

I N C U R S I O

- B E G I N N I N G -

MODALITÀ *CAMPAGNA*

ORDINE DEL TURNO

- 1) Tiro dell'iniziativa (gestito dal Master con filmato)
- 2) Movimenti iniziali del primo (1 spostamento di base)
- 3) Assalto del primo (massimo 3 attacchi al giorno)
- 4) Movimenti iniziali del secondo (le unità che hanno difeso non muovono)
- 5) Assalto del secondo (massimo 3 attacchi al giorno)
- 6) Fase di mantenimento
- 7) Spionaggio
- 8) Movimenti finali (1 spostamento di base)
- 9) Arrivo dei rinforzi e schieramento

FASE DI MANTENIMENTO

- 1) Calcolo introiti / risorse
- 2) Fine delle missioni personali del giorno precedente
- 3) Fine delle costruzioni in cantiere / applicazione dei poteri
- 4) Inizio missioni personali del giorno attuale
- 5) Inizio delle costruzioni del giorno attuale
- 6) Localizzazione dei portali del giorno seguente
- 7) Fasi aggiuntive dei demoni

PANORAMICA

In questa modalità di gioco, le fazioni si affronteranno per conquistare più zone possibili e completare i propri obiettivi. Le meccaniche sono simili a quelle di Risiko, con l'aggiunta delle costruzioni, delle guarnigioni, dello spionaggio e dei poteri demoniaci.

Le meccaniche di gioco sono divise tra Difensori e Incursori, ma ogni fazione farebbe meglio a conoscere le meccaniche dell'avversario, oltre che le proprie, per meglio sapere come agire.

Guarnigioni e schieramenti (Esdef)

Ad ogni turno, i difensori di Esdef avranno a disposizione delle truppe, prodotte dai loro insediamenti. Più un insediamento è grande, più unità produce. I difensori hanno tre tipologie di unità, ovvero fanti, arcieri e cavalleria. Le unità sono prodotte in maniera bilanciata (ad esempio, se vengono prodotte 4 unità, se ne avrà una per tipo e una casuale). Le unità possono essere schierate come guarnigione di un insediamento, fino ad un certo punto indicato come limite della guarnigione. Unità aggiuntive schierate su quella casella o unità schierate su una casella vuota avranno un malus nella difesa ma non avranno limiti di numero.

Costruzioni e introiti (Esdef)

I difensori di Esdef riceveranno introiti da parte degli insediamenti ad ogni turno. Tali introiti possono essere utilizzati per costruire strutture. Per costruire una struttura, occorre avere i requisiti, il denaro e un giocatore deve occuparsi esclusivamente della costruzione di tale struttura. Il generale può indicare chi costruisce cosa, ma è necessario che il giocatore risponda affermativamente affinché abbia inizio la costruzione. Tutte le costruzioni sono ultimate il giorno successivo. Se l'insediamento viene distrutto durante la costruzione, anch'essa viene perduta. La costruzione diviene attiva nel momento in cui è ultimata. Ogni costruzione può essere costruita una sola volta in ogni insediamento, tranne quelle di cui è indicato il limite. E' possibile aumentare gli introiti costruendo particolari strutture.

Poteri demoniaci e risorse (Varannah)

Gli Incursori del Varannah non hanno introiti né strutture da costruire. Quando distruggono un insediamento nemico, indipendentemente da quanto esso sia potente, questo viene ridotto a rovine e i demoni sopravvissuti all'assalto lo occupano. Le rovine non hanno guarnigione, e salgono di livello per ogni turno (giorno) in cui non sono state purificate dai Difensori di Esdef.

Gli Incursori non raccolgono introiti, ma rapiscono i mortali per trascinarli nel Varannah tramite i loro portali. Ogni insediamento distrutto fornisce un certo numero di risorse (ovvero mortali catturati) nel momento in cui viene preso. Ogni rovina produce periodicamente un piccolo quantitativo di risorse, finché non viene purificata.

Gli Incursori partono senza potenziamenti e non possono costruire strutture, ma dispongono di un indicatore che si riempie man mano che si accumulano risorse. Ad ogni step di risorse accumulate, i demoni acquisiscono dei potenziamenti, che si applicano a tutti i demoni presenti sulla mappa, a quelli che arriveranno, alle rovine presenti e a quelle future.

Portali (Varannah)

Ogni giorno, si aprono dei portali per il Varannah. Da questi portali fuoriescono demoni. Se questi non conquistano un insediamento o non vengono spostati in una rovina, ritornano nel Varannah e non sono più disponibili come unità. I portali si aprono in posizioni casuali della mappa e producono sempre lo stesso numero di demoni, indipendentemente dal numero di rovine. Il numero di portali giornalieri e il numero di demoni prodotto da ogni portale varia in base al numero di risorse accumulate.

I Difensori di Esdef hanno la possibilità di anticipare l'apertura dei portali con i maghi, o di spiare delle zone per vedere se sono presenti portali e preparare le difese.

Combattimento (Tutti)

Gli Incursori sono solitamente più forti in attacco, i Difensori in difesa. Le unità dei Difensori sono Fanti, Arcieri e Cavalleria. Le unità degli Incursori sono Truppe, Assalitori e Distruttori. Alcune unità sono più forti contro altre. Quando due unità senza vantaggi o svantaggi si affrontano, come Fanti contro Assalitori, entrambe tirano 1d6, come in Risiko. L'unità che fa il numero più alto distrugge l'altra. In caso di pareggio, nessuno vince. Tutto questo in situazioni standard.

Quando un'unità in vantaggio si scontra contro una in svantaggio, quella in svantaggio tira 1d4 anziché 1d6. I vantaggi sono i seguenti (A → B significa che A è in vantaggio su B):

... **Fanti → Truppe → Arcieri → Assalitori → Cavalleria → Distruttori → Fanti ...**

Truppe: Dragnor e Digrin

Assalitori: Sevek e Druunai

Distruttori: Bolgar e Krinar

I Difensori hanno la guarnigione dei propri insediamenti. Le guarnigioni sono ordinate, e l'ordine in cui i soldati vengono dispiegati in esse è importantissimo per la battaglia. Ipotizziamo che una guarnigione da 7 spazi sia riempita con 5 soldati. L'ordine, deciso dai comandanti, potrebbe essere AFCFC. Quando i demoni attaccheranno, utilizzando un esercito da 5, dovranno decidere l'ordine di assalto, ma senza conoscere la disposizione della guarnigione. Ad esempio, potrebbero attaccare come Tr As As As Di. In questo caso, A affronterà Tr, F affronterà As, e così via, con eventuali vantaggi e svantaggi derivanti dal tipo di truppa. I demoni, grazie allo spionaggio, potranno scoprire la disposizione delle guarnigioni nemiche e preparare l'assalto di conseguenza.

I Difensori, se vincono l'iniziativa del giorno, potrebbero anche decidere di modificare l'ordine delle guarnigioni, ma è un lavoro lungo e non sempre potrebbero ricordarsene in tempo...

I soldati in guarnigione, tuttavia, beneficiano dei bonus dati dalle costruzioni dell'insediamento.

I soldati schierati a difesa di un insediamento ma che non sono in una guarnigione non beneficiano né dei vantaggi derivanti dal tipo di truppa, né di quelli dell'insediamento, e sono dunque molto vulnerabili. Se un fante, attaccato da una truppa, fosse in guarnigione, avrebbe un vantaggio, ma all'esterno perde il proprio vantaggio e entrambe le unità tirano 1d6. Peggio ancora, se le unità che li attaccano sono in vantaggio, ad esempio se il fante non in guarnigione è attaccato da dei distruttori, il fante subisce lo svantaggio e tira 1d4, contro 1d6 dei distruttori.

Lo stesso discorso vale anche per i demoni in difesa. Poiché le rovine non hanno guarnigione, i demoni in difesa sono sempre in svantaggio, come i soldati non in guarnigione. Se un'unità di assalitori venisse attaccata da una di cavalleria, non avrebbero il vantaggio derivante dal tipo di unità, ed entrambi tirerebbero 1d6. Peggio ancora, se l'unità di assalitori venisse attaccata da una di arcieri, gli arcieri tirerebbero 1d6 e gli assalitori solo 1d4.

In caso di combattimenti in cui gli attaccanti sono più dei difensori, le truppe simili in sovrappiù non combatteranno direttamente, ma tireranno comunque i dadi. I tiri migliori delle stesse tipologie di truppe saranno quelli utilizzati da tale tipologia di truppa. Facciamo un esempio:

Demoni attaccanti: As Tr Di Tr Soldati difensori: F F F

C'è un'unità di demoni in più, una truppa.

As combatte contro F, non ci sono vantaggi. As tira 1d6 e fa 3. F tira 1d6 e fa 2. As vincerebbe, e vince.

Tr combatte contro F, e Tr è in svantaggio. Tr tira 1d4, e fa 1. F tira 1d6, e fa 3. F vincerebbe. Ma i demoni hanno delle Tr aggiuntive. Anche loro tirano 1d4, e fanno 4. Il 4 è più alto del 3 di F, e quindi queste Tr aggiuntive aiutano i propri alleati, evitando che perdano e sconfiggendo F

Infine, Di combatte contro F, e così via.

Alcuni insediamenti dei Difensori potrebbero essere muniti di armi d'assedio, che possono infliggere danno ad alcune tipologie di demoni attaccanti. In questo caso, l'ordine della risoluzione del combattimento è il seguente:

Demoni vs Difensori non in guarnigione – Demonii vs armi da assedio – Demonii vs guarnigione

Se alcuni attaccanti sono sconfitti prima di arrivare alla guarnigione, l'ordine salta e i buchi delle unità uccise vengono colmati da quelle in posizione successiva. Ad esempio, contro una guarnigione di AACCF va un esercito di AsAsTrTrDiDi. Quindi As contro A, As contro A, Tr contro C, Tr contro C, Di contro F e Di contro F. Tuttavia, nel forte ci sono armi d'assedio, che uccidono il primo As e il secondo Tr. Adesso l'ordine è cambiato, perché gli attaccanti che arrivano alla guarnigione sono soltanto As Tr Di Di. As andrà contro A, Tr contro A, Di contro C e Di contro C. L'esito della battaglia potrebbe risultare completamente capovolto.

Se alla fine della battaglia gli attaccanti sono meno dei difensori, questi si ritirano. I demoni hanno potenziamenti che permettono di continuare la battaglia fino alla morte di ogni soldato nemico, o fino al proprio annientamento.

Movimento (tutti)

Ogni fazione può muovere in due momenti della giornata, all'inizio e alla fine. Un'unità richiede un movimento per divenire guarnigione, o per uscirne. Un'unità che ha combattuto non può più muoversi.

Il movimento è di soltanto una linea per momento. Nonostante la mappa sia esagonale, con contano i singoli esagoni che separano due caselle, ma le linee che li uniscono. Le linee grigie possono essere percorse da tutti, quelle rosse e tratteggiate solo dai demoni. Se le unità stazionano su una casella che non è né un insediamento né una rovina, non accade nulla. I demoni, se provenienti da un portale, scompaiono a fine turno. I soldati, se non sono lì per fondare un nuovo villaggio, vi stazionano come soldati non in guarnigione, e possono essere attaccati subendo solo gli svantaggi.

Fondare un nuovo insediamento o una nuova rovina (tutti)

Tutte le caselle vuote e numerate possono ospitare un nuovo insediamento. Basta porvi dei soldati e pagare il costo delle strutture da costruiti. Il giorno seguente, a fine lavori, saranno degli insediamenti. I demoni non costruiscono, ma ogni insediamento distrutto diviene una rovina in automatico.

Rovine ed insediamenti non possono essere lasciati sguarniti, ma deve esserci almeno una unità.

Una rovina conquistata dai soldati torna terreno insediabile, ma non insediamento. E' possibile costruire su un terreno appena conquistato, ma la costruzione sarà ultimata solo il giorno dopo.

Spionaggio (tutti)

A fine giornata, è possibile spiare delle zone nemiche o presunte tali. I demoni possono inviare uno o più giocatori a spiare diversi luoghi. Ogni DP che spia un luogo fornisce un certo numero di informazioni. Inizialmente, i Kirnar hanno una possibilità di successo dello spionaggio del 60%, i Digrin del 50%, le Sevek del 40% e tutti gli altri del 30%. I demoni non sono famosi per il loro passare inosservati... Tuttavia, con i potenziamenti, un Krinar può arrivare ad una percentuale del 90%, e così via anche per gli altri. Un demone che spia deve dichiarare se spia soldati o costruzioni. Se spia i soldati, riporta 1dX posizioni di guarnigione o di esercito accampato. Se spia le strutture, riporta 1dX strutture costruite.

Quando sono i Difensori a spiare, la possibilità di spiare è pari al 20% per ogni giocatore, indipendentemente dalla specie del PG. Tuttavia, un Molor inviato ad esplorare riporterà al 100% un successo. I soldati possono costruire edifici che aumentino la possibilità di successo dello spionaggio. Quando un soldato spia, non deve dichiarare cosa spiare, ma solo la casella. Infatti, i demoni non hanno strutture.

Qualunque giocatore di qualunque fazione che spia una casella che si rivela vuota lo scoprirà al 100%. Se la casella ospita dei nemici ma lo spionaggio non riesce, riferirà soltanto che ha individuato dei nemici. All'inizio della partita, nessuna fazione conoscerà le strutture dell'altra.

Un giocatore che spia non può compiere azioni di costruzione o intraprendere azioni personali. Le giocate nella modalità Incursione, ovvero quelle da fare dal vivo qui a casa, non contano come azioni giornaliere.

CONCLUSIONI

Se avete domande, ponetemele e aggiornerò questo documento.

La mappa generale è disponibile sul sito, e su ogni gruppo WA di fazione vi sarà mostrata la vostra mappa di fazione.

I generali possono decidere anche per i giocatori che non scrivono nulla, ma questi devono comunque dare un segnale affermativo per svolgere l'azione richiesta dal generale.

Consiglio a tutti di ruolare, sul gruppo, e auguro sempre a tutti un buon divertimento!

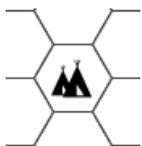
TABELLE

Livello	Aggregati	Requisiti	Difensori	Introiti	Guarnigione	Popolazione
0	Terreno insediabile	/	0	0	0	0
1	Insediamiento	02 - 01	1	50	1	25
2	Villaggio	02 - 03	2	100	3	100
3	Avamposto	02 - 04 - 07 - 19	3	200	5	500
4	Presidio	02 - 10 - 11 - 22	5	500	7	1000
5	Bastione	02 - 12 - 13 - 14 - 23 - 16	7	1000	10	3000
6	Fortezza	02 - 24 - 20	10	2000	15	5000

ID	Struttura	Requisiti	Livello	Effetti	Costo
01	Torre di guardia	02	0	/	100
02	Abitazioni extra	/	0	/ Limite 7	500
03	Mura	02	1	/	1000
04	Mura presidiate	03	2	Vittoria in caso di pareggio per la difesa	2000
05	Torri presidiate	04	2	Fanti in difesa +1	1000
06	Scuderie	04	2	Possibilità di schierare cavalleria in difesa	1500
07	Caserma	03	2	Limite di guarnigione di fanti e arcieri +2	1000
08	Ponteggi	04	2	Arcieri in difesa +1	2000
09	Studio arcano	07	3	Attacco +1 ad aggregati limitrofi	2000
10	Campo marziale	07	3	+2 alle unità prodotte	3000
11	Mura rinforzate	04 - 05	3	Difesa +1	4000
12	Catapulte	11	4	Attacco preventivo contro truppe 1d6 Limite 5	500
13	Balliste	11	4	Attacco preventivo contro assalitori 1d6 Limite 5	500
14	Trabucchi	11	4	Attacco preventivo contro distruttori 1d6 Limite 5	500
15	Torre dei maghi	07 - 11	4	Attacco preventivo contro tutti 1d6	5000
16	Rocca Molor	11	4	Attacco +1 ad aggregati limitrofi	4000
17	Scuderie sotterranee	06 - 10	3	Limite di guarnigione cavalleria +2	3000
18	Torre dei falchi	11	3	Limite di guarnigione arcieri +2	1000
19	Torre di segnalazione	18	4	Aumento successo spionaggio del 10%	1000
20	Presidio Vaikranta	19	5	Aumento successo spionaggio del 20%	4000
21	Miniera	03	2	Introiti + 500 Limite 2	2000
22	Rotta commerciale	07	3	Introiti + 1000	4000
23	Linea di rifornimenti	22	4	Introiti + 2500	6000
24	Centro di comando	20 - 23	5	Missioni aggiuntive	7000

Livello	Aggregati	Demoni	Risorse
0	Rovine	2	+5
1	Rovine infestate	4	+20
2	Baluardo demoniaco	6	+50
3	Roccaforte infernale	8	+100

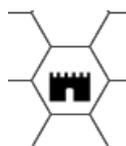
Tipo di demone	% spionaggio
Krinar	60%
Digrin	50%
Sevek	40%
Altro o senza DP	30%



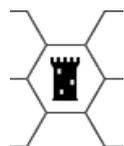
Insediamiento



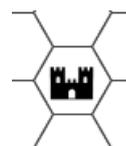
Villaggio



Avamposto



Presidio



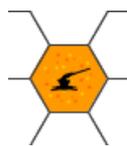
Bastione



Fortezza



Rovine



Rovine infestate



Baluardo demoniaco



Roccaforte infernale