

PRIMA DELLA BATTAGLIA

ESPLORAZIONE

Il Test di Esplorazione e Manovra.

Ogni Giocatore riceverà i seguenti bonus o malus derivanti dalla composizione del suo esercito, in base ai seguenti parametri:

- per ogni Comando, compreso quello del Condottiero = +1D6
- per ogni Esploratore (Personaggio Individuale) = +2D6
- per ogni Unità con l'abilità speciale "Esplorazione" = +1D6
- per ogni Unità di Cavalleria Leggera o Dragoni = +2
- per ogni altra Unità di Cavalleria = +1
- per ogni Unità di Schermagliatori = +1
- per ogni Unità di Artiglieria = -2

Aggiungere il **Valore Comando del Condottiero e di ogni altro Generale**; infine aggiungete **altri 2D6**.

Sommate i risultati di tutti i dadi che avete lanciato ed aggiungete tutti gli altri modificatori. Ora confrontate il vostro punteggio di Esplorazione e Manovra con quello del vostro avversario.

Risultati

- Chi ha ottenuto il punteggio superiore ha superato il nemico in **Esplorazione**
- Chi ha il punteggio pari o superiore al doppio del punteggio dell'avversario ha superato il nemico in **Manovra**.
- Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso risultato si ha la situazione "**Nessun Vincitore**".

Riferimento: cap. 2.1. del Regolamento.

PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Nessuna esplorazione o nessun vincitore

- Ogni giocatore lancia 1D6 e aggiunge il Valore di Comando del proprio Condottiero
- Vincitore:** dispone le configurazioni di terreno e sceglie il proprio lato di schieramento
- Sconfitto:** lancia 1D6 per ogni configurazione del terreno: per ogni 4, 5 o 6 ottenuto può spostarla a proprio piacimento, ad almeno 30 cm da qualsiasi altra configurazione.

Uno schieramento supera il nemico in esplorazione

- Vincitore: dispone le configurazioni di terreno e sceglie il proprio lato di schieramento.
- Sconfitto: lancia 1D6 per ogni configurazione del terreno: per ogni 5 o 6 ottenuto può spostarla a proprio piacimento, ad almeno 30 cm da qualsiasi altra configurazione.

Uno schieramento supera il nemico in manovra

- Vincitore: dispone le configurazioni di terreno e sceglie il proprio lato di schieramento.

Riferimento: capitolo 2.2. del Regolamento.

SCHIERAMENTO ESERCITI

Nessuna esplorazione o nessun vincitore

- Ogni giocatore lancia 1D6 e aggiunge il valore di Comando del proprio Condottiero.
- Sconfitto: schiera per primo.
- Vincitore: schiera per secondo.

Uno schieramento supera il nemico in esplorazione o manovra

- Sconfitto: schiera per primo.
- Vincitore: schiera per secondo.
- ◆ In caso di parità l'esercito composto dal maggior numero di unità si schiera per primo.

Un esercito supera l'altro nel test di esplorazione.

- ◆ Il giocatore perdente schiera l'esercito per primo.

Schieramento delle Unità.

- ◆ **Tutte** le Unità si devono schierare **in colonna**.

Riferimento: capitolo 2.3. del Regolamento.

RINFORZI

- Il Giocatore che ha schierato per primo lancia 1D6 ed al risultato ottenuto aggiunge 2;
- il totale ottenuto rappresenta il turno (**dal 3° all' 8°**) a partire dal quale i Rinforzi, per entrambi gli eserciti, potranno entrare sul campo di battaglia.

DISCORSO INCITAMENTO

Discorso Incitamento: lanciare 1D6 e aggiungere il Valore di Comando del Condottiero. Si può influenzare una sola Unità.

Modificatori:

+1 per ogni Personaggio Carismatico presente nell'esercito.

+1 se è stato innalzato lo Stendardo dell'Esercito

+1 se l'Unità fa parte del Comando del Condottiero

-1 se il Condottiero è in Luce Sfavorevole

Risultati: vedere il capitolo 2.4. del Regolamento.

FLESSIBILITÀ TATTICA GENERALI DELLA CAVALLERIA.

Il Generale di Cavalleria può cambiare alternativamente, di sua iniziativa, gli ordini "Opporre" ed "Attaccare". Si seguono le seguenti regole:

- All'inizio della battaglia o quando entra dalle Riserve o dai Rinforzi, nel suo primo turno, il Comando di Cavalleria dovrà avere l'ordine "OPPORRE", quindi per almeno un turno, il Comando deve operare con tale l'ordine.
- A partire dal secondo turno di gioco, nella fase degli "ORDINI", il Generale può cambiare l'ordine alle Unità ai suoi ordini, impartendo quello di "ATTACCARE", eseguendo lo speciale test di cambio ordini a lui riservato, come sotto indicato.
- Si applica anche in questo caso la regola che il Generale deve avere tutte le sue Unità entro il suo Raggio di Comando.
- L'ordine "ATTACCARE" impartito dal Generale, una volta che sia stato recepito ed attuato, non potrà essere cambiato finché tutte le Unità del Comando non abbiano ingaggiato in combattimento una Unità nemica o non siano arrivate almeno a "corta distanza" da essa ed abbiano effettuato almeno una salva con le armi da fuoco a loro disposizione. Vedere le regole speciali per le Unità di Cavalleria contro i Quadrati della Fanteria nemica (capitolo 3.5.8. – Movimento Durante il Combattimento – paragrafo d) Cavalleria contro il Quadrato della Fanteria).
- In un successivo turno, l'intero Comando potrà nuovamente ricevere l'ordine di Opporre, secondo la procedura sopra indicata, a meno che una o più delle sue Unità si trovi sotto l'effetto delle reazioni "**Arretramento**" o "**Sete di sangue**". E così via per i turni seguenti, passando da "Attaccare" ad "Opporre" e viceversa, alternativamente.

TEST DEI NUOVI ORDINI DEI GENERALI DI CAVALLERIA

Per i Generali di Cavalleria che autonomamente cambiano gli Ordini, da OPPORRE ad ATTACCARE i risultati del test dei nuovi ordini si applicano nel modo seguente:

Risultato

5+ = OK. - Il Comando comprende e accetta il nuovo ordine.

4 = OK/confusione.

- Il Comando comprende e accetta il nuovo ordine, ma c'è confusione tra le file.

3 = Ritardo.

- Ordine non compreso, il Generale potrà ritentare nel turno successivo.

0 – 2 = Ignorato e confusione

- Il Comando ignora il nuovo ordine. L'ordine può essere ridato il turno successivo.

- Tutte le Unità che fanno parte del Comando sono disorganizzate.

meno di 0 = Ignorato, confusione e panico.

- Il Comando ignora il nuovo ordine. Tutte le Unità che fanno parte del Comando sono demoralizzate e disorganizzate.

ROUND 6 - Influenza

Ordine di esecuzione.

- In base all'ordine indicato dal segnalino di **Iniziativa** posto accanto ad ogni Condottiero e Generale, a turno, i Condottieri e i Generali che si sono uniti ad una delle loro Unità possono effettuare il seguente test.

Lanciare 1D6; al risultato ottenuto con il dado si applicano i seguenti modificatori:

a) Qualità dell'Unità

- +2 se l'Unità è Scadente
- +1 se l'Unità è Media
- 1 se l'Unità è Veterana
- 2 se l'Unità è Elite

b) Tipo dell'Unità

- +2 se l'Unità è di tipo Irregolare (Milizia o Tribale)
- +1 se l'Unità è di tipo Fanatico
- 1 se l'Unità è di tipo Disciplinato

c) Stato dell'Unità

- +2 se l'Unità è Demoralizzata
- +1 se l'Unità è in Arretramento (in aggiunta al precedente)
- +2 se l'Unità è in "Sete di Sangue"

d) Tipo del Comando.

- +1 se l'Unità appartiene ad un Comando Alleato
- +2 se l'Unità appartiene ad un Comando Mercenario

e) Presenza dei Personaggi Speciali e Individuali.

- 1 se c'è il Comandante
- 1 se c'è l'Ufficiale
- 1 se c'è il Sergente
- 1 per la presenza di Musicisti e/o Trombettieri del Comando
- 2 se l'Unità è a contatto di basetta con un Personaggio Carismatico **e/o** con il Portabandiera che innalza lo Stendardo dell'Esercito

Risultato:

- Risultato \leq Valore di Comando del Generale: **SUCCESSO**
- Risultato $>$ Valore di Comando del Generale: **FALLIMENTO**
- Risultato $>$ di 3 o + punti del Valore di Comando del Generale = **FALLIMENTO TOTALE.**

Successo

- Se l'Unità era O.K., passa in Sete di Sangue, ma solo fino alla fine del turno successivo; usare l'apposito segnalino.**
- Se l'Unità era preda di Sete di Sangue, ora è **OK.**
- Se l'Unità era demoralizzata ora torna in condizione ottimale (OK), ma rimane disorganizzata fino a quando non viene riorganizzata.
- Se l'Unità era in arretramento si toglie il segnalino di arretramento ma l'Unità rimane demoralizzata.

Fallimento.

- il Generale può tentare nuovamente il turno successivo. **Fallimento totale**

Se l'Unità era O.K., ora sarà Demoralizzata.

- Se l'Unità era in **Sete di Sangue**, il Generale deve effettuare un T.S., se lo supera potrà tentare nuovamente il turno successivo.
- Se l'Unità era **demoralizzata**, ora è in fuga assieme al Generale. *Idem* se era anche in arretramento.

Riferimento: capitolo 3.6. del Regolamento.

ROUND 7 – Il Test di Comando

Ordine di esecuzione.

- Per ogni Comando che debba effettuare questo test si determina l'ordine di esecuzione: vedi "Segnalini di Esecuzione" del cap. 3.1.1.
- In base all'ordine indicato dal segnalino di **Esecuzione** posto accanto ad ogni Condottiero, Generale o Comando senza Generale, a turno, i Comandi devono eseguire il seguente test.
- Il Comando del Condottiero lo deve effettuare solo se in tale Comando vi sia o vi sia stata almeno una Unità.

Metodo

- Lancia 1D6** per il Condottiero (se rientra nel caso indicato sopra) e per ogni Generale o Comando senza Generale.
- AGGIUNGI:** il Valore di Comando del Condottiero o del Generale ancora presenti

Modificatori

+1 Se il Discorso d'incitamento ha avuto esito positivo.

+1 Se nell'esercito vi è un Personaggio Carismatico

+1 Se è stato innalzato lo Stendardo dell'Esercito

Sottraete

-1 Se il Discorso d'incitamento ha avuto esito negativo.

-1 Per ogni comando fuggito o totalmente distrutto

-3 se il Condottiero è morto o fuggito.

-1 aggiuntivo se il Condottiero o il Generale morto o fuggito era un Capo Carismatico.

Risultato

7+ = Il Comando non subisce alcun effetto.

6 = Tutte le Unità del Comando sono disorganizzate.

5 = Tutte le Unità del Comando sono demoralizzate.

4 = Tutte le Unità del Comando sono in arretramento.

3- = Il Condottiero o Generale e tutte le Unità del suo Comando fuggono e sono rimossi dal campo di battaglia. Se il Condottiero o il Generale fugge, anche tutti i Personaggi Individuali del suo Comando fuggono, e vengono rimossi dal campo di battaglia.

Riferimento: capitolo 3.7. del Regolamento.