su quella **regione** e ritira il tuo **esercito** da essa.



- Se c'è un **segnalino controllo verde**, rimuovi la **spia** dal gioco.



RIMUOVERE LE SPIE

Durante il secondo atto, il tuo **eroe** può rimuovere le **spie** persiane. Per farlo deve essere presente in una **regione** con una **spia** e sacrificare un'intera **azione regolare** di **movimento eroe**. Se lo fa, rimuovi la **spia** da quella **regione** e collocala sul **contatore di comando** di Serse (sulla prima casella libera a destra).

LIBRO DEGLI SCRIPT (ATTO II)

Di seguito troverai una lista di possibili scenari casuali per l'Atto II della partita. Al momento di applicare lo **script**, segui sempre le voci dall'alto verso il basso.

1. Serse non è un brutale selvaggio come molti greci lo dipingono. Sa essere molto convincente ed è riuscito a convertire perfino alcuni dei famosi filosofi ateniesi alla sua causa.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Attica.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

2. L'impero persiano vanta molti decenni di esperienza nel sottomettere i territori conquistati. Ben presto inizia a sostituire o corrompere l'aristocrazia locale in tutte le regioni soggiate, per renderti più difficile trovare sostegno nella regione.

- ▶ Riduci di 1 grado l'**Atteggiamento** della popolazione in ogni **terra** dove i persiani possiedono almeno 1 **segnalino controllo**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

3. Speravi che la conoscenza del territorio avrebbe fornito un vantaggio al tuo esercito. Purtroppo, i persiani hanno portato con loro abbastanza guide locali da sorprendere perfino te con la loro conoscenza di sentieri segreti e passi montani nascosti.

- ▶ Perdi 1 **oplita** a tua scelta in ogni **terra diffidente** e 2 **opliti** a tua scelta in ogni **terra ostile**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

4. L'impero persiano è vasto e Serse è impegnato in guerra su molti fronti. Se è convinto che la vittoria in Grecia sia imminente, trasferirà alcune delle sue truppe su altri fronti.

- ▶ Se il tuo **segnalino vittoria** si trova a sinistra del **segnalino invasione** persiano, fai indietreggiare di 1 il **segnalino invasione**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +3
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

5. Le spie di Serse sanno come danneggiare la tua reputazione: in tutti i territori controllati dai persiani spuntano false testimonianze che ti accusano di incompetenza, codardia, ubriachezza e uso della magia nera.

- ▶ Riduci di 1 grado l'**Atteggiamento** della popolazione in ogni **terra** dove i persiani possiedono almeno 1 **segnalino controllo**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

6. Di fronte ad avversità tanto insormontabili, perfino il più audace dei re può scoraggiarsi. Molte città richiamano le truppe che avevano offerto alla tua causa e si preparano a difendersi. Gli ufficiali a te fedeli fanno del loro meglio per fermare questa emorragia, ma non possono essere ovunque in ogni momento.

- ▶ Perdi metà dei tuoi **opliti alleati** (arrotondando per eccesso) in ogni **regione** dove non possiedi **opliti fedeli**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

7. Corre voce che alcuni sabotatori di Serse abbiano seguito il sentiero più lungo che attraversa le montagne e siano giunti in Acarnania. Soltanto il tempo dirà quali danni riusciranno a fare.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Acarnania.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

8. La tua missione di unificare le forze della Grecia a volte ti mette in pericolo. La città dove sei giunto ora si rivela particolarmente ostile: non appena varchi le porte della città, sei accolto da una pioggia di pietre e imprecazioni. Te ne vai subito, ferito in egual misura sia nel corpo che nella dignità.

- ▶ Il tuo **eroe** subisce 1 **lesione** (se si trova in una **terra diffidente**) oppure 2 **lesioni** (se si trova in una **terra ostile**).
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

9. Le sommosse fomentate dai provocatori di Serse si diffondono come un incendio nei campi. Ti giungono notizie di torme di contadini che attaccano i tuoi soldati in tutti i territori.

- ▶ Perdi 1 **oplita** a tua scelta in ogni **terra diffidente** e 2 **opliti** a tua scelta in ogni **terra ostile**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

10. Serse è riuscito a contrabbandare alcune delle sue migliori spie via mare e le ha piazzate proprio sotto il suo naso, lontane dalle prime linee.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Elide.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

11. I persiani non si curano degli dèi greci. Si curano però della pietra con cui potrebbero costruire ponti, torri di guardia o fortezze.

- ▶ Distruggi 1 livello del **monumento** di livello più alto in una **regione controllata** dall'impero persiano.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

12. Le truppe di Serse si sono divertite a spezzare i falli di marmo delle statue di Dioniso sparse in tutto il territorio. I contadini greci non l'hanno trovato divertente.

- ▶ Se il tuo **segnalino vittoria** si trova a sinistra del **segnalino invasione** persiano, fai indietreggiare di 1 il **segnalino invasione**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +3
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

13. A quanto pare la giovane moglie del re acarnaniano proviene da una famiglia nobile persiana. Sei sicuro che lavori in segreto per Serse, ma non puoi comunque arrischiarti a toglierla di mezzo.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Acarnania.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

14. Quando i persiani hanno conquistato le loro prime province, la maggior parte dei greci si aspettava saccheggi e massacri. Serse ha saggiamente evitato tutto questo e ha anzi abbassato le tasse, convertendo molti cittadini alla sua causa.

- ▶ Riduci di 1 grado l'**Atteggiamento** della popolazione in ogni **terra** dove i persiani possiedono almeno 1 **segnalino controllo**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

15. L'esercito persiano contiene soldati provenienti da molte terre esotiche. Serse ha scatenato le sue coorti di arcieri a cavallo provenienti dall'estremo oriente, che ora seminano distruzione ovunque le truppe greche non siano presenti in forze.

- ▶ Perdi 1 **oplita** a tua scelta in ogni **terra diffidente** e 2 **opliti** a tua scelta in ogni **terra ostile**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

16. Dicono che un misterioso straniero incappucciato sia giunto in Eubea. Le milizie locali hanno tentato di catturarlo, ma lo straniero ha pietrificato tutti i soldati. Deve trattarsi di uno dei maghi di Serse.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Eubea.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

17. Tra i tuoi eserciti dilaga il panico: i soldati narrano storie terrificanti sugli Immortali, le guardie personali di Serse che, a detta delle voci, sono immuni a tutte le armi e bevono il sangue degli uomini. Fai in modo di catturare e giustiziare pubblicamente uno degli Immortali, ma il tuo spettacolo giunge in ritardo.

- ▶ Perdi metà dei tuoi **opliti alleati** (arrotondando per eccesso) in ogni **regione** dove non possiedi **opliti fedeli**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

18. A quanto pare, perfino gli dèi in persona sembrano non gradire troppo che la Grecia cada nelle mani dei persiani: gli eserciti di Serse sono colpiti da una serie di disastri naturali. Non sei sicuro se festeggiare o vergognarti del fatto che gli dèi non ti ritenessero capace di ottenere la vittoria con le tue forze.

- ▶ Se il tuo **segnalino vittoria** si trova a sinistra del **segnalino invasione** persiano, fai indietreggiare di 1 il **segnalino invasione**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +3
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

19. I mercanti di grano egiziani erano una presenza molto comune nei porti della Messenia. Sei rimasto sorpreso nello scoprire che molti di essi erano in realtà spie persiane.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Elide.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

20. La tua migliore spia ha fatto ritorno di recente da Persepoli con alcune notizie interessanti, ma sostiene che la sua concubina abbia iniziato a comportarsi in modo sospetto. Possibile che stia facendo il doppio gioco?

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Eubea.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

21. Le recenti vittorie hanno rallentato l'avanzata persiana: i loro comandanti sono troppo occupati a banchettare, bere e saccheggiare per fare attenzione come si deve ai tuoi movimenti. È il momento giusto per approfittarne.

- ▶ Se il tuo **segnalino vittoria** si trova a sinistra del **segnalino invasione** persiano, fai indietreggiare di 1 il **segnalino invasione**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +3
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

22. Di recente, un famoso oracolo ha iniziato a predire la vittoria dei persiani e un'era di pace e prosperità che avrà inizio con quella vittoria. Sei sicuro che sia sul libro paga di Serse.

- ▶ Svolgi la **Fase di Spionaggio** e colloca 1 **spia** in Attica.
- ▶ **Mobilizzazione:** +1
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

23. La guerra ha devastato i territori greci e molti innocenti hanno perso la vita negli scontri tra i tuoi soldati e i persiani. Sei rimasto sorpreso nel ricevere una delegazione di cittadini di una regione conquistata che ti ha chiesto di non liberare la loro terra: preferiscono vivere sotto il giogo del nemico piuttosto che tornare in guerra... Codardi!

- ▶ Riduci di 1 grado l'**Atteggiamento** della popolazione in ogni **terra** dove i persiani possiedono almeno 1 **segnalino controllo**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +2
- ▶ **Fase dei Mostri:** Sì

24. Gli ufficiali persiani hanno deciso di intervenire duramente contro i dissidenti nei territori conquistati. Questa è una buona notizia! Più soldati inviano contro i ribelli, meno di loro combatteranno contro di te in prima linea.

- ▶ Se il tuo **segnalino vittoria** si trova a sinistra del **segnalino invasione** persiano, fai indietreggiare di 1 il **segnalino invasione**.
- ▶ **Mobilizzazione:** +3
- ▶ **Fase dei Mostri:** No

FINE DELL'ATTO II

L'**Atto II** (e con esso l'intera partita) si conclude con una sconfitta quando si verifica uno dei casi elencati di seguito:

- I persiani controllano 2 **terre** complete.



- Un **monumento** è stato completamente distrutto.



- I persiani collocano il tredicesimo **segnalino controllo** sulla **mappa** (l'ultimo che possiedono, contando i 2 segnalini verdi usati come **segnalino invasione** e **segnalino mobilizzazione**).



Vinci la partita non appena si verifica uno dei casi seguenti:

- Il tuo **segnalino vittoria** sul **contatore di invasione** raggiunge lo 0.



- Hai terminato l'ultimo **turno** della partita (rivelando l'ultimo **segnalino azione bloccata**) e possiedi più **regioni** (sia blu che gialle) dei persiani.

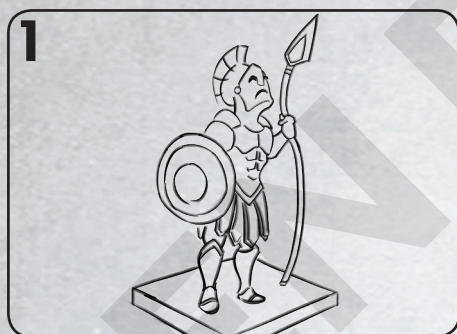


- Tutti i **segnalini controllo** verdi sono rimossi dalla **mappa**.

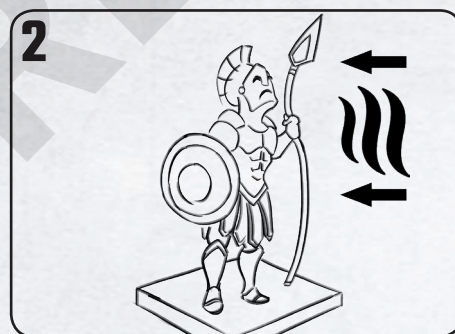


BREVE GUIDA ALLA RIPARAZIONE DELLE MINIATURE SPEZZATE O PIEGATE

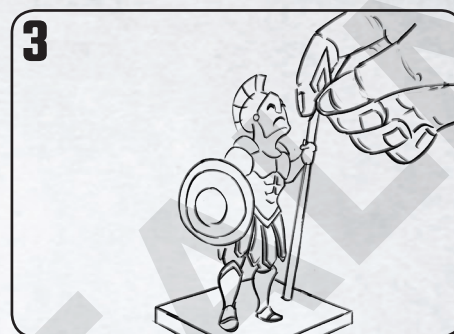
Le miniature di plastica, se esposte a temperature elevate, possono diventare malleabili o deformarsi, ma una volta raffreddate rimarranno in quella forma. A volte alcuni elementi possono rimanere piegati, ma ripararli è molto facile.



1 Prendete la parte piegata.



2 Esponetela a un'alta temperatura (per esempio con un asciugacapelli o dell'acqua calda).



3 Modellate la parte danneggiata e riportatela nella posizione appropriata.

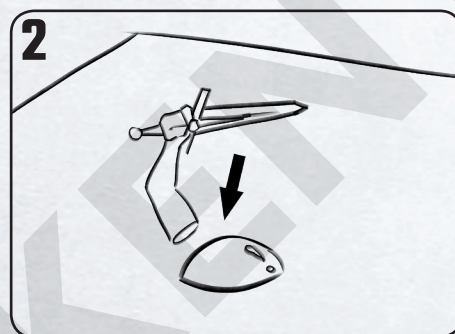


4 Aspettate che si raffreddi e la miniatura resterà nella posizione corretta.

Alcuni elementi potrebbero anche spezzarsi; anche se è molto raro, può accadere. Se desiderate ripararli, procuratevi della colla a presa rapida e seguite le istruzioni sottostanti.



1 Mettete una goccia di colla su una superficie rigida che possa essere sporcata o gettata via successivamente.



2 Applicare un po' di colla sulla parte spezzata, nel punto in cui si è rotta (sarà il punto di contatto).



3 Allineate la parte spezzata con la miniatura lungo il punto di contatto e tenetela premuta contro di essa per 1-2 minuti finché la colla non si asciugua.

Se preferite, contattateci per esporci il vostro problema!

Inviateci una email con alcune foto a:

servizioclienti@asmodee.it

Vi invieremo volentieri aiuto o parti di ricambio!