

BRITANNIA REFERENCE SHEET

per FFG 2° edizione di Britannia

TURNO: (durante le Grandi Invasioni le fasi 2 e 3 vengono ripetute due volte, es. 1, 2, 3, 2, 3, 4, 5)

1) **Crescita demografico:** conta (i punti popolazione+[aree normali occupate x2]+aree impervie occupate); per ogni 6 punti conteggiati si riceve 1 unità. I punti rimasti si segnano sulla Population Track (max 5 punti).

2) **Movimento:** muovi qualsiasi armata di una nazione fino a 2 aree di terra (la cavalleria 3 aree)
- se si entra in un terreno impervio termina il movimento
- nessun movimento in aree di mare (eccezione: **barche**, possono passare un'area di mare)
- se in presenza di leader: muovi 3 aree, ignorare anche le restrizioni per i terreni impervi
- gli stretti impegnano tutto il movimento delle unità (es. cominciare il movimento adiacenti allo stretto)
- **limiti all'occupazione:** 3 armate nelle aree normali, 2 nei terreni impervi (**un'eccezione consentita**)
- overrun possibile se le armate attaccanti superano quelle avversarie si almeno il doppio

3) **Battaglie:** tira un dado per ogni unità (non leader). Colpisci con 5+, i leader aggiungono 1 al tiro.

- la cavalleria e i Romani colpiscono con 4+ e vengono eliminate solo con 6+
- i difensori su terreni impervi sono eliminati solo con 6+

Dopo il conteggio delle perdite ci si può **ritirare** (prima il difensore, poi l'attaccante).

I difensori si ritirano 1) aree adiacenti da loro occupate 2) aree adiacenti libere non confinanti con attaccanti. Gli attaccanti si ritirano nell'area da cui sono entrati per dare battaglia.

4) **Ritirata dai Raid:** le armate che fanno dei raid possono ritirarsi nell'area di mare dove avevano iniziato il turno, anche se non vi è una via libera di ritorno.

5) **Sovrapopolazione:** se il numero di armate che occupano aree di terra, è più del doppio del numero di aree occupate, rimuovi le armate in eccesso ma nessun area può essere vuotata durante la rimozione.

BRETWALDA:

Alla fine dei round 8, 9 e 10 ogni nazione che controlla le aree Inglesi vota per il Bretwalda. Ogni nazione ha un voto per ogni area Inglese che occupa. Se una nazione ottiene più della metà dei voti guadagna= **4 PV**. **IL**

IL RE:

Alla fine dei round 11, 12, 13 e 14 se una nazione occupa il doppio delle aree Inglesi rispetto a qualunque altra nazione (con un minimo di 4) guadagna = **8 PV + un'unità di fanteria**.

- al round 14 ci possono essere due re (regola speciale per i Danesi)
- al round 16 gli unici re eleggibili sono Harold, William, Harald Hardrada e Svein Estrithson (**10 VP**)

ROMANI:

Rinforzi Romani: vedi Tabella alla fine del regolamento (nessun Incremento demografico per i Romani)

Forti Romani: i forti sono costruiti solo quando i Romani occupano un'area per la prima volta, anche se l'area in questione viene solo attraversata, perchè vuota.

- i forti funzionano come una normale unità (si eliminano con 5+ etc) ma non può muoversi
- deve essere l'ultima unità eliminata in battaglia e non viene considerata per i limiti all'occupazione

Strade Romane: il movimento tra aree con forti, è gratuito (se i forti sono presenti all'inizio del movimento)

Sottomissione ai Romani: durante il turno dei Romani, dopo ogni battaglia, dopo ogni turno di battaglia, o dopo ogni fase di movimento dei Romani, ci si può sottomettere.

- tutti le unità Romane devono muovere fuori dalle aree sottomesse;
- i Romani guadagnano punti per i round 1-3 come se occupassero le aree sottomesse;
- i Romani non possono attaccare le nazioni sottomesse;
- le nazioni sottomesse, non possono attaccare i Romani o le altre nazioni sottomesse;
- le nazioni sottomesse, ricevono solo la metà dei punti popolazione (arrotondati per eccesso);
- le nazioni sottomesse, ricevono solo la metà dei PV al round 5 (arrotondati per eccesso);
- le nazioni sottomesse non possono abbandonare le aree che occupano, se non col permesso dei Romani;
- i Romani possono percorrere le aree sottomesse, ma non fermarvi (si presume che vi siano le Strade).

ALTRE UNITA':

Le palizzate Sassoni: una palizzata costa 2 punti popolazione, 1 per area e sono da considerarsi come i forti. Il numero di palizzate è limitato ad 8 meno le aree controllate dai sassoni. Sono costruite nei round 12 e 13.

I Romano-Britannici: al round 6 sostituire 8 forti Romani a sud (o in) Cheshire e York con unità di fanteria Romano-Britannica. I R-B non possono attaccare le nazioni sottomesse ai romani prima del round 8.

Rinforzi Speciali: al round 16 i Norvegesi, i Normanni e i Sassoni ricevono rinforzi speciali se Harold, William e/o Harald Hardrada sono in gioco (rappresentandol'ultima invasione del 1066) . Vedi pagina 18.

NOTA CHE IN ACCORDO CON L'ERRATA I SASSONI GIOCANO PRIMA DEGLI JUTI