



6413/B

Art-of-Tactic
by Konstantin Krivenko



www.art-of-tactic.com

SAMURAI BATTLES™

足輕兵
侍大将
薙刀兵
長槍騎兵
足輕兵



Rules ITALIANO



Benvenuti in Samurai Battles e nel sistema di gioco Art of Tactic! Queste sono tutte le regole necessarie per creare epiche battaglie sui campi del Giappone feudale, con l'innovativo e unico sistema di gioco Art of Tactic.

INTRODUZIONE

Qui ci sono alcune caratteristiche fondamentali di Art of Tactic da capire prima di iniziare la prima battaglia:

- Riproduzione simultanea: durante ogni fase di gioco, tutti i giocatori agiscono simultaneamente. Si danno ordini alle truppe allo stesso tempo, e quindi si risolvono contemporaneamente i vostri ordini. Per la facilità di gioco, alcune azioni possono essere fatte a turni, ad esempio tirare i dadi quando le unità sono impegnate in combattimento, ma i risultati di tali azioni si verificano sempre simultaneamente.

- Unità di misura e schede unità: Il tuo esercito è formato da un certo numero di unità. Ogni unità è un gruppo indipendente di guerrieri. Ogni unità è dotata di una scheda dell'unità corrispondente, in cui sono elencati tutte le abilità dell'unità e gli ordini disponibili. Non si può dare un ordine ad una unità se tale ordine non è presente sulla scheda dell'unità! Ad esempio, una unità di Samurai spadaccini non mostra l'ordine "sparare con armi a distanza": non è possibile ordinare all'unità di tirare frecce ad un'unità nemica perché non hanno gli archi!

- Dadi a 20 facce: Questo gioco utilizza dadi speciali a 20 facce. Questi dadi sono usati come dadi tradizionali a 6 facce: lanciate i dadi e leggete il numero che è in alto per determinare il risultato del lancio del dado.

- Art of Tactic è basato su battaglie reali. Mentre è impossibile prendere in considerazione ogni dettaglio di una battaglia in un gioco da tavolo, è necessario tenere a mente le stesse regole di ingaggio che i comandanti devono sapere. Questo prezioso consiglio tattico vi aiuterà a condurre il vostro esercito alla vittoria: cercate di prevedere le azioni del vostro avversario!

- Bluff: cercare di trarre in inganno l'avversario.

- Fate ricognizioni per scoprire i piani del tuo nemico.

- Utilizzare il terreno a vostro vantaggio.

- Concentrare gli sforzi contro i vostri principali obiettivi.

- Risparmiate le tue truppe: non esponetele ad un attacco nemico inutilmente.

- Samurai Battles è un sistema di gioco espandibile. Questo set di base ha tutto il necessario per creare molte battaglie, ma è solo il punto di partenza. Nuovi gruppi di unità possono essere acquistate separatamente per espandere il vostro esercito con nuove e differenti tipi di unità. Ogni set include la scheda dell'unità che serve per il gioco. È possibile conoscere nuovi set ed espansioni di gioco tramite il nostro sito web www.samurai-battles.com

- Questo gioco include alcuni scenari da giocare. È possibile creare i propri scenari, o potete scaricarli dal nostro sito.

- Queste regole servono per una partita a due giocatori. Ogni giocatore comanda uno dei due eserciti. Se più di due giocatori stanno giocando, le unità di uno o di entrambi gli eserciti sono divisi tra i giocatori, in qualsiasi modo essi

siano d'accordo. Indipendentemente dal numero di giocatori in ogni esercito, si gioca sempre come una squadra.

- Quattro livelli di gioco: Per aiutarvi a imparare Art of Tactic, queste regole sono divise in quattro parti. Le regole di base spiegano come muovere le unità e come combattere. Le regole intermedie aggiungono il morale e l'onore. Le regole avanzate contengono gli effetti dei terreni. Infine, le regole per esperti aggiungono la fatica. Puoi giocare Samurai Battles a qualsiasi livello di difficoltà!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

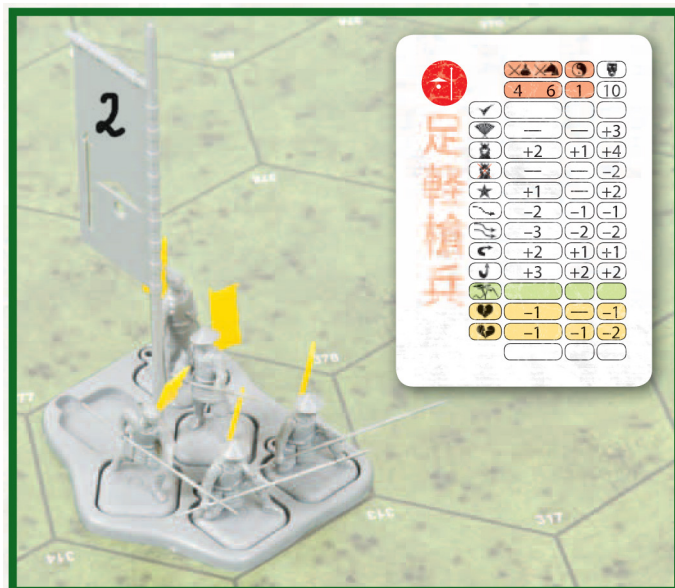
Prima di iniziare il vostro gioco, sarà necessario separare accuratamente i pezzi dai telai e assemblare le unità.

Quando si è pronti, selezionare uno scenario da giocare. Ogni scenario ha una mappa del campo di battaglia. Impostare la mappa di gioco utilizzando le tessere terreno come indicato sullo scenario e posizionare le unità sul tabellone.

Lo scenario che avete scelto vi spiegherà la durata del gioco, e come si possono guadagnare Punti Gloria. Il giocatore che segna più Punti Gloria vince la battaglia.

REGOLE BASE

UNITÀ E SCHEDE DELLE UNITÀ



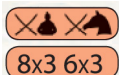
Prima di entrare nei dettagli di come si gioca, diamo uno sguardo alle unità e ai comandi in battaglia.

Ogni unità è rappresentata sul tabellone di gioco da un gruppo di modelli contenuti in una base, in modo che siano facili da spostare. Ogni unità ha una scheda corrispondente che mostra tutte le abilità dell'unità, così come gli ordini che si può assegnare ad essa.

Standardi delle unità

Ogni unità ha una bandiera che mostra il simbolo di questo tipo di unità (ashigaru, samurai, ecc), il tipo di armamento (naginata, archi, archibugi, ecc), e livello di esperienza (il livello di esperienza sarà utilizzato in una futura espansione). Ciascuna bandiera dell'unità e relativa scheda devono essere contrassegnate con lo stesso numero, quindi sarà sempre chiaro quale scheda appartiene a quale unità sul tabellone.

Caratteristiche dell'unità




Il lato anteriore di una scheda dell'unità elenca tutte le caratteristiche dell'unità. Nel gioco base, si utilizzano solo le abilità nelle caselle arancioni.


Tipi di unità e loro simbologia

Un'unità può essere di tanti tipi differenti e può essere identificata tramite il simbolo sulla scheda dell'unità stessa e sul suo standardo:


ASHIGARU CON YARI

 Gli ashigaru erano i soldati comuni degli eserciti giapponesi; anche se non erano così ben addestrati come i samurai, gli ashigaru armati con yari (lance) erano molto più numerosi, infatti, formavano la spina dorsale degli eserciti giapponesi nei secoli XVI e XVII.


ASHIGARU CON ARCHIBUGIO

 L'archibugio è stato introdotto in Giappone dai commercianti portoghesi nella metà del secolo XVI. Più facile da padroneggiare rispetto all'arco, l'archibugio divenne presto popolare tra i soldati ashigaru.


SAMURAI CON NAGINATA

 I samurai sono stati addestrati ad utilizzare una serie di armi da mischia, ma utilizzavano più comunemente delle armi lunghe chiamate naginata. Queste armi versatili potevano essere utilizzate anche in formazione, così come fossero un'unica combattente.

SAMURAI A CAVALLO

 Agli eserciti medievali giapponesi mancavano buoni cavalli, e quindi mancava anche la cavalleria pesante. Tuttavia, la cavalleria dei samurai compensava la scarsa qualità dei loro cavalli con la loro superiore abilità in combattimento.

ASHIGARU CON ARCO

 L'arco è stata tradizionalmente considerato come l'arma del samurai, ma anche gli ashigaru iniziarono ad usarlo. Attraverso la loro superiorità numerica, gli ashigaru arcieri potevano raggiungere risultati importanti.

GENERALE


 I generali giapponesi erano samurai delle famiglie nobili, e sono erano altrettanto bravi come combattenti che come comandanti di un esercito. Circondati dalle fedeli guardie del corpo d'élite, il generale poteva cambiare il corso di una battaglia.

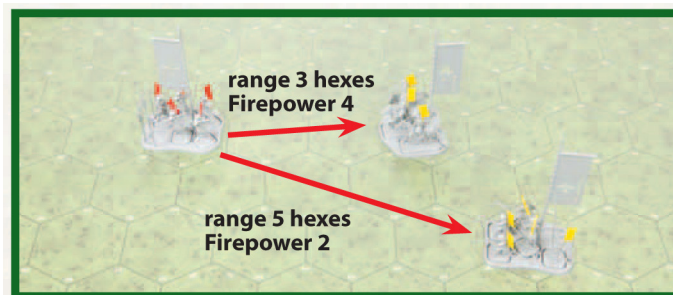
Tabella della potenza di fuoco



Solo le unità armate con armi a distanza, come ad esempio arcieri e archibugieri hanno questa capacità.

La potenza di fuoco di un'unità è determinata dalla distanza dal nemico. La tabella sulla scheda dell'unità mostra differenti valori di potenza di fuoco a seconda degli esagoni di distanza dal nemico. Se una casella sul grafico è contrassegnata con una "x", l'unità non può attaccare un nemico a quella distanza. La potenza di fuoco le probabilità dell'unità di colpire il nemico quando si attacca con le armi a distanza. È necessario tirare un dado e realizzare un valore pari o minore di quello indicato. La potenza di fuoco è lo stesso se si sta attaccando con una fanteria o una cavalleria (vedi Combattimento a Distanza).

Esempio: Quest'unità di arcieri può tirare su un nemico che è tra 2 e 6 esagoni di distanza. Se attacca una unità a 3 esagoni di distanza, il valore di potenza di fuoco è 4, ma se l'obiettivo è a 5 esagoni di distanza, la potenza di fuoco è 2.



Valore di attacco



Il valore di attacco di un'unità determina quanto è probabile che l'unità colpisca un nemico. È necessario tirare un dado ed ottenere un valore pari o minore del numero indicato (vedi Combattimento in Mischia).

Esempio: questa unità ha un valore di attacco contro la fanteria di 4. Quando attacca, ogni tiro di dado di 1-4 è contato come un colpo, mentre l'eventuale risultato di 5-20 è un fallimento.


Tutte le unità sono dotate di 2 valori di attacco: un valore d'attacco contro la fanteria viene utilizzata solo quando l'unità attacca un'unità di fanteria nemica; un valore d'attacco contro la cavalleria solo quando l'unità attacca una unità di cavalleria nemica.

Le unità di cavalleria mostrano due numeri in ogni riquadro della carta, come ad esempio "8x3". Il primo numero è il valore d'attacco del gruppo, il secondo numero è il numero di dadi che si possono tirare per ogni modello dell'unità quando si attacca.

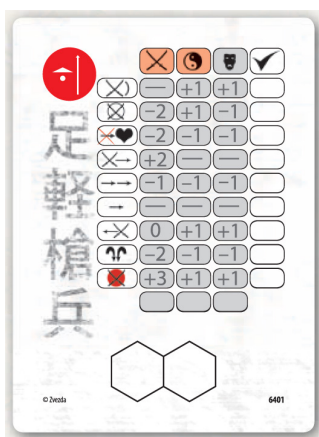


Esempio: questa unità di cavalleria attacca un nemico unità di fanteria, tira 3 dadi per ogni modello dell'unità, con un valore base di attacco contro la fanteria di 8, e un valore di attacco contro la cavalleria di 6.


Valore di difesa

 La qualità dell'equipaggiamento di difesa di un'unità, così come il livello di formazione e di esperienza di combattimento, determina quante perdite l'unità è in grado di evitare durante un combattimento. Queste abilità sono combinate in un unico numero chiamato "Valore di difesa". Il Valore di difesa di un'unità è il numero di colpi che l'unità può prendere senza soffrire eventuali perdite. Ogni volta che un'unità viene colpita, il suo Valore di difesa corrente viene ridotto di 1 punto per ogni colpo. Alcuni ordini possono aumentare o diminuire il Valore di Difesa di una unità, così come alcuni tipi di terreno. Registrare sempre il Valore di difesa corrente per ogni unità registrandolo sulla scheda dell'unità. All'inizio di ogni turno, i valori di difesa di tutte le unità ritornano ai loro valori originali.

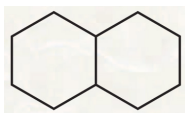
Le carte Ordine



Il lato posteriore della scheda dell'unità mostra un grafico che elenca tutti gli ordini che si possono assegnare a tale unità. Non si possono emettere ordini ad una unità che non sono scritti nella tabella degli ordini!

 Durante la fase di pianificazione, metti un simbolo nella colonna di destra per dare l'ordine che si desidera. Se avete dato un ordine di fuoco con armi a distanza o un ordine di assalto, scrivere il numero del unità nemica bersaglio in questa casella.

Nella carta Ordine c'è una serie di esagoni. Quando si emettere un ordine di movimento di una unità, è necessario scrivere i numeri degli esagoni che l'unità si attraversa in quel turno.



IL CORSO DELLA BATTAGLIA

Il gioco si svolge in una serie di turni. Il numero di turni giocati è determinato dallo scenario che ha si è scelto prima della partita. Ogni turno è diviso in due fasi:

1. Fase di pianificazione
2. Fase di esecuzione

Le fasi devono essere completate in ordine. Entrambi i giocatori eseguono simultaneamente ogni fase. Una fase è completa quando entrambi i giocatori hanno finito tutte le loro azioni. Non si può iniziare la prossima fase fino a quando la fase attuale non è stata completata.

Fase di pianificazione: dare ordini alle unità

Tutti i giocatori devono segretamente dare ordini a tutte le loro unità durante questa fase. Non rivelare i tuoi ordini al tuo avversario in questo momento!

Per emettere un ordine, scrivere sul retro della carta Ordine di ogni unità, nella riga che corrisponde all'ordine che deve eseguire tale unità. Alcuni ordini richiedono anche di scrivere informazioni aggiuntive, come ad esempio il bersaglio di un attacco. Dopo aver scritto gli ordini dell'unità, posizionare la scheda dell'unità sul tavolo a faccia in su (in modo che il avversario non possa vedere gli ordini che hai dato).

Quando tutti i giocatori hanno emesso gli ordini a tutte le loro unità, la Fase di pianificazione finisce.

Se per qualsiasi motivo non si emette un ordine ad una unità che non è impegnata in combattimento in mischia, tale unità esegue automaticamente l'ordine di Riposo.

Fase di esecuzione: eseguire gli ordini

I giocatori ora girano tutte le loro carte unità rivelando gli ordini che sono stati rilasciati. Dopo questo momento, nessun ordine può essere cancellato o modificato!

Tutte le unità ora eseguono i loro ordini, seguendo i passi elencati qui di seguito. Tutte le unità con il primo ordine (difensivo) eseguono i loro ordini prima che qualsiasi unità con il secondo ordine (combattimento a distanza) esegua il suo, e così via. Ordini dello stesso tipo avvengono sempre allo stesso momento. Per semplificare il gioco, puoi completare i tuoi ordini di tutto il turno, ma gli effetti degli ordini dello stesso tipo sono sempre simultanei.

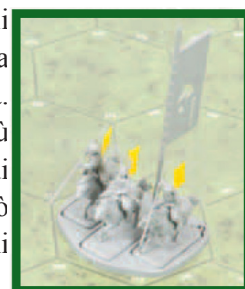
La fase di esecuzione è suddivisa in 6 fasi. Ogni passo deve essere completato prima che inizi la fase successiva:

1. Ordini difensivi (Difesa Circolare, Difendere, Sparare e Ritirarsi)
2. Ordini di combattimento a distanza (Sparare con armi a distanza)
3. Ordini di movimento (Assalto, Marcia, Moversi e Sparare, Inseguire, Correre)
4. Ordini speciali (Imboscarsi, Unirsi, Ricevere Rifornimenti, Ricognizione, Riposare)
5. Combattimento in Mischia
6. Ordini di ritirata (Fuggire, Panico, Ritirata)

Nota: Fuggire e panico sono ordini speciali che un'unità può essere costretta ad eseguire se fallisce un test Forza d'animo. Tali ordini non sono elencati nelle carte unità.

I COMANDANTI DELLE UNITÀ

I comandanti sono modelli speciali che possono essere aggiunti ad una unità per aumentare le sue capacità. Unità con i comandanti hanno una più alta Forza d'animo, e lanciano dadi aggiuntivi quando attaccano. Si può assegnare un solo comandante ad ogni unità.



Importante: L'unità del Generale conta sempre come avesse un comandante, e ha tutte i benefici elencati di seguito.

Unità senza un comandante

Normalmente, un'unità non avrà un comandante. Un'unità senza un comandante è limitata a determinati tipi di ordini. Una unità senza un comandante può svolgere solo i seguenti ordini:

- Difendere
- Difesa Circolare
- Riposo
- Marcia

Le unità senza Comandanti possono coinvolgere le unità nemiche utilizzando l'ordine di Marcia, e potrà difendersi normalmente se attaccata. Ma, queste unità non possono ottenere i bonus dell'ordine Assalto e non può fare nessun tipo di attacco a distanza.

Importante: queste restrizioni non si applicano ad una unità se si dispone di un comandante in qualsiasi esagono adiacente. Qualsiasi unità adiacente ad un'unità amica che ha un comandante può eseguire qualsiasi ordine che è elencato sulla sua carta unità, può assalire il nemico e può fare attacchi con armi a distanza.

Abilità del Comandante

Un'unità che include un comandante riceve questi bonus:

- L'unità può essere eseguire qualsiasi ordine elencato nella scheda unità. Unità senza comandanti che sono adiacenti ad un'unità con un comandante può eseguire tutti gli ordini elencati.
- Il comandante combatte con il resto del gruppo, ed è contato quando l'unità attacca.

Esempio: un'unità di lancieri include 5 guerrieri e 1 Comandante. Poiché si tratta di una unità di fanteria, ciascun modello lancia 1 dado quando attacca. Ci sono 6 modelli totali, per cui l'unità attacca con 6 dadi.

Una unità di cavalleria con un Comandante ha subito una ferita, in modo che ora include 1 modello e 1 Comandante. La scheda Unità mostra nel valore di attacco "x3", quindi ogni modello che attacca tira 3 dadi. Dato che ci sono 2 modelli totali, l'unità attacca con 6 dadi.

- Se l'unità subisce delle perdite, il modello del Comandante è sempre l'ultimo che viene tolto dal supporto unità (gli altri guerrieri danno la loro vita per proteggere il loro Comandante).

Eccezione: se un'unità viene attaccata dall'unità di Ninja e subisce una perdita, il modello del Comandante è il primo che viene rimosso! L'unità perderà così tutti i benefici del Comandante se l'unità di Ninja riesce ad uccidere il Comandante.

MOVIMENTO

Gli ordini di movimento vengono usati per muovere le unità in giro per il campo di battaglia. Quando si dà un ordine di movimento ad un'unità, è necessario annotare il percorso esatto che l'unità seguirà quando si muove. Durante la

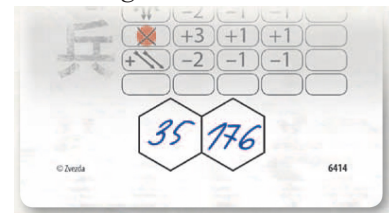
fase di movimento tutte le unità con ordini di movimento faranno i loro spostamenti.

Valore di Movimento

Ogni unità ha un limite di quanto si può muovere. Questo viene chiamato "Valore di Movimento". Tutta le unità di fanteria hanno un valore di movimento di 1 quando marciano, o 2 quando corrono o caricano. Tutte le unità di cavalleria hanno un Valore di Movimento di 2 quando marciano, o 4 quando corrono o caricano. Il terreno può influenzare il Valore di Movimento delle unità (vedi Terreno).

Tutte le unità con ordini di movimento devono seguire l'esatto percorso scritto sulle loro carte unità. Solitamente, è più comodo spostare le unità una alla volta (per esempio, la prima unità si muove per tutto il suo percorso, quindi l'unità successiva muove, e così via). Ma, quando più unità stanno cercando di muoversi nello stesso esagono, o quando le unità nemiche si muovono in esagoni adiacenti, queste unità devono muoversi di un esagono alla volta. Una volta che tutte queste unità si sono mosse di un esagono, muovile nel secondo esagono, e così via.

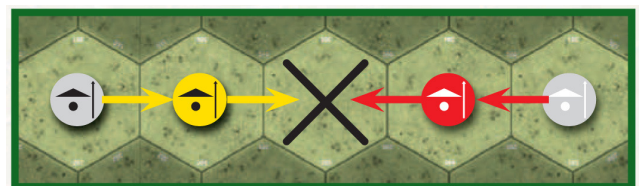
Esempio: questi arcieri hanno ricevuto l'ordine di Marcia. Si muoveranno di 2 esagoni, come scritto nella carta Ordine.



Incontri

Un'unità può occupare un esagono alla volta. Se durante il movimento, due unità tentano di entrare nello stesso esagono allo stesso tempo, essi hanno un "incontro". Entrambe le unità devono fermarsi nell'ultimo spazio che occupavano prima entrare nello esagono "comune".

Esempio 1: dopo aver mosso di 1 esagono, queste due unità provano ad entrare nello stesso esagono durante la loro prossima mossa. Entrambe le unità devono fermarsi.



Se le unità sono in esagoni adiacenti e tentano di passare una attraverso l'altra, entrambe le unità devono fermarsi.

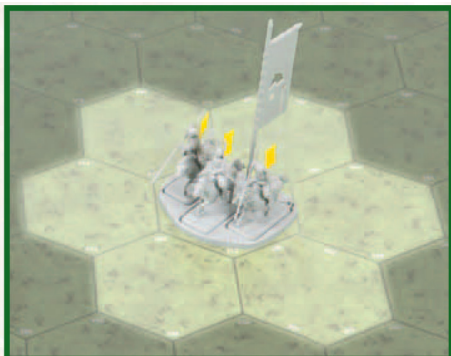
Esempio 2: dopo aver mosso di 1 esagono, queste unità sono adiacenti una all'altra. Ora i loro ordini richiedono di muoversi "scambiandosi" gli esagoni, così le unità devono fermarsi. Dal momento che esse sono nemiche, entrano in combattimento di Mischia.



Zona di Controllo e Movimento

Un'unità deve fermarsi se si entra in una zona nemica di Controllo o in una zona Difesa, o si muove in un modo che provochi un'unità nemica ad entrare in una sua zona di Controllo. Queste unità attaccheranno durante il combattimento in mischia, durante la fase esecutiva.

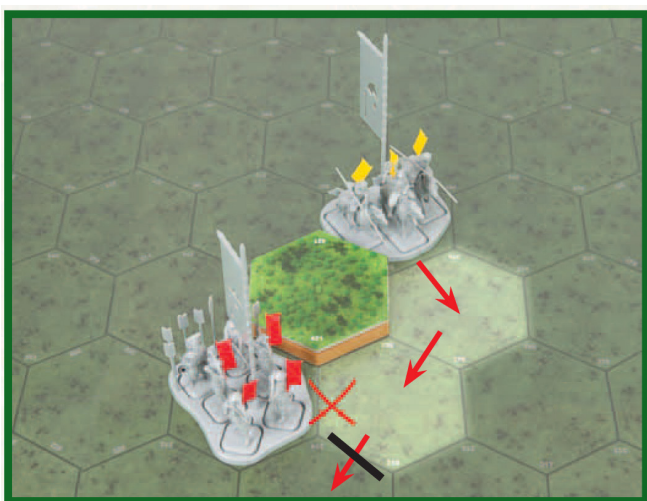
ZONA DI CONTROLLO



Un'unità minaccia l'area circostante con le sue armi, e questo limita la capacità del nemico di muoversi attraverso quelle zone. Questo si chiama una "zona di Controllo". La zona di Controllo di tutte le unità include tutti i suoi 6 esagoni adiacenti.

Nessuna unità può mai passare attraverso la zona di Controllo di una unità nemica. Se un'unità entra in una zona di Controllo nemica, essa deve fermarsi ed entra in combattimento in Mischia con tale unità. Allo stesso modo, se un'unità muove in un modo che pone il nemico nella propria zona di Controllo, deve smettere di muoversi ed ingaggiare il nemico.

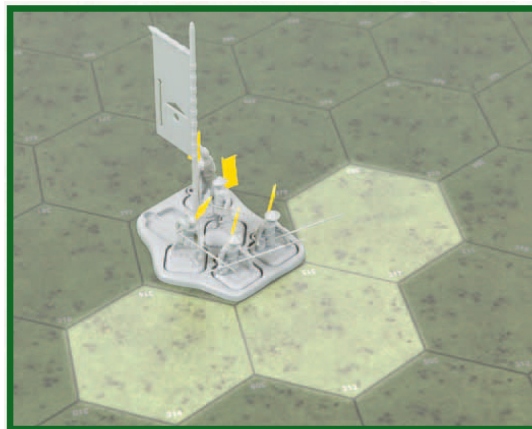
Esempio: un'unità di cavalleria samurai si muove lungo il campo di battaglia ed entra in un esagono adiacente ad un'unità nemica di arcieri. Dal momento che questo esagono è nella zona di Controllo degli arcieri, la cavalleria deve fermarsi per questo turno. Ora è ingaggiata con gli arcieri e combatteranno durante la prossima fase combattimento di Mischia, nella fase di esecuzione degli Ordini.



Un'unità sotto un Comando Difendere, Imboscarsi, o Sparare e Ritirarsi non ha una Zona di Controllo. Invece, quest'unità ha una "zona di Difesa".

Importante: unità impegnate in combattimento in mischia non possono avere una zona di Controllo.

Zona di Difesa



Solo le unità che hanno un ordine di Difendere, Imboscarsi, o Sparare e Ritirarsi hanno una zona di Difesa. Quando emetti uno di questi ordini ad un'unità, è necessario girare l'unità sulla mappa di gioco in modo che sia rivolta verso un solo lato dell'esagono che occupa. Questo determinerà qual'è la zona di Difesa.

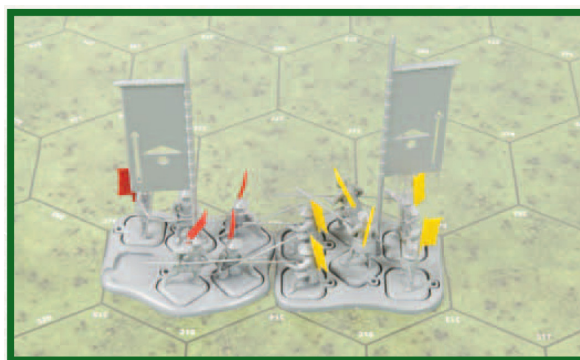
COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Combattimento in mischia sono svolti tra unità in esagoni adiacenti, utilizzando armi come spade o lance.

Un'unità entra in combattimento di Mischia se si verifica una qualsiasi dei seguenti punti:

- Se l'unità attacca un'unità nemica durante l'esecuzione dell'ordine Assalto;
- Se l'unità viene attaccato da un'unità nemica mentre esegue l'ordine Assalto;
- Se l'unità si sposta nella zona di Controllo di un'unità nemica o zona di Difesa durante l'esecuzione di qualsiasi ordine di Movimento;
- Se l'unità si sposta in modo tale che una unità nemica entri nella sua Zona di Controllo;
- Se un'unità nemica muove nella Zona di Controllo o nella zona di Difesa dell'unità, durante l'esecuzione di un ordine di Movimento.

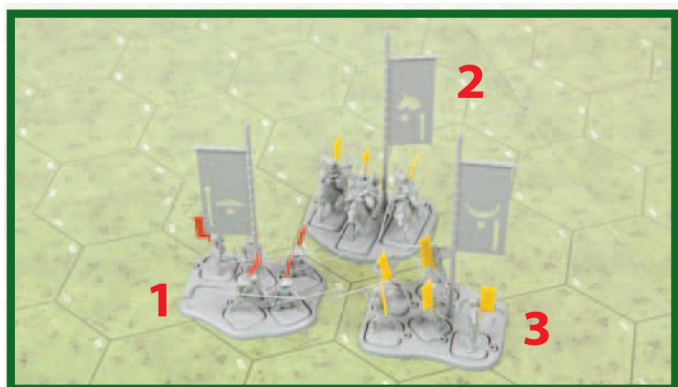
Se un'unità entra in Mischia con un'unità nemica, si dice che l'unità è "ingaggiata" con quel nemico. Girare il fronte dell'unità in modo che sia rivolto verso l'unità nemica. Un'unità può attaccare solo un nemico in combattimento di Mischia, se si trova quel nemico sul suo fronte.



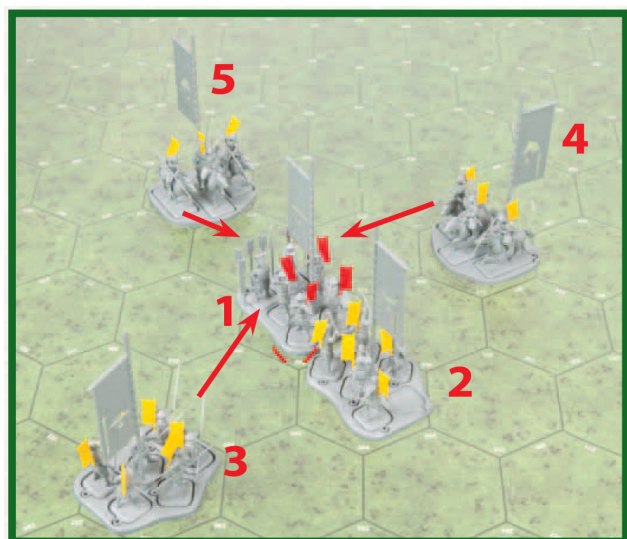
Se un'unità si muove nella zona di Controllo di un nemico o nella sua zona di Difesa, deve immediatamente smettere di muoversi e ingaggiare il nemico. Girare l'unità in modo che il suo fronte punti verso il fronte dell'unità nemica.

Se un'unità viene attaccata da due o più unità nemiche al stesso tempo, deve girare il fronte verso l'unità nemica che ha il più alto Valore di Attacco totale (moltiplicare il Valore di Attacco per il numero di modelli presenti nell'unità).

Esempio: L'unità di difesa 1 deve girare il fronte verso l'unità 3, dal momento che ha un valore di attacco totale di 40, superiore all'unità 2 che ha 24.



Eccezione: Se un'unità si muove per attaccare un nemico che è già impegnato in mischia con un'altra unità, il difensore non può girarsi per affrontare l'attaccante più forte, invece, rimane impegnato con il nemico corrente, fino a quando le unità sono coinvolte nella mischia.



Assistenza: l'unità 1 e l'unità 2 sono impegnate in mischia all'inizio del turno. L'unità 3 si unisce all'attacco contro l'unità 1 sul fronte, ma l'unità 1 non può girarsi fintanto che l'unità 2 è ingaggiata. L'unità 4 sta portando un attacco sul fianco dell'unità 1, e l'unità 5 sta attaccando il retro.

Attacchi in Mischia

Ad una unità impegnata in mischia può essere dato solo un ordine: Ritirata. Se all'unità non è stato ordinato di ritirarsi, si effettua la Mischia durante la fase di Esecuzione. Ogni unità può fare un attacco in mischia per turno, contro il nemico che sta affrontando. Questi attacchi avvengono contemporaneamente.

Per effettuare un attacco in mischia, seguire questa procedura:

1. Determinare il Valore di Attacco: il Valore di Attacco dell'unità si calcola in base al tipo di unità che si sta attaccando (se è fanteria o cavalleria). Aggiungere o sottrarre tutti i modificatori per determinare il vostro Valore

di Attacco finale.

2. Tirare i dadi di attacco: ogni modello della unità tira dei dadi quando attacca. Tutte le unità di fanteria tirano 1 dado per ogni modello (incluso qualsiasi Comandante). Le unità di cavalleria tirano un numero di dadi come indicato nella scheda dell'unità, per ogni modello presente (incluso qualsiasi comandante).

3. Contare le ferite: confrontare il numero uscito su ogni dado rispetto al Valore di Attacco. Se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Attacco, si ha un successo! Se il tiro è più alto, si manca il bersaglio. Sommare il numero totale dei dadi che hanno avuto successo.

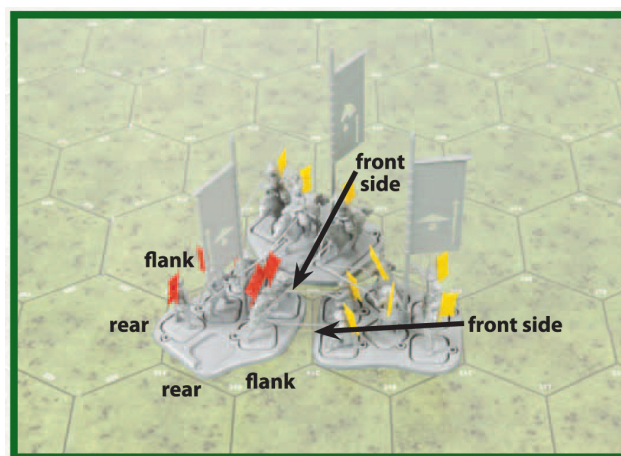
4. Applicare i danni: ogni dado che ha avuto successo infligge un danno al bersaglio. I danni si applicano prima al Valore di Difesa del bersaglio. Ogni ferita riduce il Valore di Difesa di 1 punto. Se il Valore di Difesa è ridotto a 0, ogni colpo che rimane infligge una perdita. Togliere 1 modello dall'unità per ogni perdita subita.

Importante: scrivere sempre l'attuale Valore di Difesa dell'unità bersaglio quando subisce delle perdite. Il Valore di Difesa rimane tale fino all'inizio del prossimo turno, e non protegge l'unità contro altri attacchi in questo turno. Quando due o più unità attaccano lo stesso obiettivo, ci sono più probabilità di fare vittime, e il difensore non recupererà il suo Valore di Difesa fino all'inizio del turno successivo.

Attacchi sui fianchi e sul retro

Le unità sono addestrate a combattere contro il fronte nemico, dove le loro armi e le formazioni sono più efficaci. Ma, se una unità è impegnata in mischia, non si può girare verso un altro nemico che lo sta attaccando dai lati o da dietro, dove è più vulnerabile agli attacchi.

Quando un'unità è impegnata, il fronte deve essere rivolto verso l'unità nemica. Questo è chiamato lato "frontale" dell'unità. I lati dell'unità sono chiamati "fianchi" e il lato opposto il fronte è il "retro" (vedi figura).



Un'unità può mantenere 2 unità nemiche nella sua parte frontale, se sono in esagoni adiacenti. Se la seconda unità attaccante non è in un esagono adiacente, può attaccare i fianchi o il retro dell'unità in difesa. Quindi, è possibile utilizzare una sola unità per ingaggiare un nemico, poi fare un assalto al difensore lateralmente o posteriormente per ottenere i bonus dell'attacco sul fianco o sul retro.

Importante: se la vostra unità entra sul fianco o sul retro di un'unità nemica durante l'esecuzione di un ordine di Marcia o Correre (invece di un ordine di Assalto), l'unità deve impegnarsi in mischia con il difensore, ma non è considerata essere sul fianco o sul retro! Solo le unità con gli ordini di Assalto possono beneficiare di questi bonus.

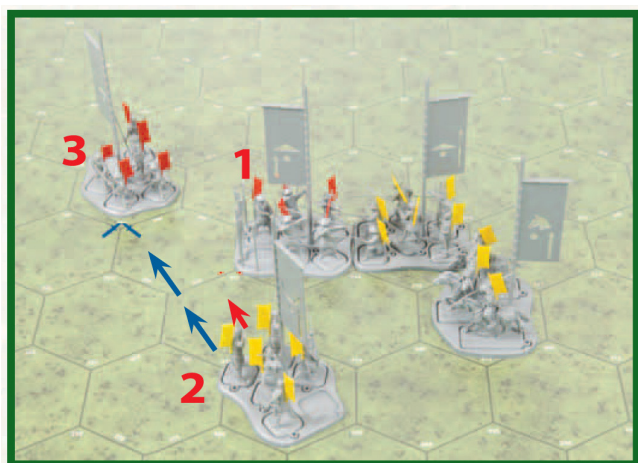
CONTINUARE LA MISCHIA

Qualsiasi unità che è impegnata in mischia all'inizio del turno in cui non è stato dato un ordine di Ritirata deve continuare a combattere. Non si può dare nessun ordine a queste unità: le unità coinvolte nella Mischia non ricevono nessuna modifica alle abilità per gli ordini.

Le unità che non si ritirano non possono allontanarsi dal combattimento in Mischia.

Zona di Controllo in Mischia

Un'unità impegnata in Mischia all'inizio del turno non ha nessuna Zona di Controllo per l'intera durata del turno.



Esempio: l'unità 1 è ancora impegnata in mischia all'inizio del turno, in modo da non avere alcun Zona di Controllo. L'unità 2 può muoversi attraverso l'esagono numero 320 (vedi frecce blu) senza entrare in mischia con l'unità 1, ma solo se le è stata data un ordine di Assalto contro l'unità 3 (vedi crocetta blu). Se l'unità 2 ha l'ordine di Muoversi o Correre, si deve fermare in nell'esagono 315 (vedi freccia rossa) ed entrare nella mischia con l'unità 1 perché l'unità 2 ha ancora la Zona di Controllo.

Fine della Mischia

Le unità impegnate in Mischia devono continuare a combattere fino a quando avviene uno dei seguenti casi:

- All'unità viene dato un ordine di Ritirata;
- Un'unità è completamente distrutta;
- All'unità nemica viene dato un ordine di Ritirata;
- L'unità nemica è completamente distrutta;

Quando l'unità del tuo nemico è distrutta o si ritira, si deve controllare se c'è un altro nemico nella propria Zona di Controllo. Se c'è, l'unità viene girata immediatamente dando il fronte al nemico con il più alto Valore di Attacco totale. Muovi l'unità in modo da affrontare il prossimo nemico. Se non ci sono più nemici in Mischia, si possono normalmente emettere Ordini all'unità, nel prossimo turno.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

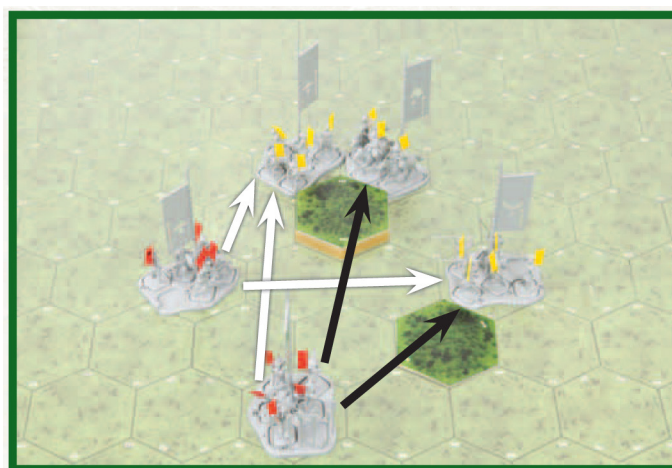
Un combattimento a distanza si verifica quando una unità con la capacità di sparare (una "unità con armi a distanza"), attacca un'unità nemica ad una certa distanza.

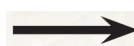
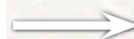
Linea di Vista

Un'unità può fare solo un attacco a distanza contro un nemico che può vedere. Quando un'unità può vedere è chiamata "Linea di Vista". Alcuni tipi di terreno e la maggior parte delle unità sul campo blocca la visuale. Per determinare se una unità ha linea di vista su un'unità nemica, disegnare una linea retta immaginaria dal centro dell'esagono dell'attaccante al centro dell'esagono del bersaglio. È consigliabile utilizzare un pezzo di corda o un oggetto simile teso tra i centri dei due esagoni per determinare se una unità può vedere il bersaglio.

Se una qualsiasi parte di questa linea immaginaria attraversa un terreno o una unità che bloccano la Linea di Vista, l'attaccante non può vedere il bersaglio e non può effettuare l'attacco a distanza.

Importante: tutte le unità ad eccezione dell'unità Ninja blocca la Linea di Vista.



 non ha linea di vista
 ha linea di vista

Raggio

Quando si effettua un attacco a distanza, è necessario determinare l'intervallo di esagoni che c'è tra l'attaccante e il suo bersaglio. L'intervallo è il numero di esagoni tra le due unità, contando anche l'esagono del bersaglio, ma senza contare l'esagono dell'attaccante.

Esempio: Gli arcieri sono a distanza 3 dall'unità di cavalleria, quindi hanno una potenza di fuoco pari a 4.

 x 5 4 3 2 2



Ogni unità con attacchi a distanza ha una tabella del Raggio nella parte superiore della propria scheda dell'unità. Il simbolo della freccia nella scheda dell'unità mostra a quanti esagoni può sparare l'unità. Il numero nella casella è la potenza di fuoco per quell'attacco. Se la casella per quella distanza mostra una "x", l'unità non può effettuare un attacco a distanza contro un nemico a quella distanza.

Attacchi a distanza

Gli attacchi a distanza seguono la stessa procedura di quelli da mischia, tranne che l'attaccante usa la sua Potenza di Fuoco al posto di suo Valore di Attacco. Quando si determina il valore finale della Potenza di Fuoco, ricordatevi di controllare la tabella sulla scheda dell'unità attaccante.

Munizioni

Mentre le armi corpo a corpo come spade e lance possono essere utilizzate per l'intera battaglia, le armi a distanza come archi o gli archibugi richiedono munizioni ogni volta. Ogni unità a distanza (arcieri, arcieri a cavallo, archibugieri, ecc) inizia il gioco con un pieno di 7 punti Munizioni.

Ogni volta che l'unità esegue un ordine che richiede di sparare (ordine di Sparare con armi a distanza) deve spendere 1 punto Munizioni. Se l'unità non ha più Munizioni, esso non può più eseguire uno di questi ordini.



I modellini delle frecce vengono utilizzati per registrare la quantità di Munizioni un'unità ha. All'inizio della battaglia, inserire 7 frecce nella base dell'unità. Ogni volta che un punto Munizioni è usato, rimuovere 1 freccia.

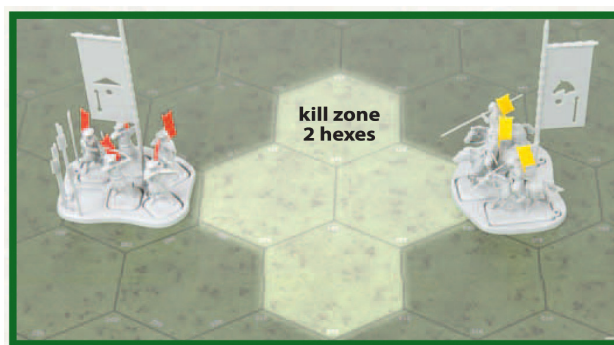
Un'unità a distanza può ottenere più munizioni da un Trasporto Contadino mediante l'esecuzione l'ordine di Ricevere Rifornimenti (vedi Ordini).

Si noti che l'unità di Trasporto Contadino non è inclusa in questa confezione base, ma può essere acquistato separatamente.

Zona di copertura

Alcuni ordini, come Difendere o Imboscarsi, darà ad un'unità con armi a distanza una zona di copertura. Questa è la zona del campo che l'unità è in grado coprire sparando con le proprie armi a distanza. La Zona di copertura è un cono di esagoni che inizia dalla parte anteriore del lato dell'unità, in base alla direzione in cui è rivolta, e si estende alla gittata massima a cui sarà in grado di sparare (determinato nel momento in cui si emette l'ordine a tale unità).

Un'unità con una Zona di copertura sparerà automaticamente a qualsiasi unità nemica che entra in questi esagoni, interrompendo il movimento dell'unità nemica.



ORDINI

Ogni turno, si assegnerà un ordine a ciascun'unità. Ad ogni unità può essere assegnato solo un ordine per ogni turno. Segna l'ordine che si sceglie sulla scheda di ogni unità. Tutti gli ordini vengono risolti durante la fase di risoluzione.

Ordini difensivi

Questi ordini sono utilizzati per le unità che si desiderano difendere dagli attacchi nemici. Sono eseguiti durante la Fase di esecuzione degli Ordini Difensivi:

Difesa Circolare

Quest'ordine prepara una unità a difendersi contro nemici provenienti da tutte le direzioni. Quest'unità non dispone di fianchi o retro, e nessun attaccante riceve quei bonus, anche se assaltano da una direzione diversa dal fronte dell'unità. Alle unità di cavalleria non può essere dato l'ordine di Difesa Circolare. Le unità con armi a distanza non possono sparare quando eseguono questo ordine.

Difendere

Quest'ordine impone ad un'unità di difendere una parte del campo. L'unità in difesa ha una Zona di Difesa (vedi Zona di Difesa); è necessario scrivere in quali esagoni l'unità dà il fronte, quando si esegue quest'ordine. Questo determinerà la direzione della Zona di Difesa dell'unità. Se un'unità con questo ordine viene attaccato, ingaggerà le unità nemiche in attacco. Se un attacco viene dal fronte dell'unità, si possono ingaggiare fino a due unità nemiche in una volta sola. Gira l'unità in modo che dia il fronte all'attaccante con il più alto Valore di Attacco. Se l'unità viene ingaggiata da un'altra direzione che non sia il fronte, trattare l'attacco come sul fianco o sul retro, (vedi Attacchi sui fianchi e sul retro). Alle unità di cavalleria non può essere emesso il comando di Difendere.

Un'unità con armi a distanza sotto ordine di Difesa guadagna una Zona di copertura oltre alla sua Zona di Difesa. È necessario scrivere il numero massimo di esagoni a cui l'unità riesce a sparare (nelle caselle della carta ordine).

L'unità sparerà alla prima unità nemica che si muove nella sua zona di copertura, o che inizia il proprio movimento all'interno della zona di copertura. Il movimento dell'unità nemica viene temporaneamente interrotto fino a quando l'attacco viene completato. Se più nemici si muovono nella zona di copertura, allo stesso tempo, il difensore sceglie a quale unità nemica sparare, spendendo 1 punto Munizioni.

Esempio: Quest'unità di arcieri ha l'ordine Difesa con una zona di copertura di 3 esagoni. Gli esagoni evidenziati sono la zona di copertura. Non appena il nemico entra nella zona di copertura, gli arcieri si attaccano immediatamente. Poi il samurai può continuare il suo movimento (ammesso che sopravviva).



Sparare e Ritirarsi

Questo ordine impone ad un'unità con armi a distanza di sparare ad eventuali aggressori e ripiegare. È necessario annotare la direzione del fronte dell'unità quando si esegue quest'ordine. Questo determina la direzione della Zona di Difesa dell'unità. Si può dare questo ordine solo alle unità che hanno armi a distanza.

L'unità guadagna una Zona di copertura, con una portata massima di 2 esagoni. Se un'unità nemica entra in questa Zona di copertura, l'unità difendente fa subito un attacco a distanza contro l'unità che si sta muovendo (il suo movimento è temporaneamente interrotto). Quindi, l'unità in difesa si sposta direttamente indietro di un esagono.

Se più nemici si muovono contemporaneamente nella Zona di copertura, il difensore sceglie quale unità attaccare.

L'unità deve spendere 1 punto Munizioni se spara.

Se l'unità in difesa è aggredita da direzioni che non sono coperte dalla Zona di copertura, trattata come attacchi si fianchi o sul retro, a seconda dei casi. Il difensore non potrà sparare e non potrà ritirarsi.

Esempio: Un'unità di archibugieri ha l'ordine di Sparare e Ritirarsi, quando un'unità di cavalleria nemica con l'ordine Assaltare si muove per attaccare attraverso la loro Zona di copertura. Gli archibugieri sparano immediatamente e fanno una ferita, poi si spostano indietro di 1 esagono.

L'unità di cavalleria supera il Test di Forza d'Animo continua a muoversi, ma a causa della ritirata di un esagono degli archibugieri, la cavalleria non può raggiungerli e l'attacco fallisce!

Suggerimento: utilizzare quest'ordine con cautela: da un lato, consente di sparare ad un nemico da una breve distanza e poi ritirarsi, interrompendo in tal modo il suo assalto, d'altra parte, se l'unità viene attaccata dal nemico sarà in svantaggio. Riflettete attentamente prima di dare questo ordine!

Combattimento a distanza

Questi ordini possono essere emessi solo alle unità che possono fare un attacco a distanza. Vengono svolti durante la fase di esecuzione degli Ordini di combattimento a distanza:

Fuoco con armi a distanza

Questo ordine indica che l'unità può usare le sue armi a distanza sparando ad un'unità nemica. È necessario scrivere il numero dell'unità nemica a cui si vuole sparare. Il bersaglio nemico deve essere nel Raggio d'azione e nella linea di Vista (vedi combattimento a Distanza).

L'unità spende 1 punto Munizioni ogni volta che spara.

Ordini di Movimento

Questi ordini sono utilizzati per le unità che si desidera spostare sul campo di battaglia. Vengono eseguiti durante la fase di esecuzione degli ordini di Movimento:

Assalto

Quest'ordine impone ad un'unità di muoversi lungo il campo di battaglia e attaccare un nemico in combattimento di Mischia. Annotare il percorso esatto che l'unità avrà quando si muove. Le unità di fanteria possono muovere fino a 2 esagoni quando si effettua un assalto. Le unità di cavalleria possono muovere fino a 4 esagoni. È inoltre necessario scrivere il numero dell'unità che si desidera attaccare. Si può assaltare un nemico solo se è in linea di vista dell'unità che attacca quando l'ordine viene emesso. Quando un'unità con l'ordine di Assalto muove, non possiede una zona di Controllo.

Ordini di Assalto vengono risolti contemporaneamente agli altri ordini di movimento. Per vedere se le unità si scontrano, è necessario risolvere tutti i movimenti un esagono alla volta (vedi Movimento). Il vostro movimento di assalto può essere interrotto da una unità nemica che vi spara o attacca l'unità. Se la vostra unità può muovere adiacente all'unità di destinazione, il vostro assalto ha successo e si ingaggia il nemico in un combattimento di Mischia.

Se una unità con l'ordine Assalto incontra un'altra unità durante il movimento (vedi Incontri), l'unità assaltatrice deve continuare a muoversi verso l'unità bersaglio e ingaggiarsi in Mischia. Se due unità con ordine Assalto si incontrano tra loro, tira un dado per ogni unità e aggiungi la sua Forza d'Animo corrente al risultato del dado. L'unità con il risultato più alto si muove e va a contattare il nemico. Se i totali sono uguali, tirare di nuovo. Nota: ricevi i bonus per un attacco sul fianco e/o sul retro quando esegui un Assalto.

Marcia

Quest'ordine indica all'unità di muoversi con attenzione per tutto il campo. È necessario scrivere il percorso esatto sulla scheda dell'unità, quando ci si muove. Le unità di fanteria possono muovere 1 esagono. Le unità di cavalleria possono muovere fino a 2 esagoni. Alcuni tipi di terreno impediscono alle unità di eseguire un ordine di Marcia (vedi Terreno).

Il vostro movimento può essere interrotto da una unità nemica che spari o attacchi l'unità.

Se l'unità si sposta in una zona di controllo nemica o zona di Difesa nemica, deve smettere di muoversi e di ingaggiare il nemico (vedi Movimento).

Muoversi e sparare

Quest'ordine impone all'unità di muoversi sulla mappa e sparare con le armi a distanza contro il nemico.

Si può emettere solo quest'ordine solo alle unità di cavalleria con armi a distanza, come ad esempio i Samurai arcieri a cavallo. Le unità di fanteria non può eseguire quest'ordine.

Si noti che i Samurai arcieri a cavallo non sono inclusi in questa scatola base, ma può essere acquistato separatamente.

È necessario scrivere il percorso esatto della vostra unità quando si muove. L'unità può muovere fino a 4 esagoni. È si deve anche scrivere l'esagono esatto da cui l'unità spara durante il suo movimento, e scrivere il numero l'esagono dell'unità nemica che si desidera attaccare. Il bersaglio nemico deve essere nel raggio d'azione delle tue armi e deve essere in Linea di Vista quando si effettua l'attacco.

Esempio: ad un'unità di arcieri a cavallo è sotto l'ordine di Muovere e Sparare. Si muove di 2 esagoni a destra, spara con le sue armi, e poi muovere di 2 esagoni verso il retro.

L'unità deve spendere 1 punto munizioni. Alcuni tipi di terreno possono impedire all'unità di eseguire questo ordine (vedi Terreno). Il tuo movimento può essere interrotto da un'unità nemica che spara o attacca la vostra unità.

Correre

Quest'ordine indica all'unità di muoversi il più rapidamente possibile attraverso il campo. È necessario annotare l'esatto percorso che l'unità segue quando si muove. Le unità di fanteria possono muovere fino a 2 esagoni. Le unità di cavalleria possono muovere fino a 4 esagoni. Alcuni tipi di terreno possono impedire all'unità l'esecuzione di un ordine di Correre (vedi Terreno).

Ordini Speciali

Questi ordini comprendono una serie di attività che non sono direttamente connesse con il movimento o combattimento. Non tutte le unità possono eseguire tutti questi ordini. È possibile emettere solo un ordine speciale ad una unità se appare sulla sua scheda dell'unità. Tutti gli ordini speciali sono eseguiti durante la fase di esecuzione (punto 4):

Imboscarsi

Quest'ordine indica all'unità di nascondersi dal nemico. Un'unità che esegue l'ordine Imboscarsi diventa "nascosto". Si può emettere soltanto quest'ordine ad una unità che non è impegnata nel combattimento in Mischia, e non ci devono essere unità nemiche entro 2 esagoni. È possibile emettere quest'ordine per le unità che sono su alcuni tipi di terreno (vedi Terreno). Quando si esegue quest'ordine, rimuovere l'unità dal tavolo di gioco, e posizionarlo sulla sua carta dell'unità. Annotare il numero dell'esagono in cui l'unità è situata, e la direzione del fronte.

Una unità nascosta ha una zona di difesa e di una zona di copertura (se ha armi per attaccare a distanza):

- Se un'unità nemica entra nella zona di copertura di un'unità nascosta ed è entro 2 esagoni di distanza, l'unità nascosta può immediatamente sparare. Se ci sono più nemici che si muovono entro 2 esagoni (e sono nella zona di copertura), si deve scegliere a quale unità sparare. L'unità deve spendere 1 punto munizioni per fare questo attacco.

Importante: un'unità imboscata può solo sparare se il nemico è entro 2 esagoni di distanza!

- Se un'unità nemica entra nella zona di difesa dell'unità nascosta, le unità sono ingaggiate in mischia. L'unità nascosta attacca normalmente, ma l'unità nemica non può attaccare l'unità nascosta in questo turno.

- Se un'unità nemica si avvicina all'unità nascosta da qualsiasi direzione che non sia nella sua zona di difesa, le unità sono ingaggiate in combattimenti di Mischia, ma non si conta come un attacco sul fianco o il retro.

Un'unità nascosta non può essere l'obiettivo di attacchi a distanza o attacchi o sotto ordine di Assalto.

Se l'unità nascosta è impegnata in mischia con qualsiasi unità nemica, o se fa qualsiasi attacco a distanza, è immediatamente rivelata. Rimettere sul campo l'unità.

Un'unità Ninja (e solo un'unità di Ninja) è in grado di rilevare una unità nascosta eseguendo l'ordine Ricognizione entro 3 esagoni dell'unità nascosta.

Si noti che le unità di Ninja non sono incluse in questa scatola base, ma possono essere acquistate separatamente.

Unirsi

Quest'ordine permette di combinare due unità danneggiate. È necessario eseguire quest'ordine su due unità dello stesso tipo se sono in esagoni adiacenti, e si può farlo solo se il numero totale di modelli lasciati in entrambe le unità (combinare) non è più grande del numero dei modelli iniziali di una unità di questo tipo. È inoltre necessario scrivere l'esagono dove si unisce l'unità, dopo che l'ordine è eseguito.

Collocare i modelli dell'unità più piccola alla base dell'unità più grande. Rimuovere dal gioco la base del modello vuoto e la corrispondente scheda dell'unità.

Quando due unità con armi a distanza si uniscono, la nuova unità ha i Punti Munizioni dell'unità più grande.

Esempio: a due unità di Samurai danneggiate, adiacenti, viene emesso l'ordine di Unirsi. L'unità più piccola ha solo due modelli, quindi vengono aggiunti all'unità più grande (che ne ha 4). Insieme, essi hanno un totale di 6 modelli, quindi l'unità combinata è di nuovo al completo!

Ricevere Rifornimenti

Quest'ordine permette una unità a distanza di riempire i suoi punti Munizioni. Si può emettere quest'ordine solo per le unità che sono adiacente ad una unità di Trasporto Contadino. Si può dare quest'ordine per più unità a distanza che sono adiacenti allo stesso Trasporto Contadino. È inoltre necessario dare l'ordine di Ricevere Rifornimenti anche all'unità di Trasporto Contadino.

L'unità a distanza non può avere più munizioni di quante ne avesse quando ha iniziato la partita (7 frecce per unità).

Ogni Trasporto Contadino ha solo una quantità limitata di munizioni che può dare ad altre unità. Questo rifornimento di munizioni è mostrato sulla scheda del Trasporto Contadino. Quando un'unità riceve rifornimenti dal Trasporto Contadino, è necessario eliminare 1 punto Munizioni dalla Scheda dell'unità del Trasporto Contadino per ogni punto Munizioni aggiunto alle altre unità. Se il Trasporto Contadino finisce i Rifornimenti, non può più dare munizioni alle unità.

Si noti che l'unità di Trasporto Contadino non è incluso nella scatola base, ma può essere acquistato separatamente.

Riposo

Un'unità sotto l'ordine di Riposo non fa nulla durante il turno, però può combattere in mischia se attaccata.

Qualsiasi unità che non ha ricevuto un ordine (per qualsiasi motivo), o che ha ricevuto un ordine che non può eseguire (come sparare a una unità che è fuori linea di vista), esegue automaticamente l'ordine di riposo.

Ricognizione

Questo ordine può essere dato solo ad un'unità di Ninja. Se ci sono eventuali unità nemiche nascoste entro 3 esagoni da unità di Ninja, essa viene rivelata. Riposizionare le unità nascoste sul tabellone.

Ordini di Ritirata

Le unità devono lasciare il combattimento in Mischia durante la fase di ritiro della fase esecutiva, dopo che tutti i combattimenti in Mischia sono effettuati.

Ritirarsi

Questo è l'unico ordine che permette ad un'unità di lasciare volontariamente una Mischia. È necessario annotare l'esatto percorso che l'unità esegue quando si muove. Le unità di fanteria possono muovere di 1 esagono. Le unità di cavalleria possono muovere fino a 2 esagoni.

Quest'ordine viene eseguito solo se l'unità non viene distrutta o messa in fuga durante il combattimento in Mischia in questo turno (vedi Combattimento corpo a corpo).

Se a tutte le unità impegnate in un combattimento corpo a corpo viene ordinato di Ritirarsi, la mischia è abbandonata e tutte le unità si muovono senza effettuare alcuna Mischia.

UNITÀ CON ABILITÀ SPECIALI

Alcune unità hanno abilità speciali che si applicano solo a quella unità. Queste unità di élite possono essere molto potenti, e possono ondeggiare una battaglia in un attimo.

Unità di Ninja

Ninja sono assassini altamente qualificati, spesso usate per eliminare i leader nemici principali durante una battaglia. Tutti Ninja unità hanno queste abilità speciali:

- **Agilità:** unità Ninja può entrare in tipi di terreno che sono proibiti ad altre unità, come foreste o pendii ripidi (vedi Terreno).
- **Spie:** Solo le unità di Ninja possono eseguire l'ordine di Ricognizione (vedi Ordini).
- **Assassini:** Se un'unità di Ninja infligge perdite su un'unità nemica che include un Comandante, il Comandante deve essere eliminato come prima perdita (anziché l'ultima, vedi Comandanti di unità).

Arcieri Samurai a cavallo

Queste unità sono molto mobili, e possono colpire un nemico da lontano, il che le rende estremamente preziose per il vostro esercito.

Arcieri Samurai a cavallo possono eseguire l'ordine di Muoversi e Sparare.

Unità del Generale

Ogni esercito ha una unità del Generale. Ciò rappresenta i vostri generali e il loro personale, e devono essere protetti. Le unità del generale hanno le seguenti abilità speciali:

- **Comando:** unità del Generale contano sempre come se avessero un Comandante, purché ci sia almeno un modello all'interno dell'unità. Tutte le regole che si applicano alle unità con un Comandante si applicano anche all'unità del Generale.

TERRENI

La maggior parte del campo di battaglia non è un semplice, tranquillo terreno pianeggiante. Colline, alberi o edifici possono affacciarsi su tutto il campo, e ogni tipo di terreno può influenzare una battaglia in differenti modi. Un uso intelligente del terreno può essere la differenza tra la vittoria e la sconfitta; bisogna considerare il terreno con attenzione durante la battaglia!

Alcuni tipi di terreno danno dei bonus alle unità, come valore di difesa, per ogni unità che occupa questo tipo di esagono. Molti tipi di terreno possono ridurre il movimento, e qualcuno blocca la linea di vista. Le unità possono eseguire un ordine Imboscarsi solo se sono nel giusto tipo di terreno. L'eventuale riduzione di movimento viene applicata solo quando l'unità entra in un esagono di questo tipo di terreno. *Esempio: un'unità di fanteria assalta un nemico e deve muovere in un esagono con Bosco Rado. L'unità si può muovere solo di 1 esagono entrando nella Bosco Rado così potrà raggiungere il nemico solo se ha iniziato il suo movimento in un esagono adiacente alla Bosco Rado.*



Pianura

Gli esagoni di Pianura non bloccano la linea di vista. Non è possibile dare l'ordine di Imboscarsi a qualsiasi unità che è in un esagono di Pianura.



Bosco Rado

Gli esagoni di Bosco Rado bloccano la visuale. Nessuna unità può eseguire l'ordine di Correre attraverso un esagono di Bosco Rado.

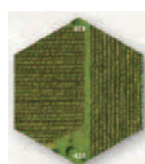
Se un'unità esegue un Assalto o un ordine di Muoversi e Sparare dentro o attraverso un esagono di Bosco Rado, il suo movimento è ridotto: le unità di fanteria possono muoversi di 1 esagono e la cavalleria può muoversi solo fino a 2 esagoni. Tutte le unità possono eseguire un ordine Imboscarsi quando sono in un esagono di Bosco Rado.



Bosco Fitto

I Boschi Fitti bloccano la linea di vista. Nessuna unità può eseguire un ordine di Assalto o Correre dentro o attraverso un esagono di Bosco Fitto.

Le unità di cavalleria non possono muovere dentro o attraversare un esagono di Bosco Fitto. Le unità di fanteria possono eseguire un ordine di Imboscarsi quando e dentro ad un esagono di Bosco Fitto.



Campi di riso

Gli esagoni dei Campi di riso non bloccano la linea di vista. Nessuna unità può eseguire l'ordine di Correre dentro o attraverso un esagono di Campo di riso.

Se un'unità esegue un ordine di Assalto o di Muoversi e Sparare sopra o attraverso un Campo, ha il movimento ridotto: la fanteria muove solo 1 esagono la cavalleria fino a 2.

Non è possibile emettere l'ordine Imboscarsi a qualsiasi unità che è in un esagono di Campo.



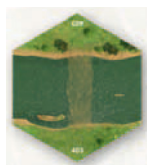
Fiume

Gli esagoni di fiume non bloccano la linea di vista. Ogni unità può tentare di attraversare un fiume, ma deve fare un Test per le Perdite.

Il Test per le Perdite è fatto immediatamente quando un'unità entra in un esagono di Fiume. Tutte le unità ad eccezione dei Ninja deve spendere tutto il loro turno per entrare in un esagono di Fiume (possono entrare nel fiume da un esagono adiacente). L'unità può uscire dal fiume normalmente durante il turno successivo, ma può utilizzare solo l'ordine di Marcia (l'unità non può Correre): la fanteria può muovere solo di 1 esagono, cavalleria può muovere fino a 2 esagoni. Se un'unità attraversa un fiume entra in un esagono adiacente ad un'unità nemica, si deve entrare in Mischia dopo il Test per le Perdite, e non riceve alcun beneficio da un ordine di Assalto.

Test per le Perdite

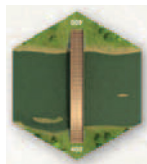
Per fare un Test per le Perdite, tira 1 dado per ogni modello nell'unità. Ogni tiro di dado che va da 1 a 10 significa che un modello ha attraversato in sicurezza il fiume. Ogni risultato che è 11 o più indica che l'unità subisce una vittima (i soldati sono morti annegati). Il Valore della Difesa non ha effetto su queste vittime. Se un'unità ha eventuali perdite dovute a un Test per le Perdite, l'unità deve effettuare un Test di Forza d'Animo (se si utilizzano le Regole intermedie).



Guado

Gli esagoni di Guado non bloccano la linea di vista. Un Guado è una parte poco profonda di un fiume che può essere attraversata in modo più sicuro. Un'unità che guada un fiume non fa nessun Test per le Perdite. Nessuna unità può eseguire l'ordine di Correre se è sopra o attraversa un esagono di Guado.

Se un'unità esegue un Assalto o un ordine Muoversi e Sparare sopra o attraverso un esagono Guado, ha il movimento ridotto: la fanteria muove solo 1 esagono la cavalleria fino a 2. Non è possibile emettere l'ordine Imboscarsi a qualsiasi unità che è in un esagono di Guado.



Ponte

Gli esagoni Ponte non bloccano la linea di vista. Nessuna unità può eseguire l'ordine di Correre sopra o attraverso un esagono di Ponte. Se un'unità esegue un Assalto o un ordine Muoversi

e Sparare sopra o attraverso un esagono di Ponte, il suo movimento è ridotto: le unità di fanteria possono muovere solo 1 esagono e la cavalleria può muovere solo fino a 2 esagoni. Non è possibile emettere l'ordine Imboscarsi a un'unità che è in un esagono di Ponte.



Dirupo

Un esagono di Dirupo non blocca la linea di vista. Le unità di cavalleria non possono entrare o attraversare un esagono di Burrone.

Le unità di fanteria non può eseguire l'ordine di Correre sopra o attraverso un esagono di Burrone. Se un'unità di fanteria in un esagono Burrone esegue un ordine di Assalto, il suo movimento è ridotto: l'unità può muovere di 1 esagono. Un'unità in un esagono Burrone è visibile solo per le unità in esagoni adiacenti, e ha la linea di vista solo per gli esagoni adiacenti.



Terreno Roccioso

Gli esagoni di Terreno Roccioso non bloccano la linea di Vista. Nessuna unità può eseguire l'ordine di Correre sopra o attraverso un esagono di terreno roccioso.

Se un'unità esegue un ordine Assalto o Muoversi e Sparare sopra o attraverso un esagono di terreno roccioso, ha il movimento ridotto: le unità di fanteria possono muovere solo 1 esagono e la cavalleria muove fino a 2 esagoni.

Non è possibile emettere l'ordine di Imboscarsi a qualsiasi unità che è in un esagono di Terreno Roccioso.

Se c'è un Terreno Roccioso sopra ad un esagono di collina, le unità di cavalleria non può entrare in quell'esagono.



Villaggio

Gli esagoni di Villaggio bloccano la linea di vista. Tutte le unità possono eseguire un ordine Imboscarsi quando in un esagono di villaggio.

COLLINE

Le Colline sono creati utilizzando gli esagoni di plastica. Un esagono Collina può avere qualsiasi tipo di terreno sulla cima della Collina. È sufficiente posizionare il giusto tipo di esagono di terreno sulla tessera Collina. Il terreno in cima alla Collina determina eventuali bonus o penalità che le unità ricevono per essere su quell'esagono.

È possibile creare Colline di qualsiasi altezza impilando uno o più pezzi di plastica di Collina sullo stesso esagono. La differenza di esagoni di plastica tra due esagoni di Collina adiacenti determina la pendenza. Il tipo di pendenza applica delle penalità di movimento ad alcune unità se si muovono sopra o attraversano questi esagoni:

Pendenza Lieve

Se la differenza in altezza è di 1 tessera di plastica, c'è una lieve pendenza. Le unità di fanteria con l'ordine di Correre non possono muovere attraverso una Lieve Pendenza.

Se un'unità di fanteria esegue un ordine Assalto in una Lieve Pendenza, il suo movimento è ridotto: l'unità può muovere solo di 1 esagono.

Pendenza Forte

Se la differenza in altezza è di 2 tessere di plastica, c'è una Forte Pendenza. La cavalleria non può muoversi verso l'alto o verso il basso in una Forte Pendenza. Le unità di fanteria con ordine Assalto o Correre non possono muovere su o giù una Forte Pendenza. Nessuna unità può impegnarsi in corpo a corpo con un nemico che si trova sull'altro lato di una Forte Pendenza.

Pendenza Estrema

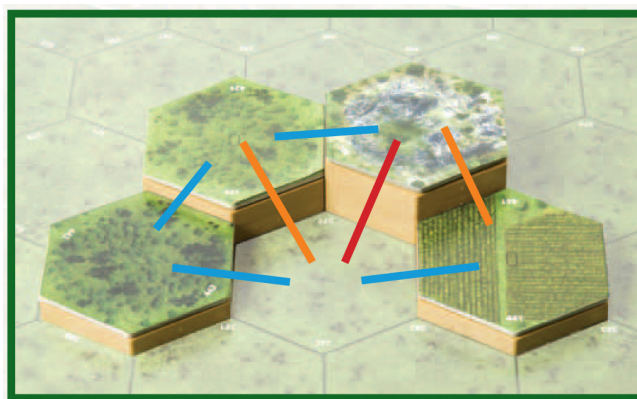
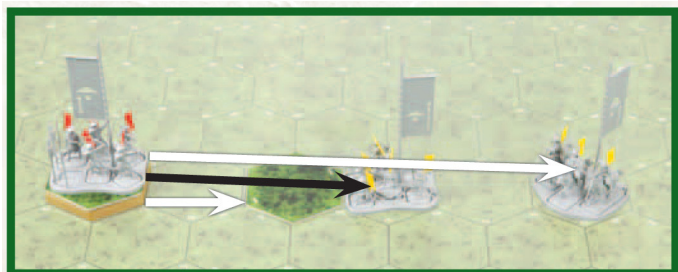
Se la differenza in altezza è di 3 tessere di plastica, c'è una Pendenza Estrema. Solo le unità di Ninja può muoversi su o giù per una Pendenza Estrema. Nessuna unità può impegnarsi in Mischia con un nemico che si trova sull'altro lato di una Pendenza Estrema.

Colline e linea di vista

Le Colline bloccano la linea di vista per tutte le unità ad eccezione di quelle sopra la collina stessa.

Se l'unità che spara è sopra ad un esagono di collina, la sua linea di vista è bloccato solo per un esagono dietro a qualsiasi terreno che blocca Linea di Vista, ma non qualsiasi esagono più lontano.

Esempio: Gli arcieri su questa collina non possono vedere il Ashigaru (a destra) dietro la foresta, ma possono vedere il Samurai a cavallo più lontani.



- Pendenza Lieve
- Pendenza Forte
- Pendenza Estrema
- non ha linea di vista
- ha linea di vista

REGOLE INTERMEDIE

Una volta che hai imparato le Regole di Base, si è pronti per sfide ancora maggiori. Ora si dovrà a considerare il morale e la forza d'animo delle tue unità. A volte, sarà il coraggio, piuttosto che la forza, a portare alla sopravvivenza.

UNITÀ E CARTE UNITÀ


Abilità delle Unità

Oltre alle capacità delle unità nelle Regole Base, il fronte di ogni carta dell'unità mostra alcune altre informazioni:





Valori di Attacco

Gli ordini assegnati ad una unità possono modificare i suoi Valori di Attacco, come lo può fare anche il terreno sui cui è situata l'unità stessa. Questi modificatori si applicano sempre a entrambi i Valori di Attacco.

 Se un'unità ha un segnalino Onore, entrambi i suoi Valori di Attacco sono aumentati di 1 (vedi Onore).


Forza d'Animo


 Non importa quanto siano addestrati bene, i guerrieri sul campo di battaglia sono sempre degli uomini: essi  sperano di sopravvivere alla battaglia!


La volontà dei soldati di continuare a combattere quando le cose si fanno difficili è rappresentato nel gioco dalla "Forza d'Animo" dell'unità. La Forza d'Animo determina come un'unità reagisce all'impatto psicologico causato dalla perdita di modelli e dagli attacchi dei nemici sui loro fianchi o sul retro.


La tempra di un'unità può cambiare durante il gioco. È sempre necessario contrassegnare il valore della Forza d'Animo corrente nella corrispondente casella della scheda dell'unità (vedi Test Forza d'Animo).

La tempra di un'unità diminuisce immediatamente quando l'unità subisce delle vittime (-1 Forza d'Animo per ogni modello caduto).

 Se un'unità ha un Comandante, riceve un +3 bonus alla sua Forza d'Animo.

 Se una unità è entro 2 esagoni da un generale amico, riceve un bonus di +4 alla sua Forza d'Animo.

 Se un'unità ha un segnalino Onore, la sua Forza d'Animo aumenta di +2.

 Gli ordini alle unità e il terreno che occupa può anche modificare la sua Forza d'Animo (vedi Modificatori Ordini e modificatori per i Terreni).

Modificatori Ordini

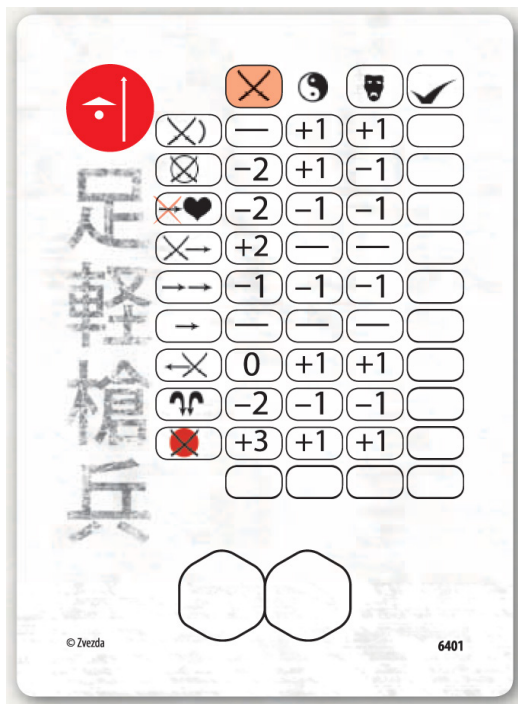
Sotto le Abilità delle Unità c'è una fila di caselle che in cui è possibile scrivere la modifiche alle Abilità, dovute agli ordini che sono stati impartiti all'unità (vedi Ordini).

Condizioni delle unità

Sotto i Modificatori Ordini c'è una tabella che mostra tutte le condizioni differenti che si possono applicare all'unità, così come i valori che tali condizioni applicano alle capacità dell'unità.

La Carta Ordine

Le colonne della Carta Ordine mostrano le modifiche alla capacità che si applicano all'unità per ogni ordine che gli viene imposto.



Il Corso della Battaglia

Ogni turno è ora diviso in tre fasi:

1. Fase di Morale
2. Fase di Pianificazione
3. Fase di Esecuzione

La fase di pianificazione e fase di esecuzione sono le stesse delle Regole di Base.

La Fase Morale

Tutte le unità che sono Titubanti, Scosse, o in Preda al Panico devono fare un test di Forza d'Animo. Se un'unità supera questo test, il suo livello di Forza d'Animo migliorerà. Se fallisce, il livello di Forza d'Animo non cambia (vedi Morale delle Unità).

MORALE DELLE UNITÀ

Il Morale rappresenta la volontà di un gruppo di rischiare la sua vita e proseguire la battaglia contro il nemico. Un'unità può avere uno dei quattro livelli di differenti di Morale, che possono variare nel corso del gioco. Il Livello Morale per ogni unità è indicato con l'aggiunta di Gettoni Morale di colore rosso inserendoli nella Bandiera dell'unità. Più gettoni Morale ci sono, peggiore è il Morale dell'unità:

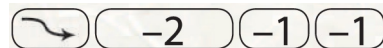
- Normale (0 Gettoni Morale)
- Titubante (1 Gettone Morale)
- Scossa (2 Gettoni Morale)
- Presa dal Panico (3 Gettoni Morale)

Il livello di Morale di un'unità si riflette sulla sua capacità di combattere, e può limitare gli ordini che si possono assegnare a tale unità:

Normale

Una unità con un livello Normale di Morale non ha modifiche e combatte normalmente.

Titubante

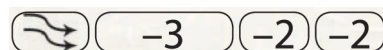


Una unità con 1 Gettone Morale è Titubante. Un'unità Titubante subisce tali sanzioni:

- -2 Valore d'Attacco
- -1 Valore di Difesa
- -1 Forza d'Animo

Durante la Fase di Morale di ogni turno, ogni unità Titubante deve effettuare un test di Forza d'animo. Se l'unità supera la prova, diventa normale (togliere il Gettone Morale dalla Bandiera dell'unità). Se fallisce questo test, il suo Livello di Morale non cambia. Unità esitanti possono ricevere ordini normalmente.

Scossa



Una unità con 2 Gettoni Morale è Scossa. Un'unità Scossa subisce tali sanzioni:

- -3 Valore d'Attacco
- -2 Valore di Difesa
- -2 Forza d'Animo

Durante la Fase di Morale di ogni turno, ogni unità Scossa deve effettuare un test di Forza d'animo. Se l'unità supera la prova, diventa Titubante (rimuovere 1 Gettone Morale dalla Bandiera dell'unità) e può essere comandata normalmente. Se essa non supera questo test, il suo livello morale non cambia.

Le unità Scosse si muovono durante la Ritirata nella fase di Esecuzione, a partire dal turno in cui l'unità diventa Scossa. L'unità esegue l'ordine di Ritirata ogni turno, fino a quando rimane Scossa (vedi Ritirata). Quest'ordine viene eseguito automaticamente, e non è elencato nella scheda dell'unità.

Se un'unità Scossa è impegnata in una Mischia, e non riesce a fare la prova di Forza d'Animo richiesta prima del combattimento (come quando si è aggrediti sul fianco), diventa Presa dal Panico prima che inizi la Mischia. Se fallisce un test di Forza d'animo a causa delle perdite, diventa Presa dal Panico subito dopo la fase di Mischia.

Presa dal Panico

Una unità con 3 marcatori Morale è Presa dal Panico. Un'unità Presa dal Panico subisce tali sanzioni:

- Il suo Valore di Attacco viene ridotto a 0
- Il suo Valore di Difesa viene ridotto a 0
- -3 Forza d'Animo

Durante la Fase di Morale di ogni turno, ogni unità Presa dal Panico deve effettuare un test di Forza d'Animo. Se l'unità supera la prova, diventa Scossa (rimuovere 1 Gettone Morale dalla Bandiera dell'unità) e deve essere dato l'ordine di Ritirata. Se non supera il test, il livello di Morale non cambia.

Un'unità Presa dal Panico si muove durante la Ritirata nella fase di Esecuzione, a partire dal turno in cui l'unità diventa Presa al Panico. L'unità esegue l'ordine di Panico ogni turno, fino a quando rimane Presa al Panico (vedi Panico). Quest'ordine viene eseguito automaticamente, e non è elencato sulla scheda dell'unità.

Se una unità Presa dal Panico è impegnato in Mischia, e fallisce qualsiasi test di Forza d'Animo richiesto prima del combattimento (come quando viene aggredito su un fianco), si arrende immediatamente, prima di risolvere la Mischia ed è rimossa dal tavolo di gioco (l'unità è considerata come distrutta). Se l'unità supera il test, continua a combattere, ma con tutte le sanzioni elencate sopra.

Se un'unità Presa dal Panico subisce altre perdite durante la Mischia, si arrende subito e viene rimossa dal tavolo di gioco (l'unità è considerata come distrutta).

L'unità non può fare nessun test di Forza d'Animo per evitare arrendersi.

Abilità del Comandante



Oltre alle abilità spiegate nelle regole di base, un'unità con un comandante guadagna un bonus di +3 alla sua Forza d'Animo.

Modificatori di Mischia

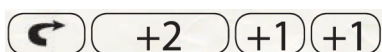
Gli ordini assegnati all'attaccante possono aumentare o diminuire il Valore di Attacco dell'unità. Ordini al difensore possono aumentare o diminuire il suo Valore di Difesa (vedi Ordini).

Se l'attaccante ha un Gettone Onore, riceve un +1 bonus al suo valore di attacco (vedi Onore).

Il Valore di Attacco dell'attaccante può essere modificato dal livello di Morale dell'unità. Anche il Valore di Difesa del difensore può anche modificato dal livello di Morale dell'unità difendente.

Se una unità con l'ordine Assaltare attacca un nemico sul fianco o sul retro, riceve il bonus di seguito elencati.

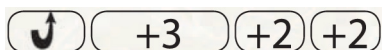
Assalto sui fianchi



Se una unità con l'ordine Assaltare attacca un nemico su un fianco, riceve questi bonus:

- Il difensore deve effettuare immediatamente un test Forza d'Animo con una penalità di -3. Si noti che questa penalità si applica a questo test.
- L'attaccante riceve un bonus di +2 al suo valore di Attacco, +1 al suo valore di Difesa, e +1 alla sua Forza d'Animo.

Assalto sul retro



Se una unità con l'ordine Assalto attacca un nemico sul retro (o lato posteriore), riceve questi bonus:

- Il difensore deve effettuare immediatamente un test Forza d'Animo con una penalità di -5. Si noti che questa penalità si applica a questo test.
- L'attaccante riceve un bonus di +3 al suo valore di Attacco, +2 al suo valore di Difesa, e +2 alla sua Forza d'Animo.

Assalti Combinati

Se un'unità viene aggredita da entrambi i fianchi, o da un fianco e sul retro allo stesso tempo, deve fare 2 test Forza d'Animo (1 per ogni attacco).

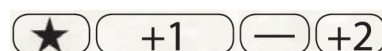
FINE DELLE MISCHIE

Le unità impegnate in Mischia devono continuare a combattere fino a quando avviene uno dei seguenti casi:

- All'unità viene dato l'ordine di Ritirata;
- L'unità è completamente distrutta;
- All'unità nemica viene dato l'ordine di Ritirata;
- L'unità nemica viene completamente distrutta;
- L'unità viene messa in fuga
- L'unità nemica viene messa in fuga.



Se un'unità distrugge un'unità nemica in Mischia, l'unità vincente riceve 1 Gettone Onore.



Un'unità con un segnalino Onore guadagna +1 al Valore di Attacco (vedi Onore) e +2 alla sua Forza d'Animo (vedi Forza d'Animo).

Se c'è un'altra unità nemica nella zona di Controllo del vincitore, l'unità vincente deve ingaggiare il nemico più forte tra queste unità, durante il turno successivo (il nemico con il più alto Valore di Attacco totale), gira l'unità in modo da dare il fronte al prossimo nemico.

Se l'unità nemica viene messa in fuga, l'unità vincente non riceve un gettone Onore. Se c'è un altro nemico nella zona di Controllo dell'unità che ha vinto, l'unità vincente deve girarsi e ingaggiare il nemico più forte nel turno successivo. Se non ci sono più nemici, il vincitore cercherà di Inseguire (vedi Inseguire).

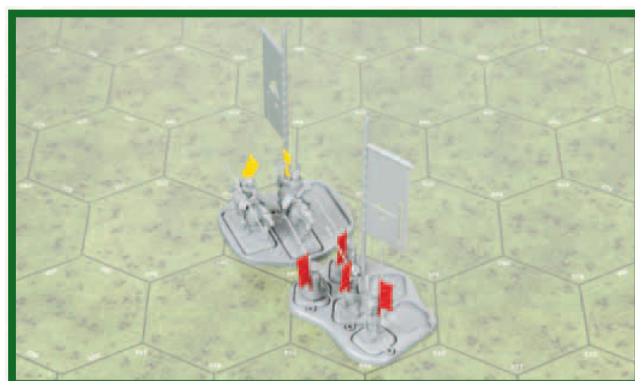
Messa in Fuga

Una unità impegnata in Mischia viene Messa in Fuga se è Titubante o è Scossa e fallisce un test Forza d'Animo per qualsiasi motivo.

Dopo che è stata risolta la Mischia per quel turno, durante la fase esecutiva di Ritirata, un'unità che è stata Messa in Fuga darà un ordine: Fuggire o Panico (vedi Morale delle unità).

ESEMPIO DI MISCHIA

Questa unità di cavalleria Samurai ha ingaggiato alcuni lancieri Ashigaru. I Samurai stanno attaccando!



Passo 1: determinare il Valore di Attacco: dal momento che i Samurai stanno attaccando un'unità di fanteria, si deve utilizzare il Valore di Attacco contro la fanteria, che è 8. Questo è modificato dall'ordine Assalto dell'unità Samurai (+2) per un Valore di Attacco finale di 10.

Passo 2: lancio dei dadi di attacco: Ci sono 2 modelli nell'unità di cavalleria samurai, quindi si tirano 6 dadi. I risultati di sono: 1, 3, 4, 9, 13, e 13.

Passo 3: conteggio dei colpi a segno: ogni risultato di dado minore o pari al Valore di Attacco (10) infligge 1 colpo, quindi i Samurai infliggono un totale di 4 perdite all'unità Ashigaru!

Passo 4: applicare i danni: l'unità di ashigaru non è ancora stata attaccata in questo turno, quindi ha ancora il suo Valore di Difesa base di 1. Il primo colpo riduce questo valore a 0 (e viene segnato sulla scheda Unità Ashigaru). I rimanenti 3 risultati causano 1 morto ciascuno, quindi 3 modelli vengono rimossi dall'unità Ashigaru. Ciò riduce il valore di Forza d'Animo dell'unità di 3 punti. Poiché l'unità di Ashigaru ha subito delle perdite, deve fare un test Forza d'Animo causa la sua riduzione del valore di Forza d'Animo. Il tiro di dado è un 14: l'unità non supera il test! Tutto il combattimento di Mischia è simultaneo, così l'unità di ashigaru proverà ad attaccare l'unità Samurai allo stesso tempo, prima che le 3 vittime siano subite. Poiché l'unità di Ashigaru aveva 4 modelli all'inizio della Mischia, tira 4 dadi quando attacca.

TEST DI FORZA D'ANIMO

Quando lo stress della battaglia può causare la perdita della forza di volontà di combattere, si deve effettuare un Test di Forza d'Animo. Le seguenti situazioni costringono una unità a fare un Test di Forza d'Animo:

- Ogni volta che l'unità subisce vittime (dopo che l'attacco è stato completato). Ricordate che l'unità perde 1 punto di Forza d'Animo per ogni perdita subita: modificare il valore della Forza d'Animo prima di fare il test.
- Quando l'unità viene attaccata da uno dei suoi fianchi. Ricordate che l'unità subisce una penalità di -3 alla sua Forza d'Animo solo per questo test. Questa prova deve essere effettuata prima che inizi la Mischia.
- Quando l'unità viene attaccata dal suo lato posteriore. Ricordate che l'unità subisce una penalità di -5 alla sua Forza d'Animo solo per questo test. Questa prova deve essere effettuata prima che inizi la Mischia.
- Se l'unità è Titubante, Scossa, o Preda dal Panico, e non è impegnata in Mischia, deve effettuare un test di Forza d'Animo durante la Fase di Morale ad ogni turno (vedi Fase di Morale).
- Se l'unità del Generale è stata distrutta, tutte le unità devono fare un test di Forza d'Animo una volta che l'attacco è stato risolto, con una penalità di -2. Per il resto del gioco, tutte le vostre unità subiranno una penalità di -2 alla Forza d'Animo.

Fare un test di Forza d'Animo

Quando è necessario effettuare un test di Forza d'Animo, prima si determina l'attuale valore di Forza d'Animo della vostra unità. Ricordatevi di contare tutti le modifiche (se l'unità dispone di un Comandante, bonus o penalità per ordini che avete dato, se il vostro Generale si trova a 2 esagoni, le perdite subite, ecc) e si scrive il valore corretto sulla scheda dell'unità. Poi, tirare il dado: se il numero ottenuto è inferiore a o uguale alla Forza d'Animo attuale dell'unità, passa il test. Se il risultato è maggiore, l'unità non supera il test.

Esempio: Una unità di arcieri ashigaru inizia la battaglia con una Forza d'Animo di 10. Questo turno ha avuto l'ordine di Sparare e Ritirarsi, che impone una penalità alla Forza d'Animo di -1, ma è a solo 2 esagoni di distanza dall'unità del Generale. Gli arcieri subiscono una prima vittima, quindi devono fare un test di Forza d'Animo. La Forza d'Animo corrente dell'unità è 10 (base) -1 (Ordine) +4 (Generale) -1 (1 vittima) = 12. Se il tiro di dado per il test di Forza d'Animo è 12 o meno, il test viene superato. Se il tiro è di 13 o più, il test fallisce.

Fallire un test di Forza d'Animo

Se l'unità non supera un test di Forza d'Animo, il livello del Morale peggiorerà:

- Se l'unità ha un gettone Onore: il gettone viene perso (toglierlo). L'unità non subisce nessun'altra penalità.
 - Se l'unità non ha un gettone Onore: Il livello del Morale dell'unità diminuisce di 1 livello:
 - Se l'unità era al livello normale di Morale, è ora Titubante.
 - Se l'unità era Titubante, ora è Scossa.
 - Se l'unità era Scossa, ora è Presa dal Panico.
 - Se l'unità era Presa dal Panico, ora va in rotta o si arrende.
- Per dimostrare che il livello del Morale dell'unità è diminuito, aggiungere 1 Gettone rosso sulla Bandiera dell'unità.

Eccezione: Se un'unità fallisce un test Forza d'Animo durante la fase di Morale, o per testare se deve inseguire un'unità nemica che viene messo in fuga, il suo livello di Morale non peggiora (vedi la Fase Morale e Messa in Fuga).

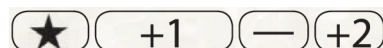
ONORE

Se un'unità è vittoriosa in una mischia, ottiene un gettone Onore. Ciascuna unità del giocatore vincente coinvolta nella Mischia riceve 1 Gettone Onore se l'unità del nemico viene completamente distrutta o se si arrende (per aver fallito un test Forza d'Animo quando è Presa dal Panico, vedi Morale delle unità).

Un'unità può avere al massimo un solo Gettone Onore. Eventuali gettoni Onore aggiuntivi vengono persi.

Se un'unità ha un gettone Onore, riceve i seguenti bonus:

- +1 Valore di Attacco
- +2 Forza d'Animo



Se una unità con un segnalino Onore fallisce un test Fortezza, viene perso il gettone Onore invece di perdere un punto Morale. Non mettere nessun gettone rosso sulla Bandiera dell'unità.

MODIFICATORI AGLI ORDINI

Gli ordini che si emettono ad un'unità possono aumentare o diminuire le abilità dell'unità, come il Valore d'Attacco o il valore di Forza d'Animo. Questi modificatori valgono per l'intero turno, a meno che non cambi l'ordine all'unità (a causa di un test Forza d'Animo fallito).

Alcuni ordini possono essere cambiati dalle regole di base, e vengono sostituiti da nuovi ordini a causa del fallimento dei Test di Forza d'Animo.

Ordini difensivi

Difesa Circolare

Modifiche: -2 Attacco, +1 Difesa, -1 Forza d'Animo

Difendere

Modifiche: +1 Difesa, +1 Forza d'Animo

Sparare e Ritirarsi

Modifiche: -2 Attacco, -1 Difesa, -1 Forza d'Animo

Se l'attaccante subisce delle perdite a causa del fuoco del difensore e non supera il test di Forza d'Animo, deve fermare il movimento.

Ordini di Combattimento a Distanza

Sparare con armi a distanza

Modifiche: Nessuna

Ordini di Movimento

Assalto

Modifiche: +2 Attacco

Marcia

Modifiche: Nessuna

Muoversi e Sparare

Modifiche: -1 Attacco, -2 Potenza di fuoco

Inseguire

Modifiche: Nessuna

Questo ordine è dato a un'unità in mischia, se il suo nemico è Messo in Fuga, se non ci sono altri nemici impegnati con l'unità e fallisce il suo test Forza d'Animo. Se c'è un'altra unità nemica nella Zona di Controllo, ci si gira immediatamente si affronta l'unità nemica più forte e la si ingaggia in Mischia (vedi Fine delle Mischie).

È necessario annotare il numero dell'unità nemica che l'unità sta per inseguire (a vostra scelta, se ci sono più unità nemiche che fuggono dalla stessa Mischia).

Un'unità con ordine di Inseguire si muove sempre direttamente verso l'unità che fugge alla massima velocità (2 per la fanteria o 4 per la cavalleria). Se si raggiunge l'unità nemica, ci si ingaggerà ancora una volta in Mischia.

Correre

Modifiche: -1 Attacco, -1 Difesa, -1 Forza d'Animo

Ordini Speciali

Imboscarsi

Modifiche: +3 Attacco, +1 Difesa, +2 Potenza di fuoco, +1 Forza d'Animo

Se un'unità nemica si avvicina ad un'unità nascosta da qualsiasi direzione che non è la sua Zona di Difesa, le unità sono ingaggiate in Mischia, ma non si conta come un attacco sul fianco o sul retro. L'unità nascosta non riceve il bonus di +3 al Valore di Attacco, ma riceve +1 al Valore di Difesa e +1 in Forza d'Animo.

Se un'unità nemica entra nella Zona di Copertura di un'unità nascosta, l'unità nascosta spara con un bonus di +2 alla sua Potenza di Fuoco.

Unirsi

Modifiche: -2 Attacco, -1 Difesa, -1 Forza d'Animo

Se due unità Titubanti si uniscono, l'unità combinata è ancora Titubante. Se un'unità Titubante si unisce con un'unità normale, l'unità combinata sarà al livello Morale Normale.

Dopo che le due unità si sono unite, ricalcolare il valore della Forza d'Animo dell'unità in base alle dimensioni della nuova unità.

Esempio: un'unità Titubante con 2 modelli si unisce ad una Unità normale con 3 modelli. La nuova unità sarà Normale e comprende 5 modelli. L'unità combinata avrà solo -1 alla Forza d'Animo.

Ricevere Rifornimenti

Modifiche: Nessuna

Ricognizione

Modifiche: Nessuna

Riposare

Modifiche: -2 Attacco, -1 Difesa, -1 Forza d'Animo

Ordini di Ritirata

Fuggire

Modifiche: -3 Attacco, -2 Difesa, -2 Forza d'Animo

Le unità che sono Scosse (unità con 2 gettoni Morale rossi sulle loro bandiere) eseguiranno l'ordine di Fuggire ogni turno, durante la Ritirata nella fase di Esecuzione.

L'unità deve muoversi al ritmo più veloce (2 esagoni per la fanteria e 4 esagoni per la cavalleria) verso l'unità del Generale, seguendo il percorso più breve possibile.

Un'unità che esegue un ordine di Fuggire può abbandonare una Mischia.

Se l'unità raggiunge un esagono che è adiacente all'unità del proprio Generale, diventa immediatamente Titubante e si ferma, non muovendosi più per il resto del turno. Togliere 1 gettone Morale dalla Bandiera dell'unità (automaticamente: non fare alcun test Forza d'Animo).

Se non si dispone di nessuna unità del Generale (perché è stato distrutto), l'unità che esegue l'ordine di Fuggire deve invece muoversi verso il proprio bordo del tabellone.

Panico

Modifiche: Attacco = 0, Difesa=0, -3 Forza d'Animo

Le unità che sono Prese dal Panico (unità con 3 gettoni rossi Morale sulle loro bandiere dell'unità) eseguiranno l'ordine di Panico ogni turno, durante la Ritirata nella fase Esecutiva.

L'unità deve muoversi al ritmo più veloce (2 esagoni per la fanteria e 4 esagoni per la cavalleria) verso il bordo più vicino del mappa, seguendo il percorso più breve possibile.

Unità che eseguono l'ordine di Panico possono abbandonare la Mischia.

Se l'unità passa l'ultimo esagono sul bordo del tabellone di gioco, l'unità viene rimossa dal gioco (trattarla come se è stata distrutta).

Ritirata

Modifiche: Attacco = 0, +1 Difesa, +1 Forza d'Animo

ABILITÀ DELLE UNITÀ SPECIALI

Unità del Generale

Ogni esercito ha 1 unità del Generale. Ciò rappresenta i vostri generali e il loro personale, e devono essere protetti.

Le unità dei Generali hanno le seguenti abilità speciali:

- **Comando:** l'unità del generale conta sempre come se avesse un comandante, purché ci sia almeno un modello nell'unità. Tutte le regole che si applicano alle unità con un Comandante si applicano anche alle unità del Generale.

- **Ispirare:** le unità vicine al Generale hanno meno probabilità di andare in rotta. Quando un'unità amica è entro 2 esagoni della vostra unità del Generale, riceve un bonus di +4 a tutti i test di Forza d'Animo (vedi Forza d'Animo), riceve un bonus di +2 al Valore di Attacco e un bonus di +1 al Valore di Difesa.

- **Punto di Raccolta:** Se un'unità Scossa è in grado di muovere in un esagono adiacente all'unità del Generale, diventa immediatamente Titubante e smette di muoversi per quel turno. Rimuovere 1 gettone Morale dalla Bandiera dell'unità (vedi Fuggire).

- **Disonore:** Se l'unità del Generale è distrutta, tutte le vostre unità sul tabellone devono immediatamente fare un test di Forza d'Animo con una penalità di -2. Per il resto del gioco, tutte le unità hanno -2 alla Forza d'Animo (Vedi Test di Forza d'Animo).

REGOLE AVANZATE

MODIFICATORI DOVUTI AL TERRENO

Oltre all'effetto sul movimento delle unità, un terreno può modificare anche le abilità di combattimento delle unità.

Pianure

Modifiche: Nessuna

Bosco Rado

Modifiche: +1 Difesa

Bosco Fitto

Modifiche: +2 Difesa

Campi di riso

Modifiche: Nessuna

Fiume

Modifiche: -3 Attacco, -2 Difesa, -2 Potenza di Fuoco;
-2 Forza d'Animo

Guado

Modifiche: -1 Attacco, -1 Difesa, -1 Potenza di fuoco;
-1 Forza d'Animo

Ponte

Modifiche: -2 Attacco; -2 Potenza di Fuoco

Villaggio

Modifiche: +1 Difesa; +1 Forza d'Animo

Terreno Roccioso

Modifiche: Nessuna

Dirupo

Modifiche: Nessuna

Collina

Modifiche: Un'unità ingaggiata in Mischia ottiene +1 al Valore di Attacco se è 1 livello sopra al nemico che sta combattendo.

Un'unità ingaggiata in Mischia ottiene -1 al Valore di Attacco se è 1 livello sotto al nemico che sta combattendo.

REGOLE PER ESPERTI

FATICA

Combattere battaglie è un duro lavoro, e andare in giro per il campo di battaglia in armatura pesante stancherà anche l'uomo più resistente. Durante il gioco, le unità aggiungono Fatica quando eseguono diverse azioni. La Fatica può ridurre la capacità di eseguire ordini alle unità.

Il livello di Fatica di un'unità è rappresentata dai gettoni Fatica. Questi gettoni grigi sono posti sulla punta della bandiera dell'unità. Un gettone Fatica è acquisito quando l'unità:

- Esegue un ordine Assalto;
- Consente di passare su un pendio durante l'esecuzione di un qualsiasi ordine di Movimento;
- Esegue un ordine di Muoversi e Sparare;
- Esegue un ordine di Ritirata (a meno che entrambe le parti si stiano ritirando contemporaneamente);
- Esegue un ordine di Correre;
- Attraversa un fiume senza l'utilizzo di un Ponte o di Guado.

Il numero di gettoni Fatica sulla Bandiera dell'unità determina delle penalità alle unità:

Abilità dell'unità:	Punti Fatica:	
	2 o 3	4 o più
Attacco	-1	-1
Difesa	Nessun effetto	-1
Forza d'Animo	-1	-2
Potenza di Fuoco	-1	-2

2 o 3

4 o più

Se un'unità ha 4 o più gettoni Fatica, non è possibile farle eseguire un ordine di Assalto o un ordine di Correre.

Se un'unità ha 6 o più gettoni Fatica, essa può eseguire solo l'ordine di Riposare. Se questa unità è impegnata in mischia, si arrende al nemico alla fine della fase esecutiva di Mischia (rimuovere l'unità dal bordo e trattarla come distrutta).

Un'unità può rimuovere gettoni Fatica, eseguendo l'ordine di Riposare o Imboscarsi. Togliere 1 segnalino per ogni turno che un'unità riposa o rimane nascosta.

ORDINI

Assaltare

Sia che l'assalto abbia successo o no, la vostra unità riceve 1 gettone Fatica.

Muoversi e sparare

L'unità riceve 1 gettone Fatica quando esegue un ordine di Muoversi e Sparare.

Ritirata

Dopo lo spostamento, l'unità riceve 1 gettone Fatica.

Se a tutte le unità ingaggiate in una Mischia viene emesso l'ordine di Ritirata, la mischia è conclusa e tutte le unità si muovono senza alcun tiro di dado per il combattimento. Le unità non subiscono eventuali perdite e non ricevono gettoni fatica.

Correre

L'unità riceve 1 gettone Fatica quando esegue un ordine di Correre.

Imboscarsi

Un'unità nascosta recupera anche la stanchezza. Ogni volta che un'unità rimane nascosto, rimuovere un gettone Fatica dalla Bandiera dell'unità.

Unirsi

Se una delle due unità ha gettoni Fatica, la nuova unità ha gettoni Fatica uguale all'unità con il maggior numero di gettoni Fatica.

Riposare

Quest'ordine obbliga l'unità a riposarsi in modo che possa recuperare dalla Fatica. Quando l'unità esegue questo ordine rimuovere 1 gettone Fatica.

TERRENI

Fiume

Se un'unità attraversa un fiume riceve 1 gettone Fatica.

Guado

Un'unità che tenta di attraversare un Fiume in un esagono di Guado non fa il Test per le Perdite e non riceve nessun gettone Fatica.

Ponte

Un'unità che attraversa un Fiume in un esagono di Ponte non fa il Test per le Perdite e non riceve nessun gettone Fatica.

COLLINE

Pendenza Lieve

Se un'unità di fanteria si muove su una Pendenza Lieve, riceve 1 gettone Fatica.

Pendenza Forte

Se un'unità di fanteria si muove su una Pendenza Forte, riceve 2 gettoni Fatica.