

BATTLEGROUND: FANTASY WARFARE

Regole: Versione 2.2

Traduzione: Sargon

REGOLE VELOCI

Setup (*Inizio Veloce*)

Ogni giocatore sceglie una armata già pronta dal reference presente nel suo starter deck e prende le unità li indicate. Ponete da parte il mazzo delle carte comando, nel gioco veloce non servono. Cominciando con il giocatore che ha più unità, i giocatori piazzano le loro unità alternandosi, al massimo a 7,5 pollici dal proprio bordo del tavolo. Nel caso in cui entrambi i giocatori abbiano lo stesso numero di unità, per determinare chi inizia a schierare, tirare un dado: chi ottiene il risultato più alto, inizia.

Movimento (*Inizio Veloce*)

Nel proprio turno, un giocatore può muovere ognuna delle sue unità di una distanza massima pari alla capacità di movimento dell'unità stessa. Se si deve ruotare l'unità, misurare da l'angolo opposto alla rotazione. Se un'unità tocca un'unità nemica, allineare l'unità che si è mossa con quella ferma in modo che le due linee rosse al centro delle due carte siano allineate. Queste unità sono ora considerate ingaggiate.

Attacco (*Inizio Veloce*)

Dopo che il giocatore ha mosso tutte le sue unità, spara con tutte le sue unità non ingaggiate che abbiano un'arma da tiro e combatte con tutte le sue unità ingaggiate. Anche se il giocatore di turno tira i dadi per primo, il combattimento è considerato simultaneo. Questo vuol dire che gli attacchi di un'unità non sono influenzati da gli effetti dei colpi ricevuti in combattimento nel turno in corso. un'unità con armi da tiro può attaccare una qualsiasi unità nemica che abbia la linea rossa all'interno della gittata dell'arma che usa l'unità che vuole tirare. Inoltre un'unità che tira deve avere l'unità bersaglio sul proprio fronte (tracciare una linea retta tra la linea rossa del bersaglio con la linea rossa del fronte dell'unità che tira).

Tirare per Colpire (*Inizio Veloce*)

Quando un'unità attacca, tira tanti dadi quanto è il suo valore d'attacco (X / -). Ogni tiro di dado che ottenga uguale o meno la differenza tra l'abilità d'attacco di chi attacca (-) X / -) e l'abilità in difesa del difensore (X / -), colpisce.

Tirare per Ferire (*Inizio Veloce*)

Ogni dado che ha precedentemente colpito viene tirato nuovamente per vedere se ferisce il difensore. Ogni dado che ottenga uguale o meno la differenza tra la forza dell'attaccante (-) - / X) e la resistenza del difensore (- / X), ferisce e procura un danno.

Risoluzione del Danno (*Inizio Veloce*)

Per ogni danno che un'unità ha procurato, segnare una casella danno della carta unità che subisce il danno. Se un'unità ha rimasti solo quadrati gialli o rossi, prende dei malus: (-1) -0/-0 e -1 al coraggio se è nel settore giallo. Se, invece, ha solo quadrati rossi prende il malus (-2) -0/-0 e -2 al coraggio.

Quando un'unità perde il suo ultimo quadrato verde, oppure quando perde il suo ultimo quadrato giallo o quando perde un qualunque quadrato rosso, deve effettuare un test di morale. Per effettuare un test di morale si devono tirare 3 dadi da 6 e ottenere un risultato inferiore alla caratteristica di coraggio dopo aver applicato eventuali bonus o malus. Se l'unità fallisce (quindi ottiene un risultato superiore) viene distrutta (rimuovere dal tavolo la carta. Quando un'unità ha tutti i quadrati di danno marcati allora l'unità è distrutta. Dopo che tutti gli attacchi sono stati risolti, il turno passa all'avversario.

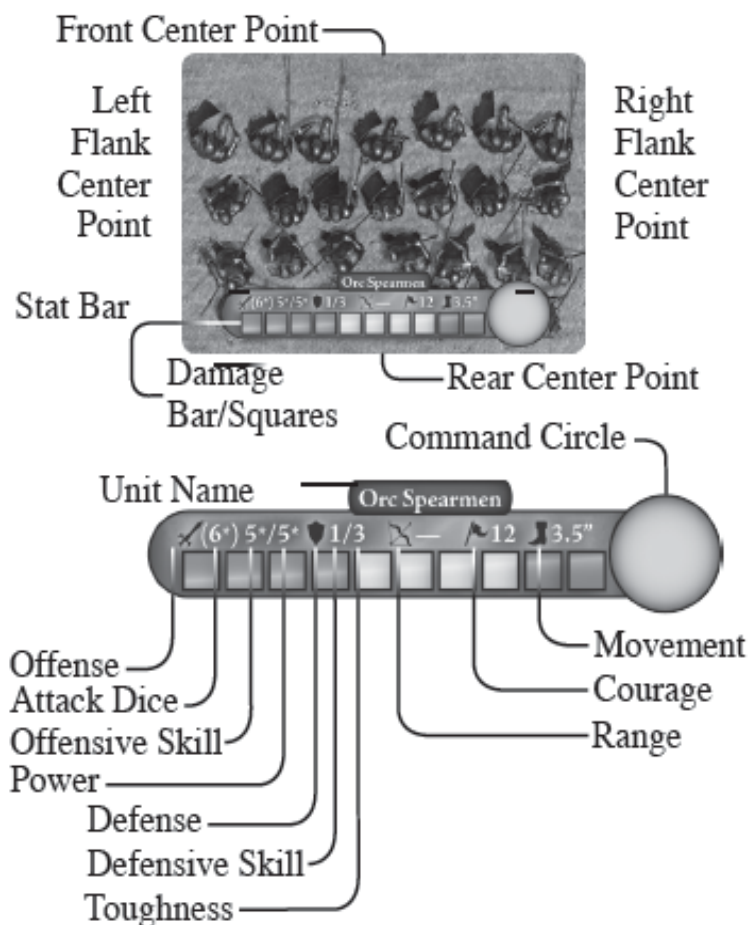
Un giocatore vince quando tutte le unità dell'avversario sono distrutte.

REGOLE BASE

Battleground: Fantasy Warfare è un wargame per 2 giocatori, basato su punteggi. Il tavolo dove si gioca rappresenta il campo di battaglia e le carte unità rappresentano le unità sotto il controllo dei giocatori. Ogni unità costa un certo numero di punti e ogni giocatore, all'inizio della partita, ha un certo numero di punti da spendere per comprare le proprie unità che costituiranno l'esercito. All'inizio della partita, ogni giocatore piazza le proprie unità nella propria zona di schieramento e segna su ogni unità gli ordini fissi. Ogni turno, queste unità vengono mosse sul tavolo seguendo le regole del movimento e secondo gli ordini fissi. Ogni turno, i giocatori avranno un numero limitato di ordini che possono utilizzare per controllare le proprie unità, cambiare l'ordine fisso o pescare le carte comando. La partita è vinta quando tutte le unità avversarie sono distrutte.

LE CARTE UNITÀ

Ogni carta unità rappresenta una singola unità di truppe nell'esercito. Sul verso di ciascuna carta unità c'è la Barra di Stato, le caratteristiche e un'immagine dell'unità. Questa è la faccia della carta che verrà utilizzata durante la partita. Il retro di ciascuna carta unità, invece, descrive l'equipaggiamento dell'unità, le regole speciali, il costo e un testo in corsivo non influente ai fini del gioco.



CARTE COMANDO

Le Carte Comando rappresentano le tattiche di gioco proprie della razza, tranelli sotterfugi e abilità speciali che danno bonus alle proprie truppe o malus a quelle dell'avversario. Ogni mazzo di carte comando ha 30 carte comando. I due giocatori possono giocare anche prendendo unità da uno stesso Mazzo Starter, in questo caso pescheranno carte comando da un unico mazzo.

Le carte comando sono in 3 colori: rosso, verde e blu. In rosso sono le carte che possono essere giocate quando le unità attaccano, le blu quando vengono attaccate e le verdi in tutti gli altri casi.

Nota: si comincia la partita SENZA carte comando in mano. Solo durante il gioco i giocatori potranno pescarne e quindi giocarle.

SCENARI

Negli scenari standard, le due armate di ugual potenza vengono posizionate in campo aperto. Un'armata vince quando tutte le unità nemiche sono distrutte e/o in rotta. Le Regole Avanzate che sono incluse nei mazzi Rinforzo, aggiungono poi regole su terreni e altri scenari.

COSTRUIRE L'ESERCITO

Una volta che i giocatori hanno deciso quanti punti utilizzare per ogni esercito, ognuno costruisce il proprio esercito spendendo quei punti o meno. In uno scenario standard di solito si utilizzano 2000 punti.

Selezionare un qualunque numero di carte unità tutte da una stessa razza (non è possibile mescolare razze diverse) fino a raggiungere il numero di punti stabilito. È possibile spendere meno, ma non più punti. È possibile pagare 150 punti per avere la possibilità di pescare carte comando prima dell'inizio della partita: per ogni carta comando che si vuole pescare si deve pagare 25 punti.

IL TAVOLO

Battleground: Fantasy Warfare può essere giocato su una qualunque superficie. Uno scenario standard viene giocato su una superficie 2' piedi e 6" pollici di larghezza per 3' piedi di lunghezza.

SCHIERARE

Zona di Schieramento

Ogni zona di schieramento per uno scenario standard è la zona tra il bordo di un giocatore fino a 7.5" pollici (cioè tre carte di gioco lato lungo). Da questa zona vengono escluse due porzioni laterali per zona di schieramento di 5" pollici (due carte lato lungo) ognuna sull'angolo del tavolo nel bordo del giocatore.



Schieramento

Passo 1: Cominciando col giocatore che ha più unità, i giocatori piazzano le proprie unità nella propria zona di schieramento finché non sono state schierate tutte le unità. Per i pareggi vedere più avanti.

Passo 2: i giocatori che possono comprare carte comando, ora possono pagando 25 punti l'una.

Passo 3: il giocatore che ha speso meno punti per comprare unità (incluso le carte comando) sceglie chi inizia la partita.

Passo 4: cominciando con il giocatore che ha più unità, i giocatori, alternandosi, scrivono gli ordini fissi sulle loro unità. (Vedere **Ordini Fissi**)

Nota: se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero delle unità, il giocatore che spende meno punti nella sua armata (incluse le carte comando), sceglie il giocatore che inizia a piazzare le proprie unità e a dare gli ordini fissi. In questo caso, il giocatore che piazza per primo, sceglie chi inizia la partita

Nota: se entrambi i giocatori hanno anche lo stesso numero di punti spesi per l'armata (incluse le carte comando), tirare un dado e chi ottiene il risultato migliore viene considerato avere meno punti spesi. Ritirare i pareggi.

Ordini Fissi

Ci sono 3 ordini fissi: Fermo, Combattimento e Attacco a Distanza, ognuno di questi può avere anche un obiettivo. Usando le appropriate iniziali, scritte con un pennarello delebile ad acqua, si può aggiungere un obiettivo nell'apposito cerchio sulla carta.

Fermo: **H**
Combattimento: **C**
Attacco a Distanza: **R**

Fermo

L'unità non muove. Durante la fase di combattimento può tirare contro l'unità nemica più vicina.

Combattimento

L'unità muoverà del suo massimo movimento verso l'unità più vicina. Se può tirare, lo farà come se gli fosse stato dato un ordine di Attacco a Distanza.

Attacco a Distanza

Solo le unità con arma da tiro possono ricevere questo ordine. Se l'unità è in gittata ed ha sul suo fronte un'unità nemica, rimane sul posto e tira durante la fase di combattimento. Altrimenti muove del suo massimo movimento verso l'unità nemica più vicina e quindi tira se possibile.

MODIFICARE GLI ORDINI FISSI

Massimo Movimento

Per modificare gli ordini fissi con un movimento massimo, scrivere la distanza con l'ordine ed eventualmente l'obiettivo. Questo limita il movimento dell'unità alla distanza scritta sull'ordine: non è possibile scegliere un movimento massimo di meno di 1.25" pollici (mezza carta lato corto). Quando un'unità va in rotta o ingaggia o viene ingaggiata in combattimento corpo a corpo, cancellare il movimento massimo. Ovviamente non è possibile scrivere una distanza superiore alla massima capacità di movimento dell'unità.

Obiettivi

Un obiettivo modifica un ordine speciale indicando all'unità verso dove dirigersi nel campo di battaglia o quale unità specifica attaccare.

Nota: una volta che l'obbiettivo viene raggiunto o l'unità nemica obbiettivo distrutta, cancellare l'obbiettivo sull'ordine fisso e lasciare solo l'iniziale dell'ordine fisso.

Unità Nemiche come Obbiettivi

Scrivere un numero (insieme a C o R) nel cerchio di comando dell'unità e lo stesso numero nell'unità obbiettivo. L'unità obbiettivo è sempre considerata l'unità più vicina.

Nota: un'unità con un arma da tiro può ricevere anche un ordine Fermo e un'unità obbiettivo.

Scenari come Obbiettivi

Scrivere un numero (accanto a C o H o R) nel cerchio di comando di una propria unità e mettere un segnalino con lo stesso numero sullo scenario obbiettivo. L'unità, quindi, muoverà verso quello scenario, ogni turno finché non lo raggiungerà.

Nota: una volta che un'unità con ordine fisso Fermo raggiunge il proprio scenario obbiettivo, il giocatore può scegliere di manovrare l'unità per un turno addizionale nell'obbiettivo.

Nota: un'unità con ordine fisso Combattimento, se possibile, ingaggia qualunque unità nemica che si trovi sulla via verso il suo obbiettivo. un'unità nemica è considerata sulla via verso l'obbiettivo se una linea immaginaria dal centro del fronte dell'unità che muove verso l'obbiettivo incrocia l'unità nemica.

Turni

I giocatori alternativamente giocano i loro turni. Nel turno di un giocatore, quel giocatore è considerato il giocatore attivo. Ogni turno si sviluppa in 4 fasi:

Movimento e Comando

Coraggio prima del Combattimento

Combattimento

Coraggio dopo il Combattimento

MOVIMENTO E COMANDO

Nella Fase di Movimento e Comando, il giocatore attivo muove le sue unità e spende i suoi punti comando.

Azioni Comando

All'inizio della fase di Movimento e di Comando, il giocatore attivo riceve le azioni comando. Un giocatore prende un'azione comando per ogni 500 punti che poteva spendere per costruire la propria armata.

Nota: il primo turno di gioco inizia con la fase combattimento. Il giocatore attivo non ha quindi una fase di Movimento e Comando, ma può tirare. Nel secondo turno di gioco, il giocatore attivo ha la metà delle proprie azioni comando, arrotondate per eccesso.

Esempio: giocatore A e B giocano uno scenario standard a 2000 punti. L'esercito del giocatore A costa 1898 punti, mentre quello del giocatore B costa 2000 esatti. Entrambi i giocatori però hanno sempre 4 azioni comando, ma nel primo turno il giocatore A non ne prende alcuno, ma può tirare con le sue unità da tiro. Nel secondo turno il giocatore B ha però solo 2 azioni comando, non 4.

Si possono spendere le proprie azioni comando in un qualunque momento della Fase di Movimento e Comando. Alla fine della fase di Movimento e Comando, qualunque azione comando non spesa è persa.

Le azioni comando possono essere spese per:

- Cambiare un ordine fisso di una propria unità.
- Prendere il controllo diretto di una propria unità per il turno in corso.
- Recuperare un'unità in rotta.
- Usare un'abilità di armata.
- Pescare una carta comando.

Cambiare un ordine fisso

Per una azione comando, un giocatore può cancellare l'ordine fisso scritto su una propria unità e rimpiazzarlo con un diverso ordine fisso. Questo deve essere fatto prima che un'unità muova.

Controllo Diretto

Per una azione comando, il giocatore può manovrare una propria unità in un qualunque modo, fino alla massima capacità di movimento dell'unità. L'ordine fisso rimane, non viene cambiato. Se un'unità può tirare, per quel turno può tirare verso qualunque bersaglio entro gittata e sul proprio fronte.

Recuperare un'unità in rotta

Per un'azione comando, il giocatore può recuperare una propria unità in rotta. Recupero deve essere effettuato prima che l'unità in rotta muova. Se l'unità è recuperata, dirigerla in una qualunque direzione e dargli un ordine fisso di Fermo . Quell'unità non può muovere, tirare e non può subire un cambio di ordine.

Abilità di armata

Ogni armata ha una differente abilità speciale. Queste abilità sono descritte nella carta armata di ogni mazzo starter.

Pescare una carta Comando

Per una azione comando, il giocatore può pescare una carta comando. È possibile effettuare questa scelta quante volte si vuole e in qualunque momento della fase. Quando un giocatore pesca l'ultima carta comando del proprio mazzo, mescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo.

Muovere e Manovre

Ci sono varie regole per rappresentare le varie possibili manovre e situazioni, ma l'idea di base è semplice. un'unità muove della distanza che appare dopo il simbolo movimento. Misurare dal fronte dell'unità e quindi muovere la carta.

Nota: a meno che l'unità non sia sotto il controllo diretto del giocatore, ogni unità muove in accordo con gli ordini fissi scritti.

Categorie di Movimento (MC)

Le carte di **Battleground** misurano 3.5” pollici di lunghezza (L) e 2.5” pollici di lato corto (S). Per misurare e muovere più facilmente, tutti i movimenti e le gittate in **Battleground** sono divisibili per la lunghezza delle carte. Questo permette di usare le stesse carte per misurare le distanze. La categoria di movimento di un'unità è la distanza che muove in un turno. Terreni, manovre e alcune carte comando e abilità di armata, possono modificare la categoria di movimento di un'unità.

Categoria di Movimento (MC) TABELLA Movimento (Inches – Pollici)

Movement (Inches)	Movement (Card Sides)
0"	Can't Move
1.25"	½ S
1.75"	½ L
2.5"	S
3.5"	L
5"	SS
6"	LS
7"	LL
8.5"	LSS
⋮	⋮

Quando si causa un cambio di **MC**, semplicemente applicare l'**MC** modificato. Così, se un'unità che muove L (ossia 3.5") ha il suo **MC** ridotto di 2, vuol dire che muoverà di ½ L (ossia di 1.5").

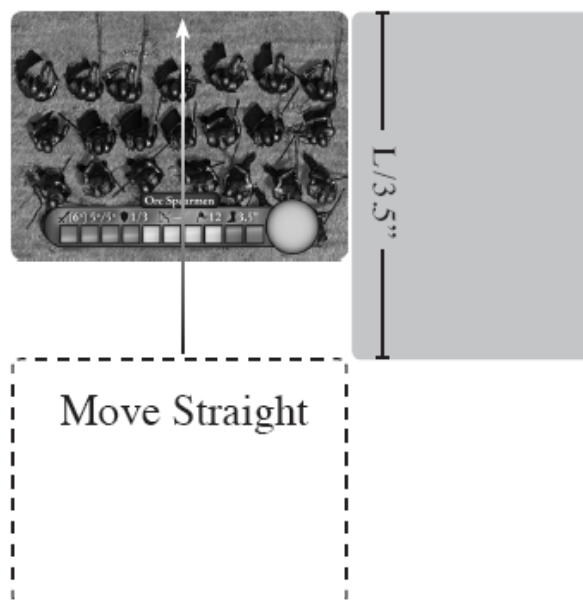
Manovre

Un'unità può effettuare qualunque numero di manovre nel corso del suo movimento in un turno. I modificatori MC sono cumulativi (due **-1 MC per manovra** daranno un totale di **-2 MC**).

Nota: se una manovra ridurrebbe l'MC di unità ad una distanza inferiore a quella percorsa, quella manovra non può essere effettuata.

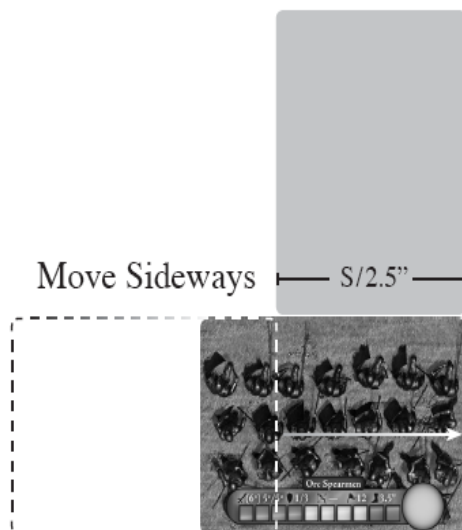
Movimento in Avanti

Misurare da uno dei due angoli sul fronte della carta unità e muovere in avanti senza modificare la posizione e la direzione della carta unità.



Movimento Laterale

Misurare da uno dei due angoli su uno dei due lati corti della carta unità e muovere lateralmente (traslando) senza modificare la posizione e la direzione della carta unità. Muovere Laterale riduce l'MC di 1.



Movimento Indietro

Senza cambiare il verso o la direzione dell'unità, muovere la carta all'indietro. Movimento indietro modifica MC di 2.

Cambiare Fronte

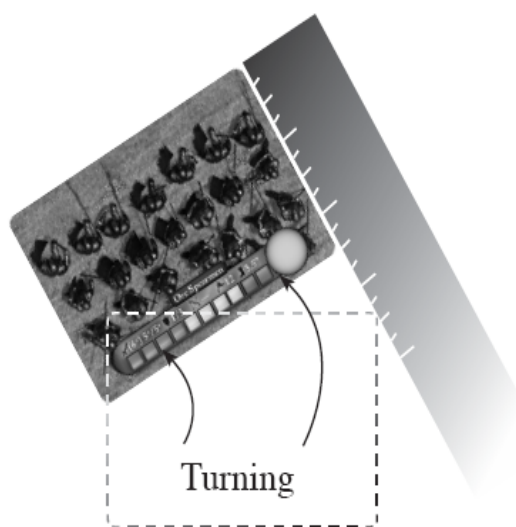
Girare l'unità così che il fronte sia il retro e viceversa. Cambiare fronte modifica l'MC di 1.

Convergere

Convergere è semplice: fare perno su uno dei due angoli sul fronte dell'unità, tenendolo fermo, e muovere l'altro angolo in avanti, così da ruotare tutta l'unità. Nel convergere misurare dall'angolo che muove.

Girare

Per girare è possibile muovere l'unità girandola e facendola avanzare. Misurare da uno degli angoli sul fronte, quello che fa più movimento. Non è possibile che parte dell'unità faccia più movimento di quanto sia permesso.



Riformare

Mantenere il centro dell'unità fermo sul posto e ruotare la carta. Girare la carta in una direzione qualunque. Riformare modifica l'MC di 2.

Percorso Indiretto

Qualche volta gli ordini fissi possono causare movimenti indiretti: questo accade quando altre unità, amiche o nemiche, si trovano lungo il percorso verso l'obiettivo. Quando questo accade, si può o muovere le unità per un percorso indiretto o muovere per un percorso diretto fermandosi quando raggiunge l'unità ostacolo.

È proibito Sovrapporre

Le unità non possono finire il proprio movimento sovrapponendosi con altre unità amiche o nemiche, né sopra un ostacolo considerato impassabile. Un giocatore può scegliere di muovere anche simultaneamente le proprie unità per evitare la sovrapposizione.

Qualche volta quando un'unità viene girata, il suo retro o un suo angolo posteriore si sovrappone ad un'altra unità o ad un ostacolo impassabile. In realtà, questa piccola e contenuta sovrapposizione è permessa, purché alla fine del movimento l'unità non sia sovrapposta a altre unità od ostacoli impassabili. Invece non è MAI permesso che parte del fronte si sovrapponga ad altre unità o ad ostacoli impassibili.

Lato in Vista

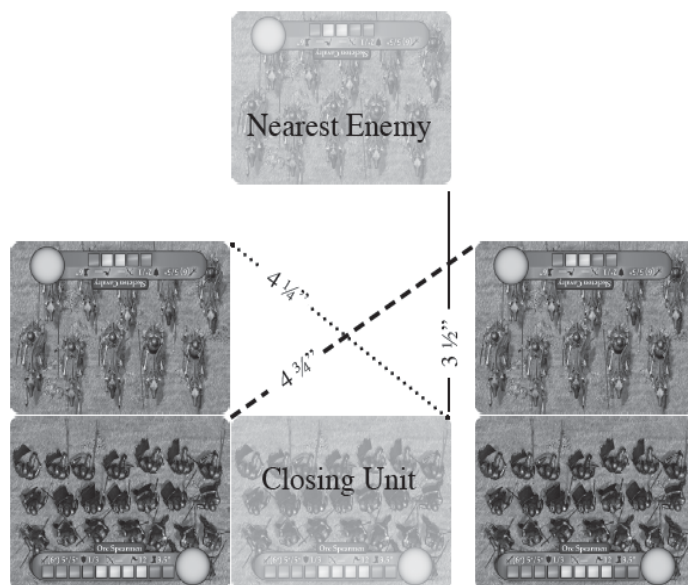
Per tutte le unità, il lato in vista di un'unità nemica è quello che si trova sul fronte dell'unità che vede. Per determinare quale lato è in vista, tirare una linea immaginaria diagonale che tocchi i due angoli opposti dell'unità nemica, verso l'unità che vede. Considerare ora il centro (segmento rosso) del fronte dell'unità che vede: il lato in vista dell'unità nemica è quello che è nell'area del centro dell'unità che vede.

Nemico più Vicino

Solo un'unità nemica sul fronte può essere l'unità nemica più vicina. L'unità nemica più vicina è l'unità nemica alla minor distanza.

Eccezione: se non ci sono unità nemiche sul fronte, allora anche le unità fuori dal fronte possono essere considerate con le più vicine.

Nota: se un'unità ha due o più unità nemiche che sono possibili unità nemiche più vicine, il giocatore attivo può scegliere quale unità considerare la più vicina.



Muovere l'unità che ha un ordine fisso di Combattimento

L'unità nemica più vicina è l'unità nemica la cui distanza dall'unità in oggetto è minore:
Da — l'angolo sul fronte dell'unità che muove e che sia il più lontano dall'unità nemica
A — il corrispondente angolo del lato in vista dell'unità nemica.

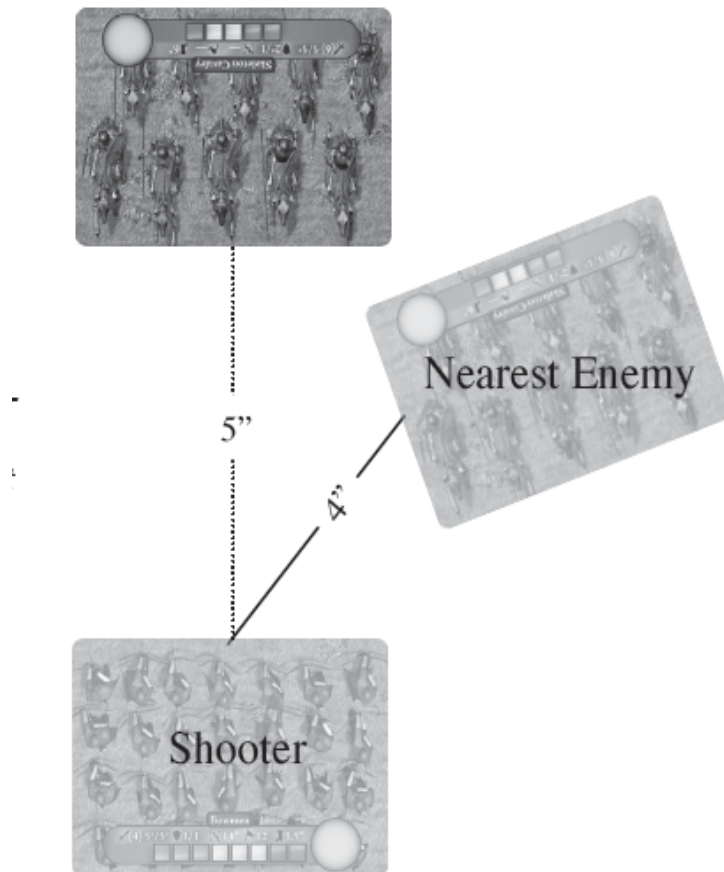
Nota: se il percorso tra l'unità con ordine fisso di Combattimento e l'unità nemica più vicina è bloccato, determina se prenderebbe meno turni ingaggiare una differente unità nemica (assumendo che il nemico non muova). Se questo è il caso, quell'unità nemica diventa l'unità nemica più vicina.

Sparare alle unità nemiche

L'unità nemica più vicina è l'unità nemica che ha il centro del lato della carta unità più vicino al fronte della carta unità dell'unità che tira.

Nota: se c'è un qualsiasi ostacolo che proteggerebbe da un attacco a distanza, cioè blocca la traiettoria tra l'unità che tira e il nemico più vicino, allora un'altra unità nemica diventa la più vicina. Ovviamente seguire le normali regole per definire la nuova unità nemica più vicina.

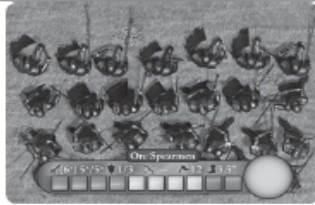
Nota: se un'unità con un ordine fisso di attacco a distanza deve muoversi per avere l'unità nemica più vicina in gittata di tiro, e impiegherebbe meno turni per avere in gittata un'altra unità nemica (assumendo che il nemico non muova), questa unità nemica diventa l'unità nemica più vicina.



Arco Frontale

Estendere la linea del fronte dell'unità in entrambe le direzioni. Se una qualunque parte di un oggetto è oltre la linea del fronte così estesa, quell'oggetto è nel arco fronte.

Front Arc



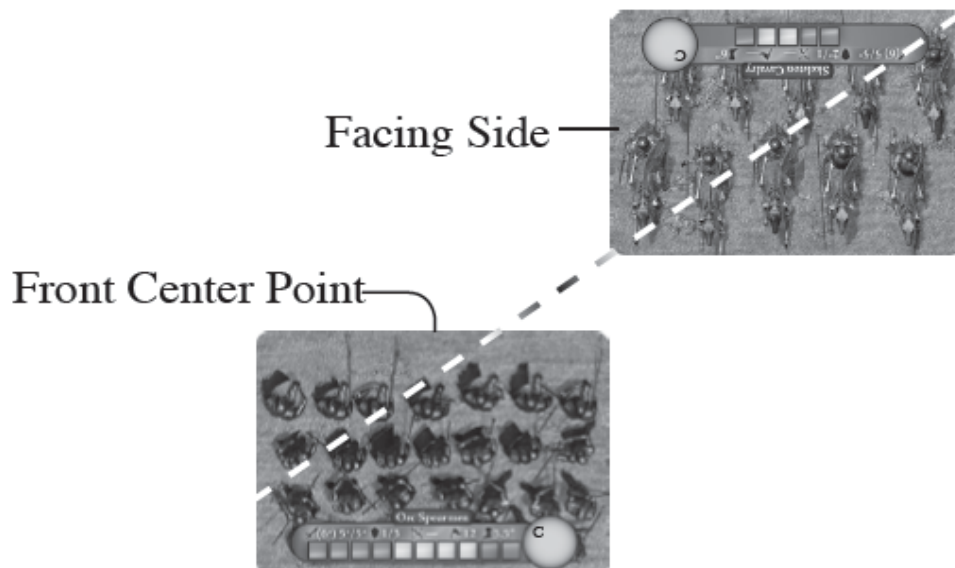
Ingaggio

Le unità nemiche sono ingaggiate quando hanno metà o più di una carta avversaria a contatto con loro. Le unità ingaggiate non possono muoversi, a meno che non siano in rotta. Inoltre le unità ingaggiate non possono tirare. Si ingaggia con una carica.

Chiaramente Visibile

un'unità può ingaggiare solo unità nemiche che siano in vista all'inizio del turno.

Se è possibile tracciare una linea immaginaria dal centro del fronte dell'unità che vede a qualunque parte dell'unità nemica (che deve essere sull'arco frontale) senza che questa linea attraversi qualunque altra unità o terreno che blocchi la linea di vista, allora l'unità nemica è visibile.



Lato aperto

Un lato di un'unità nel quale c'è spazio per essere ingaggiata si dice aperto.

Carica

Un momento prima dell'ingaggio, quando il comandante grida CARICA!, le unità esaltate e galvanizzate si gettano sull'unità nemica in una carica selvaggi.

Tutte le cariche devono essere effettuate prima degli altri movimenti non di carica.

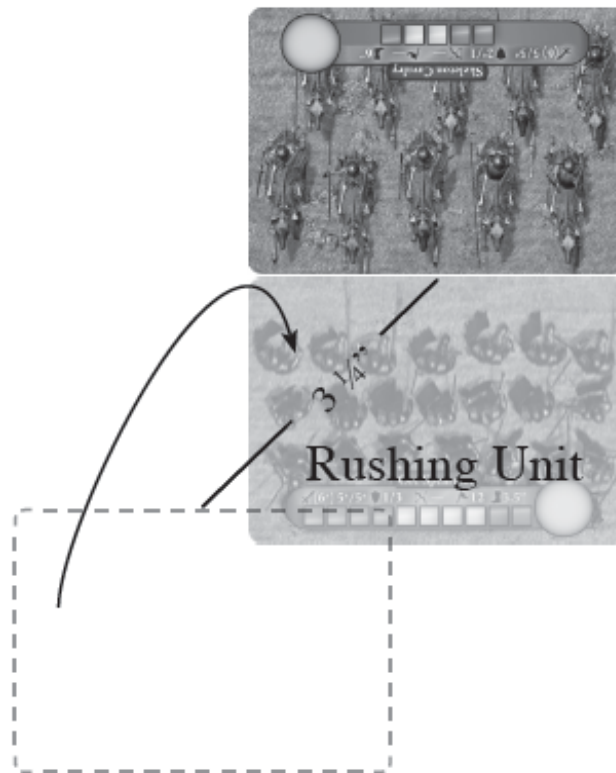
Un'unità può caricare se il suo punto centrale del fronte è distante dal centro di un lato aperto dell'unità nemica più vicina e visibile, al massimo della sua capacità di movimento.

Un'unità potrà caricare solo se ha un ordine fisso di Combattimento.

Quando un'unità carica, deve muovere il suo punto centrale del fronte sul punto centrale del lato dell'unità nemica che si trova davanti all'unità che carica (o il suo lato aperto più vicino se quello davanti all'unità che carica non è aperto). Nessuna manovra è permessa, ma quando le due unità si toccano, si deve allineare, l'unità che carica a quella che viene caricata.

Se un ostacolo o un'altra unità bloccano il movimento di allineamento o se impediscono all'unità in carica di toccare il punto centrale del lato dell'unità che viene carica, semplicemente effettuare l'allineamento e lo spostamento quanto possibile.

Nota: per essere ingaggiata, ogni unità deve avere almeno metà del lato che si carica libero da unità nemiche.



Percorso Aperto

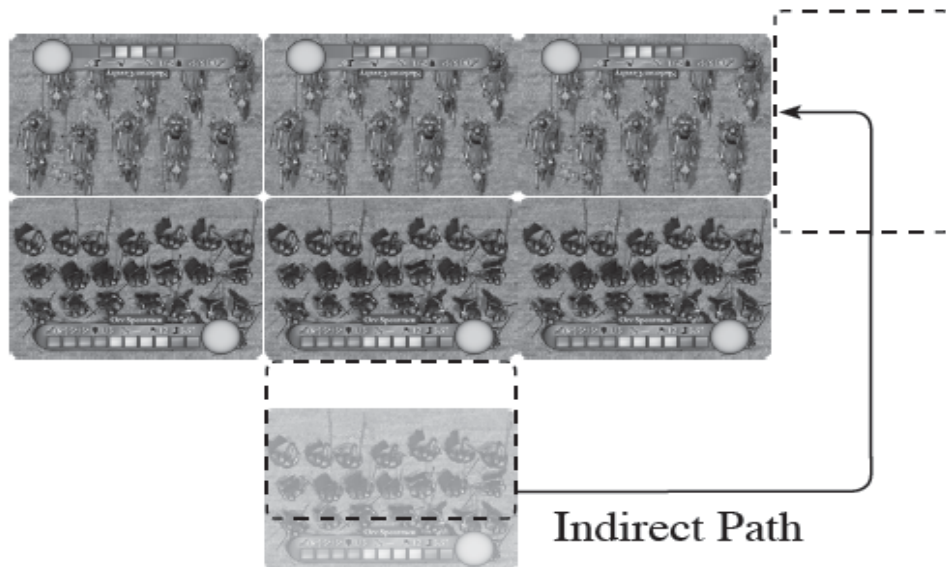
Occasionalmente, un'unità può caricare un'unità nemica su un altro lato di un ostacolo impassabile. Ci sono anche situazioni nelle quali un'unità debba proseguire oltre un ostacolo: questo accade quando l'unità è in rotta.

In queste occasioni un'unità può solo caricare un nemico (o andare in rotta verso un punto) se c'è un percorso aperto. C'è un percorso aperto se:

- un linea diritta può essere tracciata dal centro del fronte dell'unità che carica (o che è in rotta) ad un qualunque punto di un'unità nemica (o il punto verso il quale l'unità in rotta sta andando)

E

- un percorso di 2.5" pollici può essere trovato libero da altre unità o da ostacoli impassabili e che ci possa passare attraverso.



Non Si può Tornare Indietro

Se un'unità inizia la fase di Movimento e Comando con il suo punto centrale del fronte a $\frac{1}{2}$ S (1.25" pollici) dal centro di un lato di una qualunque unità nemica, allora quell'unità può solo caricare l'unità che si trova a $\frac{1}{2}$ S (1.25" pollici).

Si può Caricare una sola Unità alla volta

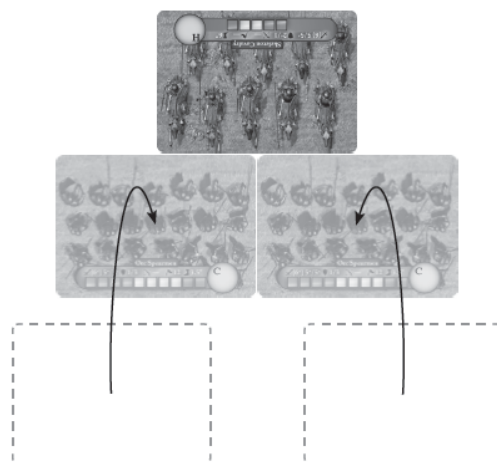
Quando un'unità carica, deve evitare di entrare in contatto con altre unità nemiche col suo fianco. Allinea le unità quanto possibile senza che l'unità che carica tocchi altre unità nemiche con un qualunque suo lato.

Due Unità

Se 2 unità vogliono caricare lo stesso lato lungo di un'unità nemica, la più vicina delle unità che vogliono caricare, carica una metà del fronte e l'altra può ingaggiare l'altra metà del fronte.

Nota: se non c'è spazio per più di un'unità, allora solo l'unità più vicina.

Nota: ogni unità che non può effettuare una carica deve rivalutare quale sia l'unità più vicina. Quindi, può caricarla.



Two's Company

Caso Particolari nella Carica

Se più unità che vogliono caricare possono farlo in diversi modi, è possibile muoverle insieme, in gruppo, o in un qualunque ordine, per minimizzare i problemi. In questo caso, è possibile rivalutare il nemico più vicino per ogni unità dopo che ogni altra unità ha caricato e quindi caricare secondo il nuovo nemico più vicino.

Fase di Coraggio prima del Combattimento

Ci sono molte occasioni in cui il coraggio delle unità viene messo a dura prova. In questi casi si effettua un Test di coraggio.

Quando un'unità è chiamata a fare un test di coraggio, tirare 3 dadi da 6. Se il risultato è inferiore o uguale al valore del coraggio dell'unità, il test è passato. Se è maggiore, il test è fallito.

Ci sono 2 tipi di test di coraggio: test di rotta e test della paura.

Ogni unità che è già ingaggiata su almeno un lato, e viene ingaggiata da un'altra unità durante la Fase di Movimento e Comando, nel suo turno deve fare un test di rotta.

Ogni unità che viene ingaggiata o era ingaggiata con un'unità che causa paura durante la Fase di Movimento e Comando, nel suo turno deve fare un test di paura.

Nota: è importante individuare le unità che debbono effettuare un test di rotta e quelle che devono effettuare un test di paura. Potete utilizzare dei dadi o segnalini, a vostro piacere.

La fase di Coraggio prima del Combattimento è divisa in 5 passi:

Passo 1: Test di rotta

Passo 2: Attacchi Liberi

Passo 3: Secondo test di rotta

Passo 4: Movimento dell'unità in rotta

Passo 5: Test di paura

Passo 1: Test di rotta

Cominciando dal giocatore attivo, ogni giocatore completa i test di rotta per le proprie unità. Se un'unità fallisce il test:

1. Cancellare l'ordine fisso e lasciare il cerchio comando vuoto.
2. Se l'unità era ingaggiata e ingaggiata non sul retro, l'unità cambia fronte.
3. Se l'unità non era ingaggiata, si gira verso il proprio bordo di tavolo.

Passo 2: Attacchi Liberi

Dopo che tutti i test di rotta sono stati effettuati, ogni unità che è ingaggiata con un'unità in rotta, effettua un attacco libero sull'unità in rotta.

Un attacco libero è aggiunto ai normali attacchi fatti durante la Fase di Combattimento (le unità in rotta non possono attaccare).

Passo 3: Secondo Test di Rotta

Se un'unità in rotta riceve sufficienti danni (vedere apposito capitolo) durante il passo Attacchi Liberi, deve effettuare un altro test di rotta. Se lo fallisce l'unità viene distrutta.

Passo 4: Movimento dell'unità in rotta

Dopo che tutti i Liberi Attacchi e eventuali Secondi Test di Rotta sono stati effettuati, ogni unità in rotta muove. Se, dopo questo movimento, l'unità in rotta si trova ingaggiata con una o più unità, l'unità in rotta si considera distrutta.

Nota: nel turno in cui è in rotta successivamente ad un ingaggio, un'unità muoverà della sua

massima capacità di movimento allontanandosi il più possibile dalle unità con cui era ingaggiata.

Passo 5: Test di Paura

Cominciando con il giocatore attivo, ogni giocatore completa i test di paura delle proprie unità.

Se un'unità fallisce, questa diventa Spaventata. Un'unità spaventata prende (-1) -1/-1 per tutto il turno.

Nota: un'unità effettua un solo test di paura per turno.

Nota: un'unità che causa paura non deve effettuare test di paura

Unità in Rotta

Le unità in rotta non possono attaccare.

Se un'unità in rotta viene ingaggiata, viene distrutta.

Se un'unità in rotta fallisce un test di rotta, viene distrutta.

Quando si muove un'unità in rotta, occorre misurare dal centro del fronte. Non è necessaria alcuna manovra, semplicemente prendere l'unità e metterla nella nuova posizione.

Nel proprio turno un'unità in rotta, se non viene ripresa, muoverà verso il proprio bordo di tavolo. Il proprio bordo di tavolo è quello dove il giocatore aveva schierato l'esercito ad inizio partita.

L'unità in rotta deve sempre utilizzare il percorso più breve verso il proprio bordo del tavolo evitando ostacoli impassabili e unità nemiche.

Se invece l'unità in rotta tocca un'unità amica, allora si ferma sul posto. Quando, nel turno successivo, l'unità in rotta dovrà muoversi (ammesso che il giocatore non sia riuscito a riprenderla), prendere l'unità in rotta e metterla esattamente alle spalle dell'unità amica (ossia sul lato opposto a quello che aveva toccato) che nel turno prima aveva toccato. Il movimento dell'unità in rotta finisce immediatamente e l'unità amica attraversata non potrà tirare in quel turno e dovrà effettuare un test di rotta a sua volta da fare nella Fase di Coraggio prima del Combattimento.

Quando un'unità arriva sul proprio bordo di tavolo, si ferma. Se nel successivo turno non riesce ad riprendersi, l'unità muoverà fuori dal tavolo. Un'unità in rotta che esca fuori dal tavolo viene rimossa dal gioco e si considera distrutta.

Fase di Combattimento

La Fase di Combattimento è divisa in 4 passi:

Passo 1: Scegliere un Difensore

Passo 2: Attacchi del Giocatore Attivo

Passo 3: Attacchi del Giocatore non Attivo

Passo 4: Rimuovere le Unità Distrutte

Passo 1: Scegliere un Difensore

All'inizio della fase di Combattimento, prima che qualsiasi attacco sia fatto, ogni unità definisce quale nemico attaccherà. Se un'unità può attaccare più di un'unità, deve sceglierne una.

Se, quando un'unità deve attaccare, il difensore non ha quadrati rimasti, l'attaccante non attacca.

Passo 2: Attacchi del Giocatore Attivo

Tutte le unità da tiro e le unità ingaggiate del giocatore attivo effettuano attacchi in un qualunque ordine.

Passo 3: Attacchi del Giocatore non Attivo

Tutte le unità ingaggiate del giocatore non attivo effettuano attacchi in un qualunque ordine.

Nota: tutti gli attacchi nella fase di Combattimento sono considerati essere simultanei. Se un'unità del giocatore non attivo viene danneggiata o distrutta durante il Passo degli Attacchi del

Giocatore Attivo, comunque quell'unità effettuerà i suoi attacchi nel passo Attacchi del Giocatore non Attivo.

Passo 4: Rimuovere le Unità Distrutte

Tutte le unità distrutte durante la Fase di Combattimento vengono rimosse (e solo ora!).

Attaccare

Accattare vuol dire tirare per colpire e tirare per ferire un'unità avversaria.

Attaccano le unità in corpo a corpo (che siano state ingaggiate o che abbiamo ingaggiato) e le unità che possono tirare. Un'unità in corpo a corpo può solo attaccare unità con cui è ingaggiata.

Tirare (Range)

Solo il giocatore attivo può tirare. Si può tirare solo ad unità che siano di fronte e in gittata delle proprie unità che possano tirare. Un'unità è considerata essere in gittata se la distanza tra il centro del fronte dell'unità che tira e il centro del lato in vista dell'unità bersaglio è inferiore o uguale al gittata descritta sulla carta unità dell'unità che tira. Un bersaglio è considerato essere alla lunga distanza se è a più di 7" e meno di 14".

Nota: se un'unità che tira ha un ordine fisso con un obiettivo e quell'obiettivo è fuori gittata (oppure è un bersaglio non valido), l'unità tirerà all'unità nemica più vicina che sia in gittata.

Linea di Vista (LOS)

Per poter tirare, l'unità deve avere linea di vista sul bersaglio. La linea di vista c'è quando è possibile tracciare una linea immaginaria dritta dal centro del fronte di chi tira e il centro di un qualunque lato dell'unità bersaglio, senza attraversare altre unità (amiche e nemiche) e/o terreni che blocchino la linea di vista.

Fuoco Indiretto

Se un'unità che tira ha un'arma che NON ha la caratteristica **LOS (line of sight = linea di vista)**, è considerata avere un'arma a fuoco indiretto. Tirare con fuoco indiretto vuol dire tirare a parabola in modo da scavalcare gli ostacoli. Il fuoco indiretto può avere una linea di vista diversa: attraversare mura, unità amiche o altri elementi che bloccano (NON altre unità nemiche!) la linea di vista verso l'unità nemica. Si presuppone che l'esercito disponga di dispacci per informare le unità che tirano su dove si trova il nemico.

Giocare Carte Comando

Quando viene giocata una carta comando, questa dice cosa succede. I giocatori devono aspettare che gli effetti della carta siano attuati prima di giocare altre carte comando.

Durante le Fasi di Movimento e Comando e di Coraggio, il giocatore attivo ha la possibilità di giocare per primo una carta comando. Quindi sarà il giocatore non attivo a decidere se giocare a sua volta una carta comando oppure non giocarla.

Nella Fase di Combattimento il giocatore che attacca ha la possibilità di giocare per primo una carta comando. Quindi sarà il giocatore che difende a decidere se giocare a sua volta una carta comando oppure non giocarla.

Durante un attacco, ogni giocatore può giocare al massimo una carta comando.

Esempio: un giocatore può giocare Forza per aumentare la potenza dell'attacco o l'accuratezza dei colpi di una sua unità. MA se la gioca non potrà giocare altre carte comando in quell'attacco.

Nota: molte carte hanno effetti sui tiri di dado negli attacchi, assicuratevi di aver dato un tempo sufficiente al vostro avversario per giocare carte comando prima che voi tiriate i dadi per l'attacco.

Tiri di Combattimento

Si ha un tiro di Combattimento quando viene tirato un dado per colpire o per ferire. Qualunque tiro

di Combattimento (dopo ogni modifica) ottenga 1 è sempre un successo e un 6 è sempre un insuccesso, a prescindere dalle caratteristiche delle unità.

Tirare per Colpire

Quando un'unità attacca, tira un numero uguale di dadi pari al suo valore di dadi attacco. Ogni dado tirato che abbia ottenuto un risultato pari o inferiore alla differenza tra il valore di attacco dell'attaccante meno il valore di difesa del difensore, è un colpo andato a segno.

Tirare per Ferire

Ogni dado che ha colpito deve essere tirato nuovamente per vedere se ferisce e procura danno. Ogni dado tirato che abbia ottenuto un risultato pari o inferiore alla differenza tra la potenza dell'attaccante meno la resistenza del difensore, è una ferita. Ogni ferita è un danno.

Risoluzione del Danno

Per ogni danno che un'unità prende, segnare un quadrato danno nella barra dei danni. Segnare sempre il quadrato più a destra libero. Si incomincia a segnare dai quadrati color verde fino a quelli rossi. Il colore dei quadrati indicano il morale e la forza dell'unità.

Danno e Rotta

Ogni volta che un'unità segna il danno sull'ultimo quadrato verde o giallo o su qualunque quadrato rosso, deve effettuare un test di rotta alla fine della fase.

Unità Distrutte

Quando un'unità segna il suo ultimo quadrato, viene distrutta. Un'unità distrutta viene rimossa dal gioco alla fine della fase nella quale viene distrutta.

Modificatori di Combattimento

I modificatori sono cumulativi.

Esempio: un'unità con danno già in un quadrato rosso, ma che carica sul fianco un'unità nemica avrà (-2) +1/+1, -2 al coraggio.

Modificatori generali di Combattimento

Danno Giallo

(-1) -0/-0 e -1 al coraggio

Un'unità ha danno nel giallo, quando tutti i quadrati verdi sono già occupati da danno.

Danno Rosso

(-2) -0/-0 e -2 al coraggio

Un'unità ha danno nel rosso, quando tutti i quadrati gialli sono già occupati da danno.

Spaventato

(-1) -1/-1

Un'unità è spaventata quando fallisce il test di Paura.

Modificatori di Combattimento nell'Ingaggio

Carica Impetuosa

(+0) +0/+1

Un'unità è in carica impetuosa quando ha un ordine fisso di Combattimento, non era ingaggiata all'inizio del turno e attacca sul suo fronte.

Colpi di Impatto

Alcune unità causano colpi extra (colpi di impatto) quando caricano. Per ogni colpo di impatto,

aggiungere un dado quando si tira per ferire. Tutte le cavallerie hanno 1 colpo di impatto.

Fianco

(+0) +1/+0

Un'unità è sul fianco quando ingaggia un'unità nemica col suo fronte sul lato destro o sinistro.

Essere attaccati sul Fianco

(-1) -0/-0

Retro

(+0) +1/+1

Un'unità è sul retro quando ingaggia un'unità nemica col suo fronte sul lato retro.

Essere Attacchi sul Retro

(-0) -1/-1

Tenaglia

(+0) +1/+1

Un'unità è in tenaglia se ingaggiata con un'unità nemica che sia però ingaggiata anche sul lato diametralmente opposto. Se l'unità nemica è ingaggiata su 4 lati è possibile raddoppiare il bonus.

Modificatori al Tiro

Lungo Raggio

(-0) -1/-0

(più di 7" e fino a 14")

Un'unità applica il modificatore del Lungo Raggio se la distanza dal suo centro sul fronte al più vicino centro di un lato di un'unità bersaglio è più di 7" ma meno di 14"

Lunghissimo Raggio

(-0) -2/-0

(più di 14")

Un'unità applica il modificatore del Lunghissimo Raggio se la distanza dal suo centro sul fronte al più vicino centro di un lato di un'unità bersaglio è più di 14"

Tirare Contro la Cavalleria

(-0) -1/-0

Un'unità applica questo modificatore quando tira contro un'unità di cavalleria.

Bersaglio Grande

(+0) +1/+0

Un'unità applica questo modificatore quando tira contro un Bersaglio Grande.

Bersaglio Colossale

(+0) +2/+0

Un'unità riceve questo modificatore quando tira contro un Bersaglio Colossale (questo modificatore rimpiazza quello Bersaglio Grande).

Muovere e Tirare

(-0) -1/-0

Un'unità riceve questo modificatore se muove e tira nello stesso turno.

Bersaglio Veloce

(-0) -1/-0

Un'unità applica questo modificatore se tira contro un'unità che nel proprio turno ha mosso di 7" pollici o più .

Modificatori di Combattimento per i Terreni

Per questi modificatori rifarsi alle REGOLE AVANZATE.

Fase di Coraggio dopo il Combattimento

Se un'unità riceve sufficienti danni durante la Fase di Combattimento, dovrà effettuare un test di rotta durante la Fase di Coraggio dopo il Combattimento. Questa fase si divide in 4 passi:

Passo 1: Test di Rotta

Passo 2: Attacchi Liberi

Passo 3: Secondo Test di Rotta

Passo 4: Movimento delle Unità in Rotta

Per i dettagli vedere il capitolo della Fase di Coraggio prima del Combattimento.

Fine del Turno

Dopo aver completato e risolto tutti i test di rotta successivi al combattimento e aver rimosso dal gioco tutte le unità distrutte, il turno del giocatore attivo finisce. Il successivo giocatore diventa il giocatore attivo e inizia la sua Fase di Movimento e Comando.

REGOLE AVANZATE

Unità Principali e di Elite

Le unità principali hanno la scritta “**core**” vicino al loro costo in punti, dietro la carta. Un esercito deve avere 1 unità principale per 500 punti di armata.

Le unità di elite hanno la parola “**elite**” vicino al loro costo in punti, dietro la carta. Un esercito può contenere al massimo 1 unità di elite per ogni 1000 punti di armata.

Per esempio: con 1500 punti disponibili per l'esercito un giocatore di Men of Hawkshold può schierare al massimo 1 Knights e 1 Longbowmen e deve mettere 3 unità principali a sua scelta

Unità Principali e di Elite fino al 2005

Le regole per le unità principali e di elite sono state aggiunte nella versione 2.0 delle REGOLE AVANZATE. Le seguenti unità sono considerate Principali e di Elite (fino al 2005):

Men of Hawkshold

Unità Principali—Bowmen, Militia, Peasant Mob, Spearmen, Swordsmen

Elite—Knights, Longbowmen

Undead Army

Unità Principali—Ghoul Pack, Skeleton Bowmen, Skeleton Horde, Skeleton Spearmen, Zombies

Elite—Death Knights, Giant Catapult, Abomination

Orc Army

Unità Principali—Goblin Bowmen, Goblin Raiders, Goblin Spearmen, Orc Spearmen, Orc Swordsmen

Elite—Goblin Bomb-Chucker, Trolls

Tirare alla Corta

(Ordine Fisso)

Tirare alla Corta è un ordine fisso che può essere dato solo alle unità che hanno un'arma da tiro. Se l'unità è in gittata corta (7” pollici o meno) ed ha il fronte verso l'unità nemica più vicina, rimane ferma ed effettua un attacco a distanza durante il Combattimento. Altrimenti si muove verso l'unità nemica più vicina e tira come da regole.

Suonare la Carica

Il giocatore attivo può spendere tutte le sue azioni comando del turno per Suonare la Carica. Se lo fa lui può cambiare gli ordini fissi di un qualunque numero di proprie unità che non siano in rotta e che abbiano l'ordine fisso di combattimento o di tiro (con o senza obiettivi o modificatori) e quindi riprendere tutte le sue unità in rotta.

Unità di Supporto

Le unità in supporto sono unità che si trovano dietro la prima linea. Se un'unità ha un ordine fisso di Combattimento e il suo centro sul fronte tocca il retro di un'unità amica, allora si considera essere di supporto. Ogni unità può avere una sola unità di supporto.

Se un'unità amica fallisce il test di rotta, il giocatore che la controlla può decidere di distruggere l'unità di supporto invece di subire la rotta con l'unità che ha sbagliato il test di rotta. Se un'unità che ha un'unità di supporto viene distrutta, l'unità di supporto può essere immediatamente posizionate al posto dell'unità distrutta. Questo movimento speciale segue le seguenti regole:

- L'unità di supporto prende il posto di quella distrutta, solo quando questa viene rimossa dal gioco.
- Non conta come movimento
- Non conta come carica impetuosa
- Non conta come carica

- Non deve superare nessun test di paura o rotta

Nota: un'unità distrutta viene rimossa dal gioco alla fine della fase nella quale è distrutta. Ricordatevi di questo dettaglio.

Nota: l'unità di supporto muoverà nell'esatta posizione dell'unità distrutta. Quindi se l'altra unità era in tenaglia, anche l'unità di supporto si ritroverà in tenaglia.

Unità Colossali

Un'unità Colossale è formata da due carte, con metà ciascuna. Si consiglia di unire le due carte con del nastro adesivo di carta sul retro.

Un'unità Colossale è considerata Grande ai fini del terreno e per i bonus degli spearmen.

Se col suo movimento si ferma su un'unità amica non colossale, quell'unità prende un danno.

Se l'Unità Colossale non riesce a fare danno durante un attacco che non sia di tiro (prima di qualunque prevenzione del danno o di effetto di ridirezionamento), comunque l'Unità Colossale procura 1 danno.

Un'unità Colossale blocca la linea di vista.

Le unità non colossali non bloccano la linea di vista sulle unità Colossali.

Il fronte dell'unità Colossale è della stessa grandezza di un'unità normale, questo vuol dire che subisce tutte le restrizioni e le regole di un'unità normale quando carica. Se però non c'è abbastanza spazio per entrambe le carte dell'unità Colossale, inserire la carta davanti dell'unità Colossale sotto l'unità caricata. Se successivamente c'è lo spazio per piazzare tutte e due le carte dell'unità Colossale, piazzarle come da regole con la carta davanti che ingaggia il fronte dell'unità nemica con cui è in corpo a corpo.

Un'unità Colossale ha 3 centri sui suoi fianchi: le due linee rosse e la congiunzione tra le due carte.

Le unità nemiche caricheranno il centro più vicino quando caricano sul fianco di un'unità Colossale.

Nel caso in cui 2 unità carichino lo stesso fianco di un'unità Colossale, semplicemente piazzale in modo che entrambe abbiano il massimo spazio sul fronte impegnato con l'unità Colossale.

Un'unità Colossale non deve fare test di rotta se subisce una tenaglia.

Terrore

Le unità che causano Terrore fanno fare un test di paura anche alle unità che causano paura.

Un'unità che fa terrore è come un'unità che causa paura ma:

- le unità che devono fare un test di paura per unità che causano terrore, devono fare il test con -1 al coraggio.
- Le unità che causano paura devono fare un test di coraggio per unità che causano terrore, ma senza malus.
- Le unità che causano terrore sono immuni da paura e terrore.

Caricare con un Fianco

Quando un'unità carica con un fianco, muove il centro del suo fianco sul centro di un lato aperto della unità nemica più vicina. Non è necessaria alcuna manovra, semplicemente posizionare l'unità nella nuova posizione. È possibile caricare col fianco se:

- Se l'unità che carica, può caricare, ma non c'è alcuna possibilità di caricare il fronte dell'unità che si deve caricare

E

- Nessun ostacolo impedisca tale manovra.

Se un'unità può effettuare una carica sul fianco, non è obbligata a farlo. Caricare sul fianco non conta come azione comando. Un'unità che carica sul fianco è considerata in carica impetuosa per quel turno, ma soffre i modificatori per essere ingaggiata sul fianco.

Allineamento quando Ingaggiato

Se alla fine della fase di Movimento e Comando un'unità è ingaggiata con una singola

unità nemica e il suo centro sul fronte non è centrato sul centro del lato in cui ingaggia l'unità nemica, allora può essere riallineata sul centro.

Nota: questo però non permette di cambiare il lato di ingaggio.

Overkill

Quando un'unità attacca, se risulta che poter colpire solo col 6 o più, può cambiare uno dei suoi dadi da 6 a 5 per ogni punto superiore al 5 sul test per colpire. Queste modifiche sono applicate prima di giocare carte comando.

Esempio: un'unità di Troll carica dei Peasant Mob. Il troll ha (5)5/8 quindi necessita di un 4 per colpire ma di un 7 per ferire i Peasant Mob che hanno 1/1. Quando si tira per ferire, il giocatore del troll può cambiare 2 dadi con un risultato di 6 , in 5.

TERRENI

I terreni hanno drammatici effetti nella battaglia. Un recinto o una palude possono rallentare l'avanzata di un'unità. Mura e steccati possono dare protezione. Capire le implicazioni tattiche dei terreni è una abilità cruciale per ogni generale.

Rappresentazione dei Terreni

È possibile rappresentare i terreni in vari modi. Basta che i giocatori si mettano d'accordo per definire i terreni prima della partita a loro discrezione.

Comprare Terreni

Una varietà di terreni è disponibile 3-D in un qualunque negozio per modellismo. Sono disponibili anche terreni 2-D ufficiali.

Farsi i Terreni da solo

È possibile costruire dei terreni propri. Ad esempio un cerchio di stoffa verde di 8" di diametro può rappresentare un bosco, di stoffa blu un lago, etc..

Terreni e Movimenti

Quando un'unità muove attraverso i diversi tipi di terreni, il suo MC viene modificato. Se un'unità muove attraverso più terreni differenti prende il singolo malus più alto, non la somma. I modificatori del terreno sono però cumulativi con i modificatori delle manovre.

Tipi di Terreno

Strade

+1 MC, +2 MC se carri

Foresta

-1 MC, -3 MC se carri o Grandi

Protezione Minore

Più di 2,5" pollici di Foresta bloccano la linea di vista.

Fuoco Indiretto non è permesso dentro o fuori da una foresta che sia più di 2,5" pollici.

Sterrato

-1 MC, -3 MC se carri

Acqua Corrente

-2 MC

-1 MC se Grandi

Acqua Profonda

-2 MC se Grande

-3 MC se non Grande ma che possa nuotare (non le corazze, picche/alabarde o archi)

Impassabile per gli altri

Protezione Minore se non Grandi

Unità in acqua profonda non possono tirare.

Rapide

-3 MC se Grandi

Impassabile per gli altri

Protezione Minore

Unità nelle rapide non possono tirare.

Acqua Molto Profonda

-3 MC per le unità che possono nuotare (non le corazze, picche/alabarde o archi)

Impassabile per gli altri.

Protezione Minore

Unità in Acqua Molto Profonda non possono tirare.

Paludi

-2 MC

-1 MC se Grandi

Impassabile se carri

Protezione Minore

Terreno Bagnato

-1 MC

-2 MC se carri

Sabbia

-1 MC

-2 MC se carri

Terreno Accidentato

-1 MC

-2 MC se cavalleria

-3 MC se carri

Terreno Molto Accidentato

-2 M

Impassabile se cavalleria e carri

Steccato Rafforzato

-1 MC

-3 MC se cavalleria

Impassabile se carri

Ostacoli Difesi

Recinti

-1 MC se non Grandi

Impassabile se carri

Nessun effetto per i Grandi

Protezione Minore

Concede Ostacolo Difeso contro attacchi da parte di unità non Grandi

Mura Basse

-1 MC se non Grande

Impassabile se carri

Nessun effetto se unità Grandi

Pretezione Maggiore

Concede Ostacolo Difeso contro attacchi da parte di unità non Grandi

Colline

Ogni 10" pollici di altezza conta come fosse un livello di elevazione differente. Quando si usano scenari 2-D definire prima le altezze.

Blocca la linea di vista da un versante all'altro.

Le unità su una collina hanno linea di vista su qualunque livello inferiore che non sia bloccata da altri terreni di uguale livello o superiore.

-1 MC quando si sale.

Ostacoli Alti

Pareti Rocciose o Mura Alte

Fermare l'unità appena tocca la parete rocciosa.

Ogni turno speso alla base della parete rocciosa, l'unità può scalare (vedere più avanti per il movimento di scalata). Quando l'unità raggiunge la vetta, muoverla sull'altro versante del parete rocciosa.

Una volta che è 10" sotto il nemico e sarebbe incappato contro di esso, deve fermarsi e combattere.

Unità appiedate **non grandi** e non ostacolate (nessuna armatura di piastre, non armi con aste, no archi) scala 10' a turno (usa un dado per tenere traccia dell'altezza scalata)

Unità appiedate non ostacolate con scale e unità grandi non ostacolate scalano 10" pollici per turno.

Unità non ostacolate appiedate **grandi** scalano 20" pollici per turno.

Unità appiedate non ostacolate **non grandi** con scale con scale scalano 20" pollici per turno.

Unità non ostacolate appiedate **grandi** con scale scalano 30" pollici per turno.

Impassabile per tutti gli altri

Mura Alte Rafforzate danno il bonus di Fortificazione Preparata al difensore.

Mura Alte Scivolose

Impassabile senza le scale

Se si hanno le scale hanno le stesse regole delle Pareti Rocciose

Mura Alte Scivolose danno il bonus di Fortificazione Preparata al difensore.

Nota: è possibile dare alle unità delle scale come parte integrante dello scenario. Scale ed altri equipaggiamenti particolari saranno considerate in successive espansioni.

Modificatore di Combattimento basato sul Terreno

Ostacoli Alti

(+0) +1/+0

Un'unità si trova su un ostacolo alto se più della metà dell'unità è su un livello più elevato della metà di un'unità nemica.

Protezione Minore

+1/+0 contro il tiro

Un'unità si trova in un riparo minore se più della metà dell'unità si trova dentro il terreno che da protezione minore.

Protezione Maggiore

+2/+0 contro il tiro

Un'unità si trova in un riparo maggiore se:

Più della metà dell'unità si trova in un terreno che da protezione maggiore

OPPURE

più della metà dell'unità è bloccato contro un elemento del terreno che da protezione maggiore (come ad esempio un muro di pietra) e quel terreno si trova tra l'unità e chi tira.

Ostacolo Difeso

+0/+1 (solo quando ingaggiati)

Un'unità riceve il bonus di ostacolo difeso se ha un ordine fisso di Fermo e più della metà del lato ingaggiato dell'unità è bloccato contro un ostacolo. Per ingaggiare le unità fuori dell'Ostacolo Difeso, occorre avere un ordine fisso di Combattimento.

Fortificazione Preparata

+1/+1 (solo quando ingaggiati)

Un'unità riceve un bonus di Fortificazione Preparata se è dentro la fortificazione e il nemico fuori della fortificazione. Inoltre l'unità deve avere più della metà del lato ingaggiato dell'unità è bloccato contro una fortificazione. Per ingaggiare le unità fuori della Fortificazione Preparata, occorre avere un ordine fisso di Combattimento.

Parete Rocciosa e Mura

(-2) -1/-1 e -1/-1

Un'unità riceve il malus di Parete Rocciosa o Mura quando scala o tenta di assediare ed è ingaggiata con un'unità in cima alla parete o alle mura. Un'unità che scala un parete o assedia può ingaggiare o essere ingaggiata solo se si trova a 10" pollici o meno dalla sommità.

SCENATRIO AVANZATO

In uno scenario standard, gli eserciti hanno una forza equivalente e l'obiettivo è distruggere l'avversario. Gli scenari Avanzati permettono di variare. Questa sezione dà esempi ed idee, ma nulla vieta che voi ne immaginate e create di vostri.

Condizioni Alternative di Vittoria

Punti Vittoria

I giocatori guadagnano punti vittoria in vari modi che spetta ai giocatori decidere: unità sulla zona di schieramento dell'avversario alla fine della partita, bottini sparsi sul tavolo, costo dell'unità nemiche distrutte durante la partita, etc. Chi ha più punti alla fine della partita, vince.

Limite di Turni

E' possibile stabilire prima di iniziare la partita un numero di turni fisso. Il gioco finisce allo scadere dell'ultimo turno. Il giocatore con più punti vittoria, vince.

Limite di Tempo

E' possibile stabilire prima di iniziare la partita un limite di tempo di gioco. Il gioco finisce allo scadere del turno al termine del tempo concesso.

Obiettivi

I giocatori possono anche decidere di variare inserendo degli obiettivi. Ad esempio:

La Preda

Ogni giocatore scrive "Preda" osul retro di una sua unità. Quando un'unità viene distrutta o fugge fuori dal tavolo, vedere se è la Preda. Se lo è il giocatore avversario ha vinto, oppure guadagna 500 punti vittoria.

Re della Collina

All'inizio della partita, indicate uno scenario e un numero di turni. Il giocatore che occupa lo scenario quando il gioco finisce, vince lo scontro.

Squilibrio in Campo

In questo tipo di scenario, un giocatore ha meno punti da spendere per costruirsi l'esercito. Questo handicap può essere colmato o con una posizione favorevole di partenza oppure da condizioni di vittoria speciali come ad esempio:

Il difensore ha meno punti da spendere dell'attaccante. Il gioco finisce quando l'attaccante ha una o più unità nella zona di schieramento del difensore e il difensore non ha proprie unità nella sua zona di schieramento. Il difensore prende 100 punti vittoria alla fine di ogni turno dell'attaccante.

Schieramento Alternativo

Wagon Train

Il difensore schiera in un rettangolo di 1 piede e 6 pollici di lunghezza e di 1" pollice di profondità, nel centro del tavolo. L'attaccante schiera a 6 pollici da un bordo.

GUERRA

In Guerra, i giocatori avranno più azioni comando che permetterà loro di poter pescare più carte comando. E' possibile utilizzare l'intero mazzo delle carte comando per ogni 3000 punti di esercito (o frazioni). Mescolare il mazzo una volta esaurito.

Multiplayer

Più di un giocatore può combattere per lato. In questo caso, i giocatori si dividono i punti di costruzione dell'armata e le azioni comando a loro discrezione.

Nota: ogni giocatore può giocare una differente armata

Nota: i giocatori possono solo usare le azioni comando e giocare le carte comando delle proprie unità.

REGOLE OPZIONALI

Queste regole sostituiscono quelle normali. Potete scegliere quali regole opzionali giocare: una, due oppure tutte. A vostra discrezione. Si consiglia di utilizzare queste regole opzionali solo dopo essersi impraticati con le regole base e avanzate. Segnaliamo Fuga e Schieramento Nascosto all'attenzione dei giocatori: sono varianti molto interessanti.

Libertà di Costruzione dell'Esercito

Le regole delle unità principali e di elite sono ignorate.

Fuga

Un'unità non ingaggiata che viene ingaggiata può scegliere di fuggire. Se lo fa, rimuovere il suo ordine fisso, girarle la carta in modo che il fronte sia opposta all'unità nemica che ha caricato e muoverla di tutto il suo movimento. Fuggire è una reazione alla carica, quindi è una decisione che il giocatore deve prendere quando l'avversario ha deciso di caricare e prima che questi muova la sua unità in carica. Si può fuggire solo se con il movimento di fuga si riesce a evitare la carica, altrimenti si deve restare sul posto e affrontare la carica.

Dopo aver mosso l'unità in fuga, riesaminare quindi quale sia l'unità nemica più vicina all'unità avversaria che voleva caricare. L'unità che non ha più il bersaglio della carica può ridirigere la carica.

Nota: un'unità in fuga è considerata essere in rotta.

Altezze e Gittata di Tiro

Le unità che tirano aggiungono L (3.5" pollici) alla loro gittata normale se tirano ad un bersaglio che si trovi in un livello di altezza inferiore.

Le unità che tirano sottraggono L (3.5" pollici) alla loro gittata normale se tirano ad un bersaglio che si trovi in un livello di altezza superiore. Non è possibile ridurre a meno di S (2.5" pollici) la gittata, se il malus riduce la gittata oltre questo limite, l'unità comunque tira a S (2,5" pollici).

Schieramento Nascosto

Utilizzare lo Schieramento Nascosto al posto delle normali regole per lo schieramento. Porre tra i due giocatori uno schermo in modo che non possano vedere come e dove schiera l'avversario.

I giocatori ora piazzano le proprie unità e danno loro gli ordini fissi con eventuali obiettivi.

Accordarsi prima sui numeri con cui indicare gli obiettivi sul tavolo. Il giocatore che ha speso meno punti per costruire l'esercito (incluse le carte comando) sceglie chi inizia a giocare. Quando entrambi i giocatori ha concluso di schierare, togliere lo schermo ed iniziare a giocare.

Nota: non è possibile dare con obiettivo alle proprie unità, le unità dell'avversario, durante la fase di schieramento.

Terreni che Bloccano il Fuoco Indiretto

Le unità non possono tirare con fuoco indiretto oltre terreni che bloccano la linea di vista.

Tirare contro Unità Ingaggiate

Quando si tira contro un'unità nemica che sia ingaggiata con una propria unità, c'è una possibilità che i proiettili colpiscano i propri uomini piuttosto che quelli avversari. Dopo che tutte le carte comando sono state giocate, ogni dado per colpire che ottenga 6 colpisce le proprie unità (tirare per ferire normalmente). Se ci sono più unità amiche ingaggiate col bersaglio sceglierne random una per ogni 6 ottenuto per colpire.

Attaccare più Unità

Quando un'unità è ingaggiata con più unità nemiche, può effettuare un attacco contro tutte. Per ogni unità dopo la prima con cui è ingaggiata, gli attacchi diretti su quelle unità perdono un dado (non è possibile scendere sotto lo zero).

Esempio: un'unità con 5 dadi in attacco è ingaggiata da 2 unità nemiche sul suo fronte e una sul suo fianco. Quindi è ingaggiata con 3 unità nemiche. Gli attacchi diretti contro le due unità sul fronte utilizzeranno solo 3 dadi, mentre quello contro l'unità sul fianco 2 dadi.

Modificatori Opzionali di Combattimento

Nessuna Linea di Vista

(-0) -1/-0

Un'unità con armi a fuoco indiretto riceve la penalità per non avere la linea di vista quando tira ad un'unità senza linea di vista

Bersaglio Ingaggiato

(-0) -1/-0

Un'unità riceve la penalità di bersaglio ingaggiato se tira ad un'unità ingaggiata.