

LE GRANDI BATTAGLIE DELLA STORIA - VOLUME X:

I CAVALIERI DEL DIAVOLO

I Mongoli - 13° Secolo

1.0 INTRODUZIONE

I Cavalieri del Diavolo simula quattro delle maggiori battaglie che i Mongoli combatterono ad ovest per esercitare la propria supremazia sul più grande impero che il mondo avesse conosciuto.

Il sistema "base" è quello di *Cataphract* include le modifiche del modulo *Attila*, più variazioni ed aggiunte alle regole che riflettono i concetti tattici mongoli e gli avanzamenti tecnici negli armamenti, specialmente negli archi. Abbiamo anche variato la regola del *Recupero* per renderla più storica, e sicuramente più interessante. Qualsiasi variazione da *Cataphract* viene premessa dal simbolo @.

NOTA AL GIOCO

I Cavalieri del Diavolo, pur non essendo un gioco molto difficile da imparare, capire e giocare, utilizza un sistema tattico che premia maggiormente coloro che conoscono i limiti dei propri uomini e come sfruttarne le loro capacità, anche se limitate. Questo è uno stile di guerra orientato alla cavalleria dotata di archi, simile a *Cataphract*, ma con alcune raffinatezze tattiche interessanti e armi migliori. Il gettarsi a cuor leggero in battaglia secondo la teoria "vediamo un po' che accade" è andare al disastro.

Avete mai giocato una simulazione storica? Non raccomandiamo questo gioco ai novizi, ma se già avete speso i vostri soldi potete provarci. Il problema principale è che i giochi di simulazione hanno il proprio linguaggio, che risulta essere la barriera principale al divertimento con questi giochi (un po' come la prima volta che avete usato un computer o cambiato l'ora sul vostro videoregistratore). Le regole sono divise in capitoli; questo rende la loro lettura un processo di assunzione di informazioni disgiunte, che devono essere poi riunite, anche se è più facile trovare i punti salienti. Dopotutto vi dovreste divertire, non prendete quindi questo gioco troppo seriamente; date un'occhiata alle regole e cercate di comprenderne il più possibile. Giocate poi lo scenario "Ayn Jalut". Piazzate le pedine, consultate il capitolo 3.0 (sequenza di gioco) ed iniziate a fare quello che la sequenza vi dice, facendo riferimento alle regole richiamate nella stessa sequenza quando non sapete come comportarvi. Dopo 20-30 minuti vi troverete a vostro agio.

Se avete già giocato altri titoli della serie, vi suggeriamo comunque di giocare *Ayn Jalut* per un paio di turni prima di iniziare una vera partita. Questo vi chiarirà le varie tattiche disponibili, come si possono usare i vari sistemi d'arma e come meglio proteggersi da essi. Una cosa da ricordare è che meglio conoscete le vostre unità, meglio le condurrete in battaglia.

I Cavalieri del Diavolo mantiene tutte le regole

principali dei precedenti titoli, eccetto per quelle indicate con @. Varie regole sono state eliminate, noterete la maggiore efficacia delle unità da lancio per l'uso dell'arco composito, quindi vi raccomandiamo un approfondito esame delle tabelle.

2.0 COMPONENTI E TERMINI**2.1 Le mappe**

Ogni battaglia usa una parte della mappa fornita nel gioco. Una griglia esagonata copre la superficie di gioco al fine di regolare il movimento e combattimento, mentre gli effetti dei vari tipi di terreno presenti sono spiegati nelle tabelle.

2.2 Le pedine

Vi sono tre tipi di pedine: unità combattenti, che rappresentano appunto le unità che effettivamente combattevano; i comandanti, ovvero le persone che comandavano le truppe; ed i segnalini di informazione, utilizzati per indicare lacune informazioni necessarie al gioco.

@ 2.21 Unità combattenti

Tutte le unità combattenti sono distinte numericamente per Qualità (TQ) e capacità di Movimento. Le unità che sono in grado di usare armi da lancio hanno anche un indicatore in tal senso (ad esempio, B = arco semplice; C = arco composito; CB = balestra). Fate riferimento alla Tabella delle Armi da Lancio per il raggio effettivo di queste armi. Ogni unità combattente ha due lati.

Quando la maggior parte delle unità non mongole sono girate, il retro sta ad indicare che hanno mosso una volta nel turno e che avranno penalità alla Coesione se muovono ancora nello stesso turno [6.1].

Quando un'unità mongola ed alcune unità (come la LC Mammeluca) sono girate, indica che sono Smontate e che combattono a piedi. La cavalleria Montata, che non siano Cavalieri, ha un lato Smontato, non subisce penalità alla Coesione per il movimento "in eccesso" mentre è Montata. Le subisce se Smontata.

2.22 Ogni unità è di un certo tipo (HI, LC, ecc.), che si usa per determinare il risultato del combattimento e l'efficacia quando confrontata con altre unità. Alcuni tipi sono suddivisi in Classi (ad esempio Catafratta, Cavalieri). Il tipo di unità fa riferimento alle armi che utilizza ed all'esistenza di corazzatura o protezione. Questo aspetto è importante per determinare la Superiorità [9.18].

2.23 Esempi di unità e spiegazione dei loro valori

I comandanti hanno diversi valori, che si usano per definire la loro Iniziativa e Comando, nonché le loro capacità di combattimento – sia come comandanti che individualmente. Vedere 4.1.

Prendete ad esempio la pedina di Gengis Kahn.

Le stelle a sinistra della pedina indicano il Rango (3).

Il numero in basso a sinistra indica il Raggio di Comando (8).

Il triangolo è l'indicatore di Elite (5.5).

Il numero dopo è l'Iniziativa (7).

Il numero entro il quadrato (2) sono i Comandi di Linea.

Il numero in basso a destra entro un quadrato nero è il Carisma (8).

La sigla al centro destra è il Comando (Ctr).

Infine in alto, sopra il profilo, vi è il nome del comandante.

Il retro della pedina, con una F al posto del profilo, indica che il comandante ha Finito.

Le unità combattenti, prendente ad esempio la HC Tumen 5, hanno i valori seguenti.

In alto a sinistra l'indicatore Tumen (bandiera bicolore).

Sopra il nome dell'unità (Tumen 5).

Appena sotto la Identificazione dell'unità (4).

Accanto, la C cerchiata indica il tipo di arma da lancio.

La scritta HC è il tipo di unità (vedere sotto).

Al centro in basso il 7 indica la Qualità (TQ).

IN basso a destra vi è la Capacità di Movimento (8).

Legenda dei tipi di unità

Cavalleria pesante catafratta: **HC entro un casella nera**

Cavalleria pesante Cavalieri: **Kn HC**

Fanteria pesante Cavalieri smontati: **Kn HI**

Cavalleria leggera: **LC** (un eventuale triangolo nel tipo di arma da lancio indica la tattica di Lancio a Pioggia [8.2]).

Cavalleria leggera: **LC** (se la scritta LC è entro un quadrato indica la possibilità di fare la Finta Ritirata [6.7])

Fanteria pesante: **HI** (Cavalleria Mongola Smontata)

Fanteria media: **MI** (il retro della pedina ha una barra orizzontale che indica che ha mosso)

Fanteria leggera/arcieri: **LI**

Artiglieria Mongola: **Artillery**

I segnalini di informazione si usano principalmente per indicare lo stato delle unità. Ve ne sono diversi, il cui uso è spiegato nel corso delle regole. Traduciamo il significato:

- Disordered = in Disordine
- Missile Low = A Corto di Munizioni (8.14)
- Missile No = Munizioni Finite (8.14)
- Missile Low (testa di cavallo) = in Disordine ed a Corto di Munizioni (11.62)
- Routed TQ=1 = In Rotta, TQ = 1
- Moved = ha mosso (6.14)
- Rallied = Recuperato (11.52)
- No Line Command = No Comando di Linea
- In Column = In Colonna (6.41)
- Bandiera con il nome del comandante = Stendardo (11.31)

- Smoke = Fumo (regola speciale)
- Must Shock Check TQ = Deve Assaltare, controllo TQ (7.32)
- Shock no TQ Check = Assalto, no controllo TQ (7.32)
- Trumped No Momentum = Prevaricato, no Momentum (5.44)
- Engaged = Ingaggiato (11.2)
- Numero = Segnalino di Coesione (11.1)
- Crossbow fired = Balestra che ha sparato
- Wounded Leader -1 = Comandante Ferito

2.3 Le tabelle ed il dado

L'uso delle tabelle viene spiegato all'interno delle regole. Il gioco utilizza un dado a 10 facce; lo zero è considerato come tale (e non 10).

2.4 Terminologia

La conoscenza di questi termini è di aiuto nella comprensione del gioco.

Comandante attivato = il comandante che sta dando Ordini o Comandi di Linea alle sue truppe. Un solo comandante può essere attivo in un dato momento.

Classe = sottocategoria del tipo, utilizzata per differenziare le unità di un dato tipo per arma utilizzata. Esempio: Cavaliere.

Coesione = La capacità di un'unità di rimanere in una formazione da combattimento organizzata. Nel gioco questa viene misurata dai colpi alla Coesione.

Disordine = uno stato delle formazioni ottenuto dalla cavalleria dopo l'assalto, che abbia vinto o meno.

Comandante Inattivo = Un comandante che non è stato ancora attivato e può ancora essere attivato.

Comandante (che ha) Finito = Un comandante che è stato attivato in precedenza nel turno; ha ora "Finito" e (normalmente) non può essere ancora attivato. I comandanti possono aver Finito per altre motivazioni, come per essere stati Feriti, fallimento della Prevaricazione, ecc.

Comandante = I comandanti erano i generali che comandavano e influenzavano le truppe.

MA = Acronimo di Capacità di Movimento. Rappresenta anche la capacità di manovra di un'unità rispetto alle altre.

Lancio = Unità amiche che lanciano giavellotti o frecce contro unità nemiche.

Momentum = Il meccanismo tramite il quale un comandante può effettuare più di una Fase degli Ordini per turno.

Noyan = Comandante subordinato mongolo, solitamente in comando in una singola Tumen.

Fase degli Ordini = Il periodo del turno durante il quale un comandante dà Ordini singoli, di Linea alle sue truppe, affinché queste muovano e combattano.

Comando per Ordine o per Linea (LC) = Due dei modi che i comandanti hanno per far muovere le proprie truppe. Gli ordini si applicano alle *singole* unità; gli LC a *gruppi di unità*.

Orlok = Comandante di Armata mongolo, talvolta ve ne era più d'uno per battaglia.

Combattimento Ravvicinato, Assalto = Combattimento corpo a corpo, mischia.

Superiorità = La capacità relativa dei diversi sistemi di arma/corazzatura, migliorata dall'addestramento ed esperienza dell'unità. La Superiorità, se ottenuta, aumenta la perdita di coesione dell'avversario.

Tumen = Parola mongola per quella che diremmo una divisione. Era composta da circa 10.000 uomini. L'esercito mongolo era organizzato su base strettamente decimale, come ogni Tumen composto da 10 minghan, o reggimenti, e così via su base decimale. Le unità non sempre erano a piena forza teorica.

TQ = Acronimo di Qualità. Viene costantemente consultata nel gioco – ogni volta che un'unità fa qualcosa che ne mette a rischio la coesione. La Tabella apposita sintetizza quando si usa il valore TQ.

Prevaricazione = Il meccanismo mediante il quale un comandante nemico può impedire ad un comandante amico di effettuare la Fase degli Ordini, trasferendola ad un comandante nemico. Può anche essere usata da un comandante amico per precedere un altro comandante amico, ma inferiore di grado.

Tipo = Descrizione generica dell'unità combattente, solitamente usata per determinare l'efficacia ed i risultati nel combattimento. Esempi: HI (fanteria pesante), HC (cavalleria pesante).

Zona di Controllo (ZOC) = Gli esagoni – solitamente quelli direttamente davanti all'unità – nei quali un'unità esercita, per la sua presenza, una sufficiente influenza da inibire la libertà di movimento.

2.5 Scala del gioco

Ogni unità a piedi rappresenta circa 500 uomini. Ogni unità montata nel rappresenta circa 350.

Ogni esagono è circa 100 iarde da lato a lato. Ogni turno di gioco rappresenta circa 20 minuti di tempo reale.

3.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori attivano ogni loro comandante nell'ordine definito dal loro Valore di Iniziativa [5.1]. Quando un comandante è attivato dà ordini che consentono alle unità entro il proprio raggio di muovere e combattere. Dopo che tutti i comandanti hanno Finito, ogni giocatore controlla per la Ritirata Generale dopodiché si conclude il turno di gioco.

A. Fase di Attivazione dei Comandanti

Il giocatore che ha il comandante con l'iniziativa inferiore che non è ancora stato attivato, lo attiva. Se egli desidera dare un Comando di Linea, tira un dado per vedere se ci riesce [4.23]. Il giocatore può tentare di far saltare l'attivazione al comandante Prevaricandolo [5.41] anche se della sua fazione.

B. Fase degli Ordini

1. Fase di Movimento e di Lancio

- a. Per ogni Ordine Singolo dato da un comandante attivato, il giocatore può condurre una qualsiasi azione indicata [5.22] con un'unità combattente o comandante, OPPURE:

- b. Per ogni Comando di Linea dato, un certo numero di unità che sono entro il raggio di comando del comandante possono muovere e/o Lanciare [5.23], OPPURE:

- c. Effettuare un Recupero allo Stendardo, che impone a tutte le unità adiacenti allo Stendardo del comandante un tiro di dado per il Recupero (11.54). Le unità in grado di effettuare la Ritirata Ordinata [6.5], la Finta Ritirata [6.7] e/o il Lancio di Reazione [8.4] possono farlo nel corso di questa fase.

2. Fase di Combattimento Ravvicinato (Assalto)

Dopo che un comandante ha terminato di dare ordini, le unità possono effettuare il Combattimento Ravvicinato (Assalto), usando la sequenza indicata [9.1]:

- a. Designazione: le unità che non hanno mosso e che scelgono di assaltare ricevono un segnalino di "Assalto - No controllo" [SHOCK - No Check]
- b. Carica (Controllo TQ pre-assalto)
- c. Definizione di possibili perdite di comandanti
- d. Risoluzione del Combattimento Ravvicinato [Assalto]
- e. Controllo per il possibile Crollo.

C. Fase data dal Momentum oppure tornate ad "A"

Il giocatore che possiede il comandante che è stato attivato nella Fase degli Ordini immediatamente precedente può tentare un tiro di dado per il Momentum in modo da effettuare un'altra Fase degli Ordini (Fase "B"), oppure torna a giocare la Fase A con qualsiasi comandante che rimane non attivato.

D. Fase di Rotta

1. Rimozione dei segnalini di "Recuperato" e "Disordine"
2. Movimento di Rotta. Le unità in rotta devono effettuare il Movimento di Rotta [11.42]
3. Fase di Riarmo. Le unità con armi da lancio possono ottenere altre armi ("munizioni") [8.15]
4. Controllo per la Ritirata Generale. Ogni giocatore controlla se la sua fazione ha raggiunto il livello di Ritirata.
5. Girate le pedine tutte le unità che hanno mosso ed i comandanti che hanno finito sulla parte frontale. Rimuovete i segnalini di Mosso/No Comando di Linea.

Alla fine della fase di Rotta e di Riarmo il turno di gioco ha termine e ne inizia un altro. Non vi è un numero predefinito di turni. La battaglia continua fino a che una delle due parti non si ritira.

4.0 COMANDANTI

Le unità combattenti non possono muovere né lanciare a meno che non ricevano un Ordine Singolo o un Comando di Linea da un comandante. Le unità combattenti che hanno ricevuto un tale ordine nel corso del turno o che sono entro il raggio di comando di quel comandante, o che stanno effettuando un'avanzata incontrollata, possono effettuare il Combattimento

Ravvicinato. Ogni pedina di comandante ha due lati: uno “Attivo” (fronte) ed uno “Finito” (retro). Un comandante che ha concluso la sua attivazione viene girato dalla parte “Finito”. I comandanti tornano attivi alla fine del turno.

4.1 Pedine di comandanti

Ogni comandante possiede diversi valori:

- **Iniziativa** (solo dalla parte attiva): riproduce la capacità di controllare le forze e di prendere decisioni rapidamente. L’iniziativa si usa per definire la sequenza di attivazione dei comandanti e le possibilità che questo sia in grado di usare il Momentum. definisce anche il numero di Ordini Singoli che quel comandante può dare in una Fase degli Ordini. Maggiore è questo valore, migliore è il comandante.

- **Iniziativa di élite**. Fa riferimento ai comandanti che hanno un triangolo accanto al valore di iniziativa [5.5].

- **Comando di Linea** (solo dalla parte attiva). Il numero a destra del Valore di Iniziativa indica che, se possibile [4.23], quel comandante - invece di dare una serie di Ordini Singoli - può dare un ordine di movimento e/o lancio a tutte le unità entro quel numero di Linee. I Comandanti di Contingente non possono dare Comandi di Linea e quindi non hanno questo valore.

- **Raggio di Comando** (solo dalla parte attiva): Indica la presenza del comandante e dei suoi aiutanti sul campo di battaglia e l’efficacia delle sua capacità - il raggio base in esagoni entro il quale il comandante può esercitare la sua Iniziativa.

Nota: alcune armate hanno più di un comandante “di Armata” (OC). Vedere i singoli scenari.

- **@ Carisma**. Valorizza la capacità di recuperare le unità ed aiutarle nell’Assalto.

- **Capacità di Movimento** (MA). Sulla pedina non compare la MA: è, per tutti i comandanti, pari a 9 per Fase degli Ordini.

4.2 Capacità dei comandanti

Vi sono tre tipi di comandanti: Subordinati, di Contingente e in Capo. Il paragrafo 4.3 descrive il sistema di comando che si usa nel gioco, mentre questo paragrafo descrive le varie capacità di tutti i comandanti. Quando è attivato, un comandante può dare Ordini Singoli o Comandi di Linea, non entrambi.

4.21 Ordini Singoli. Un comandante può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità combattente che si trova entro il proprio Raggio di Comando (secondo le restrizioni di comando), che viene misurato tracciando un percorso non ostruito di esagoni pari o inferiore al raggio, tra il comandante e l’unità. Contate l’esagono dell’unità, ma non quello del comandante. Un percorso viene ostruito dalla presenza di esagoni occupati da unità nemiche, di esagoni non occupati che sono in ZOC nemica, o di terreno nel quale un comandante non può entrare o che non può attraversare. Le unità amiche annullano la ZOC nemica. Tutti gli altri percorsi sono considerati non ostruiti. i Raggi di Comando sono calcolati nel momento in cui l’Ordine viene dato.

4.22 Gli Ordini Singoli permettono ad un’unità amica di effettuare il movimento e/o di lanciare, recuperare un’unità, ecc. [5.22]. In una data Fase degli Ordini, un comandante può dare un numero di Ordini pari al suo valore di Iniziativa. Una volta che un comandante non può più dare ordini e non può essere attivato ancora, girate la sua pedina dalla parte “Finito”.

@ 4.23 Comandi di linea. Un comandante, invece di dare Ordini Singoli, può dare Comandi di Linea, se può farlo. Le unità che lo ricevono possono Muovere e/o Lanciare [5.23]. Una Linea è composta da unità dello stesso tipo ed organizzazione come indicato nelle regole dello scenario sul Comando/Comandanti e Linee. Tutte le unità che compongono una data Linea devono trovarsi entro il doppio del Raggio di Comando del comandante in questione. Il comandante deve essere in grado di tracciare un percorso come se stesse dando un Ordine [4.21]. Le unità in Linea non sono obbligate a rimanere assieme quando muovono, e non si è obbligati a far partecipare tutte le unità che sono entro il raggio.

Nota: i Comandi di Linea sono trattati in modo diverso rispetto ai precedenti giochi della serie. Leggete bene le regole dello scenario per la possibilità di dare comandi di linea. Per esempio, non vi è alcun obbligo per il comandante di essere ad una data distanza da tutte le unità della linea, fintanto che le unità sono entro il doppio del suo raggio di comando. Tutti i requisiti sono calcolati nel momento in cui viene dato il Comando di Linea [5.24 #3].

4.24 Affinché un comandante possa muovere, deve prima dare un Ordine Singolo a se stesso o ricevere un Ordine Singolo dal Comandante in capo, o muovere con una Linea cui ha dato un Comando di Linea (vedere anche 6.14).

4.25 Un comandante che non sia quello in capo [4.31], che si trova in Zona di Controllo (ZOC) nemica non può dare Ordini o Comandi di Linea - nè ad unità combattenti né a se stesso, quindi non può spostarsi dalla ZOC - a meno che e fino a che non si sposta da quella ZOC mediante un Ordine del Comandante in capo.

4.26 Un comandante che ha Finito [5.15] non può dare Ordini Singoli o Comandi di Linea. Può però muovere, ma solo se gli viene ordinato dal Comandante in capo.

4.3 Sistema di comando

4.31 Comandanti in Capo (OC)

I Comandanti in Capo (OC) funzionano come gli altri comandanti eccetto che, quando sono attivati, gli OC possono:

1. Lasciare una ZOC nemica dando a se stessi un Ordine Singolo (al costo di 2 ordini)
2. Dare Ordini Singoli ad altri comandanti amici (uno per comandante per Fase degli Ordini) al fine di muoverli. Se il comandante da muovere inizia in

ZOC nemica questo costa 2 ordini. Notate che un OC in ZOC nemica non può dare un Ordine di movimento ad un altro comandante se prima non lascia la ZOC.

3. Dare Comandi di Linea automatici
4. Usare il proprio Raggio di Comando per consentire a comandanti subordinati di dare Comandi di Linea.
5. Usare un Ordine per rimpiazzare un comandante eliminato.

Nota: Un OC in ZOC nemica può solo effettuare l'azione #1 – lasciare la ZOC nemica. Immediatamente dopo averla lasciata, un OC può dare Ordini Singoli e, se possibile, usare il proprio Raggio di Comando per consentire a subordinati di dare Comandi di Linea. Il OC non può dare Comandi di Linea immediatamente dopo aver lasciato una ZOC nemica, ma potrebbe dare Comandi di Linea in attivazioni seguenti se rispetta le condizioni per farlo.

@ 4.32 Comandanti subordinati

I comandanti subordinati (SC) funzionano come gli altri comandanti per quanto riguarda gli Ordini Singoli, ma per poter dare un Comando di Linea devono iniziare la propria Fase di Attivazione come segue:

1. Se entro il raggio di comando dell'OC, il comandante subordinato dà automaticamente un Comando di Linea (senza tirare il dado). La capacità di dare il Comando di Linea rimane col comandante per il turno, in qualsiasi altra attivazione data dal momentum, oppure:
2. Se un SC è fuori dal raggio di comando dell'OC, si può comunque tentare di dare un Comando di Linea con l'OC tirando un dado e confrontandolo con il suo Valore di Iniziativa:
 - Se il tiro di dado è pari o inferiore a detto valore, può dare il Comando di Linea.
 - Se superiore, il comandante ha Finito.

In entrambi i casi, il SC deve soddisfare i requisiti indicati in 4.23. In alcuni scenari, i comandanti subordinati possono avere altre restrizioni riguardo la nazionalità/tipo delle unità che possono comandare.

Nota: a parte quanto sopra indicato, un SC non ha altre limitazioni per dare un Comando di Linea.

3. Per il primo turno di gioco (solamente), tutti gli SC possono dare Comandi di Linea senza tirare il dado.

4.33 Comandanti di Contingente

I Comandanti di Contingente (CC) funzionano come gli altri comandanti per quanto riguarda gli Ordini Singoli, comunque:

- Possono dare Ordini solo alle unità che fanno parte del loro Contingente (annotato sulla pedina).
- Non possono dare Comandi di Linea.
- Non possono Prevaricare né usare il Momentum.

Nota: alcuni CC sono veri Comandanti di Contingente ma senza le ultime due restrizioni.

4.4 Comandanti e Combattimento

Questo paragrafo riguarda le regole generali riguardanti i comandanti e le unità combattenti nemiche. Per le regole riguardanti le perdite nel corso dell'Assalto

vedere 9.15.

4.41 I comandanti possono entrare in ZOC nemica solo se sono raggruppati con un'unità combattente amica o se quella ZOC contiene già un'unità combattente amica. Come le unità combattenti, anche i comandanti devono fermarsi per quell'ordine quando entrano in ZOC nemica. Un comandante può lasciare una ZOC nemica, solo se riceve ordini dall'OC [4.31].

@ **4.42** Un comandante raggruppato con un'unità combattente amica che effettua una Ritirata Ordinata (6.5) può ritirarsi con essa. Nel momento in cui qualsiasi unità combattente nemica muove adiacente al comandante, questi può effettuare una Ritirata Ordinata se raggruppato con un'unità combattente amica. Comunque, nel momento in cui un comandante si trova da solo in un esagono o raggruppato con un'unità non combattente, accade una delle cose seguenti:

1. Se l'unità combattente nemica è a piedi, ponete il comandante con la più vicina unità amica, se non ve ne sono sulla mappa viene eliminato.
2. Se l'unità combattente nemica è montata, tirate un dado. Se il risultato è superiore al Valore di Iniziativa del comandante, questi viene eliminato. In caso contrario ponete il comandante con la più vicina unità amica.

@ **4.43 Comandanti di Rimpiazzo.** Tutti i comandanti, a parte il Comandante Supremo, possono essere rimpiazzati quando sono eliminati, mediante un Ordine di rimpiazzo da parte dell'OC. I Noyan mongoli eliminati ed altri comandanti specificatamente designati tornano semplicemente sulla mappa. Il OC non è obbligato a trovarsi entro il raggio da alcuna unità, ponete semplicemente il comandante di Rimpiazzo in qualsiasi esagono contenente un'unità che egli è in grado di comandare. Il comandante di Rimpiazzo è considerato aver Finito per il turno; non può dare ordini - né iniziare l'Assalto per le unità entro il raggio - fino al turno seguente. Il numero di pedine di comandanti di rimpiazzo è un limite voluto; se non vi sono più comandanti di rimpiazzo disponibili, non si può effettuare la sostituzione.

Nota: i Comandanti di Contingente con nome rappresentano più di un uomo.

@ **4.44** A meno che non sia indicato diversamente nello scenario, un Comandante Supremo che viene eliminato non viene rimpiazzato ed il gioco prosegue senza OC. Se è disponibile un Rimpiazzo per l'OC, questo è considerato un SC (4.32) e non un OC.

5.0 ATTIVAZIONE DEI COMANDANTI ED ORDINI

Nota importante: per brevità la parola ordine comprende anche un Comando di Linea, a meno che la regola specifichi un Ordine Singolo (IO) per distinguerlo dal Comando di Linea (LC).

I comandanti danno IO o LC nel corso della Fase degli

Ordini. I comandanti non possono dare alcun ordine fino a quando non sono Attivati. I giocatori possono usare la regola del Momentum per dare ad un comandante attivato fino a due Fasi degli Ordini in più. Possono usare l'opzione di Prevaricazione per attivare un comandante in un momento precedente a quello stabilito.

5.1 Come attivare i Comandanti

5.11 Tutti i comandanti iniziano il turno inattivi, ed ognuno ha la possibilità di attivarsi e dare ordini. Dopo aver dato gli ordini, hanno poi Finito.

5.12 Ogni turno di gioco inizia con l'attivazione di un comandante di un giocatore. I comandanti sono attivati nell'ordine del loro Valore di Iniziativa, a partire dal più basso proseguendo con il più alto. Nel caso di parità, tirate un dado; chi ottiene di più muove per primo; i giocatori si alternano in questo modo per i comandanti di rango inferiore che hanno pari valore di iniziativa. Se due comandanti dello stesso giocatore hanno lo stesso Valore di Iniziativa, è il possessore a decidere l'ordine di attivazione. Vedere comunque 5.4.

5.13 Solo i comandanti inattivi che non sono stati attivati in precedenza in quel turno possono attivarsi, con l'eccezione del Momentum [5.3] e dei Comandanti di Élite [5.5].

5.14 Un comandante può essere attivato un massimo di tre volte di fila in un singolo turno di gioco (usando il Momentum per le ultime due volte).

Eccezione: vedere l'obbligo di "successione" riguardo l'Iniziativa di Élite [5.5].

5.15 Un comandante ha Finito quando accade una delle cose seguenti:

1. Il comandante ha completato una Fase degli Ordini e non desidera (o non può) tentare un Momentum.
2. Il comandante viene Prevaricato da un comandante nemico.
3. Il comandante fallisce il suo tentativo il proprio tentativo di Prevaricazione o di Momentum.
4. Un giocatore rinuncia ad usare il comandante per quel turno, cioè "passa".
5. Il comandante fallisce un tentativo di Comando di Linea (4.32).

5.16 Quando un comandante ha Finito, girate la sua pedina per indicarlo. Un comandante che ha Finito non può effettuare nessuna altra Fase degli Ordini nel turno.

5.2 La Fase degli Ordini

5.21 Una volta attivato, un comandante può dare un numero di Ordini Singoli (IO) pari al suo Valore di Iniziativa alle unità, *oppure* può dare un Comando di Linea [4.23], *oppure* può effettuare un Recupero allo Stendardo come per 11.53.

5.22 Ogni Ordine Singolo permette al giocatore di fare una delle cose seguenti:

1. Muovere una qualsiasi unità. Le unità con armi da lancio possono lanciare in un qualsiasi punto del loro movimento [8.1].
2. Lanciare con una qualsiasi unità con armi da lancio (senza muovere).
3. Rimuovere due "colpi" alla Coesione [11.14].

4. Tentare il Recupero di un'unità in Rotta [11.51].
5. Rimpiazzare un comandante eliminato (solo l'OC) [4.53].

@ **5.23** Ogni Comando di Linea permette a tutte le unità di alcuni tipi che sono entro il doppio del raggio di comando di un comandante e che soddisfano i requisiti per la Linea [4.23] di muovere/lanciare come se avessero tutte ricevuto un Ordine Singolo.

5.24 I comandanti possono muovere nelle condizioni seguenti:

1. Un comandante attivato può dare un Ordine Singolo a se stesso e muovere da solo.
2. Un comandante attivato può dare un Ordine Singolo ad un'unità con la quale è raggruppato e muovere con essa. Il comandante deve rimanere con l'unità che muove e terminare nello stesso esagono.
3. Un comandante attivato può dare un Comando di Linea e muovere assieme a quella Linea sempre che inizi con un'unità della Linea e termini con quella Linea. Non è comunque obbligato a rimanere con quell'unità/linea, fintanto che termina il movimento entro il normale Raggio di Comando di un'unità della Linea.
4. Il Comandante Supremo (OC) può dare un Ordine Singolo per muovere un altro comandante (cosa utile se questi è in ZOC nemica, ed impone due comandi). Può usare un Comando di Linea per muovere un altro comandante solo se questi si trova assieme ad un'unità combattente di quella linea.
5. Un comandante può muovere con un'unità che sta effettuando una Ritirata Ordinata [6.5] se è raggruppato con essa.

5.25 Sebbene una data unità combattente possa ricevere l'ordine di muovere più di una volta per turno, non può farlo (e/o lanciare) più di una volta per Fase degli Ordini [6.11, 6.12].

5.26 I Comandi di Linea e gli Ordini non si usano direttamente per anticipare il Combattimento Ravvicinato, che avviene in una fase seguente [9.1]. Gli Ordini Singoli possono essere usati per il Lancio [8.1]. Il Lancio di Reazione non richiede ordini; avviene quale risposta ad azioni nemiche.

5.27 Qualsiasi comandante attivato (che non sia l'OC) che inizia una Fase degli Ordini in ZOC nemica non può dare ordini [4.25]. Il suo Raggio di Comando può ancora essere usato per designare le unità che devono effettuare il Combattimento Ravvicinato nella fase relativa nella stessa Fase degli Ordini [7.31], quindi non è totalmente inutile. Inoltre, a meno che non ricada in 5.15, o abbia usato il suo Raggio per consentire alle sue unità combattenti di combattere (come sopra), non ha Finito semplicemente perché è in ZOC nemica. Se, in un successivo momento del turno, può dare ordini, lo si deve attivare prima di qualsiasi comandante di valore superiore. I comandanti così attivati "fuori dalla fase degli ordini" non possono però usare il Momentum [4.24, 4.31 e 5.24 per il movimento di comandanti in ZOC nemica].

5.28 Dopo che un comandante ha dato tutti gli ordini che desidera (o che può dare), le unità amiche effettuano il Combattimento Ravvicinato nella fase relativa, come indicato in 9.1.

5.29 Al completamento del Combattimento Ravvicinato termina anche la Fase degli Ordini. Accade ora una delle due cose seguenti:

1. Il giocatore può tentare di effettuare una Fase degli Ordini con il Momentum [5.3] con il comandante che ha appena completato la Fase degli Ordini; oppure:
2. Il comandante seguente, con il valore di iniziativa più basso, viene attivato (ed è soggetto alla Prevaricazione), tornando alla Fase A.

Quando tutti i comandanti hanno Finito, si passa alla Fase di Rotta.

5.3 Momentum

5.31 Alla fine della Fase degli Ordini, se il comandante che ha dato ordini in quella fase:

- non è in ZOC nemica, e;
- non ha subito la Prevaricazione nè è stato saltato [5.44]

può allora tentare di effettuare una Fase degli Ordini aggiuntiva con quello stesso comandante. Per farlo, deve effettuare un tiro di dado per il Momentum.

5.32 Il giocatore tira un dado e confronta il risultato con il Valore di Iniziativa del comandante. Se il risultato è pari o inferiore a questo, il comandante inizia un'altra Fase degli Ordini (Fase B); se è superiore, ha Finito per il turno.

5.33 Se il tiro di dado per il Momentum è un 9, si ritira immediatamente:

1. con un altro 9, non vi sono altre attivazioni nel turno ed il gioco va immediatamente alla Fase di Rotta;
2. con uno 0-1, si ha una stasi. Il giocatore non può attivare altri comandanti nel turno, ma il suo avversario può attivare tutti i suoi comandanti che devono ancora farlo;
3. con un 2-8, il comandante che ha tentato il Momentum ha Finito. Tornate alla Fase A.

5.34 I tiri di dado per il Momentum si applicano solo al comandante che ha appena terminato una Fase degli Ordini. Non si può applicare ad un comandante che ha già Finito.

Eccezione: un comandante attivato per primo con la regole dell'Elite [5.5], poi attivato ancora – più avanti nel turno – può tirare ancora per un Momentum aggiuntivo.

5.4 L'Opzione della Prevaricazione

[N.d.T.: Letteralmente la traduzione del verbo inglese "to trump" sarebbe "giocare l'asso". L'effetto pratico nel gioco è però quello di ostacolare l'attivazione di un comandante nemico o amico, prevaricandolo e attivandosi al posto suo. Per questo abbiamo scelto una traduzione non letterale del termine].

Prima di qualsiasi attivazione di comandante, i due giocatori hanno una possibilità di prevaricare quel comandante.

5.41 Giocatore attivo. Il giocatore che dovrebbe normalmente attivare uno dei suoi comandanti può

attivarne invece un altro inattivo che abbia un Valore di Iniziativa superiore rispetto a quello in questione. Per farlo deve tirare un dado ed ottenere il valore di Iniziativa o meno del comandante che tenta la Prevaricazione. Se ha successo quel comandante si attiva. Se non ha successo, il comandante che doveva essere originariamente attivato viene attivato e quello che ha tentato la prevaricazione ha Finito.

5.42 Giocatore inattivo. L'avversario ha due opzioni per la prevaricazione, utilizzabili in circostanze diverse.

1. *Prevaricare chi prevarica.* Se - e solo se - il giocatore attivo ha successo con la sua prevaricazione [5.41], l'avversario ha poi l'opzione di tentare di prevaricare a sua volta con un proprio comandante. Detto comandante deve avere un valore di Iniziativa pari o superiore a quello avversario. Se ha successo il comandante viene immediatamente attivato; se non ha successo viene attivato quello che ha prevaricato originariamente, ed egli ha invece Finito.
2. *Prevaricare il Momentum.* Se il giocatore attivo ha successo con il suo tiro di dado per il Momentum, l'avversario può tentare di prevaricarlo nello stesso modo indicato nel punto #1.

Dopo che il comandante che ha prevaricato ha terminato i suoi Ordini/Comando di Linea, il gioco torna alla procedura usuale di attivazione.

5.43 Ogni giocatore ha *un* solo tentativo di prevaricazione per attivazione.

@ **5.44** Un comandante che fallisce un tentativo di prevaricazione o che è stato prevaricato quando ha tentato il Momentum, ha Finito. Un comandante inattivo che non è ancora stato attivato ed ha un Valore di Iniziativa pari o inferiore a quello del comandante che prevarica, o che è stato soggetto ad una Prevaricazione del Giocatore Attivo, può ancora attivarsi. Comunque, questo comandante "saltato" non può usare il Momentum per quel turno. Usate la pedina "Prevaricazione/No Momentum" [*Trumped/No Momentum*] per indicarlo.

Nota: il fatto di essere saltato si applica alle unità di entrambi i giocatori.

5.45 Un comandante può essere attivato una sola volta per turno, sebbene quell'attivazione possa essere estesa con il Momentum. I comandanti che hanno Finito non possono più essere attivati in quel turno.

5.46 Un comandante che prevarica con successo non può passare. Deve dare un ordine di movimento o lancio ad un'unità, o deve usare il suo Raggio per far Assaltare proprie unità. Un'unità si considera abbia mosso per questa regola se termina la fase in un esagono diverso da quello in cui ha iniziato (non è quindi sufficiente un cambio di orientamento).

5.5 Comandanti di Élite

Questa regola simula la marcata superiorità di alcuni comandanti - come Genghis - specialmente nella loro capacità di "anticipare" gli avversari.

Un giocatore con un OC di élite (indicato dal triangolo accanto al suo valore di Iniziativa) ha l'opzione di iniziare ogni turno con una singola Fase degli Ordini di

Élite (EI), Questa fase EI può essere effettuata dall'OC o da qualsiasi comandante amico che si trovi entro il suo Raggio di Comando, senza tener conto del suo valore di Iniziativa, deciso dal giocatore. Il comandante in questione non può usare il Momentum per estendere la Fase EI. Dopo averla completata, il comandante/OC torna ad essere inattivo (ma non ha Finito). Ha effettuato una sola Fase degli Ordini secondo 5.14 e può essere attivato ancora, usando le normali regole sull'attivazione.

Se entrambi i giocatori hanno un OC di élite, all'inizio di ogni turno i giocatori tirano ciascuno un dado aggiungendo al risultato il valore di Iniziativa del proprio OC di élite. Chi ottiene di più può effettuare la Fase EI; nel caso di parità non la effettua nessuno.

6.0 MOVIMENTO

6.1 Capacità di movimento

6.11 La Capacità di Movimento (MA) di un'unità combattente è la capacità riferita ad un singolo Ordine. Un'unità combattente che riceve un Ordine può muovere fino alla sua MA stampata sulla pedina; può muovere di meno, a meno che non faccia parte di un'Avanzata Incontrollata [9.31].

6.12 Non vi sono limiti al numero di volte nelle quali un'unità può muovere in un dato turno; può però muovere una sola volta per Fase degli Ordini.

6.13 Dopo che un'unità ha mosso per la prima volta, girate la sua pedina dalla parte "già mosso" (con la striscia). Queste unità possono ancora usare la loro piena MA. Ma ogni unità che ha mosso e che muove ancora subisce la penalità di un colpo alla coesione [11.1]. La penalità non si applica alle avanzate dopo il combattimento o alle unità che usano la Ritirata Ordinata [6.53] (confrontate questa regola con i colpi alla coesione determinati dal terreno [9.21]). Il lanciare senza muovere non è considerato movimento per questa regola.

@ **6.14** Alcune unità montate non sono influenzate dalla regola 6.13, non girano la pedina se muovono. In effetti non hanno nemmeno un lato della pedina che le indica come già mosse. I Cavalieri, sebbene non abbiano un lato che li indica già mossi, sono soggetti alla regola 6.13. Le unità smontate sono anch'esse soggette alla 6.13.

6.15 I comandanti attivati possono muovere di un numero qualsiasi di volte in un turno o Fase degli Ordini, ma non possono eccedere la loro MA per fase. Vedere anche 6.64 e 6.76. I comandanti non hanno orientamento e non costa nulla cambiare il loro orientamento.

6.2 Limitazioni al movimento

6.21 Nel muovere, un'unità traccia un percorso di esagoni contigui sulla mappa, pagando un costo di movimento per ogni esagono dove entra. Il movimento di un'unità deve essere completato prima che un'altra inizi a muovere.

6.22 Un'unità può muovere in qualsiasi direzione o

combinazione di direzioni. Può però entrare solo in un esagono che sta nel suo fronte [7.11]. Per cambiare direzione di movimento, un'unità deve prima cambiare orientamento [7.12] ruotando nell'esagono che occupa.

6.3 Terreno "naturale"

Vi è sempre un costo in MP per entrare/attraversare un dato tipo di terreno. Vi può anche essere una penalità nella forma di colpi alla coesione, a seconda del tipo di unità e di terreno.

6.31 Un'unità spende MP per ogni esagono dove entra e per attraversare alcuni tipi di lato d'esagono. La maggior parte delle unità spende MP in più per salire di livello di elevazione.

@ **6.32** Un'unità subisce normalmente un colpo alla coesione quando cambia elevazione o entra in terreno sconnesso/bosco. Tutti i colpi alla coesione dovuti al movimento, incluse le avanzate dopo il combattimento ed i cambi di orientamento, si applicano nel momento in cui accadono. I comandanti non subiscono mai penalità alla coesione.

6.33 Un esagono che contiene due tipi di terreno usa le caratteristiche del terreno "prevalente". Ad esempio, a Liegnitz, l'esagono 1325 è di bosco anche se contiene del terreno aperto.

6.34 Alcuni esagoni sono intransitabili; nessuna unità può vi può entrare.

6.35 Un'unità in movimento deve avere MP sufficienti per pagare il costo del terreno nell'esagono; se non li ha, non vi può entrare. Le unità spendono MP anche per cambiare orientamento [7.12].

@ **6.36** L'elevazione ed i fiumi possono anche influenzare i risultati del Combattimento Ravvicinato facendo variare la colonna nella tabella dove si tira per ottenere il risultato del combattimento stesso.

6.37 Tabella del Movimento. Questa tabella dà il costo in MP e la penalità alla coesione per ogni tipo di unità che muove in/attraverso (o che cambia orientamento in) un dato tipo di terreno.

6.4 Movimento in Colonna

@ **6.41** Nel ricevere un ordine di movimento, qualsiasi unità di fanteria che non si trovi in ZOC nemica e che non sia in Rotta, può cambiare a (o da) "Colonna" alla fine del suo movimento. Questo cambio di formazione costa 1 MP (in entrambi i casi), quindi all'unità deve rimanere almeno 1 MP per poterlo fare. Per poter usare il movimento in colonna, un'unità deve iniziare la Fase degli Ordini in Colonna. Usate i relativi segnalini per indicare questo stato [*In Column*]

6.42 Le unità in colonna aumentano la loro MA di uno. Inoltre, le uniche penalità alla coesione che subiscono sono quelli indicati con la dicitura "COL" sulla Tabella del Terreno.

6.43 Le unità in colonna devono essere orientate verso un lato d'esagono (non verso il vertice) e solo l'esagono direttamente di fronte ad esse è frontale. Il cambio nell'orientamento viene effettuato quando si annuncia il cambio da (oppure a) colonna. Quando si cambia da colonna a normale, l'unità è sempre orientata verso un vertice d'esagono (e viceversa). Non vi è un costo

aggiuntivo per farlo.

6.44 Le unità in colonna muovono nell'esagono frontale o in uno di fianco che sia adiacente a quello frontale. Non vi è alcun costo per cambiare orientamento e muovere in un esagono di fronte-fianco; non può muovere in altri esagoni.

6.45 Le unità in colonna diminuiscono temporaneamente il loro livello di TQ di due (-2). Le unità in Colonna non possono attaccare né lanciare. L'unica cosa che possono fare è muovere. Se sono attaccate da un'unità nemica, questa è automaticamente Superiore in Attacco, senza tener conto della posizione e del sistema d'armi.

6.46 Se un'unità in Colonna viene assaltata, alla fine di quella Fase degli Ordini ritorna automaticamente in formazione di combattimento al costo di un Colpo aggiuntivo alla Coesione, anche se questo le causa la Rotta!

6.47 Le unità in Colonna *non* possono usare la Ritirata Ordinata, né possono Raggrupparsi.

ESEMPIO DI MOVIMENTO

[Illustrazione a pag. 11 del testo inglese]

L'unità A muove di 9 MP spendendo +1 MP per attraversare il ruscello e +1 MP per ruotare. L'unità B muove di 5 esagoni, spendendo +1 MP per passare attraverso un'unità amica, lancia (senza costo in MP [8.11]), ruota (+1 MP) e si ritira di due esagoni – costo totale di 9 MP. L'unità C è di fanteria pesante che ha subito un colpo alla Coesione quando l'unità B è passata attraverso di essa. L'unità D muove adiacente all'unità nemica al costo di 4 MP e deve cessare il movimento (7.21). Non è possibile alcuna Ritirata Ordinata da parte della HC Cavalieri perché la HC mongola ha una capacità di movimento superiore rispetto ad essa. Le unità E ed F spendono l'intera loro MA per circondare il cavaliere. Notate che entrambe le unità ruotano prima di muovere adiacente perché normalmente non è consentito cambiare orientamento in ZOC nemica (7.13). L'unità G muove entro 2 esagoni dai Cavalieri Teutonici, consentendole di effettuare la Ritirata Ordinata – indietro di 2 esagoni.

@ 6.5 Ritirata Ordinata (OW)

La Ritirata Ordinata è una forma di ritirata effettuata nel corso della Fase di Movimento, di fronte al nemico che si avvicina, nella quale unità più veloci e leggere possono evitare di essere annientate.

6.51 Nel corso di una Fase di Movimento nemica, qualsiasi unità di cavalleria non in rotta non in ZOC nemica (7.2) può evitare il contatto con un'unità di fanteria nemica *nel momento* in cui questa muove entro due esagoni dall'unità di cavalleria "difendente". Questo vale anche se l'unità che muove inizia il suo movimento ad un raggio di 2 esagoni. Inoltre, la cavalleria leggera (LC) che non può fare la Finta Ritirata (6.7) può effettuare la Ritirata Ordinata come sopra descritto, contro cavalleria pesante (HC) nemica. La cavalleria leggera (LC*) non usa la Ritirata Ordinata contro cavalleria nemica, ma usa invece la Finta Ritirata

(6.7), vedere avanti.

Nota: la fanteria non usa la mai la OW.

6.52 Per fare la OW, l'unità di cavalleria difendente si Ritira fino ad un numero di MP (non di esagoni) pari alla differenza tra le due capacità di movimento allontanandosi dall'unità nemica che sta avanzando. La ritirata deve avvenire nel momento in cui un'unità nemica muove entro il raggio di 2 esagoni (interrompete il movimento temporaneamente), altrimenti l'opzione è persa. Le unità di cavalleria che si qualificano per una Linea possono ritirarsi assieme se una parte qualsiasi della Linea effettua una OW. Per i comandanti vedere 4.42.

Nota: L'opzione di ritirata deve essere esercitata nel momento in cui l'unità nemica muove entro due esagoni, non necessariamente avvicinandosi. Quindi si può non conoscere le intenzioni dell'avversario, pur dovendo comunque esercitare l'opzione di ritirata.

6.53 L'unità che si ritira mantiene il suo orientamento originario nel corso della ritirata senza costi in coesione per il cambio di orientamento o costo in MP. Subisce però le normali penalità alla coesione per il terreno dove entra/che attraversa. Nel completare la ritirata, se desidera cambiare orientamento, subisce le penalità alla coesione inerenti in detto cambio.

6.54 Se un'unità è stata avvicinata da un esagono di fianco o retro, subisce un colpo alla coesione prima di ritirarsi.

6.55 Se un'unità che si Ritira raggiunge il suo Valore di TQ come Colpi alla Coesione, va in Rotta [11.41].

6.56 Un'unità può ritirarsi un numero illimitato di volte nel corso di un turno di gioco, ma si applicano le penalità di 6.53 e 6.54 ad ogni singola ritirata. Non si spendono MP né sono necessari ordini per farlo.

6.57 Un'unità non si può ritirare in ZOC nemica o in qualsiasi esagono che le è proibito al movimento. Si applicano le restrizioni al raggruppamento durante la ritirata (6.6). Le unità di cavalleria dotate di arco possono usare il Lancio Diretto (solamente) quale parte di una OW e solo contro la fanteria. Il raggio è sempre considerato di 2 esagoni ed il lancio si effettua prima del movimento. Si applicano i modificatori per il movimento. Un'unità che si ritira è limitata ad un solo lancio per unità che causa la ritirata per Fase degli Ordini.

6.58 La OW ha luogo nel corso del movimento nemico - un'unità *non* si può Ritirare nella fase di Combattimento Ravvicinato. L'unità attaccante/che muove può continuare e completare il movimento verso l'unità ritirata.

@ 6.6 Raggruppamento

Per raggruppamento si intende avere più di un'unità nello stesso esagono, sia durante il movimento che al completamento dello stesso, o nel corso delle ritirate o avanzate.

6.61 Regola base è: *un'unità combattente per esagono*. I comandanti ed i segnalini informativi non contano (ma vedere 6.67). Un esagono può contenere un numero qualsiasi di comandanti e segnalini.

6.62 Un'unità non può *mai* muovere in o attraverso un esagono che contiene un'unità combattente *nemica*.

6.63 Le unità possono muovere attraverso unità combattenti amiche al costo seguente:

- 1 MP oltre al costo del terreno. La penalità non si applica nei casi di movimento per esagoni (solitamente nelle ritirate ed avanzate).
- Se sono coinvolte HI o MI, ogni unità subisce un colpo alla coesione.
- Un'unità in Rotta che si muove attraverso (o subisce il movimento di) un'unità amica, viene eliminata.
- Un'unità combattente non può mai terminare il suo movimento raggruppata con un'altra unità combattente amica.

6.64 Le unità combattenti possono entrare in un esagono che contiene solo un comandante senza alcun costo in termini di movimento o coesione. I comandanti spendono però +1 MP per entrare in un esagono che contiene un'unità combattente amica.

6.65 Un'unità combattente raggruppata con un comandante può Ritirarsi Ordinatamente assieme ad esso. Se si ritirano assieme devono rimanere assieme (ricordate che il comandante può ritirarsi anche usando la regola 4.42).

@ 6.7 Finta Ritirata (FR)

6.71 La cavalleria leggera di alcuni eserciti può usare una tattica detta di Finta Ritirata. Questo consente alle unità difendenti di ritirarsi, attirando i loro attaccanti in inseguimento lontano dalle loro linee, poi far loro fronte contrattaccandoli. Solo le unità che hanno il tipo di unità entro una casella possono usare la Finta Ritirata., e solo contro cavalleria nemica.

6.72 La Finta Ritirata (FR) viene usata difensivamente, nel momento in cui un'unità nemica muove (o inizia il suo movimento) entro 2 esagoni (vedere 8.3 per una simile tattica nell'uso offensivo). La Finta Ritirata non può essere usata da un'unità in ZOC nemica, né contro un bersaglio che si trova in ZOC amica. La Finta Ritirata è volontaria.

6.73 Quando un'unità difendente vede avvicinarsi un'unità di cavalleria nemica entro 2 esagoni da essa (o se essa ha iniziato entro 2 esagoni), opera come segue:

1. Annuncia che sta tentando la Finta Ritirata
2. Si ritira da 3 a 5 esagoni (né più, né meno) usando il principio generale che la ritirata deve avvenire allontanandosi dal nemico. Se il percorso è bloccato da esagoni occupati dal nemico o sue ZOC, la ritirata non può avvenire. L'unità che usa la Finta Ritirata deve cambiare il suo orientamento a riflettere la direzione in cui punta (senza costo in MP): Si applicano tutte le regole sul raggruppamento.
3. L'unità attaccante usa il tiro di dado di Reazione alla Finta Ritirata (FR) (6.74) per determinare se la deve seguire, usando il percorso in esagoni dell'unità in ritirata, indipendentemente da quanto ha mosso nella fase. L'unità che insegue ignora le ZOC nemiche, ma si deve fermare se il percorso è bloccato da un'unità nemica. Le unità del difensore non possono effettuare il Lancio di Reazione contro

l'unità che insegue, né l'unità che insegue può usare il Lancio.

4. Se l'unità che insegue è in grado di muovere entro 2 esagoni con un esagono vuoto in mezzo, l'unità che si ritira tira un dado.

- Se il tiro di dado è pari o inferiore alla TQ dell'unità che si ritira, quell'unità si può girare ed immediatamente lanciare contro l'inseguitore nel suo corrente esagono, oppure muovere di un esagono adiacente all'inseguimento e lanciare o assaltarla; una delle due cose, non entrambe. L'inseguitore non può comunque usare il Lancio di Reazione.

- Se il tiro di dado è superiore alla TQ dell'unità che si ritira, la Finta Ritirata non riesce, e l'inseguitore può immediatamente muovere avanti adiacente all'unità in ritirata e lancia contro questa o la assalta (dal retro).

Tutti i risultati dell'assalto nella Finta Ritirata impongono un controllo TQ come per 9.14.

L'attività #4 conclude la fase di movimento per l'unità che insegue per quella Fase degli Ordini.

Nota: tutti gli assalti in #3 e #4 fanno parte della Finta Ritirata, e si risolvono immediatamente, prima di procedere con altre unità.

6.74 Reazione alla FR. L'unità che ha causato la FR deve controllare se ha "abboccato all'amo". Il giocatore tira un dado e confronta il risultato con il Valore di Reazione FR, dato in ogni scenario. Se l'unità è raggruppata con un comandante, sottraete -1 dal risultato.

1. Se il risultato è superiore al Valore di Reazione FR, il bersaglio deve inseguire (6.73[3]).
2. Se il risultato è pari o inferiore a detto valore, il bersaglio rimane fermo, anche se l'attaccante che usa la FR muove allontanandosi come per 6.73[2]. Il bersaglio può continuare con il suo movimento (ma vedere 6.75).

Se l'unità che si ritira non aveva una LOS nell'esagono dal quale l'unità che si ritira ha iniziato la ritirata, non vi è alcun tiro di dado e si applicano gli effetti al punto #2 sopra.

6.75 Le FR si conducono individualmente. Se due o più unità difendenti possono usarla, il difensore sceglie l'unità da usare per prima. Se l'unità che muove passa il controllo di reazione, il difensore sceglie l'unità successiva, ecc. sino a che non vi sono più unità che possono usare la FR o il giocatore che muove fallisce il controllo di reazione e deve inseguire.

6.76 La FR può essere usata un qualsiasi numero di volte in un singolo turno da parte di una singola unità. Comunque le unità non possono fare FR fuori mappa.

ESEMPIO DI FINTA RITIRATA [pag. 13 del testo inglese].

L'unità A Cavalieri Montati muove entro due esagoni dalle unità LC nemiche C e D. Il mongolo decide di usare la FR e muove l'unità C di 4 esagoni. I Cavalieri Montati nello scenario di Liegnitz hanno un Valore di Reazione alla FR di 2, quindi necessitano di uno 0-2 per

non abboccare – ed ha successo. Il mongolo decide allora di ritirare l'unità D di 5 esagoni con un'altra FR. Il cavaliere questa volta fallisce il tiro di reazione e deve inseguire. Quando l'unità mongola si torva a due esagoni dal cavaliere, tira un dado per vedere se la FR ha avuto successo – se ottiene un 6 o meno (la TQ dell'unità). Tira un 5, il che gli consente di girare l'unità e lanciare con l'acro composito contro il cavaliere.

L'unità di Cavalieri Teutonici B ora muove entro due esagoni da un'unità LC mongola. Il mongolo dichiara una FR e muove di 3 esagoni. Il cavaliere fallisce il tiro per la reazione e deve inseguire. Questa volta però la LC mongola fallisce il suo controllo TQ e quindi non si può girare. Il cavaliere teutonico muove quindi adiacente alla LC mongola e la assalta dal retro.

7.0 ORIENTAMENTO e ZOC

7.1 Orientamento

@ **7.11** Tutte le unità devono essere orientate, entro un esagono, in modo che il lato frontale dell'unità (quello con il nome) sia rivolto verso un vertice (vedere l'illustrazione a pag. 14 del testo inglese; front = esagoni frontali; flank = di fianco; rear = di retro). I due esagoni di fronte sono detti Esagoni Frontali, quelli di lato sono detti di Fianco, quelli dietro di Retro. Un'unità può muovere solo negli esagoni Frontali.

@ **7.12** Affinché un'unità cambi orientamento, deve ruotare *entro* il suo esagono. Tutte le unità di fanteria (inclusa la Cavalleria Smontata) spendono 1 MP per cambiare orientamento per vertice d'esagono, in qualsiasi direzione. I comandanti non spendono MP per cambiare orientamento.

@ **7.13** Un'unità non può cambiare orientamento dopo essere entrata in una ZOC nemica. Eccezione: le unità che avanzano dopo il Combattimento [9.22] possono cambiare orientamento di un vertice. Un'unità che inizia il movimento nella ZOC di un'unità nemica può usare la metà della sua capacità di movimento (per eccesso) in cambi di orientamento. Un'unità che cambia orientamento in questo modo non può Lanciare, né Assaltare, né usare 7.23 #3 per uscire dalla ZOC. Un'unità che si trova nella ZOC di più di un'unità nemica non può cambiare orientamento.

@ **7.14** Le unità che cambiano orientamento in terreno Rotto subiscono una penalità di un colpo alla Coesione per ogni vertice cambiato.

@ **7.15 Cambio di Orientamento per Reazione.** Qualsiasi unità può cambiare orientamento di un vertice d'esagono per Fase quando un'unità nemica le muove adiacente (inclusa l'avanzata dopo il combattimento). Non può farlo se è già in ZOC di un'altra unità nemica. Se l'unità che reagisce è di fanteria, il giocatore tira un dado dopo aver cambiato orientamento. Se il risultato è superiore del valore TQ dell'unità, assegnatele tanti colpi alla Coesione quanta è la differenza tra il valore TQ e il risultato stesso. Non si tira invece per la cavalleria.

7.2 Zone di Controllo (ZOC) e requisiti per l'assalto

7.21 Tutte le unità combattenti esercitano una ZOC negli esagoni Frontali solamente – anche quelle unità che hanno finito le armi da lancio. Le unità in Rotta ed i comandanti non hanno ZOC.

7.22 Le ZOC non si estendono in un esagono nel quale il movimento è proibito.

7.23 Un'unità deve cessare il movimento nel momento in cui entra in ZOC nemica. Un'unità che inizia il movimento in ZOC nemica può muovere fuori da quella ZOC solo se:

1. E' il OC e dà un Ordine a se stesso.
2. E' un comandante che ha ricevuto due Ordini dal suo OC.
3. E' un'unità combattente che può ricevere un ordine di movimento, ha almeno un esagono frontale non occupato, e la sua MA è superiore a quella di tutte le unità nemiche che esercitano la ZOC.

7.24 Un'unità che lascia una ZOC nemica può immediatamente entrare in un'altra ZOC nemica, ma allora finisce di muovere per il resto di quella Fase degli Ordini. Le unità che escono dalla ZOC di un'unità da Lancio sono soggette al Fuoco di Reazione per Ritirata [8.41].

7.25 Se unità avversarie estendono una ZOC nello stesso esagono, entrambe sono considerate "controllare" quell'esagono.

7.3 Requisiti per l'Assalto per le unità in ZOC

7.31 Alcune unità con unità nemiche nella loro ZOC *devono* assaltare, mentre altre *possono scegliere* di:

- A. Nella Fase di Combattimento Ravvicinato, le unità combattenti "pesanti" – quelle indicate con un più (+) nella Tabella della Superiorità – che hanno mosso nella Fase degli Ordini corrente *devono* assaltare tutte le unità nemiche nella loro ZOC.
- B. Tutte le altre unità "più leggere" che hanno mosso in questo modo possono *scegliere* di assaltare.
- C. Qualsiasi unità che ha ricevuto ordine di Lancio (solamente), o quelle semplicemente entro il raggio di comando de comandante attivato *possono scegliere* di assaltare tutte le unità combattenti nemiche nella loro ZOC (amica) [7.32 e 9.11].

7.32 Il giocatore che muove pone un segnalino "Attacco – deve effettuare un Controllo TQ" [*SHOCK – Must Check TQ*] sopra ogni unità "pesante" che *ha mosso* [7.31[A]] nel momento in cui detta unità muove adiacente, e *deve* assaltare nella Fase di Combattimento Ravvicinato seguente. Le unità che possono – ma non sono obbligate ad assaltare, poiché hanno mosso [7.31[B]], ricevono anch'esse questo segnalino nel momento in cui terminano il movimento *se*, in quel momento, il giocatore sceglie di assaltare con quell'unità. Le unità che non muovono e che rientrano in 7.31[C] ricevono un segnalino di Assalto – No Controllo [*SHOCK – No Check*] all'inizio della Fase di Combattimento Ravvicinato. Questi segnalini indicano quali unità dovranno effettuare un Controllo TQ pre-Combattimento Ravvicinato [9.14]. Solo le unità con segnalini di Assalto possono assaltare.

8.0 COMBATTIMENTO

Vi sono due tipi di combattimento: Lancio e Combattimento Ravvicinato (Assalto). Il Lancio avviene nel corso del movimento – o invece del movimento – in *qualsiasi* punto della Fase di Movimento nel corso di una Fase degli Ordini. L'Assalto avviene nella sua fase – alla fine della Fase di Movimento, dopo che tutti gli ordini sono stati dati ed il movimento completato. Un'unità da lancio può partecipare ad entrambi i tipi di combattimento nella stessa Fase degli Ordini.

8.1 Lancio

8.11 Vi sono tre tipi di unità da lancio: Arco Corto (B); Arco Composito (C) e Balestra (CB). Quando ricevono un Ordine Singolo, le singole unità da lancio possono muovere, lanciare, o lanciare nel corso del movimento. Una Linea di unità da lancio che riceve un comando di Linea può lanciare nel corso – o invece – del movimento. Le unità della Linea non sono obbligate ad effettuare la stessa azione (alcune possono muovere, altre lanciare senza muovere, altre lanciare e muovere). Un'unità può lanciare nel corso del movimento solo se ha mosso “in avanti” (verso il bersaglio) immediatamente prima di lanciare. Il lancio nel corso del movimento non costa MP ma vedere 8.18[4].

@ **8.12** Il Lancio può avvenire:

1. Come Ordine o Comando di Linea
2. Come Lancio di Reazione [8.4]

@ **8.13** Un'unità da Lancio può lanciare contro qualsiasi *singola* unità bersaglio entro il suo Raggio – che si estende dai suoi esagoni Frontali e di Fianco ed alla quale può tracciare una Visuale (LOS) [8.16]. Le unità da Lancio devono lanciare individualmente; non possono sommarsi. Le unità Ingaggiate non possono essere fatte bersaglio del Lancio (11.2).

Nota: alcune unità possono lanciare più rapidamente, vedere 8.2.

8.14 Rifornimento di Armi da Lancio. Un'unità da lancio può lanciare se ha almeno una “munizione” [N.d.T.: *scusate il termine “moderno”*] rimanente.

1. Gli Arcieri (tipo B e C) hanno un numero illimitato di munizioni fino a quando non tirano un 9 (senza modifiche) nel lanciare. Nel momento in cui accade, ponete un segnalino di “a Corto di Munizioni” (Missile Low) ad indicare che può effettuare un solo altro lancio.
2. Le unità di fanteria con Balestra (tipo CB) hanno un numero illimitato di munizioni fino a quando non tirano un 6-9 (senza modifiche) nel lanciare. Nel momento in cui accade, ponete un segnalino di “a Corto di Munizioni” (Missile Low) ad indicare che può effettuare un solo altro lancio. Vedere 8.25 per le unità che possono lanciare in più modalità.
3. Se qualsiasi unità a Corto di Munizioni lancia, girate quel segnalino dalla parte “Senza Munizioni” [Missile No] ad indicare che non vi sono più armi da lancio. Un'unità in questo stato

non può più lanciare.

8.15 Qualsiasi unità amica che è a Corto di Munizioni o Senza Munizioni e che:

1. non è in ZOC nemica, e;
2. non è entro il Raggio di Lancio e Visuale di un'unità nemica (che non abbia esaurito le munizioni), può Rifornirsi di munizioni rimuovendo il segnalino. Il rifornimento avviene nel segmento di Ricarica della Fase di Rotta, e riporta l'unità a piena capacità di lancio.

8.16 Un'unità da lancio può lanciare solo contro un'unità nemica alla quale ha una Visuale (LOS) non ostruita. La LOS viene tracciata con una serie di esagoni tra il centro di quello dell'unità che lancia al centro di quello dell'unità bersaglio, attraverso gli esagoni Frontali e di Fianco di chi lancia. La LOS viene bloccata se qualsiasi parte di un esagono di elevazione superiore si frappone. Se la LOS è bloccata, il lancio non avviene. La LOS viene bloccata dai boschi.

Eccezione: un'unità può sempre lanciare in esagoni adiacenti.

@ **8.17** Le unità combattenti bloccano la LOS eccetto nelle seguenti situazioni:

- La LOS non è mai bloccata da unità combattenti quando si usa il Lancio Arcuato.
- La LOS non è mai bloccata da unità combattenti amiche quando si usa la tattica H&D [8.3].
- La LOS non viene bloccata da unità amiche adiacenti ad un'unità che usa il Lancio Diretto.

Notate che le unità di tipo B e C possono usare il Lancio Diretto o Arcuato. Le CB solo il lancio Diretto.

8.18 La Tabella delle Armi da Lancio [10.1], assieme alla Tabella dell'Efficacia contro le Corazze [10.2], viene usata per determinare gli effetti del Lancio. Per ogni unità che lancia:

- Il giocatore che lancia annuncia se usa il Lancio Diretto o Arcuato.
- Il giocatore che lancia consulta la Tabella dell'Efficacia contro le Corazze per determinare quale modificatore al tiro di dado si applica, confrontando il tipo di arma di chi lancia con il tipo di corazza del bersaglio.
- Il giocatore tira un dado, ne modifica il risultato secondo quanto sopra descritto, e lo confronta sulla Tabella delle Armi da Lancio. Se il risultato è pari o inferiore al numero indicato su questa tabella per il raggio, allora il bersaglio subisce un colpo alla Coesione. Se superiore manca il bersaglio.

Si applicano le seguenti modifiche al lancio di dado:

1. Come per la Tabella dell'Efficacia contro le Corazze.
2. se l'unità che lancia ha mosso/muoverà (inclusa la Finta Ritirata), aggiungere +1 al tiro di dado.
3. Lancio a Pioggia (8.23 e 8.24).
4. Terreno, sebbene non ve ne sia in questo gioco che possa modificare l'efficacia del Lancio.

Tutti gli effetti del Lancio sul combattimento sono immediati ed avvengono prima che qualsiasi altra unità muova o lanci.

8.19 Se vi è un comandante nell'esagono che subisce il lancio ed il tiro di dado è uno "0", vi è la possibilità che il comandante sia colpito. Tirate ancora il dado; se si ottiene ancora uno "0", il comandante è stato ferito. Tirate ancora un dado: se il risultato è superiore al Valore di Iniziativa del comandante, questi viene ucciso. I giocatori possono, se lo desiderano, lanciare contro un esagono entro il raggio dove vi è un comandante da solo.

@ 8.2 Velocità di Fuoco: Lancio a Pioggia

8.21 Alcuni arcieri, quelli con un triangolo rosso sulla pedana accanto al tipo di arma da lancio, possono usare la tattica del Lancio a Pioggia. Questo deve essere preannunciato, ma può essere usato da singole unità mentre altre, attivate anch'esse nella stessa fase, fanno qualcos'altro.

8.22 Il Lancio a Pioggia può essere usato da unità attivate o da unità difendenti che usano il Lancio di Reazione [8.4].

8.23 Montato. Quando arcieri montati in grado di fare Lancio a Pioggia, lo effettuano:

- Diminuiscono la loro capacità di movimento a 5.
- Sottraggono -2 dal tiro di dado sulla Tabella delle Armi da Lancio.
- Divengono scarse di munizioni con un tiro di dado di 8-9.

8.24 Appiedato. Quando arcieri appiedati in grado di fare Lancio a Pioggia, lo effettuano:

- Non possono muovere, se attivati.
- Sottraggono -3 dal tiro di dado sulla Tabella delle Armi da Lancio.
- Divengono scarsi di munizioni con un tiro di dado di 7-9.

8.25 Qualsiasi unità di fanteria attivata (o cavalleria smontata) armata con arco composito (tipo C) e che non muove nella fase in cui è attivata, può lanciare due volte, non necessariamente allo stesso bersaglio. Il rifornimento delle munizioni si controlla solo con il secondo lancio. In questo caso però non si può usare il Lancio a Pioggia.

8.26 Le unità in grado di fare il Lancio a Pioggia non possono usare le tattiche di H&D, né usare la Finta Ritirata.

@ 8.3 Tattiche di Soppressione & Disturbo (H & D)

8.31 La cavalleria leggera (LC) con qualsiasi capacità di lancio (quelle in grado di fare Lancio a Pioggia sono un'eccezione per 8.26) possono usare le tattiche H&D. Queste utilizzano l'intera azione dell'unità per quel turno.

8.32 La LC che usa H&D deve iniziare entro 4 esagoni (ma non adiacente) dal bersaglio. Non può iniziare in ZOC nemica, e deve essere in grado di tracciare un percorso di esagoni libero da unità nemiche. Questo percorso non si può tracciare attraverso ZOC nemiche, a meno che la ZOC non sia adiacente al bersaglio. Inoltre, deve avere una LOS al bersaglio scelto (8.16 e 8.17). La H&D non può essere usata contro unità nemiche che sono in ZOC amica.

8.33 Il percorso della H&D può essere attraverso/in esagoni occupati da unità amiche, qualsiasi esagono non Rotto, o attraverso qualsiasi corso d'acqua che non costi più di +1 MP per l'attraversamento. Se il percorso viene tracciato attraverso unità amiche, si applicano le penalità alla coesione come per 6.63.

8.34 Se l'unità soddisfa quanto sopra detto, può lanciare contro il bersaglio senza muovere sulla mappa. La procedura è:

- Dichiarate quale unità usa la H&D
- Dichiarate il bersaglio
- Lanciate come se vi trovaste a raggio 1
- Subite il fuoco di ritorno (8.37 e 8.43) se c'è (al raggio di 1 esagono)

Tutto questo avviene senza muovere l'unità.

8.35 Movimento di Reazione. Se il bersaglio è fanteria, e questa subisce un colpo, il giocatore della fanteria tira un dado:

- Se il risultato è pari o inferiore alla TQ, non accade nulla.
- Se superiore, l'unità deve muovere in avanti di un esagono, se vuoto. Se non può per qualsiasi motivo muovere in avanti, non lo fa, senza alcuna penalità.

8.36 Impetuosità ed Aggressività. Se l'unità bersaglio è HC di qualsiasi tipo, effettuate lo stesso tiro di dado in 8.35. Ma se il risultato è superiore alla TQ, muovete immediatamente la HC di massimo 4 esagoni verso l'unità che lancia, con il percorso più diretto possibile, ed Assaltatela (forse). Si applicano tutte le regole sul movimento e ZOC. La HC non può usare il Lancio. Tale reazione/carica è considerata parte del movimento/turno dell'unità che lancia, ed il risultante assalto (si considerano solo la HC e l'unità che lancia) viene risolto prima che accada qualsiasi altra cosa.

- La LC con arma di tipo C può ritirarsi sino a 2 esagoni quando viene controcaricata. Questa ritirata avviene prima dell'avanzata della HC.
- La HC che ricade nella Aggressione Incontrollata (9.32) aggiunge +2 al suo tiro di dado.

8.37 Le unità che sono bersaglio di H&D devono usare il Cambio di Orientamento per Reazione (7.15) per affrontare le unità in H&D. Possono anche usare il lancio di Reazione in Entrata (8.43).

8.4 Lancio di Reazione

Le unità da lancio inattive possono lanciare quale reazione ad alcuni movimenti nemici in (Reazione in Entrata) e fuori (Reazione di Ritirata) dalla loro ZOC, nonché contro unità attive che lanciano contro di loro (Lancio di Ritorno).

8.41 Reazione di Ritirata. Quando un'unità non in rotta *lascia* la ZOC di un'unità da lancio nemica, quella unità da lancio, se può lanciare a due o più esagoni, può lanciare contro l'unità in movimento. Qualsiasi risultato si applica *prima* che l'unità muova.

8.42 Tutto il lancio di Reazione di Ritirata contro un'unità che si sta allontanando, avviene a due esagoni di raggio.

@ **8.43 Reazione in Entrata.** Quando un'unità amica *entra* nella ZOC di un'unità da lancio nemica – inclusa

l'avanzata dopo il combattimento – quella unità da lancio nemica può lanciare contro l'unità in movimento prima che abbia luogo altro movimento o lancio amici. Tutti gli effetti si applicano immediatamente. Quando le unità amiche si muovono in Linea, *tutto* il movimento viene completato prima che abbia luogo il lancio in entrata.

8.44 Il lancio di reazione non richiede un Ordine.

@ **8.45 Lancio di Risposta.** Qualsiasi unità non in fase può “rispondere” al lancio di un'unità nemica che l'ha fatta bersaglio di lancio. Il lancio dell'unità in fase avviene prima del lancio di risposta, non sono simultanei. L'unità non in fase non può usare sia il Lancio di Reazione in Entrata che il Lancio di Risposta contro la stessa unità.

Nota: questo porta le regole del gioco Cataphract in linea con quelle Semplificate in 7.23, e deve essere applicata al suddetto gioco..

9.0 COMBATTIMENTO RAVVICINATO (ASSALTO)

9.1 Procedura dell'Assalto

Dopo aver completato la Fase di Movimento di una Fase degli Ordini, si passa al combattimento ravvicinato (assalto). L'assalto fa parte della una Fase degli Ordini di un comandante, e tutto l'assalto causato da quel comandante viene risolto prima che si possa attivare il comandante seguente (oppure che si tenti il momentum). Tutte le unità con uno dei segnalini di assalto [shock] – posti secondo 7.31 e 7.32 – devono assaltare.

Nota Importante: Ogni assalto viene effettuato in una serie di fasi per tutte le unità che partecipano all'assalto – prima che si effettui la fase seguente. Vedere 9.13 per la sequenza. Vi suggeriamo di effettuare ogni fase da sinistra a destra, attraverso la mappa. I giocatori possono comunque usare qualsiasi sistema desiderino.

9.11 Fase di Designazione dell'Assalto. Questa fase viene usata per porre i segnalini di “Assalto – no Controllo” [Shock – No Check] su unità che non hanno mosso e che hanno scelto di assaltare [7.31 [C]].

@ **9.12 Procedura Base Pre-Assalto.** Le unità che attaccano con assalto devono attaccare tutte le unità nella loro ZOC, a meno che quell'unità in difesa venga attaccata da un'altra unità amica in *quella* Fase di Combattimento Ravvicinato. L'attaccante determina quali unità saranno coinvolte in ogni singola risoluzione del combattimento, entro le restrizioni che seguono:

- Un'unità amica può attaccare più di un'unità, sempre che i difensori siano tutti nella ZOC dell'attaccante.
- Un'unità attaccante non può dividere le sue capacità di attacco, sebbene due (o più) unità possano sommarsi per attaccare *un* difensore.
- Se più di un'unità si sta difendendo e/o attaccando,

la parte con più unità (pedine) ottiene spostamenti di colonna sulla Tabella dell'Assalto (+ per l'attaccante, - per il difensore) pari alla differenza.

- Ogni unità può attaccare una sola volta per Fase di Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità in difesa può essere assaltata solo una volta per Fase degli Ordini.

A parte le restrizioni sopra indicate, l'attaccante può suddividere i suoi attacchi tra le sue unità come desidera.

@ 9.13 Panoramica della Risoluzione dell'Assalto

I paragrafi da 9.14 a 9.18 sono descrizioni della sequenza e la procedura usata per risolvere l'Assalto. Ogni fase deve essere completata prima di procedere con la seguente. Le fasi sono:

- 1) “Carica” (deve controllare la TQ): le unità così indicate e ed i difensori relativi Controllano la TQ per vedere se le truppe assaltano in modo ordinato [9.14].
- 2) Controllo di eventuali Perdite di comandanti [9.15].
- 3) Risolvere l'assalto:
 - Usare la Tabella del Combattimento per determinare la colonna della Tabella dell'Assalto da usare [9.16].
 - Determinare la superiorità per armamento, posizione e numerica [9.17 #1]
 - Determinare se il terreno e/o i comandanti avranno qualche effetto [9.17 #2]
 - Risolvete l'assalto sulla Tabella dell'Assalto [9.17 #3]
 - Ponete in Disordine tutta la cavalleria coinvolta nell'assalto [11.6].
- 4) Controllare per il Crollo [9.18].

9.14 La Carica. Tutte le unità con un segnalino di “Assalto – Controllo TQ” [Shock – Must Check TQ] [7.32] ed i loro bersagli effettuano un Controllo TQ tirando un dado per ogni unità; tutti questi controlli sono simultanei.

Eccezione: se tutte le unità difendenti sono in Rotta, gli attaccanti non devono controllare. Le unità in difesa invece sì, e ricordate che le unità in Rotta hanno una TQ di 1.

Le unità attaccanti che invece hanno un segnalino di “Assalto – no Controllo” [Shock – No Check] – ed i loro difensori – *non* effettuano questo Controllo TQ. Se un'unità deve essere attaccata da entrambi i tipi di unità (con controllo TQ e senza), il difensore deve controllare la TQ.

- 1̂ Se il tiro di dado è superiore alla TQ dell'unità, essa subisce un numero di colpi alla coesione pari alla differenza tra il tiro di dado e la sua TQ.
- 2̂ Se il difensore ha subito penalità alla coesione sufficienti per raggiungere o superare il suo Valore TQ, va immediatamente in Rotta [11.41] e l'unità attaccante avanza nell'esagono lasciato libero (dove, se lo desidera, può effettuare un cambio di orientamento, se non in ZOC nemica). Un'unità in rotta che fallisce questo controllo viene eliminata.

Importante: vedere 9.21 per quello che accade a unità che subiscono colpi alla coesione quando avanzano.

3 Se l'attaccante è andato in Rotta a causa del controllo TQ, il difensore rimane dov'è (se non è in Rotta).

4 Se entrambe le unità andrebbero in Rotta a causa dei loro controlli TQ, il difensore si ritira, come per le regole sulla rotta, ma l'attaccante rimane sul posto (sebbene sia in Rotta).

Dopo il controllo TQ, se l'attaccante ed il difensore non sono andati in rotta, procedete con la fase seguente.

9.15 Possibile Perdita del Comandante. Le perdite dei comandanti si determinano prima di risolvere il vero e proprio assalto. Se una o entrambe le parti hanno un comandante raggruppato con una delle unità coinvolte nel combattimento, il giocatore tira un dado per ogni comandante. Se il risultato è un 1-9, non accade nulla; se è "0", il comandante viene ferito. Tirate un altro dado; se il risultato è superiore al valore di Iniziativa del comandante, questi viene invece ucciso.

I comandanti uccisi sono immediatamente rimossi dal gioco [vedere 4.53]. Se un comandante viene solo ferito, rimane in gioco ma tutti i suoi valori sono diminuiti di uno - ad un minimo di zero. Un comandante che è stato ferito in precedenza e che viene ferito ancora viene invece ucciso.

9.16 Tabella del Combattimento. Si consulta ora la Tabella del Combattimento per determinare quale colonna della Tabella dell'Assalto viene usata per la risoluzione del combattimento (prima delle modifiche). Se vi è più di un tipo di unità difendente, è il difensore a scegliere quale tipo si usa. Se l'attaccante attacca con più di una unità, e tale attacco proviene da più di una "angolazione", è invece l'attaccante a scegliere l'angolo di attacco a lui più vantaggioso. Se un'unità viene attaccata attraverso il vertice tra orientamenti diversi, quel difensore ottiene i benefici dell'orientamento più vantaggioso

9.17 Corpo a Corpo. I giocatori determinano ora gli effetti di eventuali vantaggi delle due parti e risolvono l'assalto.

1 **Determinazione della Superiorità.** Vi sono 3 "tipi" di superiorità, una sola delle quali si applica ad un combattimento:

- di Posizione: risulta dalla posizione/angolo di attacco da fianco o retro;
- di Sistema d'arma: le armi, la corazzatura/protezione di una parte è così superiore rispetto all'altra da causare molte più perdite a chi è inferiore [9.17 [4]];
- Numerica: se una parte ha più unità (pedine) nel combattimento rispetto all'altra, ottiene uno spostamento di colonna pari alla differenza, positiva per l'attaccante e negativa per il difensore.

Una parte o l'altra possono (ma non devono) avere la superiorità, come: Superiorità in Attacco (AS), o Superiorità in Difesa (DS). I giocatori determinano la superiorità con la Tabella omonima. In molti casi non vi

è superiorità.

La superiorità si determina come segue:

Å Se un'unità amica sta attaccando un nemico dal Fianco o Retro, è considerato AS rispetto al difensore. Comunque, l'unità usata dall'attaccante per determinare la Superiorità di Posizione deve anche essere usata per determinare la Colonna dell'Assalto sulla Tabella del Combattimento [10.4].

Un'unità attaccante non ottiene la Superiorità di Posizione se si trova nella ZOC di un'altra unità nemica, e quella unità nemica non viene attaccata da una diversa unità amica.

Ĕ Se non si ottiene la Superiorità di Posizione, le unità avversarie controllano la relazione tra i loro sistemi di arma [10.3] per determinare se uno dei sistemi è superiore (AS o DS) rispetto all'altro. Se più di un tipo di unità viene coinvolta, i giocatori scelgono quella usata per definire la colonna dell'Assalto.

2 **Spostamento di Colonna e Risoluzione.** Per risolvere l'assalto l'attaccante consulta la Tabella dell'Assalto, determina la colonna "base" ed opera gli spostamenti di colonna dettati dalla Differenza Dimensionale e/o dagli effetti del Terreno. Tira poi un dado modificando il risultato secondo il Valore di Carisma di qualsiasi comandante *raggruppato* con le unità coinvolte.

3 **Applicare il Risultato.** I risultati della Tabella dell'Assalto sono "colpi" alla Coesione per l'attaccante ed il difensore. Il numero in parentesi fa riferimento al difensore. *Se l'attaccante era superiore (AS), raddoppiate* il risultato del difensore. *Se il difensore era superiore (DS), triplicate* il risultato dell'attaccante. Se più di un'unità (dello stesso giocatore) è stata coinvolta nel combattimento, i colpi alla Coesione sono distribuiti come per 11.12.

9.18 Crollo. Tutte le unità che hanno subito Colpi alla Coesione pari o superiori alla loro TQ vanno *automaticamente* in Rotta [11.41]. Poi le unità che sono *ad un colpo alla coesione* per subire la rotta automatica e che sono in ZOC nemica devono tirare un dado. Se il risultato è pari o superiore alla TQ, vanno in -rotta. Se è inferiore, passano il controllo e diminuiscono di uno i colpi alla coesione. Le unità attaccanti devono avanzare in qualsiasi esagono lasciato vuoto (9.2).

9.2 Avanzata Dopo il Combattimento

9.21 Le unità attaccanti *devono* avanzare in un esagono lasciato libero da unità nemiche quale risultato dell'Assalto (solamente), incluso il TQ pre-Assalto che dà rotta. Questo non richiede un Ordine, ma le unità avanzanti subiscono tutte le penalità alla Coesione dovute ad un tale movimento [8.43]. Se l'avanzata manderebbe in rotta l'attaccante, questo avanza ma non va in Rotta; ha però un numero di colpi alla coesione pari alla TQ meno 1.

Eccezione: Le unità che obbligano un nemico a lasciare libero un esagono per un controllo TQ pre-assalto che dà la rotta (e non per il vero e proprio assalto) e che

sono in ZOC nemica in quel momento, non possono avanzare.

9.22 Le unità avanzanti possono cambiare orientamento di un (1) vertice quando hanno finito di avanzare, anche se sono in ZOC nemica. Questa è un'eccezione a 7.13.

9.23 Se vi era più di un'unità attaccante, l'unità che ha dato la Superiorità (se c'è) deve avanzare. Se non vi è, deve avanzare quella con la TQ superiore. In caso di parità sceglie l'attaccante.

9.24 Non vi è avanzata dopo il Lancio solamente, senza tener conto delle conseguenze per il bersaglio.

ESEMPI DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO

[Illustrazione a pag. 19 del testo inglese]

Il mongolo ha mosso le sue unità come nell'illustrazione, contro unità Europee Orientali. quando ogni unità muove adiacente riceve un segnalino di "Assalto - Controllo TQ" (non riprodotto nell'illustrazione). Notate che la HC Catafratta e le unità HC devono assaltare se muovono adiacenti al nemico (7.31), mentre la cosa è volontaria per le LC.

In questo esempio tutti i tiri di dado sono 5, un po' meglio della media.

Lancio di Reazione: notate che le due unità polacche con arco corto possono lanciare contro le unità mongole quando entrano nella loro ZOC (Reazione di Entrata, 8.43). Il Lancio Diretto ha un +1 per bersaglio in movimento e un +1 contro LC mongola / +2 contro HC. Il numero per colpire dell'arco corto, ad un esagono, è 0-5. Essendo 5 il tiro di dado nell'esempio, entrambe le unità mancano.

Fase 1: tutte le unità attaccanti e difendenti effettuano un controllo TQ. Con un 5 tutte le unità lo passano eccetto le tre unità polacche. La MI subisce un colpo alla coesione e i due arcieri ne subiscono due (cioè la differenza tra il tiro di dado e la TQ).

Fase 2: non vi sono comandanti coinvolti e si salta questa fase.

Fase 3: il mongolo consulta la Tabella del Combattimento per determinare la colonna di combattimento per l'Assalto. Per i vari combattimenti è:

- A. Usa la HC per avere la Superiorità di Posizione. HC di fianco contro KN, colonna 8.
- B. HC frontale contro KN, colonna 7
- C. HC frontale contro MI, colonna 7
- D. HC frontale contro LI, colonna 8
- E. LC di fianco contro LI, colonna 6

Fase 4: si determina ora la Superiorità. Il mongolo non ha alcuna Superiorità per sistema d'arma in alcun combattimento, ma la ha di Posizione e Numerica come sopra indicato. La Superiorità di Posizione raddoppia i colpi alla coesione causati al nemico, quella Numerica dà spostamenti di colonna sulla Tabella dell'Assalto.

Fase 5: Si risolvono tutti gli Assalti con il solito tiro di dado di 5.

Fase 6: ponete in Disordine tutte le unità di cavalleria (attaccanti e difendenti) coinvolte nell'Assalto.

Fase 7: le unità che hanno ecceduto il loro livello di TQ vanno automaticamente in Rotta (ricordate che le tre unità MI e LI hanno subito colpi alla coesione nella fase 1). Le unità che sono ad un punto alla coesione per andare in rotta devono controllare la TQ, se lo falliscono vanno in Rotta.

RISULTATI:

- A. 1 Spostamento di colonna a destra (superiorità numerica), superiorità di posizione, il risultato sulla colonna 8 è 2(3) che diviene 2(6). No crollo.
- B. Colonna 7, 1 spostamento di colonna a destra (superiorità numerica), risultato 2(2) che diviene 2(4)

C. Colonna 7, risultato 2(2), controllare per la Rotta.

D. Colonna 8, risultato 2(3), difensore in Rotta.

E. Colonna 6, 1 spostamento di colonna a destra, superiorità anche di posizione, risultato 2(2) che diviene 2(4), difensore in rotta.

@ 9.3 Il Codice Cavalleresco: Aggressione Incontrollata

9.31 Quando un'unità Cavaliere o HC Europea, o una Linea che contiene tali unità, viene attivata, e quell'unità, o qualsiasi Cavaliere o HC Europea nella Linea, si trova entro 6 punti movimento da un'unità nemica, e non vi sono unità nemiche o unità amiche montate che si interpongono, il giocatore, prima di muovere tali unità, tira un dado e confronta il risultato con il Valore di Aggressione della Cavalleria delle unità in questione (o l'unità con valore più basso nella linea) come indicato dallo scenario.

- Se il tiro di dado è superiore al Valore di Aggressione, quell'unità o tutti i Cavalieri o HC Europee della Linea, devono muovere sino alla piena capacità di movimento verso la più vicina unità nemica e la assalta. Quando vi è più di un possibile bersaglio per tale carica, il giocatore che muove determina il bersaglio. Comunque, se vi è più di un bersaglio, il bersaglio scelto deve, se possibile, non essere uno già attaccato.
- Se il tiro di dado è pari o inferiore al Valore di Aggressione, le unità possono muovere normalmente.

9.32 Se vi sono unità di fanteria amiche si interpongono, la cavalleria che carica per Aggressione muovono attraverso di esse verso il bersaglio. Non vi è alcuna penalità alla coesione per le unità che muovono, ma la fanteria deve immediatamente effettuare un controllo TQ. Se il tiro di dado è superiore alla TQ, l'unità subisce un numero di colpi alla coesione pari alla differenza. Questo è in aggiunta ai colpi subiti dall'unità ferma come per 6.63.

@ 9.4 Cavalleria smontata

Tutte le unità di cavalleria mongola HC ed LC possono smontare e divenire fanteria pesante e fanteria leggera arcieri rispettivamente. Alcune altre unità HC non mongole possono anch'esse smontare e divenire HI o LI, come indicato nella pedina smontata. Qualsiasi unità può smontare se non si trova entro il raggio e la LOS per Lancio Diretto di un'unità nemica da lancio che non sia senza munizioni, e non si trovi entro 4 esagoni da qualsiasi unità nemica. Nel corso della Fase di Movimento l'unità consuma tutti i suoi MP e la pedina viene girata. L'unità può assumere qualsiasi orientamento desidera. Nelle stesse circostanze un'unità di cavalleria smontata può rimontare con la stessa procedura. Il montare/smontare si può effettuare nel corso di un Comando di Linea.

10.0 Le Tabelle di Combattimento

10.1 La Tabella del Lancio. Questa tabella viene usata per determinare la forza di un'unità da lancio rispetto al raggio.

@ **10.2 La Tabella dell'Efficacia delle Corazzature.** Questa tabella dà i modificatori al tiro di dado a seconda dell'efficacia della corazzatura del bersaglio rispetto al tipo di arma da lancio usata.

10.3 La Tabella della Superiorità. Questa tabella si usa per confrontare la superiorità (se vi è) di un tipo di unità rispetto ad un altro, a seconda di chi stia attaccando e difendendo. Leggete sempre la tabella dal punto di vista dell'attaccante, per colonna e non per riga.

10.4 La Tabella del Combattimento. Questa tabella si usa per determinare la colonna da usare nella Tabella dell'Assalto.

10.5 Tabella dell'Assalto. Questa tabella viene usata per risolvere l'assalto in termini di colpi alla Coesione sia per l'attaccante che per il difensore [11.11 e 11.12].

10.6 Tabella dei Colpi alla Coesione e dei Controlli TQ. E' un sommario che indica quando si hanno colpi alla coesione e quando si deve effettuare un controllo TQ.

10.7 Tabella delle Perdite dei Comandanti. E' un sommario dei controlli per la perdita dei comandanti.

11.0 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO

Le unità subiscono penalità alla coesione (dette "colpi") da movimento eccessivo e/o disorganizzante, e/o dal combattimento. Troppi colpi alla coesione danno la Rotta. Le unità in Rotta si ritirano, per la maggior parte, verso il loro Stendardo. Un'unità in Rotta può essere recuperata in alcune circostanze. La cavalleria che effettua l'Assalto va in Disordine, indipendentemente dal risultato del combattimento.

11.1 Coesione

La coesione è una misurazione di quanto un'unità è organizzata ed efficiente in un dato momento della battaglia. La perdita di coesione si misura in colpi alla coesione, che si confrontano con la TQ dell'unità – talvolta automatici, talvolta dopo un tiro di dado. La Tabella dei Colpi alla Coesione [10.6] indica i momenti in cui si deve effettuare un Controllo TQ.

11.1 Ogni volta che un'unità subisce un colpo alla coesione, ponete sotto di essa un segnalino numerico che rappresenta il numero totale di colpi subiti.

@ **11.12** Se vi sono più unità coinvolte in un singolo combattimento, i colpi devono essere suddivisi il più equamente possibile tra queste unità, con eventuali colpi residui che sono assegnati alla unità che:

- 1) è stata usata per determinare la Superiorità di Posizione
- 2) è stata usata per dare la Superiorità di Sistemi d'Arma
- 3) a scelta del giocatore

Questa regola si applica anche se questo significa mandare in Rotta l'unità.

@ **11.13** Quando un'unità ha assorbito colpi alla coesione pari o superiori alla sua TQ, va in Rotta [11.41]. Se, quale risultato dei colpi alla coesione dall'Assalto, tutte le unità attaccanti e difendenti andrebbero in rotta, accade che:

- 1) L'attaccante somma al suo totale il numero di colpi subiti (se ne subisce) come se avanzasse dopo il combattimento.
- 2) La parte che ha la maggiore differenza tra i suoi colpi subiti e la sua TQ va in Rotta. L'avversario rimane non in rotta; se era l'attaccante, avanza (se può); ha ora colpi alla coesione pari alla sua TQ meno uno.
- 3) Se la differenza tra i colpi subiti e la TQ è pari per entrambi, il difensore va in Rotta e l'attaccante avanza (se può); ha ora colpi alla coesione pari alla sua TQ meno uno.

Le regole sopra indicate valgono solo se tutte le unità andrebbero in rotta. Se una parte (o entrambe) ha più di un'unità coinvolta ed almeno un'unità non ha raggiunto o ecceduto la sua TQ, allora *tutte* le unità che invece l'hanno raggiunta vanno in Rotta

Inoltre, nella fase del Crollo si tira per la Rotta delle unità che sono in ZOC nemica e che sono ad un colpo alla coesione dalla rotta [9.18].

@ **11.14 Recupero.** Nel corso di una Fase degli Ordini, qualsiasi unità non in Rotta con colpi alla coesione e che non sia in ZOC nemica, né entro il raggio e con LOS per Lancio Diretto ad unità nemiche da lancio che non siano senza munizioni, e che sia in terreno aperto, può rimuovere 2 colpi alla coesione ricevendo un Ordine Singolo per farlo. Si possono rimuovere massimo 2 colpi per Fase degli Ordini, e non si possono usare i Comandi di Linea per farlo. Un'unità che rimuove colpi alla coesione non può muovere/lanciare nella stessa Fase degli Ordini, e se ha mosso o lanciato non può rimuovere i colpi alla coesione. Le unità che hanno Recuperato nel turno non possono rimuovere colpi alla coesione.

11.15 I colpi alla coesione non influenzano la forza di combattimento di un'unità né le sue capacità in alcun modo.

11.16 La Tabella dei Colpi alla Coesione e Controllo TQ [10.6] elenca quando, nel corso del gioco, un'unità deve effettuare un controllo TQ. Queste occorrenze sono anche spiegate nel corso delle regole. Un controllo TQ consiste nel tirare un dado confrontando il risultato con la TQ dell'unità, stampata sulla pedina. Detta tabella indica anche il risultato della riuscita / fallimento del controllo. Ricordate che le unità in Rotta hanno TQ = 1.

@ 11.2 Ingaggio

Alla fine della risoluzione di un Assalto nel quale unità avversarie sono ancora adiacenti e non hanno mosso (cioè non sono avanzate né ritirate), ponete un segnalino di Ingaggio [ENGAGED] su queste unità. Queste non possono Lanciare, né essere fatte bersaglio di lancio, sino a quando il segnalino non viene rimosso. Il segnalino viene rimosso quando le unità sono separate.

@ 11.3 Standardi

11.31 Alcuni comandanti in battaglia hanno una pedina di Stendardo. Questo è il principale punto di raccolta delle unità in Rotta. Vedere 11.5.

11.32 Gli Standardi sono piazzati secondo le istruzioni

dello scenario. Possono muovere solo se raggruppati con il proprio comandante, nel qual caso hanno la capacità di movimento di questi. Gli Stendardi possono raggrupparsi con altre unità senza alcun costo per entrambe.

11.33 Gli Stendardi possono essere catturati da unità combattenti nemiche, se queste entrano in un esagono con solo lo Stendardo e nessuna unità combattente. notate che se il comandante dello stendardo si ritira come per 4.42, il suo stendardo lo segue. Quando viene catturato, il giocatore ha la scelta di:

- Eliminare immediatamente lo stendardo. Se lo fa, la successiva volta nella quale viene attivato il comandante dello Stendardo, ponete la pedina di Stendardo con questi.
- Può muovere lo Stendardo come se fosse proprio (raggruppandolo con qualsiasi unità combattente). In questo caso, lo Stendardo è ancora attivo in termini di punto di recupero per le unità di quel comando. Lo Stendardo rimane catturato sino a quando non viene attivato il comandante dello Stendardo, nel turno seguente. In quel momento, ponete o stendardo con il comandante. Se egli è stato eliminato, lo Stendardo viene rimosso dal gioco alla fine del turno seguente.

@ 11.4 Rotta e Ritirata

11.41 Un'unità che è andata in Rotta [11.13] è immediatamente mossa di 2 esagoni verso la sua Meta di Ritirata, che può essere:

- Stendardo del comandante dell'unità (vedere le istruzioni dello scenario) se esso è entro il Raggio di Movimento (la capacità di movimento dell'unità) contato in esagoni (non MP), oppure:
- Il Bordo di Ritirata, definito nelle regole della battaglia, se non è entro il raggio dallo Stendardo.

Non si spendono MP, ma l'unità deve prendere la strada più diretta verso la sua Meta di Ritirata. Questo percorso deve essere attraverso esagoni vuoti non in ZOC nemica. Se non esiste tale percorso, o se l'unità non si può ritirare di tutti e due gli esagoni, viene eliminata. Ponete un segnalino di Rotta [ROUTED] sull'unità al termine della ritirata.

11.42 Nella Fase di Movimento di Rotta, nella Fase di Rotta, tutte le unità in Rotta si muovono della loro piena capacità di movimento verso lo Stendardo (se entro il Raggio come per 11.41) o verso il Bordo di Ritirata (anche se hanno mosso in precedenza nel turno). Le unità in Rotta usano le normali regole sul movimento

11.43 Un'unità che muove fuori mappa (per qualsiasi ragione) o che non può completare il suo movimento di rotta per la presenza di unità/ZOC o terreno non transitabile, o è obbligata ad entrare in un esagono occupato da unità amiche (vedere 11.44 per un'eccezione), viene rimossa permanentemente dal gioco ed è considerata eliminata per la Rotta dell'Esercito.

11.44 Un'unità che si ritira allo Stendardo cessa di ritirarsi nel momento in cui arriva il più vicino possibile ad esso senza entrare in un esagono occupato da unità amiche. Non deve più ritirarsi una volta raggiunta la

meta. Eccezione: nel movimento iniziale di Rotta (11.41) l'unità si deve ritirare di due esagoni.

11.45 Se un'unità in Rotta entra in un esagono contenente un'altra unità amica in Rotta, sia essa che l'unità ferma sono eliminate.

11.46 Restrizioni alle unità in Rotta

- Le unità in rotta mantengono la loro capacità di movimento
- Hanno TQ di "1".
- Le unità da lancio *a piedi* ed in Rotta sono automaticamente senza munizioni. Tutte le altre mantengono il loro stato di rifornimento.
- Le unità in movimento di Rotta non subiscono colpi alla coesione.
- Le unità in Rotta non ricevono Ordini o Comandi se non quello di Recupero, né possono lanciare in alcun modo.
- Se un'unità in Rotta viene attaccata (con lancio o assalto) e subisce altri colpi alla coesione, viene eliminata e rimossa dal gioco.

11.47 Se un comandante è raggruppato con un'unità in Rotta, questi *può* muovere in rotta con detta unità. Altrimenti non è influenzato da essa.

@ 11.5 Recupero

Vi sono due tipi di Recupero: da parte del Comandante, ed allo Stendardo.

11.51 Nel corso di una Fase degli Ordini un comandante può tentare un Recupero di Comandante di qualsiasi unità in Rotta con cui è raggruppato o che gli è adiacente, e che non sia adiacente ad un'unità nemica o entro il raggio e la LOS per Lancio Diretto da un'unità da lancio nemica che non abbia esaurito le munizioni. Ogni singolo tentativo di Recupero consuma un Ordine del comandante, e tutti devono essere Ordini Singoli.

11.52 Un comandante può Recuperare qualsiasi unità possibile (per 11.51) con la quale è raggruppato. Un comandante può tentare di Recuperare qualsiasi/tutte le possibili (11.51) unità adiacenti in Rotta tirando un dado per ogni tentativo. Se il risultato è pari o inferiore al valore di Carisma del comandante, l'unità è Recuperata, altrimenti viene eliminata. In caso di successo, girate il segnalino di rotta a mostrare la scritta Recuperata [*rallied*]. Se è di fanteria, ha colpi pari alla metà della sua TQ stampata sulla pedina (arrotondate per difetto). Se è di cavalleria, ha colpi pari ad 1/3 della sua TQ stampata sulla pedina (arrotondate per difetto).

Nota: Sì, un comandante si può muovere sulla mappa, fermandosi di quando in quando a dare Ordini Singoli per il Recupero.

11.53 Un giocatore può usare il Recupero allo Stendardo usando l'Attivazione del comandante dello Stendardo – sia di Prevaricazione o normale. Quando lo fa, il comandante non necessita di essere in alcun modo vicino allo Stendardo, ma questo è il suo unico "ordine" per quella attivazione. Quando si effettua un Recupero allo Stendardo, tutte le possibili (11.55) unità in Rotta (indipendentemente da chi le comanda) che sono adiacenti allo Stendardo, o adiacenti ad un'unità che è adiacente ad esso, devono effettuare un tiro di dado per

il Recupero.

11.54 Quando si effettua il Recupero allo Stendardo, il giocatore tira un dado per ogni unità. Il tiro di dado è essenzialmente un controllo TQ, usando la TQ stampata dell'unità.

- Se il tiro di dado è pari o inferiore alla TQ stampata, l'unità Recupera. Girate il segnalino di rotta a mostrare la scritta Recuperata [*rallied*]. Se è di fanteria, ha colpi pari alla metà della sua TQ stampata sulla pedina (arrotondate per difetto). Se è di cavalleria, ha colpi pari ad 1/3 della sua TQ stampata sulla pedina (arrotondate per difetto).
- Se il tiro di dado è superiore, l'unità viene eliminata.

11.55 Se uno Stendardo muove o viene catturato (11.33), tutte le unità che sono adiacenti ad esso, e quelle adiacenti a dette unità, non possono più fare il Recupero allo Stendardo. Queste unità combattenti devono muovere verso il Bordo di Ritirata nel corso della fase di movimento di Rotta.

11.56 Le unità con segnalino di Recuperato non possono ricevere Ordini sino a quando il segnalino non viene rimosso. Detti segnalini sono automaticamente rimossi nella Fase di Recupero.

@ 11.6 Disordine della Cavalleria

11.61 Tutte le unità di cavalleria che hanno preso parte ad un Assalto che arriva al tiro di dado per la sua risoluzione, vanno in Disordine dopo la risoluzione stessa. Ponete un segnalino di Disordine (quello con la testa di cavallo) sull'unità.

11.62 La cavalleria in Disordine:

- Non può Assaltare (in attacco)
- Se assaltata, l'attaccante ottiene uno spostamento di colonna alla destra sulla Tabella dell'Assalto.
- Effettua un controllo TQ quando fa la Ritirata Ordinata, con la penalità per il suo fallimento data da un numero di colpi pari alla differenza tra il tiro di dado e il valore TQ.
- Ha la sua capacità di movimento ridotta di uno.
- Non può usare la Finta Ritirata o la H&D.
- Aggiunge +1 ai tiri di dado per il Lancio.

La LC in Disordine in grado di fare la Finta Ritirata può fare la Ritirata Ordinata contro cavalleria più lenta ed è soggetta al controllo TQ di cui sopra.

11.63 Tutti i segnalini di Disordine sono rimossi automaticamente nella Fase di Recupero.

12.0 RITIRATA E VITTORIA

12.1 Rotta dell'Esercito

12.11 Un giocatore vince facendo Ritirare l'esercito avversario. Un esercito si ritira quando ha ecceduto il suo Livello di Ritirata (indicato nello scenario), nella fase di Rotta alla fine del turno. Per determinare quel livello, ogni giocatore somma i punti TQ delle proprie unità eliminate. Le unità che sono andate in Rotta fuori mappa sono considerate eliminate per la Rotta dell'Esercito. A questo totale si aggiunge cinque volte il valore di Iniziativa dei comandanti uccisi. La somma

risultante è il totale dei Punti Rotta (RP).

12.12 Se il totale RP di un esercito è pari o superiore al Livello di Ritirata, l'esercito è in rotta ed il giocatore ha perso. Se entrambi i giocatori raggiungono il Livello di Ritirata alla fine dello stesso turno, vince il giocatore con il numero minore di Punti TQ oltre il livello di ritirata. Altrimenti è un pareggio

@ 12.2 Reazione mongola alla Ritirata

Quando i Mongoli raggiungono il Livello di Ritirata, il giocatore ha la scelta di:

- Accettare la sconfitta e le perdite, terminando la partita.
- Può al contrario effettuare una Fase di Difesa Appiedata (vedere sotto). Alla fine di questa, il gioco riprende con un nuovo turno.

12.21 Difesa Appiedata. Il mongolo effettua le seguenti azioni:

- Elimina tutte le unità in Rotta
- Elimina tutte le unità in ZOC nemica
- Elimina tutte le unità non montate
- Elimina tutte le unità alleate
- Pone le sue rimanenti unità dovunque sulla mappa, tra la corrente posizione ed il suo Bordo di Ritirata, non adiacenti ad unità nemiche, poi le fa smontare, orientandole come desidera. Il mongolo non può più rimontare le unità.

12.22 In qualsiasi Fase di Recupero seguente, può scegliere di rinunciare o rimanere a difendere. In qualche momento, accadrà una delle tre cose seguenti:

- 1) Tutti i mongoli sono eliminati, hanno quindi perso.
- 2) Alla fine rinunciano, si ritirano.
- 3) L'avversario raggiunge il suo Livello di Ritirata, nel quale caso vince il Mongolo!

REGOLE SEMPLIFICATE

Le informazioni di questo capitolo servono per adattare il gioco alla versione semplificata (GBOH Semplificata) delle regole.

Schieramento

Usate lo schieramento dei vari scenari con un'eccezione: si possono piazzare i comandanti in qualsiasi esagono con un'unità del proprio comando, come per la Tabella delle Formazioni.

Tabella delle Formazioni

Entrambe le parti hanno una Tabella delle Formazioni che descrive l'organizzazione di quell'esercito. Vedere gli scenari queste tabelle. Se è indicato più di un tipo di unità per una data formazione, tutte le unità di quel tipo si devono attivare a meno che non compaia la scritta "e/o" nel qual caso si può attivare una qualsiasi combinazione dei due tipi. Se però un dato tipo viene attivato, tutte le unità di quel tipo si devono attivare. Le formazioni prive di comandante sono trattate come Ausiliari. I comandanti che possono Prendere il Turno sono indicati nella tabella con un numero dopo una barra (/) ad indicare il numero di tentativi che il comandante può fare per partita. Sebbene alcuni comandanti siano a capo di più di una formazione, ognuno ha un singolo valore di Presa del Turno che si applica per tutta la partita, indipendentemente da quale formazione scelgano di attivare nel turno.

Livelli di Ritirata

I livelli di ritirata valgono anche per la versione semplificata.

Gioco competitivo

Le opzioni per i tornei valgono anche per la versione semplificata.

Regole speciali

Le seguenti regole si applicano a tutte le battaglie del gioco.

Inseguimento di cavalleria: non si usa la regola 7.6.

Impetuosità: se il bersaglio della tattica di lancio "Colpisci e Scappa" è fanteria, e questa subisce un colpo, il giocatore della fanteria tira un dado:

- Se il risultato è pari o inferiore alla TQ, non accade nulla
- Se è superiore, l'unità deve muovere in avanti di un esagono se non vi sono altre unità in esso. Se non può farlo, per qualsiasi motivo, non lo fa e non vi sono altre conseguenze.

Reazione all'aggressione: se il bersaglio della tattica di lancio "Colpisci e Scappa" è HC di qualsiasi tipo, effettuate lo stesso tiro di dado dell'Impetuosità. Se il risultato è superiore alla TQ, la cavalleria deve immediatamente muovere in avanti di massimo 4 MP verso l'unità che ha lanciato, per la via più diretta, ed Assaltarla. Una tale reazione/carica è considerata parte del movimento/turno dell'unità che lancia, ed il risultante assalto (si considerano solo la HC e l'unità che ha lanciato) viene risolto prima di tutto.

- La LC armata con C si può ritirare sino a 2 esagoni quando viene così controcaricata. La ritirata avviene prima dell'avanzata della HC.
- I Cavalieri e le HC europee aggiungono +2 a questo tiro di dado.

Dimensione: tutte le unità si considerano della stessa dimensione.

Finta Ritirata. La LC che può (vedere le regole dello scenario) può usare questa versione modificata della regola sulla Ritirata Prima del Combattimento (7.41-7.44) quando viene attaccata da altra cavalleria, indipendentemente dal differenziale di movimento. Tale LC non può usare la Ritirata Prima dell'Assalto contro altra cavalleria. La LC priva della capacità di fare la Finta Ritirata può usare la Ritirata Prima dell'Assalto come per le regole standard. La HC non può usare la Finta Ritirata contro altra cavalleria. Un'unità non può usare la Finta Ritirata se ha iniziato il turno in ZOC nemica o aveva un'unità nemica nella sua ZOC. La Finta Ritirata si esegue così:

1. L'unità difendente si ritira come per le regole 7.42 e 7.43 con l'eccezione che non può entrare in ZOC nemica ed alla fine della ritirata l'unità è orientata nella direzione della ritirata.
2. Se tutti i difensori si sono ritirati, l'attaccante tira confrontando il risultato con il Valore di Reazione alla Finta Ritirata dell'attaccante (indicato nelle istruzioni dello scenario). Se vi è più di una cavalleria attaccante, il possessore sceglie quella da usare. Se un'unità è raggruppata con un comandante, sottraete -1 dal risultato.
 - Se il risultato è pari o inferiore del Valore di Reazione alla Finta Ritirata, l'unità attaccante avanza come per la regola 7.44. l'unità in ritirata torna al suo orientamento originario.
 - Se il risultato superiore a tale valore, l'attaccante usa la stessa regola ma DEVE avanzare nell'esagono vuoto e DEVE continuare la sua avanzata lungo il percorso di ritirata sino a quando non trova una unità o ZOC nemica, o se muove entro due esagoni dall'unità in ritirata. Se vi era più di un difensore, l'inseguitore sceglie quale inseguire. L'altra unità ignora la fase #3.

NOTA: non vi è inseguimento se non si sono ritirati tutti i difensori.

3. Se l'unità avanzante è in grado di muovere entro due esagoni dal difensore, quest'ultimo effettua un controllo TQ:
 - Se lo passa, si gira immediatamente e può lanciare dal suo corrente esagono, o avanzare di uno e lanciare o Assaltare l'inseguitore. L'inseguitore non può reagire in alcun modo.
 - Se lo fallisce, l'inseguitore può immediatamente muovere adiacente al difensore e lanciare o assaltarla. Il difensore non può reagire in alcun modo.

Lancio: Non si usa la Tabella del Lancio delle regole semplificate. Usate invece la corrispondente tabella e la

Tabella delle Corazzature delle regole standard. Si applicano tutti i modificatori standard. Speciali modificatori per le regole semplificate si trovano nella tabella. Si applicano inoltre le seguenti modifiche alle regole semplificate:

LOS: Le unità con arco composito possono usare il Lancio Diretto o Arcuato. Le balestre solo il Lancio Diretto. La LOS è bloccata dalle unità combattenti quando si usa il Lancio Diretto. Eccezione: le unità amiche adiacenti all'unità che lancia non bloccano mai la LOS. La LOS non viene mai bloccata da unità combattenti quando si usa il Lancio Arcuato.

Lancio a Pioggia: le unità che lo usano non possono usare la tattica "Lancia e Scappa".

DRM per i Sistemi d'Arma: si applicano i seguenti modificatori alla tabella per gli attacchi frontali:

- HC CAT contro tutte le unità a piedi: +3
- LC, MI ed LI contro HC CAT: -3
- HC, KN contro HC CAT: -1

Cavalleria smontata: tutte le unità di cavalleria con un lato che le indica smontate, possono farlo. Tali unità possono montare/smontare come unica azione della loro attivazione, sempre che non siano entro 4 esagoni da qualsiasi unità nemica o entro il raggio e la LOS di unità nemiche da lancio.

Ingaggiato: Le unità che iniziano un turno di giocatore in ZOC nemica o che hanno un'unità nemica nella loro ZOC sono considerate Ingaggiate. Le unità Ingaggiate non possono lanciare, incluso il Lancio di Reazione per 7.21. Le unità Ingaggiate non possono essere fatte bersaglio del lancio.

Arcieri a Cavallo: tutta la cavalleria armata di arco composito può lanciare in qualsiasi punto del movimento ed è un'eccezione a 7.11.

SCENARI

Gli scenari sono presentati in ordine cronologico. La dimensione di ogni scenario, e la relativa giocabilità e bilanciamento, sono indicati nelle istruzioni della battaglia.

Gioco competitivo

Per il gioco competitivo, suggeriamo l'uso del metodo di Puntata di Punti Rotta per determinare chi tiene una data parte nella battaglia. La puntata è scritta segretamente (in Punti Rotta dell'Esercito) dai due giocatori e si rivela simultaneamente. Chi vince gioca con la parte scelta e riduce il livello di rotta del suo esercito dell'ammontare puntato.

Sostituzione di Tumen mongoli

Le pedine includono tre Tumen mongoli di qualità inferiore #6-8, parte dei quali sono usati nello scenario di Kalka. Questi Tuimen di qualità inferiore possono essere usati per rimpiazzarne altri di migliore qualità al fine di bilanciare il gioco negli altri tre scenari. Per ogni sostituzione, diminuite il Livello di Ritirata mongolo del numero di Punti Rotta indicati nella tabella sottostante.

	Tumen #6	Tumen #7	Tumen #8
Tumen #1	11	13	16
Tumen #2	9	11	14
Tumen #3	7	10	12
Tumen #4	5	7	10
Tumen #5	3	5	8

IL FIUME INDUS

Odierno Pakistan Nordoccidentale, 24 novembre 1221
Gengis Khan contro Shah Jalal ed-Din (Khwaezmiani)

Durata

E' uno degli scenari grossi, il gioco dovrebbe durare circa 6 ore.

Mappa e note al terreno

Si usa la mappa INDUS. Gli esagoni di fiume * e montagna non sono transitabili. Vedere comunque le regole per la manovra aggirante mongola.

* = un esagono di fiume è qualsiasi esagono che contiene almeno il 75% di fiume – tutti gli altri esagoni di fiume/riva sono considerati di terreno aperto. Un esagono di montagna è tale se contiene almeno il 75% di montagna.

Esercito Mongolo

I mongoli usano tutte le unità dal Tumen #1 al #5. Il Tumen #3 non si schiera sulla mappa, vedere la regola sulla manovra aggirante.

Avanguardia mongola

Unità/comandante	esagono
10 LC [a]	dovunque nella fila 2300

Ala Destra Mongola (Tumen #2)

Unità/comandante	esagono
Tutta la HC e HC CAT	2039-2049 (esagoni dispari), 1940-1948 (esagoni pari)
Tutta la LC [a]	1840-1848, 1740-1748, 1640-1648 (solo esagoni pari)
Jagatai, Kutuku	in qualsiasi esagono sopra

Centro Mongolo (Tumen #1 e 4)

Unità/comandante	esagono
Tutta la HC e HC CAT	2016-2036 (esagoni pari), 1917-1935 (esagoni dispari)
Tutta la LC [a]	1816-1836, 1716-1736, 1618-1634 (solo esagoni pari)
Genghis Khan (OC), LC Noyan #1	in qualsiasi esagono sopra

Ala Sinistra Mongola (Tumen #5)

Unità/comandante	esagono
Tutta la HC e HC CAT	2005-2013 (esagoni dispari), 1904-1912 (esagoni pari)
Tutta la LC [a]	1803-1813, 1703-1713, 1605-1611 (solo esagoni dispari)
Ogotai, Tului	in qualsiasi esagono sopra

Gli standardi per Genghis e gli altri comandanti sono posti dove si desidera. Qualsiasi unità può usare lo standardo di Genghis quale meta di ritirata.

[a] = prendete 2 LC da ogni Tumen (#1-#5) quale Avanguardia. Per consentire una più facile identificazione di comando, il mongolo può sostituire le pedine di LC con altre di eguale TQ da qualsiasi Tumen non in gioco.

Comandanti di Rimpiazzo

Genghis Kahn, Ogotai e Jagatai sono rimpiazzati dagli HC Noyan #1-3 rispettivamente. Se Genghis Kahn viene eliminato, il suo rimpiazzo viene posto con qualsiasi HC mongola del Centro nella Fase di Recupero seguente. Kutuku e Tului sono rimpiazzati da LC Noyan #3-4 rispettivamente.

Il Noyan di rimpiazzo può comandare solo le unità del tipo indicato per le rispettive ali. Tutti i Noyan mongoli (incluso Bela e oltre) sono rimpiazzati per 4.43.

Esercito Khwarazmiano

Le pedine hanno un codice di colore per ala, come segue:

CENTRO: tutta la HC CAT, HC #1, 4-9, 34-42, 67-70

ALA DESTRA: HC #2, 10-21, 43-54 e 71-81

ALA SINISTRA: HC #3, 22-33, 55-66 e 82-92

CAVALLERIA LEGGERA: #1-10

Schieramento

Tutte le unità sono orientate ad est

Ala Sinistra

<u>Unità/com.</u>	<u>esagono</u>
8 HC	da 3636 a 3650, solo esagoni pari
3 HC	3749-3751
3 HC	3734-3736
10 HC smontate	3738-3747
12 HC	3937-3948
Saif-ad-din Iqhraq;	
HC #3	in qualsiasi esagono sopra

Il Centro

<u>Unità/com.</u>	<u>esagono</u>
12 HC CAT [b]	
Shah Jalal ad-Din (OC)	3624-3629, 3724-3729
4 HC	3622-3623, 3630-3631
4 HC	3722-3723, 3730-3731
12 HC	3821-3832
HC #1	in qualsiasi esagono sopra

Ala Destra

<u>Unità/com.</u>	<u>esagono</u>
8 HC	da 3604 a 3618, solo esagoni pari
3 HC	3702-3704
3 HC	3717-3719
10 HC smontate	3706-3715
12 HC	3905-3916
Emir Timur Malik	
HC #2	in qualsiasi esagono sopra

Cavalleria Leggera

<u>Unità/com.</u>	<u>esagono</u>
10 LC, Lt Cav	4332-4340, 4432-4440, solo esagoni pari

Gli Stendardi sono posti dove si desidera.

Comandanti di Rimpiazzo

Shah Jalal al-Din, Saif-ad-din Iqhraq ed Emin Timur Malik non possono essere rimpiazzati. Tutti gli altri comandanti sono rimpiazzati come per 4.43.

Rinforzi mongoli: la manovra di aggiramento dell'ala destra

All'inizio del gioco, nel corso dello schieramento, il mongolo pone 4 segnalini numerati, uno da 1(2), uno da 3(4), uno da 5(6) ed uno da 7(8). Ne pesca poi a caso uno, tenendolo con sé, in modo che l'avversario non sappia quale sia. Il Tumen assegnato al segnalino è il #3, meno 2 LC con l'Avanguardia. E' guidato da Bela Noyan ed LC Noyan #2.

Pedina**Risultato**

1(2)	Il Tumen entra da qualsiasi esagono del bordo nord tra 1053-4853
3(4)	Il Tumen entra da qualsiasi esagono del bordo sud tra 1001-4801
5(6)	Il Tumen entra da qualsiasi esagono del bordo est (fila 1000)

7(8)

Il Tumen può entrare da qualsiasi esagono sopra indicato, a scelta del mongolo.

Si può usare un solo tale gruppo, e la scelta deve avvenire prima dell'inizio del gioco.

Sebbene tali esagoni non siano normalmente utilizzabili, le unità mongole in aggiramento possono entrare da un esagono di montagna o fiume al costo di 2 MP ed 1 TQ. Una volta usati questi esagoni, non li possono usare ancora.

Dopo aver determinato dove entra il gruppo aggirante, a partire dal secondo turno di gioco il mongolo può tentare di fare entrare dette unità. Per farlo, quando arriva il turno normale di attivazione del LC Noyan #2, tira un dado:

- Se il risultato è pari o inferiore al numero del turno, le unità possono entrare
- Se superiore, nessuna unità entra.

Sia Bela Noyan che LC Noyan #2 possono dare Comandi di Linea nel turno di entrata.

Comandanti e Linee**Mongoli**

Genghis è l'OC, nonché comandante del Centro mongolo. Può dare un Comando di Linea alla HC del Centro ed alla LC del Centro (ognuna è una Linea diversa), ma Genghis e LC Noyan #1 non possono entrambi dare un Comando di Linea nello stesso turno. Genghis può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità mongola.

LC Noyan #1 comanda la LC del Centro e può dare a tale LC un Comando di Linea. Genghis e LC Noyan #1 non possono entrambi dare un Comando di Linea nello stesso turno. LC Noyan #1 può dare Ordini Singoli solo alla LC del Tumen #1 e Tumen #4.

Jagatai è il comandante dell'Ala Destra mongola. Può dare Comandi di Linea senza tirare il dado, alla HC dell'Ala Destra ed alla LC dell'Ala Destra (ognuna è una linea diversa). Jagatai e Kutuku non possono entrambi dare un Comando di Linea alla LC nello stesso turno. Jagatai può dare Ordini Singoli solo alle unità dell'Ala Destra.

Kutuku è il comandante della LC dell'Ala Destra mongola. Può dare Comandi di Linea alla LC dell'Ala Destra. Se si trova entro il raggio di comando di Jagatai, non è necessario alcun tiro di dado. Kutuku e Jagatai non possono entrambi dare un Comando di Linea alla LC nello stesso turno. Kutuku può dare Ordini Singoli solo alle unità LC dell'Ala Destra.

Ogotai è il comandante dell'Ala Sinistra mongola. Può dare Comandi di Linea senza tirare il dado, alla HC dell'Ala Sinistra ed alla LC dell'Ala Sinistra (ognuna è una linea diversa). Ogotai e Tului non possono entrambi dare un Comando di Linea alla LC nello stesso turno. Ogotai può dare Ordini Singoli solo alle unità dell'Ala Sinistra.

Tului è il comandante della LC dell'Ala Sinistra mongola. Può dare Comandi di Linea alla LC dell'Ala Sinistra. Se si trova entro il raggio di comando di

Ogotai, non è necessario alcun tiro di dado. Ogotai e Tului non possono entrambi dare un Comando di Linea alla LC nello stesso turno. Tului può dare Ordini Singoli solo alle unità LC dell'Ala Destra

Bela Noyan è il comandante della forza aggirante – Tumen #3. può dare Comandi di Linea senza tiro di dado, alla HC o LC del Tumen #3. Bela Noyan può dare Ordini Singoli solo alle unità del Tumen #3.

LC Noyan #2 è il comandante della LC della forza aggirante – Tumen #3. Può dare Comandi di Linea alla sua LC. Se si trova entro il raggio di comando di Bela Noyan, non è necessario alcun tiro di dado. LC Noyan #2 e Bela Noyan non possono entrambi dare un Comando di Linea alla LC nello stesso turno. LC Noyan #2 può dare Ordini Singoli solo alle unità LC della forza aggirante.

Van Noyan è il comandante dell'Avanguardia mongola. Può dare un Comando di Linea alla LC dell'Avanguardia, e può dare Ordini Singoli solo a detta LC.

Khwarazmiano

Shah Jalal al-Din è l'OC e comanda anche il Centro. Può dare un Comando di Linea a qualsiasi Linea del Centro. Shah Jalal al-Din e HV Cav #1 non possono dare entrambi un Comando di Linea alla stessa Linea nello stesso turno. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità.

Hv Cav #1 può dare un Comando di Linea a qualsiasi Linea di HC non catafratta del Centro. Shah Jalal al-Din e HV Cav #1 non possono dare entrambi un Comando di Linea alla stessa Linea nello stesso turno. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi HC non catafratta del Centro. Se Shah Jalal al-Din viene eliminato, questo comandante può dare ordini/Comandi di Linea anche alla HC Catafratta.

Salaf-ad-din Iqhraq è il comandante dell'Ala Sinistra. Può dare un Comando di Linea senza tirare il dado a qualsiasi Linea di quest'ala.. Salaf-ad-din Iqhraq e HV Cav #3 non possono dare entrambi un Comando di Linea alla stessa Linea nello stesso turno. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità dell'Ala Sinistra.

HV Cav #3 può dare un Comando di Linea a qualsiasi Linea dell'Ala Sinistra, senza tirare il dado se entro il raggio di comando di Salaf-ad-din Iqhraq. HV Cav #3 e Salaf-ad-din Iqhraq non possono dare entrambi un Comando di Linea alla stessa Linea nello stesso turno. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità dell'Ala Sinistra.

Emir Timur Malik è il comandante dell'Ala Destra. Può dare un Comando di Linea senza tirare il dado a qualsiasi Linea di quest'ala.. Emir Timur Malik e HV Cav #2 non possono dare entrambi un Comando di Linea alla stessa Linea nello stesso turno. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità dell'Ala Destra.

HV Cav #2 può dare un Comando di Linea a qualsiasi Linea dell'Ala Destra, senza tirare il dado se entro il raggio di comando di Emir Timur Malik. HV Cav #2 e Emir Timur Malik non possono dare entrambi un Comando di Linea alla stessa Linea nello stesso turno.

Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità dell'Ala Destra.

Lt Cav #2 è il comandante della LC. Può dare un Comando di Linea alla LC. Può dare Ordini Singoli alla LC.

Linee Khwarazmiane

- HC Catafratta (montata o smontata)
- HC (montata)
- HC (smontata)
- LC

Valori di Reazione alla Finta Ritirata

HC CAT Khwarazmiana	2
HC Khwarazmiana	3
LC Khwarazmiana	6

Tattiche della cavalleria Khwarazmiana

Alcuna unità di cavalleria Khwarazmiana possono fare il Lancio a Pioggia come indicato sulle pedine. La cavalleria Khwarazmiana non è soggetta all'Aggressione Incontrollata.

Bordo di Ritirata

Se le unità devono usare un bordo di ritirata, per il mongolo è quello occidentale, per il Khwarazmiano quello orientale.

Livelli di Ritirata

Il mongolo inizia la Reazione alla Ritirata (12.2) quando raggiunge:

- 300 punti rotta (prima che la forza aggirante giunga sulla mappa)
- 375 punti rotta (dopo)

L'esercito Khwarazmiano si ritira quando raggiunge 250 Punti Rotta.

Livelli TQ

Giocatore	Punti TQ	Rapp. Rotta	Rapp. Di qualità
Mongolo	941	40%	1.68
Khwarazmiano	701	36%	1.54

Bilanciamento

La battaglia favorisce il mongolo, sia per numero (leggermente) che per qualità e posizione. Molto dipende da come agisce la forza aggirante, comunque consigliamo un metodo di bilanciamento con la puntata di punti rotta (gioco competitivo) o sostituendo i Tumen con altri di qualità inferiore.

IL FIUME KALKA

Odierna Ucraina Orientale, 31 maggio 1223

Subudei contro una Coalizione di Russi comandata da molti principi, detti Mstsislav

Mappa e note al terreno

Si usano la mappa di Kalka Est e la mappa occidentale (quella senza alcun tipo di terreno). Kalka (la parte mongola) ad est, l'altra (parte russa) ad ovest.

Sovrapponetevi la fila 10xx della mappa ovest sulla fila 48xx della mappa est (Kalka).

Gli esagoni di riva del fiume occidentali sono considerati dirupo scosceso.

Durata

E' uno degli scenari grossi, il gioco dovrebbe durare circa 7-8 ore e si presta per più giocatori.

Esercito Mongolo

I mongoli usano le seguenti pedine:

- Tutte le unità Catafratte ed HC dei Tumen dall'1 al 5.
- Le unità HC #1-3 del Tumen #6; le HC 1-6 del Tumen #7, le HC 1-5 del Tumen #8.
- Le LC 1-14 dal Tumen 1 al 5.

Schieramento mongolo

Tutte le unità mongole si schierano nella parte orientale della mappa (Kalka), orientate come si desidera.

Avanguardia

<u>Unità/comandante</u>	<u>esagono</u>
9 LC [a], Van Noyan	dovunque nella fila 4500

Ala Destra Mongola

Tutta la HC CAT ed HC del Tumen #2; le HC 1-5 del Tumen #8; 13 LC del Tumen #2; Jebei, LC Noyan #1.

Si piazzano entro 4 esagoni da 2248

Centro Mongolo

Tutta la HC CAT ed HC dei Tumen #1 e #3; le HC 1-3 del Tumen #7; Subudei (OC)

Si piazzano in 1719-22, 1724-28, 1730-33, 1619-22, 1625-28, 1630-33.

12 LC del Tumen #1, 12 LC del Tumen #3, LC Noyan 2, si piazzano in 1421-32, 1221-32.

Ala Sinistra Mongola

Tutta la HC CAT ed HC dei Tumen #4 e #5; le HC 4-6 del Tumen #7; le HC 1-3 del Tumen #6; Tsugyr Khan.

Si piazzano come segue:

Fila 1: da 2905 a 1910 (dritta) con gli esagoni 2607 e 2209 vuoti.

Fila 2: da 2904 a 1909 (dritta), con gli esagoni 2606, 2208 vuoti.

Fila 3: da 2804 a 1809 (dritta), con gli esagoni 2505, 2207 e 2107 vuoti.

12 LC del Tumen #4	Fila 1: da 2603 a 1508, dritta
12 LC del Tumen #5,	
Teshi Khan	Fila 2: da 2602 a 1507, dritta
Tutta la LC Brodniki;	
Polskinia	Fila 1: da 2203 a 1805, dritta
	Fila 2: da 2102 a 1704, dritta

[a] = il mongolo prende 2 LC dai Tumen #1, dal #3-5 ed una LC dal Tumen #2 per schierarle con l'avanguardia. Il mongolo può sostituire le pedine di LC con altre di

eguale TQ da qualsiasi Tumen non in gioco.

Comandanti di rimpiazzo

Subudei, Jebei e Tsugyr Khan sono rimpiazzati da LC Noyan # 1-3 rispettivamente. Se Subudei viene eliminato, il suo rimpiazzo viene posto con qualsiasi HC mongola alla fine della Fase di recupero seguente. Polskinia non può essere rimpiazzato.

Il Noyan di rimpiazzo può comandare solo le unità dei tipi indicati per le rispettive ali. Tutti i Noyan mongoli (inclusi quelli sopra) sono rimpiazzati come per 4.43.

Esercito russo e suo schieramento

Tutte le unità russe che iniziano il gioco sulla mappa si schierano sulla mappa occidentale, orientate come si desidera.

I Polotvsiiani

<u>Unità/comandante</u>	<u>esagono</u>
6 HC, 18 LC, Khan Yuran	1522-29, 1818-21, 1833-36, 2619, 2621, 2635, 2637, 4018, 4020, 4036, 4038.

I Volhyniani

Fanno parte del Comando Galiziano

<u>Unità/comandante</u>	<u>esagono</u>
Tutta la HC ed LC;	
Principe Daniil Romanovich	1925-29, 2026-30

I Galiziani

<u>Unità/comandante</u>	<u>esagono</u>
Tutta la HC; Principe	
Mstislav Mstislavich	2323-2332
MI #11-20	2523-2532
LI #1-10	2623-2632
MI #1-10	2723-2732
Yuri Domamerich,	
Derzhikhray Volodislavich	con qualsiasi unità di fanteria
Tutta la LC, Mstislav	
Di Lutsk	2923-2932

I Chernigov

<u>Unità/comandante</u>	<u>esagono</u>
Tutta la cavalleria Kursk;	
Principe Oleg	3526-28, 3627-29
Tutta la HC Chernigov;	
Mstislav Svyatoslavich	3826-28
MI 8-10 Chernigov;	
MI 1-4 Vladimir	4025-31
Tutta la LI Chernigov,	
Putivl' e Turbetsk	4124-31
MI # 1-7	4225-31
Principe Vasil'ko	con qualsiasi unità di fanteria
Tutta la LC Chernigov,	
Principe di Smolensk	4426-28

Comandanti di rimpiazzo

I contingenti Volhyniano, Galizia, Chernigov e Kiev hanno ognuno un comandante di rimpiazzo che può essere usato per sostituire per un qualsiasi comandante di quel contingente (incluso l'OC). Se l'OC viene eliminato, il suo rimpiazzo viene posto con qualsiasi unità del contingente alla fine della Fase di Recupero seguente, altrimenti il comandante viene portato in gioco come da 4.53. Il comandante di rimpiazzo assume le stesse limitazioni di comando del comandante rimpiazzato. Se il comandante di rimpiazzo è già in gioco, non può avvenire alcun altro rimpiazzo.

Rinforzi russi

L'esercito di Kiev era più indietro. All'inizio di ogni turno dopo il primo, il russo tira un dado:

- Se il risultato è dispari, l'esercito di Kiev entra da qualsiasi esagono del bordo occidentale della mappa occidentale (fila 4800)
- Se il risultato è pari, rimane fuori mappa.

Se l'esercito di Kiev non è ancora entrata nel turno 5, entra automaticamente quel turno.

L'esercito di Kiev è composto da tutte le unità aventi quella denominazione, più i comandanti Grande Principe Mstislav Romanovich, suo figlio Vsevold e suo nipote il Principe Andrei, e Svyatoslav di Shumsk.

Comandanti e Linee

Subudei è l'OC, nonché comandante del Centro mongolo. Può dare un Comando di Linea alla HC del Centro ed alla LC del Centro (ognuna è una Linea diversa), ma Subudei e LC Noyan #1 non possono entrambi dare un Comando di Linea nello stesso turno. Subudei può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità mongola.

Jebei è il comandante dell'Ala Destra mongola. Può dare Comandi di Linea senza tirare il dado, alla HC dell'Ala Destra ed alla LC dell'Ala Destra (ognuna è una linea diversa). Jebei ed LC Noyan #1 non possono entrambi dare un Comando di Linea alla LC nello stesso turno. Jebei può dare Ordini Singoli solo alle unità dell'Ala Destra.

LC Noyan #1 e 2 comandano la LC nelle rispettive ali. Possono dare un Comando di Linea a tutta la LC della loro ala. Se sono entro il raggio di comando dei loro comandanti di ala, non è necessario alcun tiro di dado. Possono dare Ordini Singoli solo alla LC nella loro ala.

Van Noyan può dare ordini/Comandi di Linea solo alla LC dell'Avanguardia.

Tsugyr Khan comanda la HC dell'ala sinistra. Può dare Comandi di Linea senza un tiro di dado, solo alla HC dell'ala sinistra.

Teshi Khan comanda la LC dell'ala sinistra. Può dare Comandi di Linea senza un tiro di dado, solo alla LC dell'ala sinistra, eccetto per Brodniki.

Polskinia comanda tutti i Brodniki. Può dare Comandi di Linea senza un tiro di dado, solo alle unità Brodniki.

I Russi

L'esercito russo ha diversi OC. Ogni

contingente/esercito opera separatamente, come sotto descritto. Vedere le regole speciali sull'attivazione dei comandi. Ogni comando sotto elencato è una "Linea" separata – solitamente MI, LI, HC ed LC.

Khan Yuran è l'OC delle unità Polovtsiane entro il proprio raggio di comando. La LC Polovtsiana non entro detto raggio di comando – solitamente quella assegnata alla difesa delle ali dei vari eserciti – può essere comandata dal comandante della LC di quell'esercito. Può dare ordini o comando di linea solo alle unità Polovtsiane.

Principe Daniil Romanovich è il comandante delle unità Volhyniane. Può dare ordini o comandi di linea solo a dette unità. Tutte le unità Volhyniane possono formare una singola linea.

Principe Mstislav Mstislavich è l'OC dell'esercito combinato Galiziano-Volhyniano. Può essere usato da qualsiasi comandante Galiziano-Volhyniano per consentire un Comando di Linea senza tirare il dado. Può dare Ordini Singoli alle unità Galiziane-Volhyniane ma può dare comandi di linea solo alla HC Galiziana. Yuri Domamerich e Derzikhray Volodislavich comandano la fanteria galiziana, con la MI ed LI che sono una Linea diversa, e Mstislav di Lutsk comanda la LC galiziana più qualsiasi LC Polovtsiana entro il raggio. Questi comandanti possono dare Ordini Singoli solo alle unità del proprio comando.

Principe Mstislav Svyatoslavich è l'OC dell'esercito di Chernigov, che comprende le unità di Kursk e Vladimir. Può essere usato da qualsiasi comandante Chernigov per consentire un Comando di Linea senza tirare il dado. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità che comanda ma può dare comandi di linea solo alla HC Chernigov. Il Principe Oleg comanda tutte le unità Kursk. Il Principe Vasil'ko di Rostov comanda la fanteria, con la MI ed LI che formano linee diverse, ed il Principe di Smolensk comanda la LC Chdmigov più qualsiasi LC Polovtsiana entro il raggio. Questi comandanti possono dare Ordini Singoli solo alle unità del proprio comando.

Grande Principe Mstislav Romanovich è l'OC dell'esercito di Kiev. . Può essere usato da qualsiasi comandante di Kiev per consentire un Comando di Linea senza tirare il dado. Può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità di Kiev ma può dare comandi di linea solo alla HC Kiev. Vsevold comanda tutte la cavalleria Kiev, con la LC ed HC che formano linee diverse. In un dato turno, Vsevold può comandare la HC o la LC, non entrambe. Il Principe Andrei e Svyatoslav di Shumsk sono i comandanti di fanteria, con la MI ed LI che formano linee diverse. Questi comandanti possono dare Ordini Singoli solo alle unità del proprio comando.

Comando ed Attivazione

In questa battaglia, per il fatto che i russi combatterono separatamente per singolo esercito, l'Attivazione, Momentum e Prevaricazione sono per Comando, non per singolo comandante. Ogni esercito ha 4 Comandi ognuno con un Valore di Attivazione che si usa per determinare l'ordine di attivazione (come per il Valore di Iniziativa). Se un giocatore desidera Prevaricare, usa

il Valore di Attivazione del Comando per il tiro di dado. Se un giocatore desidera usare il Momentum, usa il Valore di Iniziativa del comandante più anziano di quel Comando per il tiro di dado. In ogni caso, si attiva l'intero Comando; i singoli comandanti non hanno capacità di Attivazione, Momentum e Prevaricazione di per sé. entro un dato Comando, le varie Linee e comandanti possono essere attivati in qualsiasi ordine si desidera.

Attivazione di Comando russa

Polovtsiani	3
Galiziani (inclusi i Volhyniani)	5
Chernigov (inclusi Kursk)	6
Kiev	7

Attivazione di Comando mongola

Avanguardia	4
Ala Destra	6
Centro	7
Ala Sinistra (incluso Brodniki)	6

Comando e Controllo Russo (opzionale)

Le truppe russe che non fanno parte della Guardia del Principe – tutta la fanteria e, occasionalmente, parte della LC, tendevano ad avere un loro modo di pensare. La loro alleanza era labile.

Pertanto, quando il russo desidera muovere qualsiasi Linea di fanteria, o qualsiasi Linea che ha qualsiasi cavalleria con TQ 5 o meno, tira un dado:

- Se il risultato è superiore al Valore di Iniziativa del comandante che dà quel Comando di Linea, le unità della linea non muovono. Possono lanciare o fare altro.
- Se il risultato è pari o inferiore a detto valore, le unità muovono normalmente.

Tattiche di Cavalleria russe

La LC russa non può usare la tattica H&D. La HC russa NON è influenzata dall'Aggressione Incontrollata. La LC Polovtsiana NON può usare la Finta Ritirata, sebbene possa usare H&D.

Valori di Reazione alla Finta Ritirata

HC russa	3
LC russa	6
HC Polovtsiana	5
LC Polovtsiana	8
HC mongola	8
LC mongola	9

Bordo di Ritirata

Se le unità devono usare un bordo di ritirata, per il mongolo è quello orientale, per il russo quello occidentale.

Livelli di Ritirata

Il mongolo inizia la Reazione alla Ritirata (12.2) quando raggiunge 425 punti rotta.

Il russo usa un sistema diverso, con ogni Comando separato che ha il proprio Livello di Rotta e Livello di

Fuga. Quando un comando raggiunge il Livello di Fuga tutte le sue unità, dovunque siano, sono rimosse dal gioco. Tale Fuga dà un certo numero di Punti Ritirata, che si usano per determinare la vittoria.

- I Polovtsiani vanno in Fuga quando raggiungono 55 Punti Rotta. La loro Fuga dà 1 Punto Rotta.
- I Galiziani-Volhyniani vanno in Fuga quando raggiungono 120 Punti Rotta. La loro Fuga dà 3 Punti Rotta.
- I Chernigov vanno in Fuga quando raggiungono 70 Punti Rotta. La loro Fuga dà 2 Punti Rotta.
- I Kievani vanno in Fuga quando raggiungono 80 Punti Rotta. La loro Fuga dà 3 Punti Rotta.

I russi si Ritirano, tutti quanti, quando raggiungono almeno 6 Punti Rotta.

Livelli TQ

Giocatore	Punti TQ	Rapp. Rotta	Rapp. Di qualità
Mongolo	1007	42%	1.40
Khwarazmiano	891	36%	1.30

Bilanciamento

Il mongolo è favorito 2 a 1. Per una battaglia più competitiva, suggeriamo l'uso di una o più di queste opzioni.

Preparazione russa: i russi possono schierarsi tutti come si desidera sulla mappa occidentale. Si applica ancora il meccanismo di attivazione, ma il russo usa il normale meccanismo di ritirata con 325 Punti Rotta per ritirarsi.

Sostituzione di Tumen: il mongolo deve sostituire:

- Le unità catafratte ed HC dei Tumen da #1 a 5 con quelle da #4 a 8. Notate che avete 4 HC in meno.
- Le HC #1-3 del Tumen #6 con le HC #1-3 del Tumen #1.
- Le HC #1-6 del Tumen #7 con le HC #1-6 del Tumen #2.
- Le HC #1-5 del Tumen #8 con le HC #1-5 del Tumen #3.
- Le LC #1-14 del Tumen dall'#1 al 5 con le LC dei Tumen dal #4 – 8.

Potete poi sempre puntare Punti Rotta per tenere il mongolo.

LIEGNITZ

Odierna Polonia, 9 aprile 1241

Baraunghar (ricognizione in forze) mongola contro una Coalizione europea orientale sotto il comando di Enrico il Pio, duca di Slesia.

Durata del gioco

Liegnitz è una delle battaglie piccole nel gioco. Usa solo mezza mappa e l'esercito mongolo è composto da due soli Tumen.

Baraunghar mongola

Le unità mongole sono dei Tumen 1, 2 e 3 come segue:

- Scegliete 8 LC del Tumen #3 per l'Avanguardia

- Rimuovete dal gioco 7 LC dei Tumen #1 e 2 in qualsiasi combinazione e che abbiano la stessa TQ di quelle aggiunte dal Tumen #3.
- Non si usano le restanti unità del Tumen #3.

Unità/comandante	esagono
8 LC, LC Noyan	
Avanguardia	1905-1919, esagoni dispari
11 HC	1603-1623, esagoni dispari
11 HC	1502-1522, esagoni pari
9 LC	1404-1420, esagoni pari
9 LC	1304-1320 esagoni pari
9 LC	1204-1220 esagoni pari
2 artiglieria razzi	dovunque nella fila 1200
Principe Baidan, Principe Kaidan, LC Noyan #1, HC Noyan #1, Stendardi di Baidan e Kaidan:	dovunque.

Comandanti di Rimpiazzo

I Noyan mongoli sono rimpiazzati come per 4.43. Il Principe Baidan e Kaidan non possono essere rimpiazzati.

Esercito Cristiano Europeo Orientale di Enrico il Pio

Tutte le unità sono orientate a nord, tutta la cavalleria inizia Montata.

Unità/comandante	esagono
6 HC Cavalieri teutonici, Poppo	3323-3328
3 HC Oppeln	3321-2, 3422
7 MI Oppeln	3424-3427, 3524-3526
Mieceslaw	con qualsiasi unità Oppeln
3 HC Cavalieri Silesiani, 1 HC Cavaliere Templare, 1 LC Templare, 1 HC Cavaliere Ospitaliero, 1 LC Ospitalieri, Enrico	3215-3221
7 MI Silesiane, 2 MI Moroviane	3315-3319, 3416-19
4 HC Grande Polonia, Sudislaw	3310-13
10 MI Grande Polonia	3410-14, 3510-14
12 LI Goldberg, Boleslaw	3303-3308, 3403-3408
4 Amburghesi, 2 Franchi, Coleslaw	Dovunque
Stendardi di Poppo, Enrico, Mieceslaw, Sudislaw e Boleslaw:	dovunque.

Comandanti di rimpiazzo

Non vi sono comandanti di rimpiazzo per l'europeo orientale.

Arcieri polacchi?

Vi sono 3 LI arcieri polacchi, che potete usare per rimpiazzare 3 MI dovunque sulla mappa nel momento dello schieramento.

Balestrieri

Le unità di balestrieri sono limitate a quando possono lanciare, per la grossa difficoltà nel ricaricare l'arma, specialmente se montati a cavallo. Possono lanciare due

volte in un singolo turno, come attivazione o come Lancio di Reazione. Usate il segnalino di "Lancio" [CROSSBOW FIRED] ad indicare quando hanno lanciato.

Tattica H&D

Solo i mongoli possono usare questa tattica.

Comandanti e Linee

Mongoli: il Baraunghar mongolo ha due Tumen e due OC. Baidar e Kaidan possono essere usati da un qualsiasi comandante subordinato entro il loro raggio per dare automaticamente Comandi di Linea.

Linee e Comandi

- **Noyan Avanguardia** può dare ordini/Comandi di Linea solo alle unità del Tumen #3.
- **Noyan HC** può dare ordini/Comandi di Linea a qualsiasi HC e solo ad HC.
- **Noyan LC** può dare ordini/Comandi di Linea a qualsiasi LC dei Tumen #1 e/o 2.

All'inizio dello scenario, il mongolo assegna uno dei suoi due Tumen a Baidar e l'altro a Kaidan. Quel comandante può dare Ordini/Comandi di Linea solo alle unità del suo Tumen assegnato. Le unità del Tumen assegnato usano lo Stendardo di quel comandante per la ritirata. Baidar e Kaidano possono dare un Comando di Linea per attivare qualsiasi/tutte le unità del proprio Tumen, a meno che il Noyan LC e/o HC non abbia già dato un Comando di Linea o ordine a qualsiasi unità di quel Tumen. Inoltre, Baidar e Kaidan non possono dare un ordine di muovere/lanciare se il HC/LC Noyan dà ordini/Comandi di Linea ai loro rispettivi tipi di unità. Possono usare tutti gli altri ordini o fare il Recupero allo Stendardo indipendentemente da cosa fanno LC/HC Noyan.

Europeo Orientale: le Linee sono le seguenti:

Enrico: salesiani, moraviani, templari e ospitalieri

Poppo: cavalieri teutonici

Mieceslaw: Oppeln

Sudislaw: Grande Polonia

Boleslaw: Goldberg

Wenceslas: Boemi

Questi comandanti possono dare Ordini Singoli solo alle unità del loro contingente.

Enrico è l'OC, può consentire a tutti i comandanti di dare automaticamente un Comando di Linea eccetto per Re Wencelsas (quando/se arriva). I Boemi agiscono per conto proprio. Re Wenceslas può dare automaticamente comandi di linea ai Boemi.

Valori di Aggressione europea

HC Cavalieri di Cristo	2
HC Oppeln, Silesia, Boema	3
HC Grande Polonia	4

Valori di Reazione alla Finta Ritirata

Cavalieri montati	2
HC europea	3

LC europea

6

Cavalieri appiedati

Qualsiasi Cavaliere che subisce un risultato in Colpi alla Coesione di “3” o più lo cambia in “2” e diviene appiedato. Girate l’unità dalla parte priva del cavallo e ponete un segnalino di Disordine sull’unità nel momento in cui accade. Una volta appiedati, i cavalieri rimangono in tale stato per il resto della battaglia. Non possono smontare volontariamente.

I Cavalieri smontati sono considerati HI, ma la HC e LN è superiore in attacco nei loro confronti. Inoltre, i Cavalieri smontati in Disordine non possono Assaltare, e quando Assaltati l’attaccante ottiene uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella dell’Assalto.

Artiglieria mongola

1. L’artiglieria mongola si usa quando Baidar o Kaidan viene attivato e scegli di usare Ordini Singoli (non Comandi di Linea). L’artiglieria mongola può muovere o sparare, non entrambe le cose nello stesso turno. Non può usare il Lancio di Reazione.
2. L’artiglieria mongola può sparare 3 Bombe Fumogene in un turno. Può farlo in qualsiasi esagono entro 4. Non necessita di LOS per sparare. Vi può essere una sola bomba fumogena in un dato esagono in un turno. Non può sparare in un esagono occupato dal mongolo, né può sparare in alcun esagono adiacente a tre o più esagoni occupati dal mongolo.
3. Per sparare le bombe fumogene, il mongolo indica semplicemente l’esagono e pone in esso un segnalino di fumo (SMOKE).
4. Il fumo ha i seguenti effetti:
 - Blocca la LOS
 - Nessuna unità europea entro 2 esagoni da un segnalino di fumo può usare la Ritirata Ordinata.
 - Nessuna unità europea può entrare in un esagono di fumo.
 - Se viene sparato fumo in un esagono occupato da unità combattenti, quell’unità subisce un colpo alla coesione e deve inoltre ritirarsi di un esagono.
5. Il fumo dura due turni. Alla fine di ogni turno, rimuovete quelli che sono dalla parte “secondo turno”, girate gli altri dalla parte del secondo turno.
6. **Opzionale: razzi.** Il mongolo può avere razzi. invece di sparare bombe fumogene, una qualsiasi unità di artiglieria – una sola per turno – può sparare razzi, una volta, contro un esagono entro 9. Designa semplicemente l’esagono bersaglio e tira un dado, con i possibili risultati:

Tiro di dado**Risultato**

0	il razzo esplode, distruggendo l’unità di artiglieria
1-6	mancato
7-9	l’unità nell’esagono subisce 2 punti alla coesione

7. L’artiglieria mongola non ha altra capacità che non sia sparare bombe fumogene (e razzi). Non ha orientamento (tutti gli esagoni sono frontali), e non esercita ZOC. Non ha forza di combattimento. Se un’unità europea muove adiacente ad un’unità di artiglieria, e questa unità europea non è entro una ZOC mongola, l’artiglieria viene eliminata.
8. L’artiglieria mongola è sempre in comando; non deve tracciare il raggio di comando.

Rinforzi opzionali: Re Wenceslas e i Boemi

E’ possibile che arrivi l’avanguardia boema, opzione che aiuta a bilanciare il gioco.

La prima volta che il mongolo tira un 9 nel tentare il Momentum (5.33), invece che dare una fine del turno automatica, il giocatore europeo tira un dado. Se ottiene 7-9, arriva Wenceslas, altrimenti si considera una normale fine del turno.

L’avanguardia boema, così attivata, ottiene immediatamente un turno “gratuito” – di una sola attivazione. Entra da qualsiasi esagono lungo il bordo occidentale della mappa, da 1028 a 3828 (dalla direzione di Liegnitz). Nessun esagono di entrata può essere a più di 4 da qualsiasi altro esagono di entrata. Alla fine del suo turno iniziale di entrata, si deve piazzare lo Stendardo di Wenceslas. A partire dal turno successivo, i boemi sono trattati come qualsiasi altra unità.

Bordo di ritirata

Se le unità devono usare un bordo di ritirata, per il mongolo è quello settentrionale, per l’europeo il bordo meridionale.

Livelli di Ritirata

Il mongolo inizia la Reazione alla Ritirata (12.2) quando raggiunge 110 punti rotta. Se i boemi entrano in gioco, aumentatelo a 135.

Livelli TQ

Giocatore	Punti TQ	Rapp. Rotta	Rapp. Di qualità
Mongolo	399	40%	1.75
Europeo	395	34%	1.22

Bilanciamento

Battaglia che favorisce il mongolo, anche se l’uso degli arcieri e il possibile arrivo di Wenceslas (se usate queste opzioni) la bilanciano un po’. Potete anche sostituire le unità mongole con Tumen di numero più elevato, il 4 ed il 5.

‘AYN JALUT

Odierno Israele, 3 settembre 1260

Retroguardia mongola contro i Mamelucchi

Durata del gioco

E’ la battaglia più piccola e più breve del gioco, adatta per apprendere il sistema. Ci vogliono circa 3 ore per giocarla.

Schieramento della Retroguardia mongola

Le unità mongole sono tutte del Tumen #5:

HC CAT #2 e #3

HC #4-10

LC #2-16

Tutte sono orientate a nord.

Unità/comandante	esagono
5 LC [a], Baydar	dovunque nella fila 2200
9 HC, Ketbugha (OC)	2706-2722, esagoni pari
1 HC Siriana, al-Ashrat Musa	2724
1 HC georgiana	2704
1 HC Armena	2702
2 LC Siriane	2923, 2925
10 LC, LC Noyan #1	2903-2921, esagoni dispari
1 LC Seljuk	2901
Stendardo di Ketbugha	dovunque

[a] = scegliete 5 LC del Tumen #5 per il Comando di Baydar.

Comandanti di Rimpiazzo

Ketbugha è rimpiazzato da HC Noyan #1 se eliminato. Ponete il rimpiazzo con qualsiasi HC mongola all'inizio della Fase di Recupero seguente. Questo rimpiazzo non è considerato OC. Baydar viene rimpiazzato da LC Noyan #2 se eliminato. Al-Ashrat Musa non può essere rimpiazzato. Tutti i Noyan mongoli sono rimpiazzati come per 4.43.

Schieramento Mamelucco

Tutte le unità sono orientate a sud: 3 LC Halqua, 2 LC Turcomane, Baybars: si piazzano ovunque nella fila 1300.

Rinforzi Mamelucchi

Le seguenti unità Mamelucche e Alleate arrivano nel corso del primo turno di gioco quando sono attivati i rispettivi comandanti, nel normale corso delle attivazioni: Guardia Mamelucca (HC CAT), 2 HC CAT Reali, 10 HC Mamelucche, 17 Halqua, 2 LC Siriane, 1 Lanciere Beduino, 1 HC Curda, Sultano Qutuz, Principe di Hama, Stendardo di Qutuz.

Queste unità possono entrare attraverso gli esagoni 1012-1026, lungo il bordo settentrionale della mappa.

Le unità mongole non possono entrare in alcun esagono a nord della fila 13xx nel primo turno di gioco.

Comandanti di Rimpiazzo

Baybars viene rimpiazzato dal Repl #1 (HC) ed il Principe di Hama da Repl #2 (LC) se eliminati. Il Sultano Qutuz non può essere rimpiazzato.

Linee e Comandi

Mongolo

Ketbugha è l'OC. Può dare Ordini a qualsiasi unità mongola (ma non ai Siriani). Può attivare tutta la HC mongola come Linea o tutta la LC mongola come Linea, a meno che Baydar e/o LC Noyan non abbiano dato un Comando di Linea o Ordine a qualsiasi unità del loro Tumen. Ketbugha può effettuare un Recupero allo

Stendardo indipendentemente da come agiscono gli altri comandanti.

Baydar può dare ordini/Comandi di Linea solo alle unità scelte per l'Avanguardia.

LC Noyan #1 può dare ordini/Comandi di Linea solo alla LC del Tumen #5 e alla LC Seljuk.

Al-Ashrat Musa comanda tutte le unità siriane. E' l'unico che può farlo; tutte le unità siriane sono considerate una sola Linea.

Gli armeni, georgiani e Seljuk sono considerati mongoli per la Linea e Comando.

Tutte le unità mongole usano lo Stendardo di Ketbugha come Meta di Ritirata. I siriani ed alleati usano il Bordo di Ritirata come Meta di Ritirata. Non possono essere recuperati allo stendardo.

Mamelucchi

Il Sultano Qutuz è l'OC. Può dare ordini a qualsiasi unità mamelucca. Può attivare tutta la HC come Linea o tutta la LC come Linea (non entrambe) a meno che non sia stato dato un Comando di Linea alla Linea da un altro comandante nello stesso turno.

Baybars può dare ordini a qualsiasi unità. Può attivare tutta la HC come Linea o tutta la LC come Linea (non entrambe) a meno che non sia stato dato un Comando di Linea alla Linea da un altro comandante nello stesso turno.

Il Principe di Hama può dare ordini/Comandi di Linea solo alle LC. Può attivare tutta la LC come una Linea) a meno che non sia stato dato un Comando di Linea alla Linea da un altro comandante nello stesso turno.

La HC e la LC sono considerate Linee diverse. La LN Beduina è considerata HC per questo fine.

Tutte le unità mamelucche usano lo Stendardo di Qutuz come Meta di Ritirata.

Tattiche H&D / Lancio a Pioggia

La LC mongola e trucomana (mamelucca) può usare questa tattica. Alcune LC Halqua possono anche usare il Lancio a Pioggia, vedere la pedina.

Valori di Reazione alla Finta Ritirata

Tutta la HC	5
Tutta la LC	7

Al-Ashrad Musa e i siriani

Quando il mongolo desidera attivare Musa e i suoi siriani, ed i mongoli hanno accumulato più Punti Rotta dell'avversario, tira un dado: se il risultato è pari o inferiore al Valore di Iniziativa di Musa, si attiva normalmente. Se è superiore, Musa ed i siriani sono rimossi dal gioco. Non contano come in Rotta per la vittoria.

Bordo di Ritirata

Se le unità devono usare un bordo di ritirata, per il mongolo è quello meridionale, per il mamelucco quello settentrionale

Livelli di Ritirata

Il mongolo inizia la Reazione alla Ritirata (12.2) quando

raggiunge 75 punti rotta. I mamelucchi si ritirano quando raggiungono 90 Punti Rotta.

Livelli TQ

<i>Giocatore</i>	<i>Punti TQ</i>	<i>Rapp. Rotta</i>	<i>Rapp. Di qualità</i>
Mongolo	186	40%	1.60
Europeo	264	34%	1.69

Bilanciamento

Battaglia bilanciata, favorisce leggermente il mamelucco. Potete sostituire le unità mongole con un Tumen di numero inferiore.

TABELLA DELL'ASSALTO (10.5)													
Dado	Colonna												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
5	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)

/ # = Numero di Colpi alla Coesione per l'Attaccante (Difensore)

Superiorità dell'Attaccante = Raddoppiare i Colpi del Difensore

Superiorità del Difensore = Triplicare i Colpi dell'Attaccante

Spostamenti di Colonna:

Superiorità Numerica: spostate di un numero di colonne a destra (attaccante) / sinistra (difensore) pari alla differenza nel numero di unità coinvolte nella battaglia (9.17).

1 Destra = se qualsiasi difensore è in Disordine

Terreno (usare quello più favorevole al difensore):

1Sinistra	Tutti i difensori sono in Bosco
1S	Tutti i difensori sono dietro un lato d'esagono del fiume Kalka
1S	Qualsiasi difensore è in terreno più elevato dell'attaccante
2S	Tutti i difensori sono in terreno più elevato dell'attaccante
1destra	Tutti i difensori sono in terreno più basso rispetto all'attaccante (ma nessuno dietro il fiume Kalka)

Modificatori al tiro di dado:

Se vi è un comandante raggruppato con un'unità attaccante: + Carisma al tiro di dado.

Se vi è un comandante raggruppato con un'unità difendente: - Carisma al tiro di dado.

Se un comandante attaccante è stato ucciso: - Carisma al tiro di dado.

Se un comandante difensore è stato ucciso: + Carisma al tiro di dado.

TABELLA DEL COMBATTIMENTO								
Aspetto	Tipo di difensore	Tipo di unità Attaccante						
		HC CAT	HC/KN	LN	LC	HI	MI	LI
FRONTE	HC CAT	7	6	6	5	8	7	6
	HC/KN	7	7	6	5	8	7	6
	LN	9	9	8	7	10	9	8
	LC	9	9	8	7	10	9	8
	HI	6	6	5	4	7	6	5
	MI	7	7	6	5	8	7	6
FIANCO	HC CAT	8	7	7	6	9	8	7
	HC/KN	8	8	7	6	9	8	7
	LN	9	10	8	7	10	9	8
	LC	9	10	8	7	10	10	8
	HI	9	9	8	7	10	10	8
	MI	8	8	7	6	10	10	9
RETRO	HC CAT	9	9	8	7	10	9	8
	HC/KN	9	10	8	7	10	9	8
	LN	10	12	9	8	11	10	9
	LC	10	12	9	8	11	11	9
	HI	11	11	11	9	12	12	10
	MI	10	10	9	7	12	12	11
	LI	10	10	8	6	11	10	9

Il numero dà la colonna dell'Assalto da usare.

TABELLA DELLA SUPERIORITA' (10.3)									
Armi/Sistema d'Arma dell'Attaccante contro quello del Difensore									
Difensore	Attaccante								
	HC Cat +	HC+ KN+	Cav smontati	Cav senza cavallo	LN+	LC	HI+	MI+	LI
HC Cat	-	-	-	DS	-	DS	-	DS	DS
HC e Cavalieri	-	-	-	DS	-	-	-	-	-
Cavalieri Smontati	-	-	-	-	AS	-	-	DS	DS
Cavalieri senza Cavallo	AS	AS	-	-	AS	-	-	-	DS
LN	-	-	-	DS	-	-	-	-	-
LC	AS	AS	-	-	AS	-	-	-	-
HI	-	DS	-	-	DS	DS	-	-	-
MI	AS	-	-	-	-	DS	-	-	-
LI	AS	AS	AS	AS	AS	-	AS	-	-

+ = queste unità devono attaccare se hanno mosso

* = si applica solo alla fanteria con giavellotti che non sia senza munizioni

AS = Attaccante Superiore

DS = Difensore Superiore

Una qualsiasi unità che attacca da Fianco o dal Retro è automaticamente AS

Una qualsiasi unità che attacca un'unità nemica in colonna è AS [6.45]

TABELLA DEL LANCIO (10.1)							
<i>Tipo di arma da lancio</i>	<i>Raggio in esagoni</i>						
	1	2	3	4	5	6	7
(B) Arco semplice	5	4	-	-	-	-	-
(C) Arco composito, montato	9	7	4	2	-	-	-
(C) Arco composito, a piedi	9	8	5	3	1	-	-
(CB) Balestra, montato	9	4	-	-	-	-	-
(BC) Balestra, a piedi	9	7	4	-	-	-	-

Se il tiro di dado per il Lancio è pari o inferiore al numero indicato a quel raggio, l'unità colpita più in alto nel gruppo subisce un colpo alla coesione. Se il tiro di dado è "0" e vi è un comandante nell'esagono, controllate per la sua perdita (8.19).

Aggiunte e sottrazioni al tiro di dado (cumulative)

+1 se l'unità muove/ha mosso

+1 se da cavalleria in Disordine

+1 bersaglio in bosco

-1 si lancia contro un bersaglio ad elevazione inferiore

-2 Lancio a Pioggia (montato)

-3 Lancio a Pioggia (a piedi)

? Effetti della Corazzatura, vedere la relativa tabella

TABELLA DELL'EFFICACIA DELLE CORAZZATURE (10.2)					
<i>Tipo di corazzatura del bersaglio</i>	<i>Lancio Arcuato [a]</i>		<i>Lancio Diretto</i>		
	<i>Arco semplice</i>	<i>Arco composito</i>	<i>Arco semplice</i>	<i>Arco composito</i>	<i>Balestra</i>
HC CAT	+1	0	+3	+1	-1
Cavalieri	+2	+1	+3	+2	0
HC	+1	0	+2	+1	-1
LC Mongola	+1	0	+1	0	-1
Tutta l'altra LC	0	0	0	0	-2
HI	+1	-1	+2	+1	0
MI	+1	-1	0	0	-2
LI	0	-1	-1	-1	-3

[a] = solo ad un raggio di 2 esagoni o più. Usate la colonna Diretto per attacchi adiacenti.

Disponibilità delle munizioni

- **Arcieri:** un 9 prima delle modifiche dà Scarsenza di Munizioni
- **Balestrieri:** un 6-9 prima delle modifiche dà Scarsenza di Munizioni
- **Lancio a Pioggia montato:** un 8-9 prima delle modifiche dà Scarsenza di Munizioni
- **Lancio a Pioggia a piedi:** un 7-9 prima delle modifiche dà Scarsenza di Munizioni

TABELLA DEL TERRENO (6.8)				
Tipo di terreno	MP per entrare / attraversarlo	Penalità alla coesione per entrarvi/attraversarlo [a]		
		LI	HI /MI	Cavalleria
Aperto	1	0	0	0
Bosco [COL]	2	0	1	1
Rotto	3	2	2	3
Ruscello	+1	0	1	0
Fiume Indus	<i>PROIBITO</i>			
Fiume Kalka	+1	0	1	0
Dirupo scosceso	+2	0	0	0
Su di 1 livello	+1	1	1	1
Giù di 1 livello	0	0	0	0
Giù di più di un livello [COL]	+1 per livello	1 per livello	1 per livello	1 per livello
Giù più di 1 livello	0	0	0	0
Cambio di orientamento (per vertice) PIU':	1 (b)	0	0	0
Cambio di orientamento in terreno rotto/bosco (per vertice)	0	0	1	1
Smontare/montare	Tutti	0	0	0
Cambiare in/da Colonna	2	0	0	0

COL = La penalità si applica anche alle unità in Colonna (6.7). Le unità in Colonna NON subiscono penalità alla coesione se non è indicata questa dicitura. Le unità in colonna aumentano gli MP di uno e spendono +1 MP per passare a/da colonna.

a = Le unità non indicate non subiscono mai penalità alla Coesione per il movimento.
b = Tutta la HI ed MI spende 1 MP per ogni vertice cambiato. La cavalleria paga 1 MP per cambiare orientamento in qualsiasi direzione, indipendentemente dal numero di vertici di cambiamento.

TABELLA TQ E DEI COLPI ALLA COESIONE (10.6)	
<i>Colpi alla Coesione automatici</i>	
Motivazione	Effetto
Un'unità che ha mosso muove ancora	1 Colpo alla Coesione [eccezione: 6.14]
Effetti del terreno	Vedere la Tabella del Terreno
Cavalleria si ritira quando è avvicinata in un esagono di Fianco o Retro	1 Colpo alla Coesione
HI o MI che muove attraverso un'altra unità amica o subisce tale movimento	1 Colpo alla Coesione per ogni MI/HI coinvolta
Unità in rotta che muove attraverso un'altra unità in rotta o subisce tale movimento	Tutte le unità in rotta sono eliminate
Risultato di Lancio che ha efficacia	1 Colpo alla Coesione
Unità obbligata ad uscire dalla formazione di Colonna per l'Assalto	1 Colpo alla Coesione

TQ E CONTROLLI SPECIALI		
	Tipo di Controllo	Se fallisce, risultato:
Controllo TQ pre-assalto	A	Colpi = DR meno la TQ
	B + C	Nessun effetto
Controllo per la Disgregazione	A + B	Unità in rotta
	C	Rimuovere un colpo alla coesione
Cavalleria in Disordine che usa la Ritirata Ordinata	A	Colpi = DR meno la TQ
	B + C	Nessun effetto
Cambio di Orientamento di Reazione (solo fanteria)	A	Colpi = DR meno la TQ
Reazione alla Finta Ritirata	D	Deve inseguire [6.73 (3)]
	E	Resta o continua il movimento
Finta Ritirata	A	L'inseguitore muove per Assaltare
	B + C	L'unità in ritirata attacca [6.73 (4)]
Movimento di Reazione (solo fanteria)	A	Muove di un esagono in avanti
	B + C	Rimane dov'è
Impetuosità (solo HC) [a]	A	Muove di 4 MP verso l'attaccante ed Assalta [8.36]
	B + C	Rimane dov'è
Aggressione Incontrollata	F	Deve muovere di tutti gli MP verso la più vicina unità nemica
	G	Muove normalmente
Recupero allo Stendardo	A	Unità eliminata
	B + C	Unità recuperata; la fanteria con colpi pari alla metà della TQ, la cavalleria ad un 1/3 (arrotondate per difetto)

Tipi di Controllo TQ:

A = se il tiro di dado è superiore alla TQ

B = se il tiro di dado è pari alla TQ

C = se il tiro di dado è inferiore alla TQ

D = se il tiro di dado è superiore al Valore di Reazione alla Finta Ritirata

E = se il tiro di dado è pari o inferiore al Valore di Reazione alla Finta Ritirata

F = se il tiro di dado è superiore al Valore di Aggressione della Cavalleria

G = se il tiro di dado è pari o inferiore al Valore di Aggressione della Cavalleria

Nota

+2 al tiro di dado se si applica l'Aggressione Incontrollata alla HC.

Le unità In Colonna hanno un -2 TQ mentre sono in detta formazione

RIASSUNTO DELLA PERDITA DEI COMANDANTI (10.7)		
Effettuate il controllo se:	Tipo di Controllo	Risultato
Risultato 0 sulla Tabella del Lancio con comandante presente	DR = 0	Comandante ferito. Tirate ancora, se il DR > Iniziativa del comandante, è ucciso
	DR = 1-9	Nessun effetto
Comandante coinvolto in Assalto (attacco o difesa)	DR = 0	Comandante ferito. Tirate ancora, se il DR > Iniziativa del comandante, è ucciso
	DR = 1-9	Nessun effetto
Nemico montato muove adiacente ad un comandante da solo nell'esagono	DR > valore di iniziativa	Comandante ucciso
	DR <= valore di iniziativa	Comandante posto con la più vicina unità amica

CONTROLLI DI COMANDO		
Effettuate il controllo se:	Tipo di Controllo	Risultato
Comando di Linea entro il Raggio di Comando	Automatico	Il comandante può dare Ordini o Comandi di Linea
Comando di Linea fuori dal Raggio di Comando	A	Il comandante può dare solo Ordini
	B	Il comandante può dare Ordini o Comandi di Linea
Momentum	A	Il comandante ha Finito Se il DR = 9, tirate ancora: 0 - 1 = Paralisi: nessun'altra attivazione nel turno per il giocatore. L'avversario non subisce invece alcun effetto. 2 - 8 = nessun altro effetto, il comandante ha Finito 9 = nessun'altra attivazione, andate alla Fase di Recupero
	B	Il comandante si attiva ancora
Prevaricazione	A	Il comandante ha Finito
	B	Il comandante si attiva Se è Prevaricazione di un Momentum, il comandante Prevaricato ha Finito. Tutti i comandanti di pari o inferiore iniziativa ed ancora inattivi non possono fare Momentum
Tentativo di Recupero	C	Unità eliminata
	D	Unità Recuperata La fanteria con colpi pari alla metà della TQ, la cavalleria ad un 1/3 (arrotondate per difetto)

Tipi di Controllo:

A = se il tiro di dado è superiore al Valore di Iniziativa del comandante

B = se il tiro di dado è pari o inferiore al Valore di Iniziativa del comandante

C = se il tiro di dado è superiore al Carisma del comandante

D = se il tiro di dado è pari o inferiore al Carisma del comandante

Traduzione curata da Gianni Sorio per
I Giochi dei Grandi
Vicolo San Nicolò 5/b
37122 Verona
www.igiochideigrandi.it
Verona, gennaio 2005