

## 4.5. Round 5 – Influenza e Recupero

Accade talvolta che un'Unità ottenga una reazione che pregiudica l'operatività.. Quando questo accade è spesso una buona idea che il Comandante o l'Ufficiale del Comando dal quale tale Unità dipende cerchi di riportarla sotto controllo. Questa azione viene detta influenzare.

Se l'Ufficiale è competente, il suo tentativo di influenzare ha spesso successo. Se invece è incompetente, le cose possono peggiorare ulteriormente. Quando organizzate il vostro esercito, è buona cosa assegnare le Unità meno affidabili agli Ufficiali migliori.

### 4.5.1. Influenzare

- L'Ufficiale deve avere entro il proprio **“Raggio di Comando”** l'Unità che vuole influenzare: *vedere il capitolo 5.3.4. “Portabandiera e Trombettiere (Musico)”*. Se accanto all'Ufficiale (cioè entro 5 cm) vi è un Operatore Radio (Personaggio Individuale del Comando) e se l'Unità ha a sua volta un Operatore Radio (Personaggio Speciale dell'Unità), allora tale Unità potrà essere influenzata da codesto Ufficiale, anche se la stessa si trovi al di fuori del “Raggio di Comando”, senza alcuna limitazione di distanza. L'Operatore Radio può essere sostituito dal **“Sistema di comunicazioni distribuito”**: *vedere Arsenale*.
- Il Comandante può influenzare tutte le Unità del suo esercito, Alleati e Mercenari inclusi.
- Gli altri Ufficiali dell'esercito possono influenzare solo le Unità che fanno parte del loro Comando.
- Gli Ufficiali Alleati e Mercenari possono influenzare solo le Unità che fanno parte dei loro Comandi.
- Anche una Unità nello stato O.K. può essere influenzata

### 4.5.2. Metodo

Lanciare 1D6. Al risultato ottenuto con il dado si applicano i seguenti modificatori:

Modificatore di Qualità dell'Unità	
-2 ELITE	se l'Unità è IMPREVEDIBILE:
-1 VETERANA	-3 se il dado ha avuto un risultato da 4 a 6
0 MEDIA	+3 se il dado ha avuto un risultato da 1 a 3
+1 SCADENTE	

**Altri Modificatori:**

#### a) Razza dell'Ufficiale

+1 se l'Ufficiale appartiene a una razza differente da quella dell'Unità.

#### b) Tipo dell'Unità

+1 se l'Unità è di razza diversa da quella dell'Ufficiale

+2 se l'Unità è di tipo Tribale

+1 se l'Unità è di tipo Fanatico

- 1 se l'Unità è di tipo Disciplinato

#### c) Influenza della notte/giorno

+1 se l'Unità è in condizione di Luce Sfavorevole

#### d) Tipo di Unità.

+1 se l'Unità è formata da truppe Alleate

+2 se l'Unità è formata da truppe Mercenarie

#### e) Presenza dei Personaggi Speciali, Individuali e Talismani.

-1 se c'è il Capo

-1 se c'è il Campione

-1 per la presenza di Alfieri e/o Portabandiera

-1 per la presenza di Musici e/o Araldi

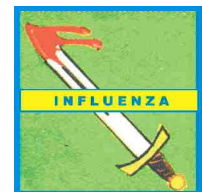
-1 se c'è almeno un Eroe o un Distruttore o un Combattente Speciale

### Risultato:

- ❑ Se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Comando del Comandante/Ufficiale il tentativo ha avuto successo. Vedi SUCCESSO più sotto.
- ❑ Se il risultato è superiore al Valore di Comando del Comandante/Ufficiale il tentativo è fallito. Vedi FALLIMENTO più sotto.
- ❑ Se il risultato del dado è superiore di almeno tre punti al Valore di Comando allora qualcosa di orribile è accaduto. Vedi FALLIMENTO TOTALE più avanti.

### Successo

- ❑ Se l'Unità era nello stato O.K., l'Unità stessa passa in Sete di Sangue, però manterrà questo stato solo fino alla fine del turno successivo, a meno che, a seguito di test di reazione o minacce, non venga confermato questo suo stato.
- ❑ Se l'Unità non effettua altri test nel turno successivo, all'inizio della Fase di Influenza del medesimo tornerà allo stato "O.K.", quindi il segnalino della "sete di sangue", che prima era stato messo accanto all'Unità, verrà rimosso.
- ❑ Per non confondere le Unità che sono andate in sete di sangue a seguito di questo test, dalle altre che invece ci sono andate per effetto di test di reazione o minacce, si utilizzeranno due diversi segnalini, in modo da poterle facilmente individuare. Per questo abbiamo previsto il nuovo segnalino a fianco raffigurato, da utilizzare per indicare lo stato di sete di sangue "provvisorio", per le Unità che vi sono andate a seguito di questo test di Influenza.
- ❑ Se l'Unità era preda di Sete di Sangue, ora può tornare in condizione ottimale (**OK**).
- ❑ Se l'Unità era demoralizzata ora torna in condizione ottimale (OK), ma rimane disorganizzata fino a quando non viene riorganizzata.



### Fallimento.

- ❑ Se il Comandante/Ufficiale fallisce può tentare nuovamente durante il turno successivo; sempre che si trovi ancora insieme all'Unità.

### Fallimento totale

- ❑ **Se l'Unità era nello stato O.K., ora sarà Demoralizzata.**
- ❑ Se l'Unità era preda di **Sete di Sangue**, il Comandante/Ufficiale viene attaccato dall'Unità impazzita e potrebbe essere ucciso sul posto:
  - ◆ se il Comandante/Ufficiale ha diritto a effettuare un Tiro Salvezza, può tentarlo una volta. Se il tiro fallisce il Comandante/Ufficiale viene eliminato, salvo egli abbia a disposizione delle Ferite. Se il tiro riesce o ha solo subito una Ferita, il Comandante/Ufficiale sopravvive e può nuovamente tentare di influenzare l'Unità durante il turno successivo. Sempre che ne abbia il coraggio...
- ❑ Se l'Unità era **demoralizzata**, ora è in fuga. Il Comandante/Ufficiale verrà trascinato via dalla marea di uomini impazziti e viene considerato anch'esso fuggito. Tutte le miniature dell'Unità vengono immediatamente rimosse dal campo di battaglia.

**Segnalini di reazione.** Non dimenticatevi di rimuovere/rimpiazzare gli appropriati segnalini di reazione.