Aiuto al giocatore

Sequenza di gioco

Capacità di comando (CdC): numero delle divisioni più uno se il CiC non comanda direttamente unità.

» Pianificazione: pesca carte pari alla CdC.
» Ordini: assegna un ordine ai generali di divisione. Se la catena di comando è interrotta esegui test del morale. Puoi riporre in cima o sul fondo del mazzo un qualsiasi numero di carte.
» Azioni
  ◊ Movimento
  ◊ Tiro
  ◊ Mischia
  ◊ Riordino
» Fine turno: si eliminano gli ordini assegnati. Aggiornamento della Det dei due eserciti
» Fine battaglia: si controlla se la battaglia è conclusa.

Iniziativa

Il giocatore con più ordini di priorità 3 ha l'iniziativa. Se in parità rimane al giocatore che aveva l'iniziativa in precedenza.

Ordine di gioco

Prima divisioni con ordini di priorità 3 poi via via le altre (priorità 2 e priorità 1). In caso di stessa priorità prima le divisioni del CiC con l'iniziativa.

Determinazione

La Det è la metà (arrotondata per difetto) del punteggio totale delle unità generali, personaggi e artiglieria esclusi.

Test sulle abilità

Estrai un numero di carte pari alla forza attuale dell'unità (massimo tre) più la corrispondente abilità (eventualmente modificata dalle circostanze, mai meno di una), ogni punteggio pari o inferiore al valore dell'esercito è un successo.

Estrai meno carte del dovuto solo se i successi ottenuti sono decisivi.

Tiro

Danni:

» ogni successo nel test
» i successi automatici del vantaggio sul tiro
» i successi automatici della debolezza sul tiro

Sottrai ai danni la protezione del bersaglio: il risultato sono perdite. Per ogni perdita la forza è diminuita di uno.

Conseguenze

Due perdite (anche a causa di attacchi precedenti nello stesso turno) e l'unità è scossa e *può* ripiegare se supportata, *deve* ripiegare se non supportata.

Mischia

Danni:

» ogni successo nel test
» i successi automatici del vantaggio in mischia
» i successi automatici della debolezza in mischia

Sottrai ai danni la protezione del bersaglio: il risultato sono perdite. Per ogni perdita la forza è diminuita di uno.

Conseguenze

Una perdita: *può* arretrare se supportata, *deve* arretrare se non supportata.

Due perdite (anche a causa di attacchi precedenti nello stesso turno) l'unità è scossa e *può* ripiegare se supportata, *deve* ripiegare se non supportata.

Cavalleria ripiega se ci sono ancora unità nemiche in mischia alla fine della fase.

Movimento

Puoi usare tutti i propri PM per spostare un'unità in qualsiasi direzione e terminare il movimento con il fronte orientato nella direzione desiderata (sempre verso un vertice dell'esa occupato).

Muovi le divisioni nell'ordine di gioco, prima le unità e per ultimo il generale della divisione.

Arretrare

L'unità indietreggiare di un esa senza modificare il proprio fronte. Se finisce in un esa adiacente a un'unità nemica è eliminata. Se non può arretrare (a eccezione di unità amiche) subisce una perdita.

Ripiegare

L'unità ripiega usando i propri PM aumentati di uno se fanteria, di due se cavalleria e tenendo conto delle limitazioni imposte dal terreno, con un movimento per quanto possibile rettilineo senza modificare il proprio fronte.

Se finisce in un esa adiacente a un'unità nemica è eliminata. Se non riesce a completare il movimento (a eccezione di unità amiche), subisce una perdita.

Il ripiegamento è facoltativo se:

» l'unità è supportata
» un generale è aggregato all'unità
» l'unità occupa un'area

Se nel corso dell'arretramento si trova in un esa con un generale, il generale è immediatamente aggregato all'unità. A questo punto si può decidere se arrestare il movimento o completare il ripiegamento.

Indebolita

Indebolita: la sua forza è ridotta a uno. Ogni azione di truppe indebolite richiede un test del morale.

Paralizzata

Paralizzata: non può muovere né tirare. Si attiva per reazione per combattere una mischia.

Scossa

Scossa: non può manovrare, tirare o combattere in mischia:

» se bersaglio di tiro non si attiva per reazione, si risolve il tiro dell'avversario e poi l'unità ripiega;
» se contattata o caricata non si attiva per reazione, si risolve la mischia e poi ripiega.

Generali

Aggregato

Può dare ordini (e quindi attivare) nel turno solo all'unità a cui è aggregato. Ogni test delle unità aggregate è eseguito aggiungendo la caratteristica del generale (la forza è quella dell'unità).

Se l'unità subisce perdite il generale subisce una perdita, se l'unità è eliminata una perdita ulteriore.

Catena di comando

La catena di comando si interrompe se:

» La distanza tra due generali è superiore alla somma del morale dei due. In questo caso, non appena la carta ordine è assegnata si esegue un test del morale del ricevente, se ha successo: la catena di comando e ripristinata e l'ordine assegnato.
» La distanza tra un generale di divisione e l'unità della divisione è superiore al morale del generale: l'unità non potrà operare nel turno.

Eliminato

Generale eliminato è sostituito con un comandante con statistiche: -, -1, 1, la CdC dell'esercito è ridotta di uno (mai meno di uno), la Det dell'esercito è ridotta di un valore pari al morale del leader eliminato.

Fine turno

Scarta gli ordini assegnati. La Det dell'esercito è diminuita:

» del morale di ogni generale eliminato
» del valore di ogni unità eliminata (l'artiglieria compresa)
» del valore di ogni esa obiettivo (segnalato dallo scenario) occupato dal nemico