

BOB'S COMMENTARIES ON DBA 2.2

Ultimo aggiornamento 13 maggio 2004

Chiarimenti usati per tornei patrocinati nel 2004 dalla North American Society of Ancient and Medieval Wargamers (NASAMW) e introduzione per neofiti

De Bellis Antiquitatis 2.2, copyright [Phil Barker, Richard Bodley Scott and Sue Laflin](#), 1990(1.0), 1995(1.1), 2001(2.0), 2004(2.2)

Traduzione in italiano di [Attilio Andreazza](#) (3 Gennaio 2005)

[Sito originale](#)

Lo scopo di questo Commentario è duplice

Per prima cosa costituisce un insieme di spiegazioni a chiarimenti delle regole per i tornei patrocinati dall'NASAMW.

In secondo luogo, è inteso aiutare nuovi giocatori a capire meglio le regole fornendo informazioni addizionali e una più completa discussione, spesso con digrammi. Alcuni di questi chiarimenti vengono da Phil Barker in risposta a domande postegli dopo la pubblicazione delle regole. Queste risposte sono state marcate "(PB)".

Chi comanda qui:

Questo Commentario non è una lista ufficiale di emendamenti né un tentativo di cambiare le regole. Un giocatore deve avere il corrente regolamento DBA, disponibile da The Keep per poter giocare. La mia opinione personale è che partite di torneo debbano essere giocate **esattamente secondo le regole** pubblicate. L'intento degli autori dovrebbe essere seguito **per quanto può essere determinato**. I giocatori possono liberamente cambiarle e modificarle per partite personali.

Perciò quello che ho prodotto non sono cambiamenti alle regole, ma puri chiarimenti di quello che è scritto, poiché risulta difficile ai neofiti comprenderlo ed a giocatori da torneo accordarsi sul suo significato. Ho aiutato Phil nella stesura delle versioni 2.0, 2.1 e 2.2 e quindi penso di conoscere il suo *intento* nella maggior parte delle regole. Ho cercato di spiegare le regole per fornire le sue intenzioni quando il testo non è chiaro. In ogni caso, Phil è il solo interprete ufficiale. Le sue regole sono *l'ultima parola* su ogni aspetto del gioco. Se qualcuno non si trovasse d'accordo con quanto scrivo, è libero di giocare come desidera, eccetto in tornei NASAMW, o di contattare Phil. Sono felice di inserire modifiche basate sulle sue opinioni.

Come usare questo Commentario in un torneo

Durante una partita di torneo, può crearsi una situazione in cui i giocatori non sanno come comportarsi. Se questi vogliono accordarsi nell'uso di alcune procedure, allora possono semplicemente farlo. Se non sono d'accordo, allora dovrebbero riferirsi a questo Commentario per una soluzione. Analogamente, se un giocatore afferma che qualcosa può venire fatto in un certo modo ed un altro giocatore non è d'accordo, allora si usi il Commentario per dirimere la questione. Non importa cosa un giocatore ritenga corretto, sulla base del gioco al proprio club o perfino in altri tornei o altre partite del torneo in corso, l'interpretazione delle regole presentata qui è valida per i tornei patrocinati dalla NASAMW. *Se i due giocatori si accordano per comportarsi diversamente da quanto indicato qui, possono farlo, ma non protestare per il risultato successivamente.* Il commentario deve essere usato solo quando c'è disaccordo o mancanza di conoscenza circa una situazione.

Consistenza durante una partita: nel corso di una partita, in una situazione specifica, un giocatore può proporre un'interpretazione di una particolare regola e l'altro giocatore essere d'accordo. Se la stessa situazione si ripete, la stessa interpretazione deve venire usata. Per esempio un giocatore vuole fare una certa mossa e l'avversario lo accetta. Questa interpretazione può essere diversa dal contenuto del Commentario. Se più tardi durante la partita, il secondo giocatore vuole seguire questa interpretazione, il primo giocatore non può appellarsi al commentario per un giudizio diverso. Il primo giocatore avrebbe dovuto seguire le regole scritte prima. Una volta che un precedente si è realizzato in una partita specifica, tutta deve essere giocata nello stesso modo.

Organizzazione

Il testo segue i titoli degli argomenti delle regole ed i commenti genericamente seguono le regole particolari di ogni sezione. Ho evitato di ripetere il testo eccetto quanto necessario per aiutare i chiarimenti. Il Commentario non sopperisce alla necessità di avere il regolamento originale per giocare. A volte ho discusso una regola in più di una sezione perché si applica a diverse sezioni.

Alla fine dei commenti, ci sono alcuni chiarimenti specifici per i tornei NASAMW.

Sono lieto di discutere il testo e se errori verranno evidenziati, saranno corretti. Se i lettori hanno commenti su quello che posso aver dimenticato, quello che credete sia sbagliato od ogni altra considerazione, fatemelo sapere. Spero che i commenti serviranno come base per chiarimenti generalmente condivisi per il gioco di torneo in ogni parte del mondo.

Ringraziamenti

Voglio ringraziare per l'aiuto fornito da molti giocatori nel mondo che hanno partecipato in lunghe discussioni con me a proposito di quasi ogni frase nelle regole. Alcune volte ho convinto le persone della mia opinione, alcune volte mi hanno convinto delle loro, in ogni caso lo scambio è stato stimolante. Anche se sono sicuro di dimenticare qualche contributo importante, permettetemi di menzionare quelli che hanno svolto un lavoro particolarmente utile: Marty Schmidt ha contribuito dai primi draft del 2.0. Ha fornito i diagrammi originali per il testo sulla distruzione da ritirata ed una quantità di utili suggerimenti. Jerboa, dal Portogallo, è analogamente stato un corrispondente da lungo tempo; David Kuijt ed io abbiamo avuto molte discussioni da quando abbiamo aiutato Victor a sviluppare DBAOL; Terry Griner, da lungo tempo un giocatore del periodo antico, ha fornito molte letture attente del Commentario e sollevato un numero eccellente di punti da considerare; Dave Schlanger, Jack Sheriff e Mark Pozniak hanno rilevato molti miei errori; posse sempre contare su Mike Demana, Dennis Frank e Mike Stelzone per validi suggerimenti. Attilio Andreazza dall'Italia e Stephane Servais dal Belgio stanno cercando di tradurre il Commentario nella loro madrelingua (mi meraviglia che qualcuno sia in grado di leggere un'altra lingua, tanto più capire qualcosa come il DBA in una lingua straniera) e facendo ciò hanno scoperto problemi. A questo proposito, Attilio ha fornito molte critiche costruttive per rendere più utile il testo e prodotto alcuni diagrammi. Chris Brantley deve essere menzionato separatamente perché non ha solo fornito ottimi suggerimenti, ma amministra la meravigliosa DBA Resource Page con il relativo Fanaticus Forum (<http://www.fanaticus.org/> dove la gran parte del Commentario è stata discussa.

Il lettore noti che la sintesi finale di tutte le discussioni sul DBA presentata qui è mia. Se è corretta, grazie all'aiuto di tutti, se sbagliate, date la colpa solo a me :)

Bob Beattie (beattie@umich.edu)

Se siete dei neofiti, potreste trovare utile il sito seguente.

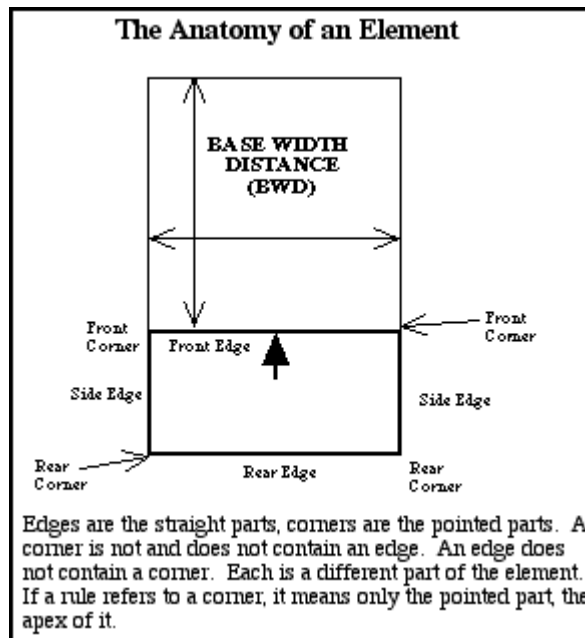
[APPENDICE PER NEOFITI \(in inglese\)](#)

Un glossario. Questo è fornito per avere un dizionario comune quando si discute del gioco.

Turno : il tempo in cui ciascun giocatore move e seleziona i combattimenti. Non è necessario che entrambe le parti effettuino lo stesso numero di turni. Il giocatore cui tocca il turno è il giocatore attivo.

Mossa : quello che gli elementi fanno durante un turno. Gli elementi possono fare zero, una o più mosse ogni turno. I giocatori muovono gli elementi, ma non hanno *mosse*: ogni giocatore ha dei turni durante gli elementi hanno delle mosse.

Elemento : Il pezzo del gioco - soldatini incollati su rettangoli di legno, metallo, cartone o altro materiale. Si potrebbe giocare semplicemente con cartone o altre pedine. Ogni elemento ha un fronte, due lati o fianchi, un retro. Essi hanno angoli anteriori e posteriori. I lati sono le parti rettilinee, gli angoli sono il vertice in cui i lati si incontrano. Il pezzo su cui sono incollate le truppe si chiama base.



Distanza della larghezza di una base: BWD - una distanza uguale alla larghezza di una base (elemento) nel gioco. Queste sono o 40 mm nel gioco con miniature in scala 15 mm o 60 mm nel gioco con miniature in scala 25 mm. Il quadrato di lato una BWD ha un effetto sul nemico che lo attraversa. A volte è chiamato ZOC da giocatori alle prime armi che provengono da boardgames. In fin dei conti è più un'area di restrizione che di controllo. Phil non usa questo termine.

Generale: uno dei 12 elementi nel gioco base, indicato come Generale nella lista dell'esercito. Quale tipo di elemento in ciascun esercito può essere il Generale è scritto nella lista. Questo non può cambiare durante una partita. Il Generale non è una figura o elemento aggiuntivo ai 12 elementi base dell'esercito. Se l'esercito ha più di un elemento di quel tipo, si evidenzia il generale in modo che l'avversario possa sapere quale elemento è.

Distrutto al più: DIB - Il risultato di alcuni combattimenti in un tipo di elemento è distrutto se l'avversario ottiene un punteggio superiore ma meno del doppio. A volte viene chiamato Quick Kill (QK) da giocatori che non capiscono che non c'entra nessuna velocità :)

Fase: non è un termine del regolamento, ma viene usato per riferirsi alle parti di ogni turno. C'è una fase di movimento durante la quale il giocatore attivo muove tanti elementi quanti gliene permettono i PIP. Alla fine di tutte le mosse tattiche, elementi che devono girarsi per fronteggiare attacchi sul fianco e sul retro lo fanno. Successivamente c'è la fase di tiro in cui il giocatore attivo sceglie l'ordine di tiro per tutto gli elementi. I risultati del tiro vengono applicati. Infine arriva la fase di mischia. Di nuovo il giocatore attivo sceglie l'ordine dei combattimenti. I risultati vengono applicati. Solo mischie che esistevano all'inizio di questa fase vengono risolte. Quelle nuove risultanti dagli effetti dei combattimenti verranno risolte nel turno successivo.

Campo di battaglia: l'area sulla quale si gioca. Può essere un quadrato di cartone, od uno ritagliato da un panno o un tessuto o un pannello di legno, o persino segnato con il gesso su una tavola. A volte viene chiamato *tavola*, ma Phil usa il termine campo di battaglia.

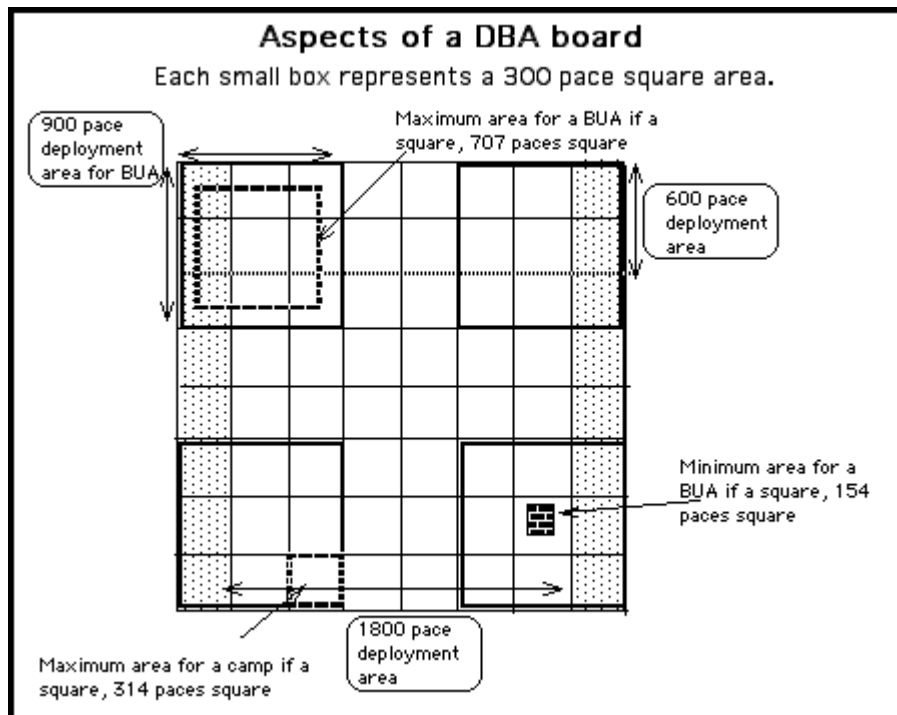
Giocatore attivo: il giocatore di turno. Prima l'invasore, poi il difensore, in turni alterni per tutta la partita. Il giocatore attivo decide l'ordine dei tiri e delle mischie.

LA BATTAGLIA

SCHIERAMENTO

1. "Dices" significa che ogni giocatore tira un dado a 6 facce. Il fattore di aggressione che è aggiunto si trova per ogni esercito nella lista in fondo al libro. Chi ha il punteggio più alto è l'Invasore, chi ha il più basso / e il Difensore. In caso di parità si ritira.

2. Il ruolo di "difensore" ed "invasore" (o attaccante) non è collegato alla situazione storica degli avversari, ma solo a chi fa cosa e quando al momento dello schieramento. Perciò se Inglesi della Guerra dei 100 Anni combattono contro Francesi tardo-medievali, i Francesi possono benissimo essere gli invasori. Inoltre, l'invasore non è obbligato ad attaccare con il difensore in attesa. Una volta che la battaglia è iniziata, entrambe le parti possono attaccare. Questo è più divertente che semplicemente difendersi.



3. Le liste di eserciti danno la topografia per ogni esercito. Pagina 6 dà gli elementi di terreno obbligatori ed opzionale per ogni topografia. Il difensore piazza dal minimo al massimo numero di ogni tipo per soddisfare i requisiti del campo di battaglia. Per esempio, un pezzo di terreno rotto di dimensione minima piazzato esattamente al centro della tavola si traduce nel fatto che ogni quarto della tavola ha un pezzo di terreno difficile. Mentre questo soddisfa il requisito per i quarti con elementi di terreno, il numero minimo di pezzi deve ancora essere disposto. Il Difensore dispone tutti gli elementi di terreno e poi l'Invasore sceglie un lato di ingresso.

4. Come l'invasore sceglie un lato? L'invasore tira un dado a 6 facce ed il numero che esce è il lato dove le truppe sono schierate.

Il primo passo è di dare numeri ad ogni lato basandosi su quale è il migliore per il giocatore e l'esercito. Quando l'invasore vede il campo di battaglia con il terreno scelto dal Difensore, un lato può sembrargli il posto migliore per schierare le truppe. Comunicherà al suo avversario che quello è il suo lato preferito a gli assegnerà i numeri 4-5-6. Perciò ci sono tre possibilità di ottenere quel lato. Forse nessun lato sembra migliore, ma si vuole stare lontani da un lato più che dagli altri, allora conviene dare 4-5-6 al lato opposto. Nessuno dei due lati più vicini ad una BUA può avere il 4-5-6. Dopo aver detto all'avversario quale lato è il 4-5-6, bisogna segnare un numero agli altri tre. Uno è chiamato 1, un altro 2 e l'ultimo 3. L'ordine non fa differenza. Alcuni giocatori pongono dadi con il numero appropriato sui vari lati. Ora l'invasore tira il dado ed il numero che esce è il suo lato di schieramento. Una volta tirato il dado, si ruota la tavola di modo che l'invasore abbia davanti a sé il proprio lato. Il lato che rimane davanti al difensore è quello dove lui dovrà schierarsi. Suggerimento: non mettete le miniature sulla tavola nel lato al quale vi sedete. Potreste non ottenere quel lato e doverle spostare.

5. Se il difensore ha una BUA sulla tavola, non ha un Accampamento. Se una delle due parti ha più di un War Wagon, allora non ha un Accampamento. Ricordate che un Accampamento deve essere piazzato interamente in terreno agevole, con il suo lato posteriore sul lato del giocatore o su di una costa, se presente su quel lato. Può essere in qualunque posizione sul lato di ingresso del proprio giocatore.

6. Se il difensore lo desidera, può disporre un elemento in una BUA, anche se la BUA non è nella zona di schieramento del difensore e perfino se la BUA è nella zona dell'invasore. L'invasore può schierare elementi entro la larghezza di una basetta dalla BUA nella sua zona, ma dopo non può muovere eccetto per quanto consentito dalla regola "Attraversare la zona di controllo di una basetta". Questo è il caso sia che il difensore abbia truppe o anche solo abitanti nella BUA. L'invasore potrebbe perfino schierarsi in contatto con la BUA. Forse meglio posizionarsi a più della larghezza di una basetta se si vuole avere libertà di movimento.

7. Dopo che l'invasore ha schierato tutte le sue truppe, il difensore può effettuare alcuni cambi al suo schieramento. Il difensore può scegliere due coppie di elementi e scambiare la posizione degli elementi di ogni coppia. Il lato frontale degli elementi scambiati deve corrispondere esattamente, ma se una basetta più profonda sostituisce una più piccola, ogni basetta incolonnata sul suo retro può venire spinta indietro per fare spazio e viceversa. È la "posizione" degli elementi che viene scambiata, non gli elementi. Io assumo "posizione" si riferisce alla "posizione relativa". Uno scambio può essere effettuato tra un elemento nella BUA ed uno nella zona di schieramento. Uno scambio **non** può essere fatto con elementi non sul campo di battaglia che vengono usati per uno sbarco di eserciti con topografia litoranea nel primo turno. Uno scambio può essere fatto in sequenza, per esempio, scambio della coppia A e B e poi

scambio di B con C.

8. Sbarco: questa è una regola che collega lo schieramento (prima di ogni turno) con il primo turno di gioco. Se c'è una costa sul campo di battaglia, un giocatore che ha un esercito con topologia LITTORAL quanto schiera può non disporre sul campo fino a 4 elementi tra quelli inizialmente disponibili. Questo può essere fatto da uno od entrambi i giocatori. Se ciò è fatto, alla fine dello schieramento, un esercito può avere solo 8 basette sul campo di battaglia. Nel loro primo turno di gioco, i giocatori devono far sbarcare le basette o non utilizzarle per tutta la partita. Non sono perse e non contano a sfavore del proprio esercito per determinare vincitore e perdente. Il giocatore semplicemente gioca con meno truppe.

9. Quando questi elementi sono portati sul tavolo di gioco nel primo turno devono essere disposti come un gruppo al costo di un PIP. Almeno due delle basette devono toccare la costa. Se 4 basette, allora due devono toccare la costa ed altre due devono essere in gruppo con queste. Per esempio, le basette non possono essere in una colonna larga una basetta, perché allora solo una basetta tocca la costa (a meno che tutti gli elementi siano paralleli alla costa, toccandola con un lato). Se alcuni degli elementi possono effettuare una seconda mossa in un turno (vedi più avanti), possono farlo pagando un secondo od ulteriore PIP. Nel primo turno non c'è nessun problema di controllo, tutti gli elementi e gruppi muovono per 1 PIP -- anche Elefanti, Orde, Artiglieria e basette che sarebbero fuori dal controllo del comandante in turni successivi.

SEQUENZA DI GIOCO

1. Il gioco si svolge in turni alterni, chiamati BOUNDS dagli autori. Il giocatore che ha ottenuto il risultato maggiore al primo tiro, l'"Invasore", muove per primo. Quello che ha ottenuto il risultato inferiore, il "Difensore", muove per secondo e la partita continua in quest'ordine fino a quando uno dei due giocatori vince. Non è necessario che ci sia un numero uguale di turni per ogni giocatore. Perciò se l'invasore ottiene le condizioni di vittoria nel suo turno, la partita finisce senza che il difensore ottenga un ulteriore turno.

2. Il giocatore di turno (il giocatore "attivo") inizia tirando un dado. Il numero che esce è il numero di punti iniziativa "PIP", disponibili al giocatore per mosse tattiche di singole basette o gruppi. Il giocatore attivo muove tante basette e gruppi quanti permessi, dopo sceglie quali tiri risolvere in qualunque ordine desideri. Dopo ogni tiro, il risultato viene applicato immediatamente. Poi vengono effettuate le mischie ed i risultati vengono applicati. Il giocatore attivo non deve scegliere l'ordine dei tiri di tutti gli elementi prima di vedere il risultato degli stessi. Lo stesso vale per le mischie. Il giocatore attivo ne sceglie uno per volta ed il risultato viene applicato prima che il prossimo venga effettuato. Il risultato di un combattimento può quindi influenzare la scelta del giocatore attivo su quale combattimento eseguire successivamente.

3. I PIP non sono necessari per tirare, combattere od eseguire mosse obbligatorie, servono solo per mosse tattiche del giocatore attivo nella fase di movimento del proprio turno di gioco.

4. Tutti gli elementi che possono tirare -- Bows, War Wagons, e Artiglieria -- devono tirare in un turno se hanno un bersaglio. Possono tirare solo ad un bersaglio. Una basetta può subire il tiro solo una volta. Il giocatore attivo sceglie l'ordine di tiro di tutti gli elementi, sia i suoi che quelli del suo avversario. Il giocatore attivo può scegliere alcuni dei suoi elementi, poi alcuni del suo avversario, e poi altri dei suoi. Ogni ordine è permesso. Si veda la sezione Tiro a Distanza per maggiori dettagli.

5. Sia nei tiri che in mischia, entrambi i giocatori tirano un dado per gli elementi coinvolti, aggiungono fattori e confrontano i risultati, poi applicano il risultato per il perdente e l'inseguimento, se necessario, per il vincitore. Poi si va al tiro successivo o, se nella fase di mischia, alla mischia successiva scelta dal giocatore attivo. Il risultato di un tiro o mischia può influenzare il successivo. Per esempio, se un elemento vince un combattimento sul suo fronte, può dare un overlap in un combattimento sul suo fianco. Il giocatore attivo dovrebbe esaminare i fattori di ogni combattimento, i loro possibili risultati e scegliere il migliore; non c'è bisogno di iniziare da un lato e spostarsi verso l'altro. È permesso scegliere il centro di una linea di combattimenti e poi andare alla fine della linea o in un altro punto. Il giocatore attivo può scegliere ogni elemento per il tiro o la mischia e non deve seguire un ordine particolare eccetto quello che gli sembra dare le maggiori possibilità di vittoria.

6. Mosse dovute all'applicazione di un risultato non risultano in ulteriori combattimenti nel turno in cui avvengono. Se basette finiscono in combattimento a causa di un pareggio o di un risultato, il combattimento è deciso nel turno successivo.

PUNTI INIZIATIVA

1. Dicing = tirare un dado a sei facce.

2. Per "score" gli autori indicano il numero che appare sul dado. Tale numero è il numero di PIP a disposizione del giocatore attivo per effettuare mosse tattiche. Vengono usati nel turno o sono persi.

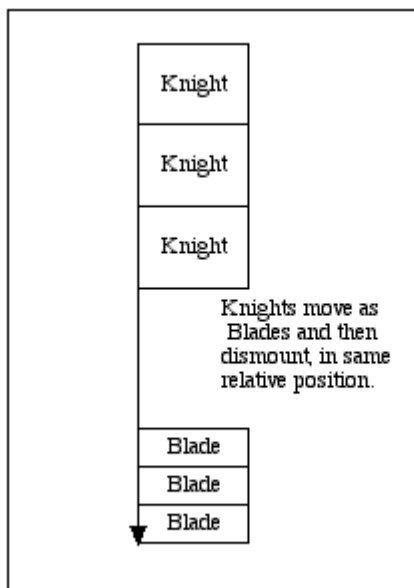
3. Notate che non costa PIP tirare o muoversi a causa del risultato di un combattimento. Costa PIP smontare (un punto in più nei turni successivi al primo) o effettuare un secondo o ulteriore movimento.

4. Nel primo turno di ogni giocatore, tutto richiede un PIP. Dal secondo turno in poi, alcune circostanze richiedono un PIP extra per una mossa di gruppo o di basetta singola. Le circostanze sono cumulative. Perciò, se un elefante fosse a 1200 passi da un generale in una BUA, allora questo elemento richiederebbe 4 PIP per muovere: quello di base, uno per essere un elefante, uno per essere a più di 1200 passi dal generale ed uno perchè il generale è in una BUA. .

5. Il bisogno di extra PIP viene deciso quando la basetta viene mossa, così, se un generale fosse in una BUA e muovesse per primo uscendo dalla BUA, allora le basette non avrebbero bisogno di PIP extra per questa condizione.

6. Perdere il generale non implica di perdere la partita. Un giocatore deve anche aver perso più basette dell'avversario. Così, se una parte perde la basetta generale, ma l'altra ha già perso due elementi, la partita continua. Analogamente, la perdita della basetta generale e di un'altra basetta non implica la sconfitta se l'avversario ha perso due basette. Comunque, un extra PIP sarà necessario per ogni mossa, perciò un elefante avrà bisogno di 3 PIP per muovere. Notate che una partita non è persa fino alla fine del turno. Perciò un giocatore potrebbe perdere il generale nel primo combattimento di un turno, ma se l'avversario perde un elemento più tardi nello stesso turno, la partita continua, entrambi hanno perso un elemento in quel turno.

7. Smontare può essere fatto per basetta singola o per gruppo. In entrambi i casi, il numero minimo di PIP è 2 dopo il primo turno. Se avete un esercito che può smontare e preferite l'opzione smontata, smontate nel primo turno per 1 PIP per basetta o gruppo. Se una basetta che smonta fa parte di un gruppo, non è necessario che le altre basette smontino; il PIP extra comunque vale per tutti in un gruppo. Se la basetta che smonta è parte di un gruppo di basette che non possono smontare, il gruppo può muoversi per 2 PIP (dopo il primo turno) e poi la basetta di montati può essere sostituita con la corrispondente di smontati. Gli elementi da sostituire muovono al massimo della distanza permessa alla fanteria corrispondente e finiscono nella stessa posizione relativa dopo essere smontati



8. Il movimento in uscita, ingresso o attraverso una BUA o Accampamento, che avvenga su strada o meno, costa un PIP extra eccetto che nel primo turno.

9. Tutte le basette, eccetto quella del Generale (PB), devono pagare un PIP extra per mosse tattiche se il Generale è in uno dei terreni specificati al punto (c). Questo riflette l'effetto del terreno sulla capacità del generale di controllare le sue truppe, ma si assume che il generale sia capace di mantenere il controllo di truppe nelle sue immediate vicinanze (cioè la propria basetta) indipendentemente dal terreno.

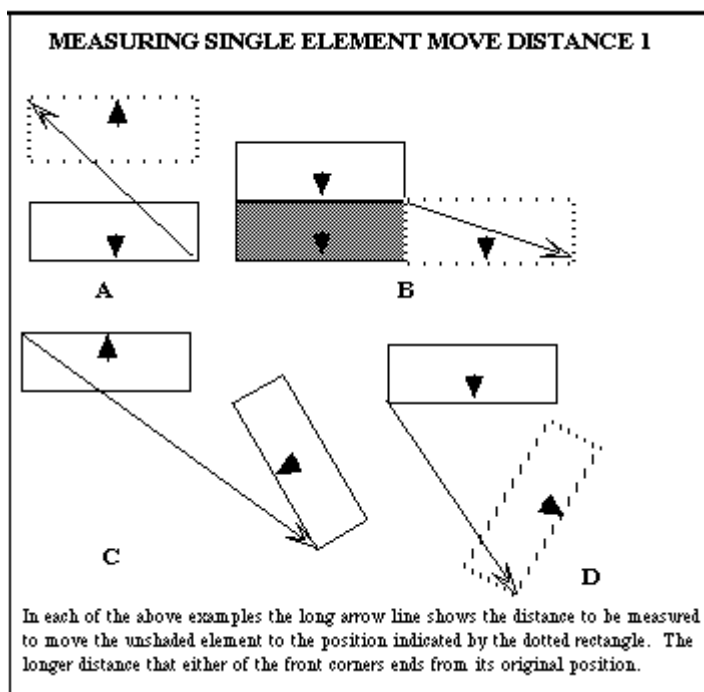
MOSSE TATTICHE

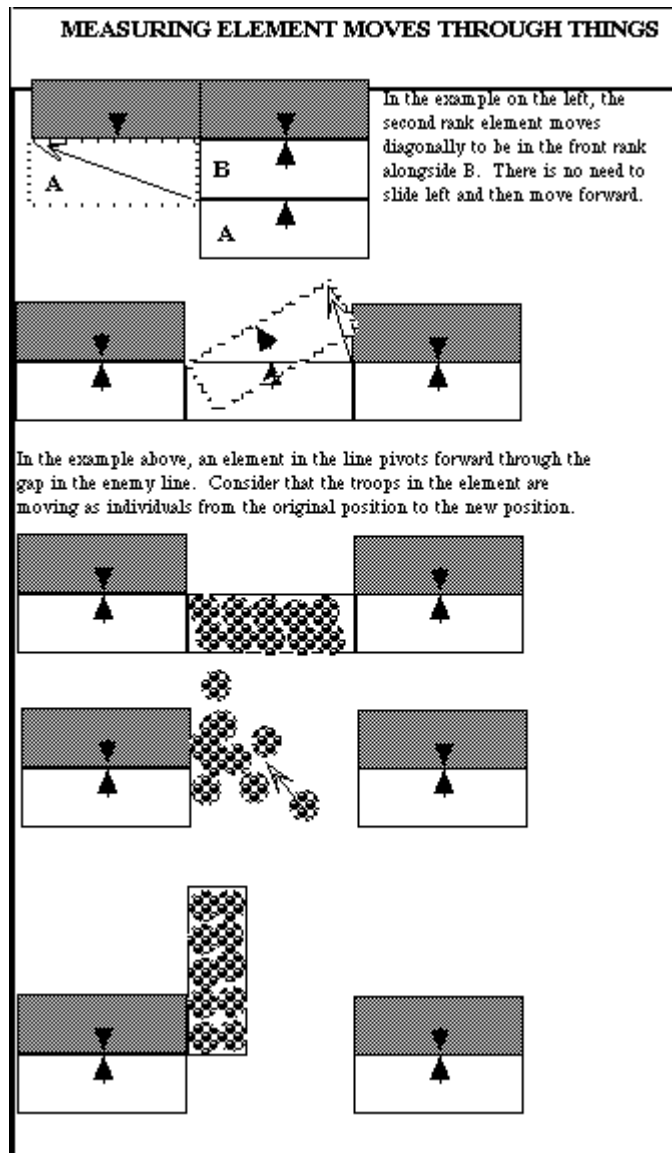
1. Ci sono altri tipi di movimenti oltre quelli tattici ed i risultati di combattimento. Questi sono i movimenti che il giocatore non attivo fa in risposta al giocatore attivo e mosse che accompagnano i risultati di combattimento. Se non è parte di un gruppo, una singola basetta di Psiloi in terreno agevole o una basetta di Light Horse deve muoversi immediatamente per adeguarsi da un elemento in un gruppo che lo contatta. Basette contattate in combattimento legale nel fianco o retro, si voltano per fronteggiare chi le ha contattate e se non sono contattate sul fronte, ma sono alla fine di tutti i movimenti. Una basetta dietro ad una che si ritira, può a volte essere spinta indietro da quello che si ritira. Se il giocatore attivo si disimpegna da un elemento impetuoso, allora questa basetta del giocatore non attivo effettua una

mossa di inseguimento pari alla propria profondità (o alla sua larghezza se questa è minore). Questa può essere considerata come il risultato di un combattimento, ma non c'è nessun combattimento che viene risolto. Nessuna di queste mosse costa PIP.

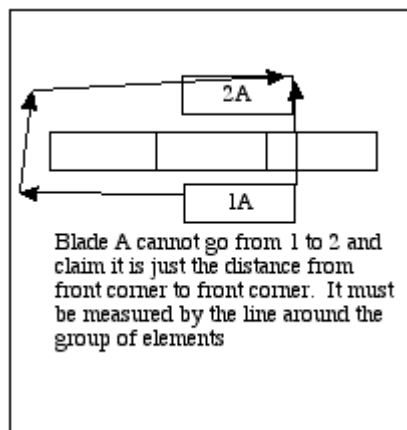
2. Ritirare una mossa: questo non è solitamente applicato in partite amichevoli, dipende dai giocatori. In torneo è una regola; raramente contestata nei tornei negli U.S., ma PUÒ esserlo. La ragione più frequente per contestare la regola è quanto un giocatore ha mosso un elemento e non è chiaro da dove questo proviene. Se un giocatore vuole fare qualche mossa di prova, lo chieda al suo avversario e **segna da dove la basetta è partita**. Molti giocatori hanno basette di riserva a questo scopo. Se muovete una basetta e poi provate a rimetterla a posto, non pensate male del vostro avversario se vi chiede di mantenere la mossa fatta, dopo tutto è la regola.

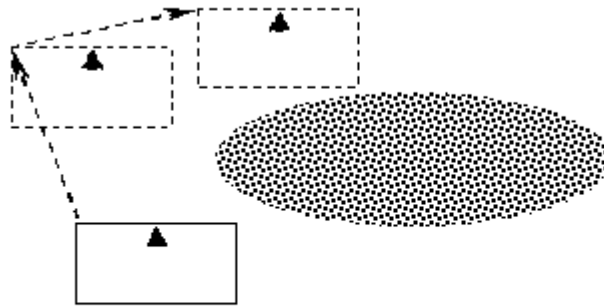
3. Mosse di basetta singola: una basetta singola può muoversi in ogni direzione. Non deve ruotare o fare nessun cambio di formazione, Si veda "CAPACITÀ DI MOVIMENTO" per come misurare una mossa. Una basetta può muoversi lateralmente e perciò lo spazio più piccolo che può attraversare è la propria profondità. Una basetta di Picche in 15 mm può passare attraverso uno spazio libero di 15 mm, se si muove lateralmente perché il suo bordo laterale che è il lato che indica la direzione del movimento in questo caso è di 15 mm nella scala a 15 mm. Una basetta può iniziare fronteggiando una direzione, cambiare fronte durante la sua mossa e finire orientata nella direzione opposta. Misurate semplicemente da dove l'angolo che ha fatto più strada parte a dove arriva. finisce. Una seconda linea di Spear, per esempio, può muovere allineandosi con il bordo laterale della basetta di fronte misurando i punti iniziale e finale di un suo angolo frontale. Non è necessario misurare una mossa laterale seguita da una mossa in avanti.





Phil ha scritto che una basetta sulla tavole è un oggetto rigido, ma quello reale è fatto di uomini che non muovono in maniere rigida. Questi possono muoversi all'interno del bordo di una basetta e prendere nuove posizioni. Io vedo questo come il movimento di un ameba. Non forma un rettangolo e poi ruota, si trascina da un posto ad un altro. Questo è ciò che fa una basetta quando si muove entro il suo raggio d'azione, dove c'è spazio per deformarsi. Un giocatore non può richiedere che una basetta da una parte di una linea continua possa essere piazzata dall'altra parte e semplicemente misurare la distanza tra la situazione prima e dopo il movimento. Ci deve essere lo spazio per deformarsi :)



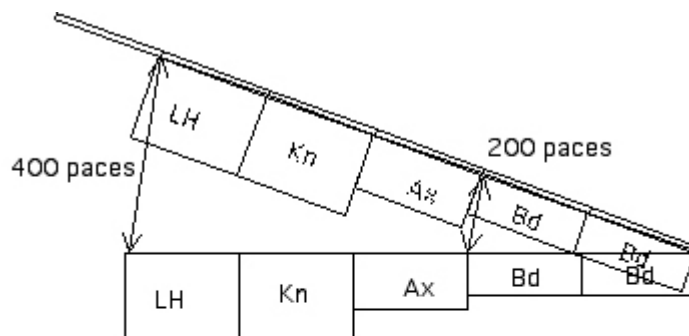


The element moves in two stages to avoid the Woods. The distance moved is the sum of the length of the two dotted lines.

Nel diagramma sopra, l'elemento potrebbe muoversi attraverso il bosco, ma allora deve usare la capacità di movimento in terreno cattivo. A volte è più veloce girare attorno, ma bisogna misurare ogni passo della mossa.

4. Gruppi: gruppi possono cambiare la loro composizione da turno a turno. La dimensione minima di un gruppo è 2, e la massima è 12 (in una partita ordinaria). Essi possono dividersi e riformarsi da un turno all'altro. Esistono anche quando non si stanno muovendo, anche dalla parte del giocatore non attivo. Si veda la regola per l'adeguamento di Psiloi o Light Horse per un esempio di un gruppo statico del giocatore non attivo. Elementi di differente profondità possono formare un gruppo insieme, fin tanto che alcuni angoli si toccano. Quindi una Blade potrebbe essere in gruppo con un elefante allineata con il lato anteriore o posteriore. In una partita a Big Battle DBA o in una campagna, due elementi di comandi differenti possono formare un gruppo alla fine del movimento, ma muovono con PIP del proprio comando.

5. Un gruppo che si muove in avanti deve muovere alla velocità dell'elemento più lento. Quando un gruppo ruota, elementi più veloci all'esterno della ruota possono muovere di più di elementi più lenti più vicini al centro di rotazione, fin tanto che tutti si muovono dello stesso angolo e nessuno supera il suo movimento massimo. Tutte le rotazioni avvengono attorno ad un angolo frontale e nessun elemento può muovere all'indietro.

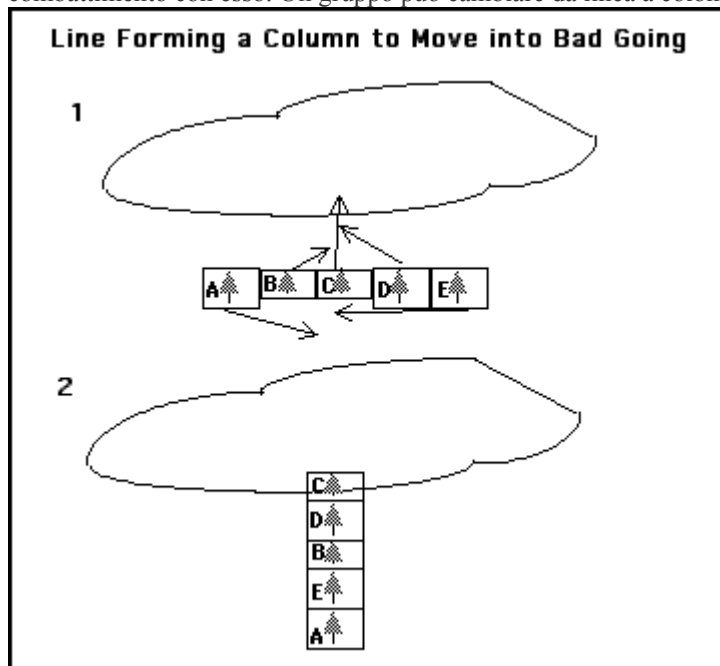


A "wheeling stick" marked off in base widths, place in front of line to wheel and pivot it off a front corner so the outer arc is the distance the outer element can move and then aline all the elements with it.

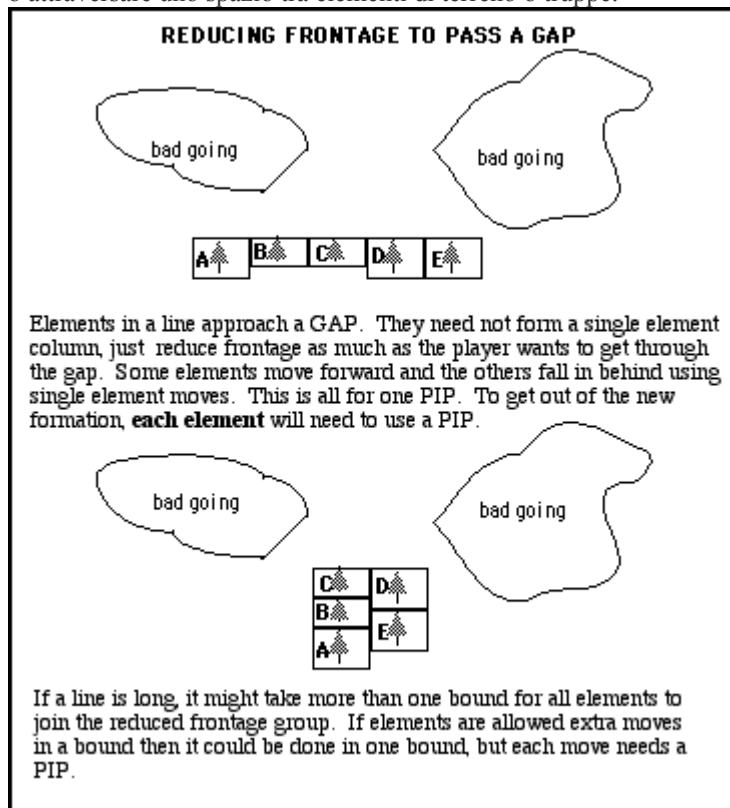
6. Un gruppo in linea, cioè costituito da elementi in contatto laterale, non può muovere attraverso terreno difficile, lungo una strada o attraverso un fiume non in secca. Basette singole e gruppi di basette in colonna, cioè in contatto di fronte con retro, possono muovere in queste circostanze.

7. Mosse di gruppo sono molto limitate. Gruppi non possono indietreggiare, non possono muoversi obliquamente, non possono ruotare all'indietro, attorno attorno ad un angolo posteriore o al centro.

Un gruppo in colonna può allargarsi in una linea solo se il giocatore muove ogni basetta singola per il numero appropriato di PIP. Un gruppo può a volte muovere lateralmente e al massimo di una distanza pari a metà della larghezza di una basetta, se entro la larghezza di una basetta dal nemico e per allinearsi col nemico o entrare in combattimento con esso. Un gruppo può cambiare da linea a colonna per entrare terreno difficile



o attraversare uno spazio tra elementi di terreno o truppe.



Una colonna può cambiare direzione per seguire una strada. Un gruppo in colonna lungo una strada rimane un gruppo fin tanto che rimane sulla strada e gli elementi si toccano anche solo parzialmente (*N.d.T.: il caso in cui la colonna ruota per seguire una curva della strada*). Se il fronte di tale colonna si ritira, spinge indietro tutti gli elementi che lo seguono (PB).

Rotazione di un gruppo su entrambi gli angoli -- Le regole dicono che un gruppo può "muovere dritto o ruotare in avanti, rispetto a un angolo fisso del fronte" (P.8) Data la congiunzione "o", un gruppo di basette può avanzare ed effettuare una rotazione nella stessa mossa? Phil Barker: "Certamente. Altrimenti avrei scritto o... o..."

8. Basette in un gruppo possono indietreggiare o muoversi lateralmente come basette singole per un PIP ciascuna e

terminare come gruppo alla fine. Comunque questa non è una mossa di gruppo. Quindi se un Ps isolato è contattato da basette che si muovono singolarmente e costituiscono un gruppo alla fine, lo Ps non si adegua al gruppo. Infatti, una basetta singola che contatta un Ps deve farlo in modo legale e quindi adeguarsi allo Ps.

9. Smontare: una basetta singola o un gruppo può smontare e muovere per un PIP extra in ogni turno. Ulteriori PIPs saranno necessari per ognuna delle ragioni citate nella sezione dei PIP. Quindi Kn a più di 1200 passi dal generale avranno bisogno di 3 PIP per smontare. Smontare è una mossa tattica. Inizia con le truppe montate, si misura la distanza della fanteria corrispondente fino al punto dove si vuole arrivare, e si piazza la basetta di fanteria. Se si vuole muovere un gruppo in una colonna, si utilizza la stessa procedura, ma si posiziona il gruppo di fanteria nella stessa posizione relativa del gruppo di montati con il primo elemento di fanteria con il suo lato frontale alla distanza percorsa. Si veda la figura mostrata prima. Una basetta può smontare ed entrare in una BWD dal nemico. *Si può smontare in una BWD se si effettua un movimento con le truppe appiedate per allinearsi al nemico.*

10. Truppe in grado di smontare non possono iniziare la partita smontate. Devono impiegare almeno uno o più PIP quanto necessario e smontare nel primo turno. Anche, ricordare, basette smontate non possono rimontare durante la partita.

ATTRAVERSAMENTO DI UN FIUME (si veda anche MOSSA SU FIUME più avanti)

1. Un fiume può essere posizionato dal difensore durante la creazione del campo di battaglia, ma l'effetto del fiume, o la sua natura, non è conosciuto fino a quando una basetta cerca di attraversarlo. Una volta che la sua natura è conosciuta, è la stessa per tutti i punti del fiume e per tutti i turni futuri. Quando un elemento attraversa il fiume, può muoversi nella direzione indicata da un qualunque lato (fronte, fianco o retro). Una ritirata attraverso il fiume è un esempio di situazione in cui il retro indica la direzione di attraversamento. Una volta che un elemento è nel fiume, deve continuare ad attraversarlo nella stessa direzione, allo stesso angolo con cui è entrato. Si noti che nella sezione CAPACITÀ DI MOVIMENTO un elemento muove alla velocità ridotta fino a quando il suo lato FRONTALE esce dal fiume, non il lato che indica la direzione di attraversamento. Si intende l'intero lato frontale. Perciò un elemento che si muove all'indietro muove alla velocità dentro un fiume fino a quando è interamente uscito dal fiume; ma una basetta che si muove in avanti, muove alla velocità usuale quando il suo lato frontale esce dal fiume, anche se il resto è ancora nel fiume. Una volta che il lato frontale del primo elemento di una colonna è fuori dal fiume, l'intera colonna muove alla velocità relativa al terreno in cui si trova il fronte.

2. Un fiume in secca ha poco effetto. Nessuno per combattimento o velocità. Richiede che una basetta lo attraversi allo stesso angolo con cui vi entra. Basette in un fiume in secca si muovono alla stessa velocità del terreno in cui si trova il fiume. Perciò se il fiume in secca attraversa terreno difficile, la basetta muove alla sua velocità in terreno difficile.

3. Il tipo successivo di fiume non ha un nome definito, spesso è chiamato "normale" o "3-5". Influenza i movimenti e dà un valore difensivo a chi difende l'argine. Anche l'ultimo tipo di fiume non ha un nome definito, ma è spesso chiamato "difficile" o semplicemente "6".

4. Come determinare il tipo: quando un giocatore vuole attraversare un fiume di tipo sconosciuto, tira un dado. Il numero che esce indica il tipo di fiume come indicato nel testo. Il tipo di fiume è controllato solo se la basetta ha una possibilità di attraversarlo. Se l'intero movimento termina sulla riva, nessun controllo viene fatto e la basetta non può attraversarlo in quel turno. Come descritto nella sezione CAPACITÀ DI MOVIMENTO, basette possono muoversi con una sola velocità per turno. Perciò se attraversa un fiume, una basetta può muovere solo alla velocità nel fiume -- 100 passi. Se una basetta ha mosso una certa distanza in terreno agevole per raggiungere il fiume ed il fiume è normale o difficile, allora la massima distanza totale che la basetta può fare sono 100 passi. Se ha già mosso di 100 passi o più, nessun movimento ulteriore nel fiume è permesso.

5. Risultati di combattimento che spingono un elemento nel fiume: basette che si ritirano (o inseguono) in un fiume devono controllare per vedere se possono attraversare il fiume. Le regole di attraversamento si applicano sia a mosse tattiche che a risultati di combattimento. Quindi un elemento che si ritira in un fiume deve determinarne il tipo se ciò non è già stato fatto. Phil Barker aggiunge: "Poiché le basette devono ora continuare ad attraversare il fiume, dopo aver iniziato, chi si ritira dovrà presumibilmente indietreggiare ed uscire dal fiume prima di poter attaccare di nuovo.". Se una basetta si ritira in un fiume difficile e non tira 3 o più per attraversare, il fiume non può essere attraversato. Si noti che basette che si ritirano in terreno non attraversabile sono distrutti (pag. 11) e basette in fuga che sono costrette ad attraversare un fiume non in secca sono anch'esse distrutte (pag. 11). Se chi si ritira entra nel fiume di tipo "6", l'inseguitore tirerà il dado e, se fallisce il tentativo di attraversamento, si fermerà. Basette che si ritirano successivamente devono provare ed entrano se ottengono un risultato maggiore di 2, vengono distrutte altrimenti; gli inseguitori controlleranno se l'elemento in ritirata è riuscito a passare, ma non entrano se falliscono.

Tutte le basette in fuga sono distrutte se si muovono in un fiume non in secca (pag. 11).

6. Difesa di un argine: Una basetta che attraversa un fiume, deve essere in grado di allinearsi esattamente al nemico, senza deviare? Phil Barker: "No.". Altrimenti un elemento nemico potrebbe bloccare una basetta che sta attraversando ponendosi di fianco o sul retro di essa. Una basetta che attraversa un fiume può allinearsi ad un nemico in modo tale che

il nemico debba girarsi per i combattimenti alla fine dei movimenti. Perciò la basetta che si muove può contattare un fianco o il retro del nemico. La regola su cosa costituisce la difesa di un argine è l'ultima frase della descrizione di un fiume nella sezione CREAZIONE DEL TERRENO. Si ricordi che un fiume non è né terreno agevole né terreno difficile per i risultati di combattimento.

7. Una basetta difende un argine se su terreno con il suo fronte o entrambi gli angoli frontali che toccano la linea che separa il fiume dal terreno. Si veda la sezione sul terreno del regolamento per tutti i dettagli. Se i giocatori usano un fiume che ha una regione di argine, devono definire se l'argine incluso nel modello è parte del fiume o del terreno. Alcuni modelli di fiume sono solo acqua senza argine. Se la sezione di fiume è ondulata o fortemente curvata, un po' di tolleranza deve essere lasciata all'elemento sulla terra in modo che parte del suo fronte possa toccare l'"acqua" ma in generale il suo fronte è sulla terraferma. In tali casi, i giocatori devono definire "la difesa dell'argine" prima dell'inizio della partita. Se un elemento difende un argine (si noti che non si difende il "fiume"), è considerato sulla terraferma. Se il nemico proveniente dal fiume vince il combattimento, deve essere considerato pure considerato sulla terraferma e si può muovere di conseguenza (si veda il punto 1). Se il difensore originario si muove di nuovo in mischia, assumendo la posizione originale, riceve ancora il +1 di bonus. Questa è una di quelle situazioni dove la "difesa" viene effettuata dall'elemento che si muove, come su una collina. Se il vincitore insegue, è da considerarsi fuori dal fiume ed il suo avversario non ha più diritto al bonus.

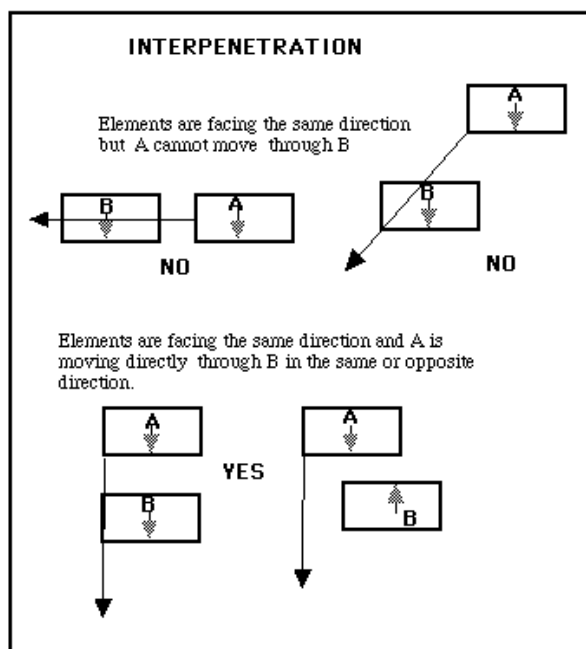
8. Guadi esistono solo dove una strada attraversa il fiume. Il difensore può mettere un ponte dove una strada attraversa un fiume ma ha non ha altro effetto nel gioco che quello di un guado. Non ci possono essere altri guadi tranne che in corrispondenza di una strada. Le strade possono passare attraverso elementi di terreno, come attraverso un fiume. L'unico posto dove una strada può curvare è se il "Difensore" vuole che la strada eviti un elemento di terreno. Quindi non ci possono essere curve in terreno agevole se non ci sono elementi di terreno lungo la strada. Un fiume può attraversare terreno difficile.

9. Le regole non discuto di movimenti laterali in un fiume. Per esempio se un elemento dà un overlap ad un elemento parzialmente nel fiume, potrebbe girarsi per attaccare il fianco del nemico e finire con il suo fronte nel fiume. Questo conduce a situazioni molto anomale e dovrebbe essere evitato. Quindi nei tornei NASAMW non è permesso girare elementi in modo che questi finiscano parzialmente in un fiume.

INTERPENETRAZIONE DI Basette Amiche

1. "Exactly" significa esattamente ciò, nessuna deviazione dalla parallela all'elemento che si muove. È importante riordinare i ranghi alla fine di ogni turno, di modo che la posizione relativa delle basette sia mantenuta. Elementi che interpenetrano non possono finire sopra alle basette che attraversano, per cui la basetta che si muove deve avere abbastanza movimento a disposizione per completare l'attraversamento. Deve esserci abbastanza spazio oltre la basetta attraversata per la basetta che attraversa. Si può attraversare più di una basetta se si ha abbastanza capacità di movimento. Per esempio un Light Horse potrebbe passare attraverso 6 basette di Psiloi. Comunque, nel paragrafo delle ritirate, si dice che solo una basetta viene attraversata in questa circostanza.

N.d.T.: nella pagina delle [decisioni arbitrali](#), c'è la seguente immagine che spiega bene in che cosa consiste un'interpenetrazione



2. Il paragrafo sulle ritirate deve essere letto insieme con le regole per la ritirata nella sezione **RISULTATI DI COMBATTIMENTO**. L'informazione sull'interpretazione nella presente sezione dice quali truppe possono ritirarsi attraverso altre. Di solito, se una basetta non può ritirarsi spinge l'elemento dietro. Se non c'è abbastanza spazio dietro il primo elemento incontrato, l'interpretazione non avviene e l'elemento posteriore viene spinto. Si tenga a mente che di solito viene distrutta solo la basetta che era in combattimento e che non può ritirarsi perché la basetta posteriore non ha spazio per spostarsi. La basetta posteriore non viene distrutta se spinta contro qualcosa che non può muovere o attraversare, A MENO CHE la basetta posteriore desse supporto a quella anteriore ed allora è distrutta se lo è quella davanti. Questa può essere Warband o Spear supportate da una basetta uguale o Blades, Spears ed Auxilia supportate da Psiloi. Un secondo rango di Picche non è distrutto se lo è il primo. Una basetta che viene spinta fuori dal tavolo è distrutta.

Perciò si ricordi che l'elemento di dietro raramente viene distrutto se non si può muovere all'indietro, solo l'elemento che si ritira viene distrutto. La basetta che si ritira si muove quanto possibile, la basetta spinta indietro si muove quanto possibile, anche se alla fine non può completare la ritirata/spinta.

ATTRAVERSARE LA ZONA DI CONTROLLO DI UNA BASETTA

1. L'edizione 2.2 ha un nuovo testo regola della regola. Ci sono alcuni cambiamenti di testo, ma l'intento è lo stesso, eccetto che un elemento già allineato con il nemico non può ritirarsi e muoversi liberamente. Questa è una regola molto importante e mi prendo la libertà di citarla esattamente:

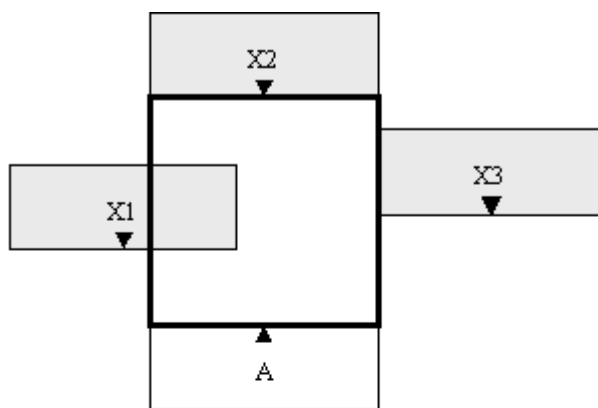
Un elemento direttamente in fronte ad un elemento nemico o ad una BUA o Accampamento controllati dal nemico ad

una distanza pari alla larghezza di una basetta o meno con nessun altro elemento anche solo parzialmente tra i due, può muoversi solo per contattare o allinearsi di fronte ad un tale elemento o contattare tale BUA o Accampamento, oppure direttamente all'indietro oppure per un risultato di combattimento.

Questa è una regola di una sola frase che è complicata ed ha molto inpatto nel corso del gioco. L'idea di base è che una basetta di truppe pone delle restrizioni al movimento sul suo fronte. Nemici non possono muoversi a piacere in quest'area. L'area, chiamata a volte "Distanza della larghezza di una basetta" (BWD), di un elemento è un quadrato di lato pari alla larghezza di una basetta. Quindi, in scala 15 mm la BWD è un quadrato di 40mm di lato, ed in 25 mm è di 60 mm di lato. Per un accampamento o BUA ha pure la stessa profondità, ma la zona si estende da tutti i punti lungo il bordo della BUA o Accampamento.

Direttamente di fronte significa che parte dell'elemento è di fronte al nemico, non necessariamente l'intero elemento. L'elemento può essere angolato o con il suo retro di fronte al nemico. Quindi nel diagramma sotto X1 è direttamente di fronte come X2. Forse una migliore dizione sarebbe stata "Un elemento con una sua qualunque parte nell'area pari alla larghezza di una basetta di fronte ad un elemento nemico". X3 potrebbe essere considerato alla larghezza di una basetta sul lato, ma nessuna sua parte è direttamente di fronte.

Alla distanza pari alla larghezza di una basetta o meno significa entro la larghezza di una basetta. Un elemento profondo la larghezza di una basetta che si ritira della larghezza di una basetta è ancora alla distanza della larghezza di una basetta come X2 sotto.



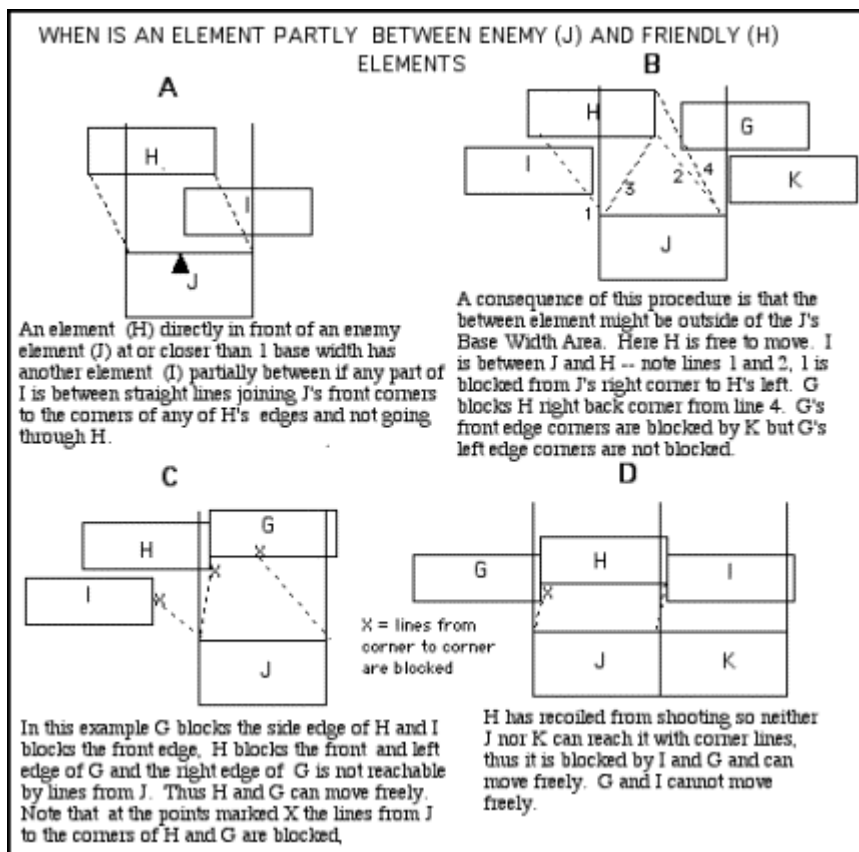
Crossing an Enemy Element's Front. 1

The heavy line shows the 1 element width square area in front of A inside which enemy tactical moves are restricted.

An enemy element's tactical move is also restricted if any part of its base is in contact with the far side of the square (from A), but not if only in contact with the corners or other sides of the square.

Thus an enemy element's tactical move would be restricted if it was in position X1 or X2, but not if in position X3 (unless its move entered the square).

3. Un altro elemento potrebbe bloccare il nemico in modo tale che il giocatore attivo possa muoversi attraverso la BWD senza alcuna restrizione. Vedetelo in questo modo: una basetta è in grado di controllare un certo spazio davanti a sé, una parte della BWD. Se un'altra basetta è nella BWD o nelle sue vicinanze, il nemico potrebbe non essere in grado di raggiungere ed attaccare un elemento che si muove attraverso la BWD dietro l'elemento che la blocca. La regola è vaga nella sua esatta implementazione per cui io ho scelto questa interpretazione basata su come la gente gioca in altri regolamenti DB*. In generale, un elemento direttamente di fronte ad un elemento nemico a una BWD o meno, ha un altro elemento parzialmente interposto se una qualunque parte del bloccatore si trova tra linee rette che congiungono gli angoli frontali del nemico agli angoli di uno qualunque dei lati dell'elemento che desidera muoversi. Queste rette non possono passare attraverso l'elemento stesso per raggiungere un lato non visibile. Se le linee possono essere tracciate agli angoli di un qualunque lato, allora l'elemento è soggetto a restrizioni. È libero di muoversi se gli angoli di tutti i lati sono bloccati o non raggiungibili. Nell'esempio B qui sotto, entrambi i lati di H sono bloccati, ma solo il lato frontale di G lo è, quindi H può muoversi liberamente ma G è soggetto alle restrizioni.



4. Se non c'è nessun elemento tra l'elemento che si muove ed il nemico, allora la basetta ha un certo numero di possibilità. La basetta può muoversi solo per contattare o allinearsi un tale elemento, o contattare la BUA o l'Accampamento, o direttamente indietro, senza cambiare direzione, o come risultato di un combattimento.

Riassumendo, una basetta si può muovere solo:

- per contattare un qualunque elemento di cui si trovi sul fronte
- per allinearsi rivolta verso un qualunque elemento di cui si trovi sul fronte
- per avvicinarsi al fronte di un elemento al quale si è già allineato.
- per contattare la BUA o Accampamento
- direttamente indietro senza cambiare direzione neanche dopo essere uscita dall'area profonda la larghezza di una basetta
- in seguito al risultato di un combattimento.

5. Le opzioni di muoversi per contattare, allinearsi o all'indietro sono mutualmente esclusive. La basetta può fare solo una di queste per un PIP. Quindi, se rivolta con le spalle al nemico, deve prima girarsi a fronteggiare il nemico per un PIP e poi muovere all'indietro per un altro PIP. Potrebbe muoversi verso il nemico, ma non contattarlo in quella posizione.

6. Una basetta nella BWD di più di un nemico, può muovere per contattare legalmente una qualunque delle basette nemiche, o solo allinearsi per fronteggiarne una. Questa può essere una qualsiasi, non necessariamente la più vicina. Nella BWD di una BUA o Accampamento, una basetta non può limitarsi a fronteggiarli, ma deve contattarli con il suo fronte.

7. Un secondo rango, anche uno che fornisce supporto ad un elemento in fronte, come Picche o Warband, non segue necessariamente l'elemento frontale se nella BWD di più di un elemento. Ogni basetta che vuole muoversi deve controllare la propria posizione rispetto al nemico e ne viene influenzata indipendentemente dalle altre. Per esempio, due picche che erano state attaccate sul fronte e sul fianco ed hanno vinto il combattimento, si trovano ancora nella BWD di entrambi i nemici che si sono ritirati. La Picca davanti è nella BWD di entrambe le basette nemiche, ma la Picca in seconda fila è solo nella BWD della basetta sul fianco, visto che la prima fila la scherma dalla basetta in fronte. La prima fila quindi può attaccare entrambi i nemici, ma la seconda può solo attaccare il nemico sul suo fianco.

8. Una volta che un elemento si è mosso per allinearsi, poi può muoversi a contattare o direttamente all'indietro. Può anche semplicemente avvicinarsi. Un elemento che si muove da fuori a dentro la BWD deve iniziare a seguire la regola non appena una sua parte entra nell'area. Deve iniziare ad allinearsi non appena si muove dentro l'area. Allinearsi a fronteggiare il nemico significa essere paralleli e all'interno dell'estensione del fronte del nemico. Nel precedente

diagramma *Crossing an Enemy Element Front 1*, X2 è allineato a fronteggiare il nemico.

9. Quando un elemento si muove direttamente indietro, deve continuare a farlo senza cambiare direzione. Può fermarsi, ma non cambiare direzione. Non c'è una distanza minima come in un disimpegno, ma tutta la mossa è in linea retta all'indietro, nessuna deviazione per evitare alcunché, nessuna rotazione, di nessun cambiamento di direzione, di nessun tipo. Se una basetta è nella BWD di più di un nemico, si muove in linea retta all'indietro, non deve ruotare in modo da allontanarsi ugualmente da tutti i nemici.

10. In seguito ad un combattimento, basette possono sempre effettuare le mosse obbligatorie di ritirata, fuga o inseguimento all'interno o attraverso una BWD e persino terminarle in una BWD. Questo non è chiarissimo nel nuovo testo. Le vecchie regole dicevano che un elemento non può attraversare il fronte del nemico eccetto, tra le altre cose, per un risultato di combattimento. Una stretta lettura della nuova regola dice che una basetta di fronte al nemico può muoversi in seguito ad un combattimento. Questo non copre il caso di un elemento che inizia non davanti al nemico, ma la cui mossa obbligatoria lo pone di fronte. Non c'è ragione per non permettere alla mossa obbligatoria di attraversare o terminare nell'area BWD.

11. Una basetta non può muoversi fuori dalla BWD per attaccare il nemico su di un fianco o orientarsi altrove. L'attacco o l'orientazione deve essere al fronte del nemico. Questo non è esplicitamente scritto nella regola, ma è stato confermato da Phil come lo scopo.

12. Una basetta di montati all'interno di una BWD può smontare, ma deve anche seguire le regole per l'attraversamento del fronte e non può terminare la mossa in contatto. Una basetta può partire da fuori una BWD come montata e entrare nella BWD come smontata. **Si può smontare in una BWD se si effettua un movimento con le truppe appiedate per allinearsi al nemico.*

13. Sembra esserci un conflitto tra la regola che permette ad un gruppo di spostarsi lateralmente per permettere ad un elemento del gruppo di allinearsi con un elemento del nemico e di contattarlo, anche se si termina in un contatto non legale con altri elementi nemici, e la regola che non permette nessun movimento dentro la BWD, eccetto che quanto detto sull'attraversamento del fronte. Se gli elementi del gruppo sono solo influenzati da elementi davanti, allora il gruppo può spostarsi lateralmente e muovere in contatto. Se membri del gruppo devono passare attraverso la BWD di elementi non direttamente davanti, questi specifici elementi devono soddisfare i requisiti della regola sull'attraversamento del fronte.

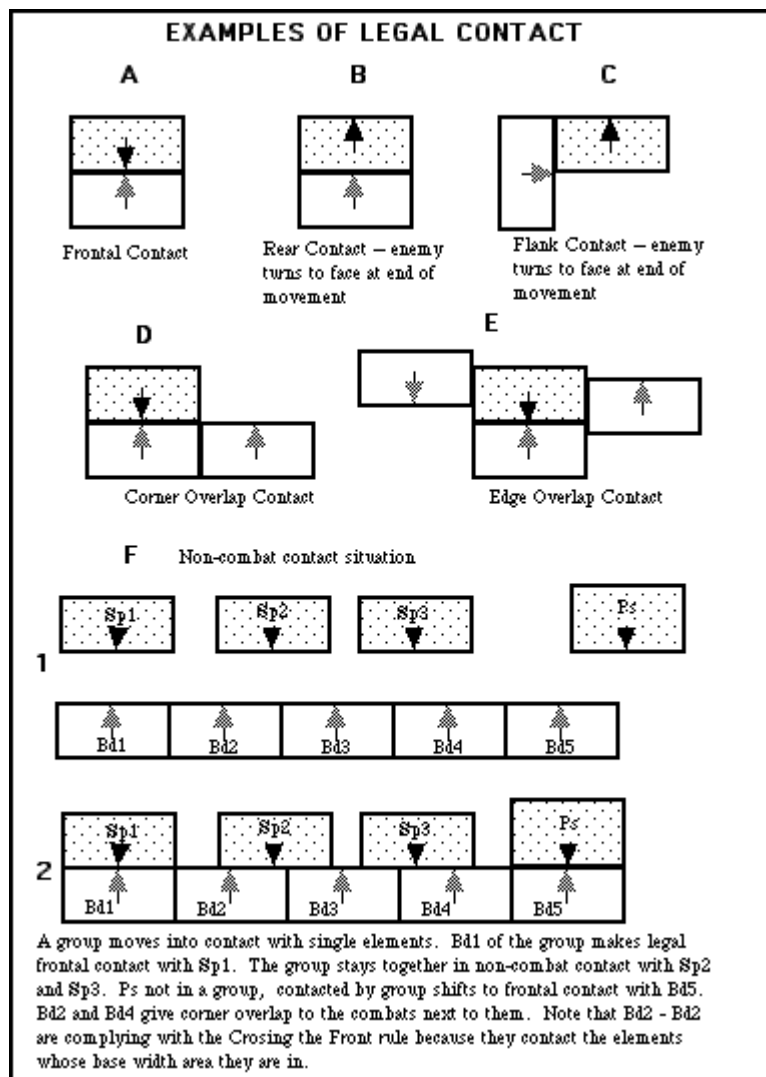
MUOVERE IN CONTATTO COL NEMICO

1. War Wagons e Artiglieria non possono muoversi per contattare il nemico, nemmeno per fornire un overlap di angolo contro angolo. Se un elemento nemico ha già contattato Artiglieria o War Wagons, allora queste unità possono continuare a muoversi mantenendo il contatto. Per esempio, se una basetta si muove per fornire un overlap laterale su un WWg, ed il WWg vince il combattimento frontale, questi si può muovere avanti o indietro anche se il nemico mantiene il contatto laterale. Quindi Art e WWg possono mantenere un contatto, ma non iniziarlo.

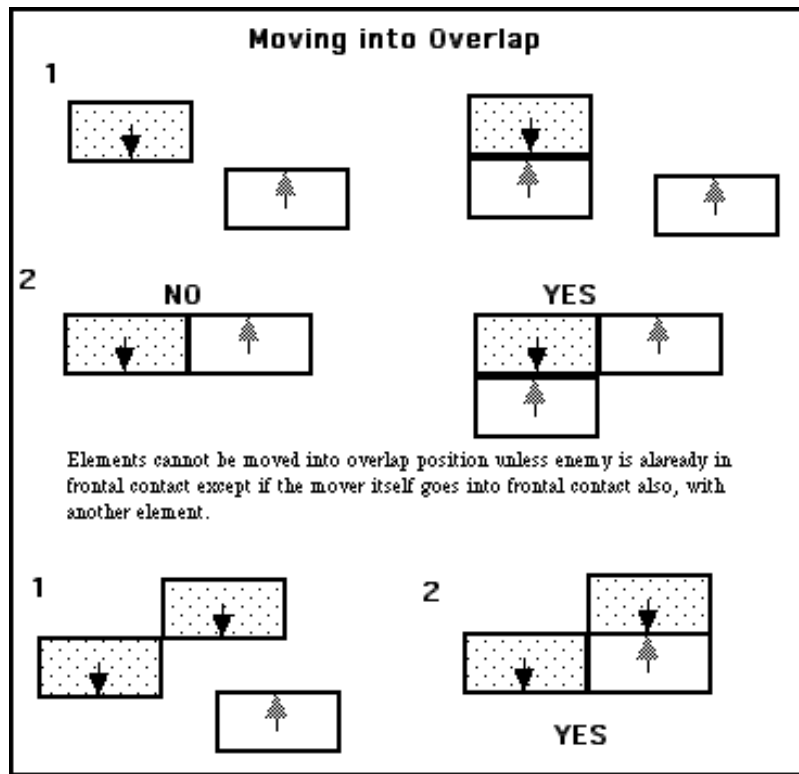
2. Un contatto legale per una basetta singola o per almeno una basetta di un gruppo, è di 7 tipi. Le basette del giocatore attivo si muovono in queste posizioni nella fase di movimento.

- a. Contatto di tutto il lato frontale con tutto il lato frontale del nemico (contatto frontale)
- b. Contatto di tutto il lato frontale con tutto il lato posteriore del nemico (contatto sul retro)
- c. Contatto parziale o completo del lato frontale con il fianco della basetta nemica, e con contatto tra gli angoli frontali (contatto sul fianco). Un elemento che si muove a contattare il fianco di una Blade finisce in contatto solo parziale perché il fianco della Blade è più corto del fronte dell'elemento che si muove. Un elefante subirebbe invece un contatto totale. Un War-wagon verrà contattato prima sulla metà anteriore del lato, poiché gli angoli frontali dei due elementi devono sempre toccarsi.
- d. Contatto di angolo frontale con il corrispondente angolo frontale del nemico (angolo frontale destro con angolo frontale destro o frontale sinistro con frontale sinistro: overlap d'angolo)
- e. Contatto tra un proprio fianco ed un fianco del nemico, lo stesso o quello opposto (overlap laterale)
- f. Contatto parziale se la basetta fa parte di un gruppo in cui uno dei membri è in uno dei contatti legali (contatto senza mischia, si veda il punto 4 sotto)
- g. Muovere un gruppo in qualunque contatto con un Ps in terreno agevole o con un LH, se questi non sono a loro volta parte di un gruppo si adeguano immediatamente, come nel punto a).

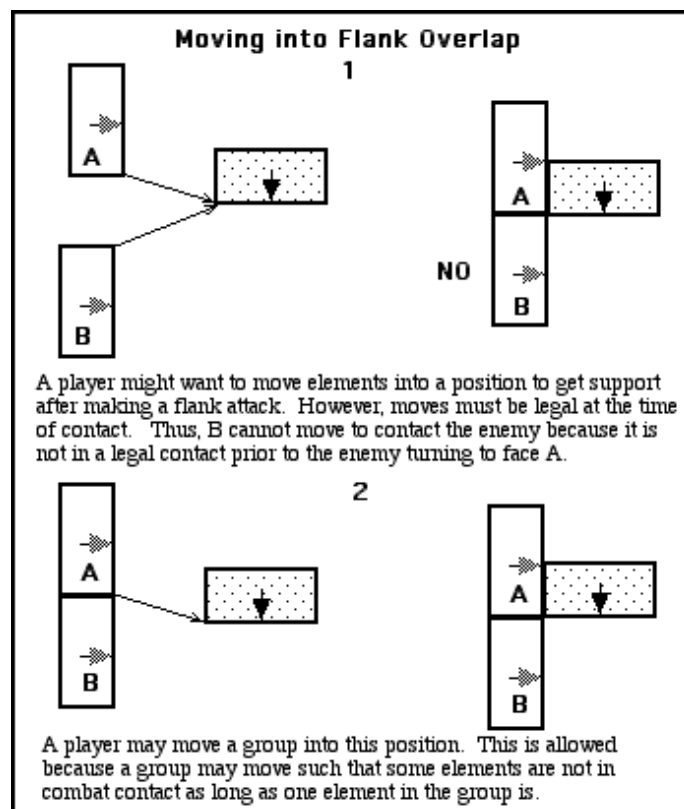
I primi tre casi sono contatti che danno luogo a mischia. Questi più d) e) e g) sono contatti di combattimento.



3. Nei casi d) ed e) sopra citati, la mossa in posizione di overlap può essere fatta solo se il nemico che subisce l'overlap è già in un contatto frontale di mischia. Una giocatore non può muovere una basetta in posizione di overlap e solo più tardi (o mai) portarne un'altra in combattimento frontale. Un'eccezione a questa regola è il caso in cui la basetta che si muove in posizione di overlap, finisce essa stessa in mischia. Si vedano gli esempi seguenti. Nel primo esempio la basetta bianca non può muoversi in overlap laterale con il nemico perché il nemico non è in combattimento frontale. Anche nell'ultimo esempio, il nemico non è in mischia con il fronte, ma l'elemento bianco termina il movimento in mischia. Portarsi in mischia permette ad un elemento di portarsi in posizione di overlap con un nemico che non è in combattimento frontale.



Una basetta può muoversi in contatto reciproco di fianco o angolo con un nemico che non sia già in contatto frontale ma che lo sarà alla fine dei movimenti? Un esempio di come può prodursi un overlap alla fine del turno si ha quando una basetta effettua un contatto sul fianco e porta un'altra basetta a fornire un overlap dopo che il nemico si gira per entrare in mischia. Le basette si girano alla fine di tutti i movimenti. Penso che secondo un'interpretazione stretta delle regole questo non possa essere fatto a meno che la basetta che finisce in contatto di overlap si stia muovendo in gruppo con altri elementi (*N.d.T. di cui almeno uno termina in contatto legale*). Così è come verrà giocato negli eventi NASAMW.



4. Quando due basette possono entrare in contatto senza combattimento? Quando un gruppo muove per contattare alcuni elementi che non sono tutti in un gruppo, allora almeno una basetta del gruppo che si muove deve finire in un contatto di combattimento legale con uno dei nemici, ma le altre basette del gruppo non devono necessariamente effettuare contatti legali. Una basetta del gruppo in movimento che è in contatto parziale con il suo fronte, può comunque dare un overlap ad un vicino. Si veda l'esempio F poco sopra.

5. Quando Psiloi e Light Horse si adeguano al nemico? La regola circa l'adeguamento di basette singole di Psiloi in terreno agevole e Light Horse in qualunque terreno quando vengono contattate in qualunque modo, dice che questi si adeguano quando "vengono contattate". Se l'adeguamento avvenisse dopo, la regola lo indicherebbe come fa la regola circa le basette che si girano per fronteggiare un attacco sul fianco "alla fine della fase dei movimenti". Si noti che questa regola si applica solo a basette singole di Ps e LH, non a quelle che fanno parte di un gruppo, qualunque sia la composizione dello stesso. Per un'illustrazione di come uno Ps si adegui ad un gruppo, si veda l'esempio F poco sopra.

6. Eccetto Ps e LH che si adeguano quando vengono contattati, nessun elemento del giocatore non-attivo deve adeguarsi durante la fase di movimento del turno. Il giocatore attivo deve muovere basette in posizioni di contatto legale. In alcune circostanze, basette non attive si gireranno per fronteggiare un contatto legale, alla fine del movimento. Per esempio, se un elemento del giocatore attivo contatta un nemico sul fianco o sul retro, come indicato nei punti 2b) e 2c), allora, dopo tutti i movimenti, il nemico si gira per fronteggiare l'attaccante. Le basette del giocatore di turno devono effettuare contatti legali, eccetto nei casi sopra menzionati. Si vedano le regole per il testo esplicito circa le priorità nel girarsi. Si consideri anche la geometria di quello che succede se ci sono contatti su diversi fianchi e sul retro, considerando la profondità della basetta contattata.

7. Attacco di una BUA o di un Accampamento: si riferisce al contatto di una qualunque parte del fronte dell'attaccante, non necessariamente l'intero fronte. La considerazione importante è che contatti con i fianchi o il lato posteriore non sono permessi.

8. Gli emendamenti 2.1 danno ai War Wagon un'esenzione dal girarsi per fronteggiare un contatto legale. Invece, il WWg "conta" il primo lato contattato come fronte per il combattimento in mischia. Il primo contatto deve essere un contatto legale, ad esempio con il fronte dell'attaccante sul fianco del WWg ed entrambi gli angoli frontali che lo toccano. Dopo che il primo contatto legale è stato fatto, allora quel lato conta (agisce) come il fronte e gli altri elementi possono contattare gli angoli per fornire overlap legali. Un elemento può persino contattare con i suoi angoli frontali l'angolo posteriore del WWg, poiché il fianco ora conta come fronte.

DISIMPEGNARSI DALLA MISCHIA

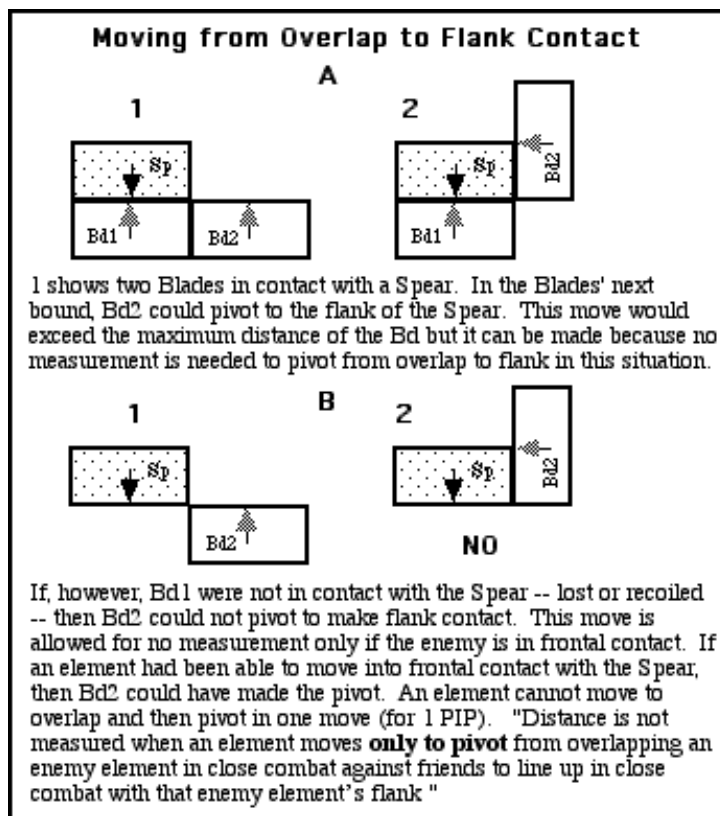
1. Questa regola permette ad ogni elemento del giocatore attivo che inizia il turno in mischia, residuo del turno precedente, di allontanarsi se le circostanze lo permettono. Truppe che si disimpegnano devono muoversi all'indietro in linea retta, nella direzione che il loro lato posteriore fronteggia, non possono cambiare direzione durante la mossa per evitare amici che non possono interpenetrare e devono muoversi di almeno 200 passi. Perciò, per esempio, su un nemico si trova a meno di 200 passi sul retro, la mossa non può essere fatta. Tutta la mossa deve essere in linea retta all'indietro. Non c'è una restrizione sulla capacità di movimento di chi si disimpegna, può anche essere un elemento più lento di quello da cui ci si disimpegna. Quindi una Blade può disimpegnarsi da un Light Horse.

2. Si noti che alcune truppe del giocatore non attivo inseguiranno dopo il disimpegno, ma solo della loro profondità (Knight, Horde, Scythed Chariots e Warband). Si noti anche che un secondo rango di Warband non insegue il disimpegno, a meno che questo non avesse fornito supporto nella mischia precedente. Difficilmente un inseguitore ricontatterà l'elemento che si disimpegna.

CAPACITÀ DI MOVIMENTO

1. Tutte le basette si muovono ad una sola velocità durante una mossa tattica in un turno. Se un elemento percorre terreno difficile, allora si muove con la velocità in terreno difficile, indipendentemente da quanto possa essere piccola la distanza percorsa in terreno difficile. Non c'è nessun movimento "pro-rata", parte ad una velocità, parte ad un'altra. Se una basetta, che può muovere solo 200p in terreno difficile, inizia in terreno agevole, muove di 100p (dei, supponiamo, 400p permessi in terreno agevole) e poi entra in terreno difficile, il massimo di cui può muovere è di altri 100p. Una basetta che ha il suo fronte in un fiume muove per l'intera mossa alla velocità nel fiume. Se una basetta può fare una seconda o successiva mossa, questa può essere ad una velocità diversa dalla prima. Se un elemento è in terreno difficile per la prima mossa, ma ne esce muovendosi alla velocità in terreno difficile, in una seconda mossa potrà muoversi alla velocità in terreno agevole se tutta la mossa è in terreno agevole.

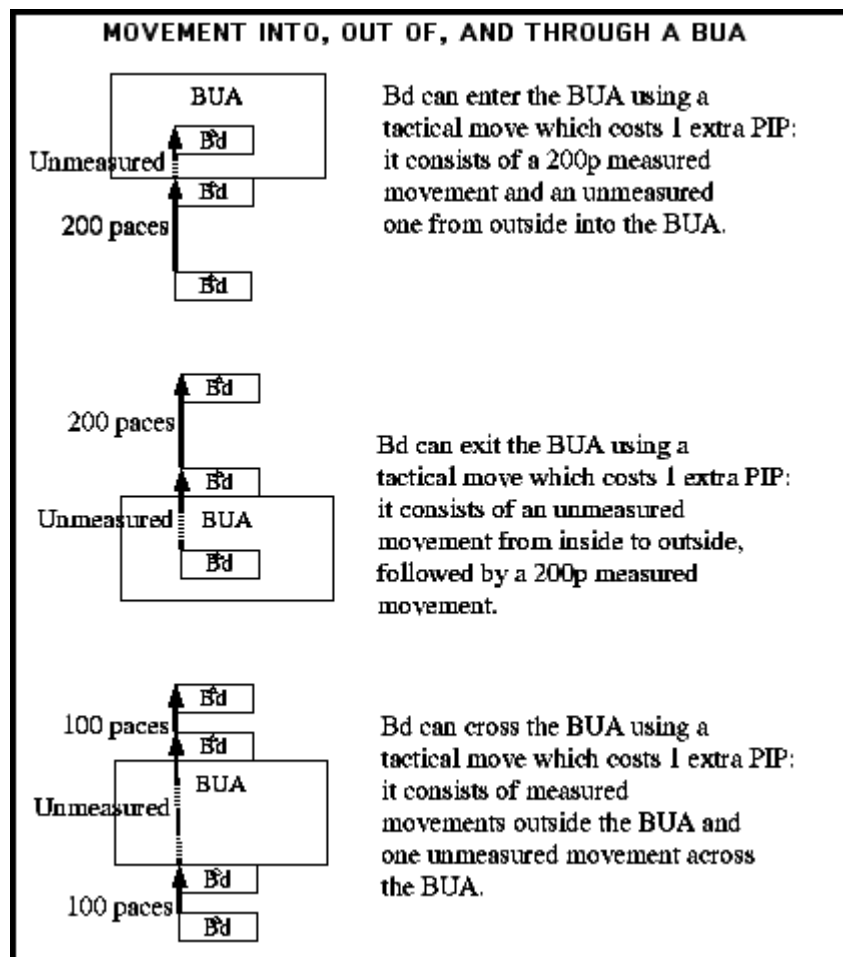
2. Ci sono alcune eccezioni al movimento normale. Muoversi da una posizione di overlap ad un contatto sul fianco è uno di questi casi speciali. Richiede comunque un PIP, perché è un movimento tattico. La motivazione matematica è che una basetta che muove di 200p non ha abbastanza movimento per andare da una posizione di overlap, in contatto di angolo con angolo, ad un contatto legale sul fianco. In un turno, tali elementi possono ruotare di soli 86 gradi, non 90. Quindi gli autori hanno deciso di permetterlo esplicitamente. **Si noti che questa mossa può essere fatta solo se la basetta che si muove esercita un overlap su un nemico già in mischia sul suo fronte.** Nell'esempio seguente, Bd1 combatte sul fronte e Bd2 fornisce un overlap. Se Bd1 viene distrutta o si ritira, il nemico non ha basette in mischia, quindi Bd2 non può ruotare senza misurare. Se Bd1 ingaggiasse nuovamente il nemico, allora Bd2 potrebbe effettuare la rotazione.



Questa rotazione da overlap a contatto sul fianco è di solito l'unica mossa tattica che una basetta può compiere in un turno. Non può muoversi in una posizione di overlap e poi ruotare sul fianco in una mossa tattica. Tuttavia una basetta che può effettuare una seconda mossa può usare una mossa per andare in posizione di overlap ed una seconda per contattare il fianco. La regola non dice che la basetta deve essere in overlap all'inizio del turno, solo prima di questa mossa tattica. In più la mossa può essere fatta se l'overlap è un overlap laterale, non solo un overlap d'angolo. Una mossa da overlap laterale a contatto sul fianco non è esattamente una rotazione, ma una rotazione ed una traslazione, ma penso che si adegui allo scopo della regola.

Si ricordi che un elemento non può muoversi a fornire un overlap d'angolo e ruotare sul fianco del nemico con un unico PIP: *"Distance is not measured when an element moves ONLY to pivot from overlapping..."* La rotazione è l'unica cosa che può essere fatta per 1 PIP. Sembra essere accettabile, per un elemento che ha diritto ad una doppia mossa, come Warband, muoversi prima in overlap e ruotare sul fianco nella seconda mossa.

3. Una basetta in una BUA è considerata distribuita attorno o al centro, non ha una posizione specifica. Il movimento di uscita dalla BUA tiene conto di questo fatto, quindi nessuna misura è necessaria. Qualunque sia la dimensione della BUA, ogni movimento dal suo interno al bordo esterno non è misurato. Sia che la BUA sia un quadrato di lato uguale ad una basetta o a 4.5 basette, non si misura il movimento da o fino ad un lato. La posizione di strade, mura e porte è ininfluyente. Una guarnigione può uscire ovunque da una BUA.



Una basetta singola può anche muovere (su strada o meno) fino ad una BUA, poi effettuare un movimento non misurato attraverso di essa ed ancora fare un movimento misurato. Ciò è diverso da una basetta che si muove attraverso una BUA su di una strada, come spiegato nella sezione dei terreni in cima a pag. 7

Si ricordi che tutte le mosse, dentro, fuori o attraverso una BUA hanno bisogno di un PIP extra.

4. Si noti che non più di una basetta di truppe può terminare la mossa in una BUA. Inoltre una basetta non può essere parzialmente in una BUA, deve essere o dentro o fuori.

5. Si può entrare in un campo nemico non occupato senza combattimento, semplicemente muovendovisi dentro. Anche se un campo nemico non ha una basetta di Seguito o di truppe, è considerato sotto il controllo nemico se questi sono stati gli ultimi ad occuparlo. Quindi se i difensori vengono allontanati dal tiro, non si può reclamare la conquista del campo ai fini della vittoria fino a quando non viene fisicamente occupato. Diversamente da una BUA, che ha Abitanti se le truppe sono distrutte al tiro, un campo non ha un Seguito residuo. Inoltre, una basetta di qualunque dimensione può occupare un campo nemico, non importa quanto piccolo questo sia. Tra l'altro si ricordi che non si ha il modificatore per la difesa del campo se si sta attaccando un campo nemico.

6. Se una strada attraversa terreno difficile, allora l'elemento sulla strada muove alla velocità su strada. Se però è ingaggiato in combattimento, combatte come se in terreno difficile.

MOSSA SU FIUME (si veda anche **ATTRAVERSAMENTO DI UN FIUME** più indietro)

1. Un fiume non è né terreno agevole né terreno difficile, è un fiume. Un'eccezione è il movimento in un fiume in secca, questo è alla velocità del terreno sotto il fiume. Si noti che il fatto che il **FRONTE** di una basetta sia in un fiume determina che velocità viene usata. Se anche solo parte del fronte è nel fiume, il movimento va fatto alla velocità nel fiume. Se il fronte è fuori dal fiume, ci si muove nel terreno in cui si trova il fronte. Se il fronte del primo elemento di una colonna è fuori dal fiume, allora **tutta** la colonna si muove al passo del primo elemento, che si muove al passo del terreno in cui si trova.

2. Si ricordi che fiume, BUA e Accampamento non sono terreno difficile, per cui Artiglieria e War Wagon possono attraversarli. Entrambi i tipi difficilmente si ritirano, quindi difficilmente finiranno in terreno difficile a causa di una ritirata. È comunque possibile per entrambi i tipi ritirarsi in circostanza anomala, e se si ritirano in terreno difficile sono distrutti perché il terreno difficile non è attraversabile per loro. Non possono essere schierati in terreno difficile.

Possono però effettuare una ritirata in un fiume,

3. Se un elemento non tira 3-6 nel tentativo di attraversare un fiume difficile, il fiume diventa terreno non attraversabile per il resto del turno. Durante la fase di movimento, nessun altra basetta può provare ad attraversare il fiume e, nei risultati di combattimento, una basetta che viene respinta nel fiume è distrutta. Se lo stato di un fiume non è noto, il primo elemento che si ritira in esso deve controllare il tipo ed ottenere più di 2. Gli altri controllano e quando il primo ottiene meno di 3, lui ed i successivi sono distrutti.

ULTERIORI MOSSE TATTICHE NELLO STESSO TURNO

1. Queste mosse richiedono PIPs. In alcuni casi si possono fare tante mosse quanti PIPs. Ps hanno questa possibilità solo nel primo turno, ma possono fare mosse su strada multiple, come ogni tipo di truppa, in qualunque turno. Warband e Scythed Chariots possono effettuare solo due mosse e devono finire in mischia o dare supporto ad una mischia (supporto posteriore, overlap, contatto sul fianco o sul retro). Anch'essi possono fare mosse su strada multiple se non terminano in mischia. Qualunque elemento può effettuare fino a 5 mosse successive alla prima e finire a dare un supporto posteriore ad un elemento in combattimento, basta che non contatti il nemico. Una basetta può fare una prima mossa per unirsi ad un gruppo e poi muoversi con quel gruppo, che potrebbe non essersi ancora mosso. Per esempio una Wb potrebbe muoversi in contatto con il retro di un'altra Wb che non si è mossa e poi entrambe muoversi in mischia come un gruppo. Due Light Horse potrebbero muoversi come gruppo per aggregarsi a un terzo che non si è ancora mosso e poi, per un PIP, muoversi tutti e tre assieme come un gruppo. Diversi Light Horse potrebbero usare diverse mosse per formare un gruppo con altri e poi muovere insieme come un gruppo con un PIP.

2. Per i Light Horse, la prima mossa del turno può iniziare entro la larghezza di una basetta dal nemico, ma non le mosse successive. Perciò possono iniziare il turno vicino al nemico, allontanarsi ed effettuare una seconda mossa fuori dalla larghezza della base. Si noti che ora questo significa che LH possono iniziare il turno in una BWD davanti al nemico. Per uscire dall'area il LH ha bisogno di muoversi direttamente all'indietro per l'intera mossa, come ogni elemento nella BWD di un nemico. Una volta uscito dalla BWD può fare una seconda mossa. Se inizia il turno adiacente o dietro il nemico, può allontanarsi ed effettuare una o più ulteriori mosse, ma mai iniziando o muovendosi entro la distanza della larghezza di una basetta da qualunque lato del nemico. Quindi nessun contatto è permesso dopo una mossa successiva.

3. Si noti che una basetta che si ritira all'indietro, in particolare se lo fa per uscire dalla BWD o per disimpegnarsi dal nemico, può fare mosse ulteriori se non è più entro il fronte del nemico. Non sono permesse mosse ulteriori se la basetta smonta.

4. Per avere il bonus della mossa su strada, il primo elemento della colonna deve iniziare sulla strada, gli altri possono arrivare sulla strada durante la mossa.

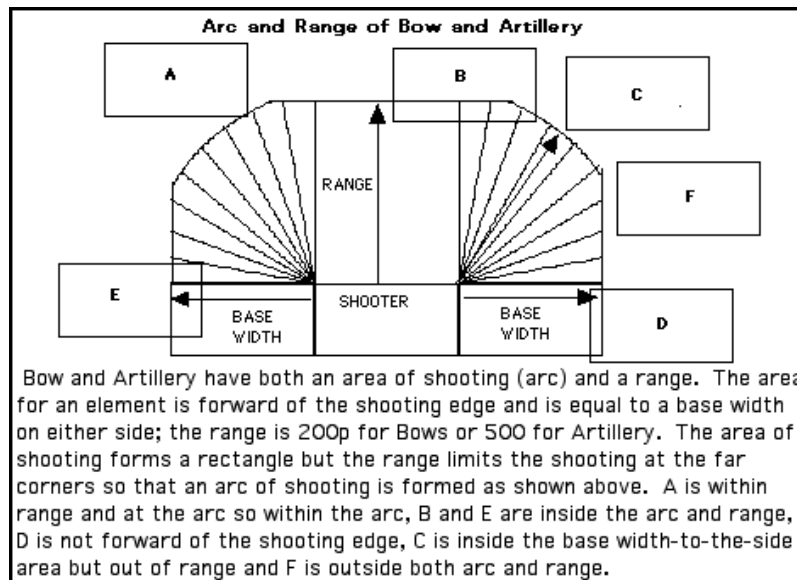
TIRO A DISTANZA

1. Lit è una lettiga; combatte e muove come un War Wagon ma non tira.

2. Solo un rango di basette può tirare.

3. Misure: Distanze a cui è possibile tirare sono quelle fino alla gittata massima inclusa. La misura va fatta da un qualunque punto del fronte del tiratore ad qualunque punto su di un qualunque lato del bersaglio. Quindi 200p significa che un regolo di 200p che tocca il fronte del tiratore deve arrivare a toccare una qualunque parte del bersaglio; similmente per il tiro a e da parte di una BUA o Accampamento. Gittate e movimenti seguono la stessa procedura, includendo la massima distanza permessa.

4. Area di tiro: un tiratore può scegliere un bersaglio tra tutte le basette che sono in un area delimitata dalla gittata del tiratore e da un rettangolo che ha come base il fronte del tiratore più una larghezza di basetta da entrambi i lati del tiratore e delimitato dalla gittata del tiratore. In scala 15mm, questa è la larghezza di 40mm del tiratore ed altri 40mm in ogni lato. Perciò gli angoli a destra e sinistra sono arrotondati perchè la gittata forma un arco agli estremi. Vedi esempio sotto:



5. Come si determina il tiro su di un bersaglio è bloccato? Poiché nel DBA non ci sono regole su come determinare se un bersaglio può essere selezionato, possiamo usare il principio di base della regole di HOTT:

"Se nessun altro elemento di truppe si trova persino parzialmente tra linee rette non incrociate che congiungono gli angoli frontali del tiratore agli angoli del lato bersagliato, oppure se nessuna di queste linee passa attraverso il bersaglio."

Invece di considerare gli angoli come fa HOTT, dovremmo fare riferimento ai lati, come fa il DBA. Il modo migliore di determinare se il fronte del tiratore può colpire un lato è di disegnare linee immaginarie dagli estremi del fronte del tiratore agli estremi del lato cui si mira. Se il tiratore sceglie di tirare al retro del bersaglio e la procedura può essere eseguita senza altri elementi tra i due lati, allora il tiro è interamente sul lato posteriore. Il seguente diagramma spiega come funziona il tiro.

Picking a Target for Bows and Artillery

A shooter can target an enemy element unless "another element is partly between the shooting edge and the target edge." The shooting edge must be the front edge but any edge can be a target edge if it is in the area of shooting. When there is a choice of edges the shooting player can pick which edge to target. Only one edge can be the target edge.

1

2

The best way to determine if the shooting edge can hit a target edge is to draw imaginary lines from the ends of the shooting edge to the corresponding closest ends of the target edge. In 1, the shooter cannot draw such lines with A between the shooter and B. In 2, the shooter instead draws lines to the right edge of B.

Following the principle of drawing lines from the ends of the shooting edge to the ends of the target edge, an element to the side of a enemy can shoot at either a front edge or a side edge or even a rear edge.

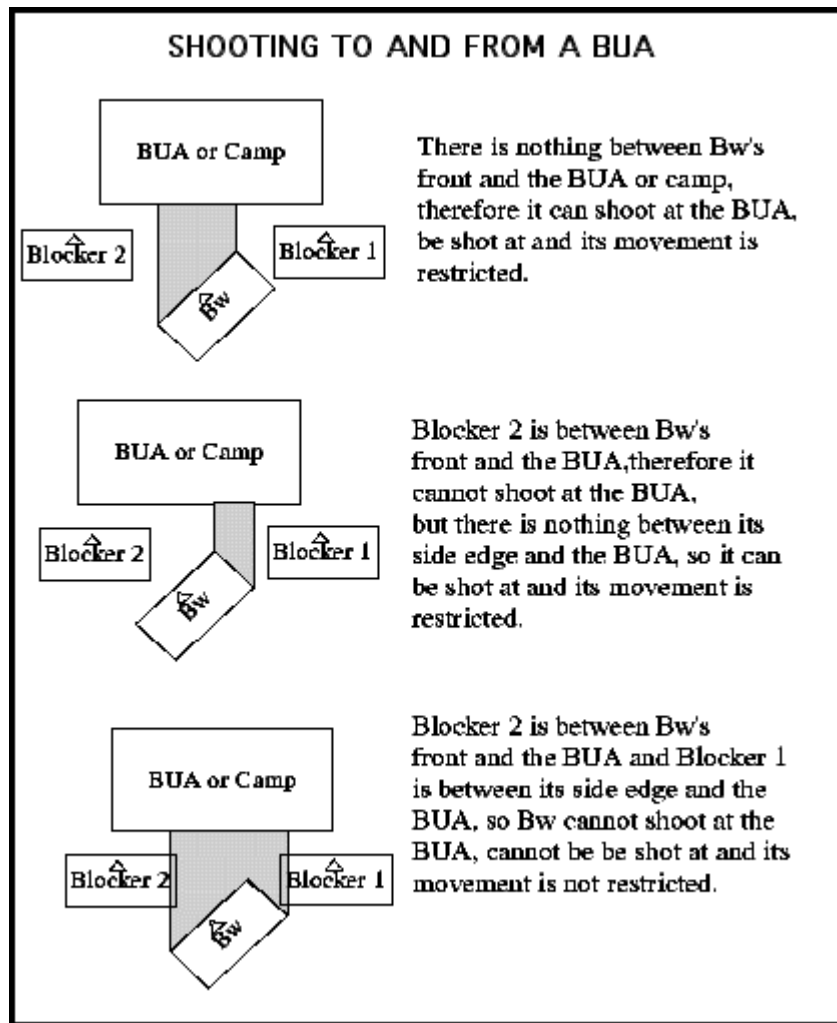
Se le linee passano esattamente lungo i lati di un elemento, il tiro viene bloccato? No: un tiratore può tirare lungo i lati di un elemento per raggiungere il suo bersaglio, come mostrato di seguito. Il Bw ha costretto alla ritirata l'elemento nemico centrale. Nel turno successivo può ancora tirargli.

Shooting Along Edges

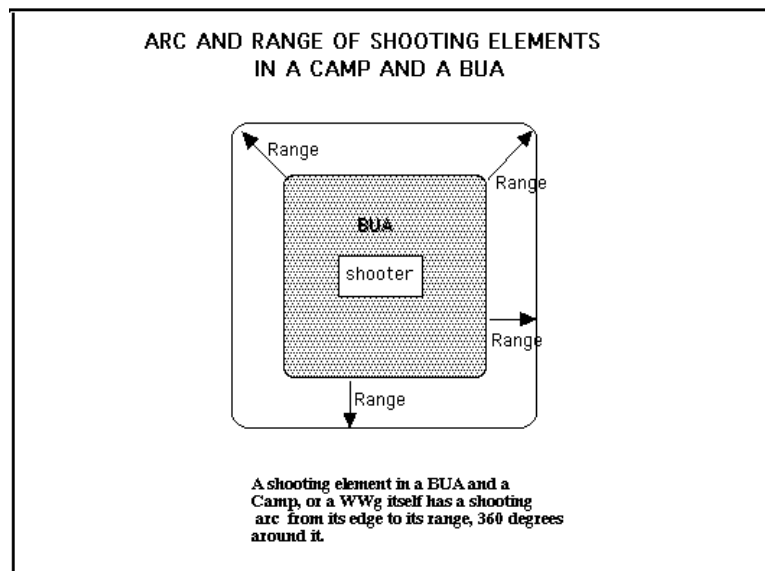
A

B

Blocco del tiro da ed a una BUA o Accampamento



6. Tiro da campo, BUA e War Wagon è misurato dal bordo dell'oggetto ed è un cerchio a 360 gradi attorno allo stesso.



7. Si ricordi che il giocatore attivo sceglie l'ordine di tiro per entrambe le parti. Tiratori vengono scelti ad uno ad uno, in ogni ordine scelto dal giocatore. Il risultato del tiro viene determinato ed il tiratore successivo viene scelto. L'ordine totale non deve venire deciso in anticipo. Ogni tiro viene scelto dal giocatore attivo per massimizzare le sue probabilità di successo. Non è gioco sporco: è la regola. L'ordine della selezione è a volte importante. Il giocatore attivo può selezionare un elemento nemico prima dei propri: potrebbero esserci differenti conseguenze.

8. In un turno, una basetta può subire il tiro solo una volta. Non si può tirare ad una basetta del nemico e più tardi tirarle ancora. Quanto si tira ad una basetta, si possono avere fino a tre tiratori alla volta. Il PIÙ VICINO è il tiratore principale (Shooter of record or SOR). Si applicano i suoi fattori ed i suoi risultati di combattimento. Gli altri 2 tiratori danno al

bersaglio un -1 ciascuno (non un +1 al tiratore). Se si vuole tirare con più di una delle proprie basette ad un bersaglio, allora si usa la basetta più vicina come tiratore principale, il suo fattore di combattimento e risultato. Per esempio, se si ha Artiglieria e Bow che possono tirare ad una Blade, se il Bow è più vicino, allora i fattori saranno +2 e l'Artiglieria fornisce un -1 alle Blade aiutando i Bow. Se l'Artiglieria è più vicina, allora usa il suo +4 ed i Bow forniscono il fattore tattico -1.

9. Quanto il giocatore attivo sceglie un tiratore, il proprietario del tiratore può scegliere un bersaglio e gli altri tiratori di supporto. Se il giocatore vuole aiutare il tiro con una basetta più vicina al bersaglio del tiratore selezionato, allora la basetta più vicina diventa il tiratore principale. Basette che aiutano il tiro possono essere adiacenti al tiratore principale o altrove, purché il bersaglio sia entro la gittata e la loro area di tiro. Il tiro di supporto è comunque un tiro, quindi il requisito che l'ordine di tiro è scelto dal giocatore attivo viene soddisfatto anche se l'elemento scelto effettua solo un tiro di supporto.

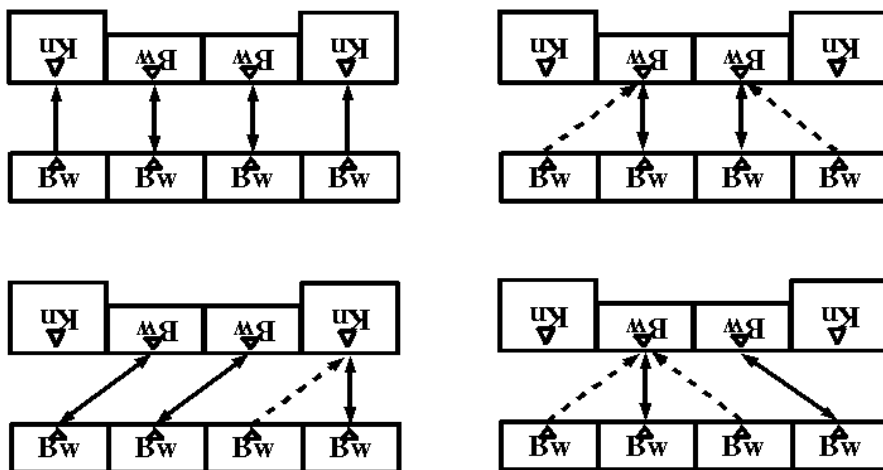
10. È comunque possibile per un tiratore essere coinvolto in più tiri. Un tiratore, diciamo un Bow, può tirare ad una basetta sul suo fronte che non tira. Si ottiene un risultato. Il tiratore successivo potrebbe essere dietro al primo tiratore, diciamo un War Wagon, che ora tira ai Bow che erano il primo tiratore. I Bow non erano un bersaglio nel primo tiro, perché il bersaglio non aveva risposto al tiro. Quindi il Bow ora è considerato un qualsiasi bersaglio non-tiratore, non restituisce il tiro al War Wagon, per cui non può danneggiarlo. D'altra parte, se il Bow avesse potuto tirare ad una basetta in grado di rispondere, allora sarebbe stato un bersaglio ed il War Wagon sul suo retro avrebbe tirato in supporto del tiratore principale o sarebbe stato lui stesso tiratore principale, a seconda di quale tiratore fosse più vicino.

11. In generale, basette possono tirare ad ogni bersaglio, non solo il più vicino o quello più frontale, ma qualunque bersaglio entro la gittata e zona di tiro. Comunque, l'unica eccezione è che un giocatore deve scegliere, tra tutti i bersagli possibili, un elemento che è un tiratore e che può tirare. Quindi se un Bow od un War Wagon sono bersagli potenziali, insieme con, per esempio, una Blade o un Knight, i Bow o il WarWagon devono venire scelti come bersagli. Uno qualunque dei due può venire scelto. Nel turno del nemico, questo include la sua Artiglieria, poiché può tirare. Nel proprio turno, è **necessario** scegliere l'Artiglieria, perché può tirare se subisce il tiro (secondo Phil).

La regola nella sezione Tiro a Distanza, che dice che elementi che possono tirarsi reciprocamente devono farlo, è stata inserita per ridurre al minimo situazioni in cui un tiratore non tira ad un tiratore nemico, ma seleziona un altro bersaglio e poi subisce il tiro successivamente. Phil pensa che ciò sia confuso. Nel caso A qui sotto (nella sezione RISULTATI DI COMBATTIMENTO), quello che Phil sta cercando di evitare è che Bw2 tiri a Cv1 e poi B1 tiri a Bw2. Questo richiede due lanci di dado separati. Ora invece, i due Bw devono tirarsi reciprocamente. In B, Bw2 può tirare a Cv1 con un tiro di dado e poi Bw1 può tirare a Bw2 con un altro lancio di dado perché Bw1 e Bw2 non possono tirarsi reciprocamente. Quindi se un Bow ed una Cavalry fossero entro la gittata di Bow del giocatore attivo, il giocatore attivo deve tirare al Bow e non alla Cavalry.

Se il giocatore attivo ha diversi tiratori che hanno come possibili bersagli sia tiratori nemici che altri tipi di elemento, allora può destinare alcuni suoi elementi a tirare contro i tiratori nemici ed altri sugli altri bersagli. Tutti i tiratori nemici devono subire il tiro, ma non tutti i tiratori devono selezionare un tiratore nemico come bersaglio o fornire supporto contro di esso. Ogni tiratore nemico deve subire il tiro da almeno uno dei tiratori del giocatore attivo. Quindi se 4 Bw possono tirare a 2 Bw a 2 Kn, necessitano di indirizzare solo un Bw a ciascun Bw avversario e gli altri 2 possono sia tirare ciascuno ad un Kn o fornire supporto ad un altro elemento, a seconda delle preferenze del giocatore che li comanda.

N.d.T.: ho aggiunto il seguente diagramma per chiarire il concetto:



Example of fulfilling the requirement of shooting elements able to shoot back.
 Continuous line are main shooters, dashed ones the supports.

12. Quando due basette si tirano l'un l'altra, entrambi i giocatori tirano un dado e realizzano i risultati basati su quel tiro ed i fattori di combattimento. Non ci sono calcoli separati. Due Bow si tirano, un giocatore ottiene un 5, l'altro ottiene un 1. Questi numeri aggiunti al fattore di combattimento 2 danno 7 a 3, quindi un Bow è distrutto perché l'avversario ha ottenuto il doppio o più.

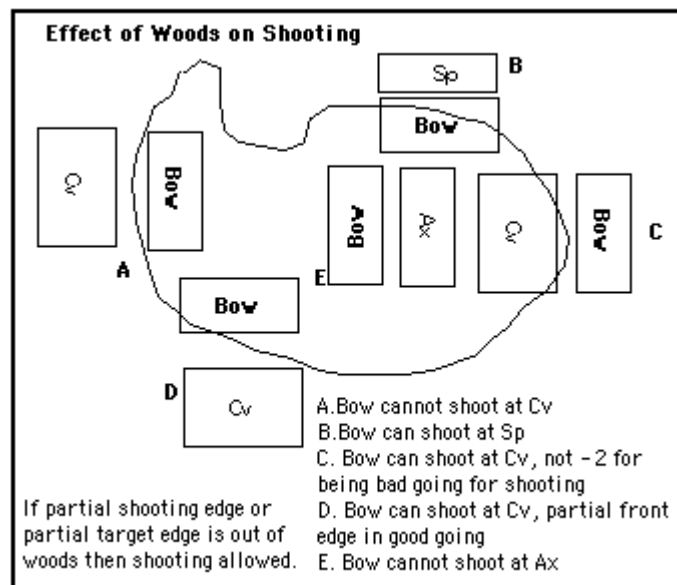
13. Se l'Artiglieria effettua una mossa tattica, allora non può tirare nel suo turno e né rispondere al tiro nel turno del nemico immediatamente successivo. Se Artiglieria non esegue una mossa tattica, allora tira nel suo turno e risponde al tiro se possibile. Ad esempio, se il tiratore fosse sul retro, l'Artiglieria non può rispondere e, se nel turno del nemico, non può neanche effettuare altri tiri, poiché può tirare solo ad una basetta che le sta tirando. Si noti che il tiro è vietato solo se l'Artiglieria ha effettuato una mossa tattica, non una mossa obbligatoria. Se Artiglieria non ha fatto una mossa tattica nel suo turno, ma arretra in seguito ad un tiro nel proprio turno, allora può rispondere al tiro nel prossimo turno del nemico. Allo stesso modo, se fosse stata contattata sul fianco, si fosse voltata per affrontare il nemico e avesse vinto lo scontro, potrebbe tirare se permesso nel prossimo turno.

14. Si noti che fino a 3 basette possono tirare ad una BUA o Accampamento (solo una alla volta invece può entrare in mischia).

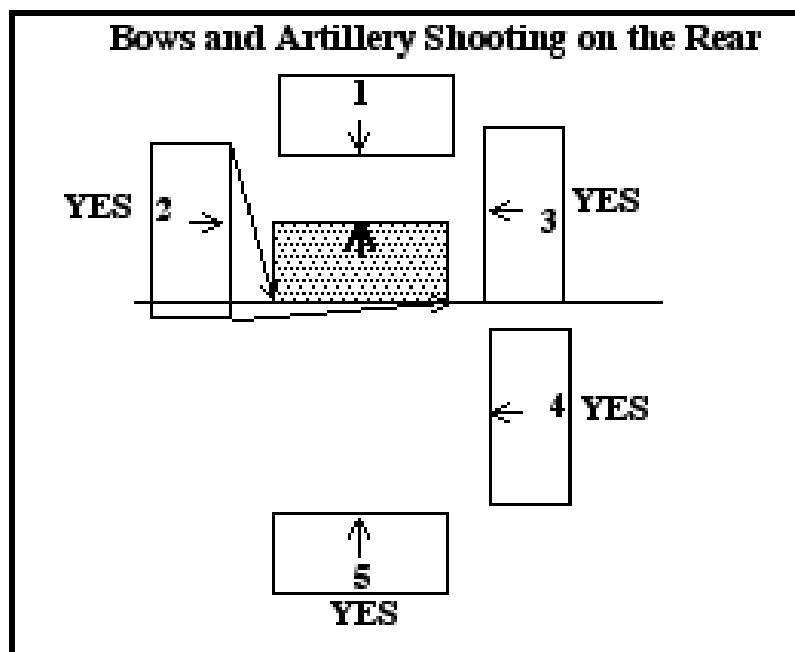
15. Tiro da un Accampamento o BUA: non importa dove il tiratore è posizionato all'interno di una BUA o Accampamento, gli è permesso tirare in un arco di 360 gradi, misurando dal lato esterno della BUA o Accampamento. Un elemento è considerato essere distribuito lungo tutto il perimetro della BUA. Si veda il commento n. 5 sopra. Quindi basette che tirano dall'Accampamento e War Wagon sono trattati come basette in una BUA che godono del campo di tiro di 360 gradi da ogni lato della BUA.

16. La regola ora dice che un elemento che ha preso una BUA ma non ha ancora tirato un 5 o un 6 (quindi sta ancora "saccheggiando" la BUA) non può tirare o subire il tiro.

17. Nella sezione di terreni c'è una regola che dice che elementi completamente all'interno di un Bosco o di un'Oasi non possono tirare né subire il tiro. Non c'è nessuna penalizzazione per bersagli o tiratori se parzialmente oltre il terreno, ma solo completamente oltre o all'interno dello stesso. La penalizzazione per combattimento in terreno difficile non si applica al tiro: "Un elemento che è anche solo in parte in terreno difficile, è considerato in terreno difficile per quanto riguarda il movimento e il combattimento di mischia." Quindi nell'esempio C di sotto, Cv non subisce il -2 per essere in terreno difficile



18. Tiro sul Retro e risultati. Nella sezione sulle ritirate, c'è una regola per cui un elemento che subisce il tiro interamente sul retro viene distrutto se costretto a ritirarsi. Non basta che perda il tiro, deve ritirarsi, quindi questo non si applica ad un elemento che non si ritira. Il tiro è SUL retro, non DAL retro. Quindi il diagramma seguente può essere usato per determinare se il tiro è SUL retro. Si esegua la normale procedura di tiro usando il retro come bersaglio scelto dal tiratore. Phil ha chiarito che intende il tiro come diretto sul retro, non proveniente dal retro. Quindi tutte le regole per selezionare e tirare a lati si applicano. Alcuni giocatori non gradiscono l'impatto del tiro sul retro. Questo non è un problema con la procedura di tiro, ma con il testo della regola per il recoil. Giocatori cui non piace l'impatto del tiro sul retro dovrebbero lamentarsi con Phil e chiedere un cambiamento nella prossima edizione.



Tiratori possono solo tirare ad un lato per volta per ogni tiratore. Se l'unico tiratore o tutti i tiratori possono tirare al retro, il bersaglio è distrutto se deve ritirarsi. Se c'è più di un tiratore, tutti devono essere in grado di mirare al retro per ottenere il risultato di distruzione in caso di ritirata. Se c'è un tiratore frontale ed uno posteriore, il bersaglio non viene distrutto se effettua una ritirata. Si noti che tutti gli elementi devono tirare se hanno un bersaglio, quindi un giocatore non può rinunciare a tirare con una basetta frontale per permettere un tiro interamente sul retro se questa non ha altri bersagli possibili. Si noti anche che in figura la basetta 3 può mirare al retro anche se è esattamente sulla linea che estende il retro del bersaglio. Come spiegato sopra, le basette possono tirare lungo un lato. Quindi è permesso costruire una linea dall'angolo in basso di 3 lungo il lato posteriore del bersaglio per connetterla all'angolo posteriore sinistro dello stesso, e costruire una linea dall'angolo in alto di 3 con l'angolo posteriore destro del bersaglio. Nel diagramma, tutti gli elementi numerati da 2 a 5 possono fare un tiro legale sul retro del nemico. In partita al massimo tre tiratori possono bersagliare un nemico.

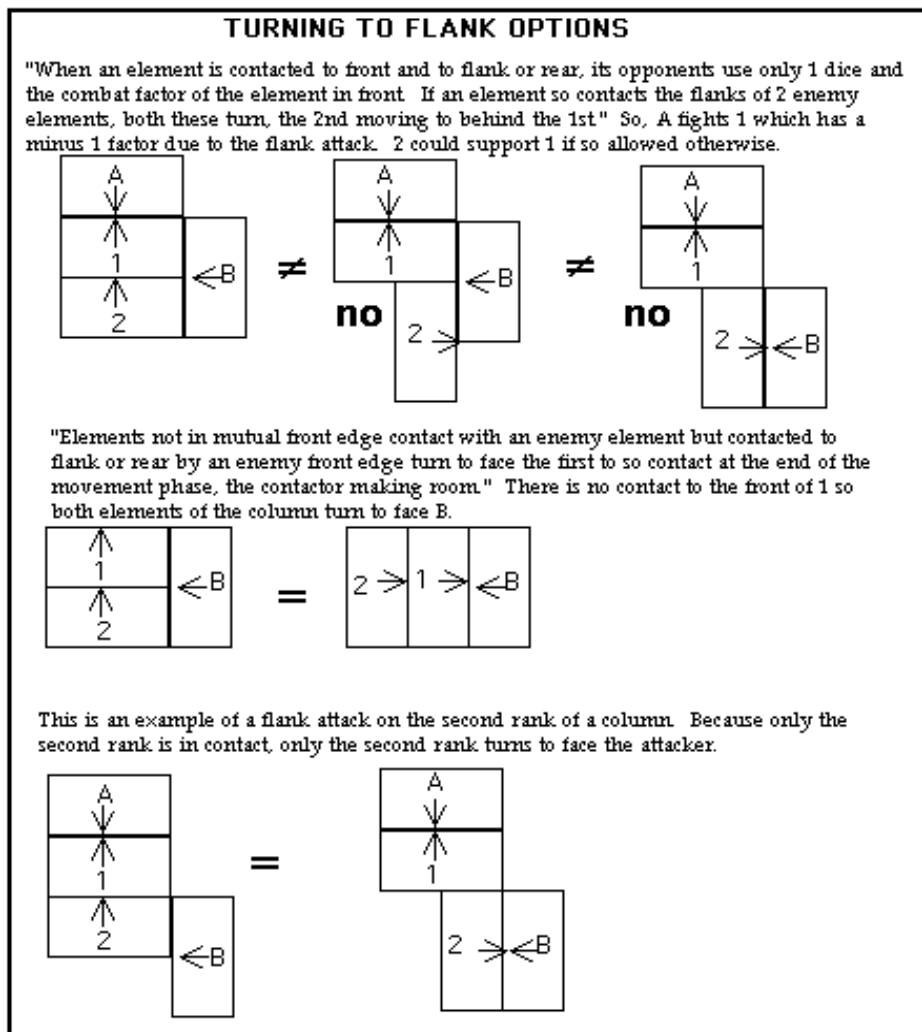
MISCHIA

1. Il giocatore di turno o "giocatore attivo" è quello che ha tirato il dado per i PIP e mosso e che decide l'ordine delle mischie. Questo giocatore ha mosso basette in posizione di mischia ed ora deve trovare l'ordine migliore per effettuare le mischie. Come per i tiri, le mischie sono selezionate una alla volta in qualunque ordine il giocatore attivo decide. Se ci fosse una linea di 5 mischie, il giocatore attivo può prenderne uno nel mezzo o alla fine. Poi, sulla base di quanto accade, scegliere ogni altra mischia, tenendo conto del risultato della mischia precedente. Se il giocatore attivo vince il primo combattimento e ciò risulta in un overlap, a suo favore, può selezionare la mischia che sfrutta questo overlap. Se perde la prima mischia, potrebbe rimandare quella in cui l'overlap è a sfavore. Quindi il giocatore attivo ha completa libertà di scegliere quale combattimento fare, fino a quando tutti sono decisi.

2. Solo mischie che esistono all'inizio della fase di mischia sono decise. Se, come risultato di una mischia, si viene a creare una nuova situazione di mischia, questa viene decisa il turno successivo. Per esempio, un Knight distrugge un elemento, insegue della profondità della sua basetta e contatta una seconda fila di basette della linea del difensore. La mischia viene decisa nel turno immediatamente successivo, quando l'altro giocatore diventa attivo. Inoltre, ogni mischia che si traduce in un pareggio, eccetto quelle che coinvolgono Scythed Chariots, vengono rinviate al turno successivo. Questi combattimenti rimasti in sospeso devono essere decisi nel turno immediatamente successivo, a meno che una delle basette si disimpegni. Non sono necessari PIP per effettuare le mischie.

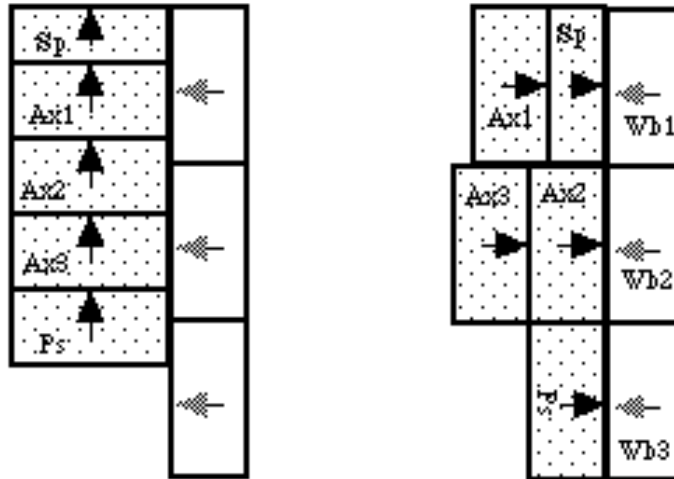
3. Basette in contatto frontale, sul fianco e sul retro sono tutte in mischia, ma le uniche basette di cui sono usati i fattori di combattimento e risultati sono quelle che si trovano in contatto fronte contro fronte. Eccetto che nella versione 2.1, un War Wagon conta il primo lato contattato come il fronte.

Nel diagramma di seguito, nel secondo esempio, se ci fosse stato un terzo elemento dietro a 2, questo sarebbe stato spinto indietro abbastanza per permettere a 1 e 2 di girarsi a fronteggiare l'attaccante. Ogni elemento dietro al terzo, amico o nemico ed indipendentemente dall'allineamento, sarebbe stato pure spinto indietro.



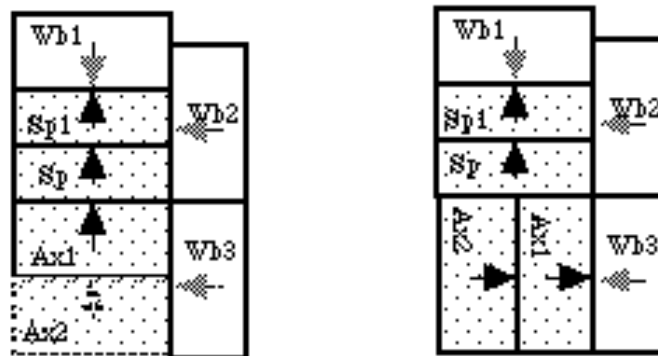
Seguono alcuni esempi di gruppi che attaccano il fianco di una colonna.

Group In Line Attacks Column on Flank 1



A line attacks a column from the flank. The line is allowed to contact this way because only one element need make legal flank contact. The front two elements in the column turn to face and the third is pushed back enough for them to turn. It will thus be aligned with Wb2 so it and the element behind will also turn to face. The Ps is pushed back and will turn to face Wb3,

Group In Line Attacks Column on Flank 2



A line attacks a column from the flank. The element at the front of the column is in combat with Wb1. Wb3 is in legal flank contact with Ax1 so it and the element behind turn to face. Wb2 is not in conflict to its front so it counts as an overlap for Wb3. It does not give a -1 to Sp1 because it is not in legal flank combat contact, but if Sp1 loses it is destroyed because "A recoiling element starting with enemy in any front edge contact with its flank or rear ... is destroyed."

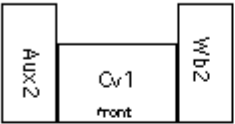
4. Contatti sul fianco e sul retro risultano semplicemente in fattori negativi per il nemico, non in fattori positivi per la basetta in contatto frontale. Gli elementi in contatto laterale o posteriore non combattono separatamente: tutto il combattimento è fronte contro fronte. Contatti frontali e laterali devono essere su tutto il lato dell'elemento contattato, a meno che questo sia più profondo della larghezza di una basetta. Nei contatti laterali gli angoli frontali delle basette coinvolte devono toccarsi; se una mossa tattica era stata usata per contattare il fianco. Come risultato di un combattimento, è possibile che una basetta si trovi in un contatto che non sia di angolo con angolo. Questo non fornisce un fattore tattico, ma influenza la ritirata. Per chiarezza, non riferitevi ad un attacco sul fianco come "overlap sul fianco", perché un overlap è una situazione molto differente. Allo stesso modo, non riferitevi a tiratori di supporto come overlap per la stessa ragione. Usare un linguaggio rigoroso aiuta a spiegare la situazione.

5. Se non c'è un un contatto di mischia frontale ed una basetta è contattata sul fianco o sul retro (con un contatto legale), la basetta attaccata si gira per fronteggiare la prima basetta che la ha contattata, ma sono dopo che tutti i movimenti

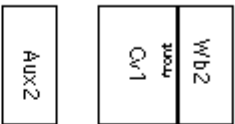
sono stati effettuati. Questo è un caso in cui la basetta attaccata si deve adeguare all'attaccante (l'altro si ha quando un gruppo contatta una singola basetta di Psiloi in terreno agevole a un Light Horse, ma questo avviene immediatamente, appena vengono contattati).

6. Durante il movimento, una basetta può venire contattata su entrambi i fianchi o su di un fianco e retro. Questo influenza come vengono fatti gli adeguamenti alla fine della fase di movimento. La basetta attaccata si gira a fronteggiare la prima basetta che la ha contattata. Se la basetta attaccata è quadrata od una colonna di due basette che in profondità equivalgono ad un quadrato, la rotazione viene fatta e tutte le truppe contattanti rimangono in contatto. Se più di una basetta attacca una basetta con profondità minore di un quadrato, possono verificarsi situazioni strane. Si vedano gli esempi seguenti.

Situations Arising When Turning to Face a Rear or Flank Attack

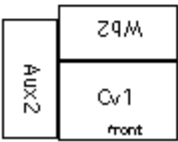


A

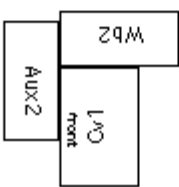


B

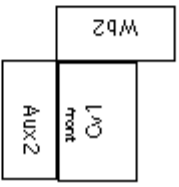
There are sometimes problems when turning to face a rear or flank attack. Remember, all turns are done at the end of movement and the attacked element turns to face the first enemy to contact. Consider an element hit on both flanks. In **A**, Wb2 was the first to contact. When Cv1 turns to face, it leaves contact with Aux2. The rules do not provide for Aux2 to re-contact so it is left out of the combat but does prevent Cv1 from recoiling. The only time the second to contact element remains in contact is if the attacked element is square or is two two elements that form a square.



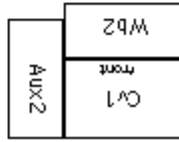
C



D

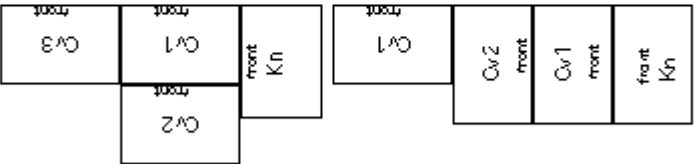


E



F

This shows a case of an element being contacted on the rear and the flank. If the flank (Aux2) were the first to hit then Cv1 turns that way but because Wb2 is at the rear, Cv1 cannot make a legal contact with Aux2. The rule that the contactor makes room can be applied and so Wb2 backs up. This is my reading of the rules. The back up rule was intended for the situation in **G** (below). If the rear element hit first, as in **F**, then Cv1 turns to the rear and is not in legal flank contact with Aux2. Cv1 does not take a -1 for a flank attack but is destroyed if forced to recoil because it starts with "enemy in any front front edge contact with its flank."



G

Kn hits Cv1 and Cv2 in the flank. Both must turn to face but Cv2 blocks the turn. Therefore Kn must back up to make room. If there is not room, then the attack cannot be made.

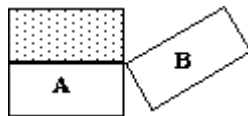
NOTA: nell'esempio G, nel secondo diagramma, ci dovrebbe essere Cv3 e non Cv1 sulla sinistra.

7. Se una basetta attacca sul fianco una basetta che non ha spazio per girarsi, la basetta attaccante si muove indietro per lasciare spazio. Questo tipicamente succede se vengono contattate due basette di montati in colonna o basette più profonde della larghezza del fronte. Se veda l'esempio 2 sopra.

A volte una basetta contatterà sul loro fianco due basette che insieme sono più sottili della larghezza di una basetta. Se nessuna basetta è in contatto frontale con quella davanti, entrambe si girano insieme per fronteggiare l'attaccante. Può anche succedere che 2 basette sottili come Blades, Spears, Warbands, e Pikes siano contattate contemporaneamente sul

fianco ed un terzo elemento si trova dietro di esse. Il terzo elemento viene spinto indietro abbastanza per permettere ai due elementi davanti di girarsi. Questa regola lascia spazio ai due elementi di fronte in modo che possano girarsi senza sia l'attaccante a tornare indietro. Si noti che qualunque terzo elemento viene spinto indietro, perfino se non si ritirerebbe come risultato di un combattimento normale, ad es. Ps or WarWagon.

8. Si noti che una basetta necessita solo di toccare un angolo per fornire un overlap, non deve essere in contatto di laterale con la basetta che aiuta. Un overlap dà un fattore tattico di -1 al nemico, non aumenta i fattori dell'attaccante. Nella figura B conta come un overlap.



Overlaps sono solo tra angoli frontali: non ci sono overlap con l'angolo frontale destro in contatto con l'angolo posteriore destro.

9. Si ricordi che Artiglieria e War Wagon non possono contattare il nemico, e questo include contatto di angolo con angolo, quindi non possono muoversi per fornire un overlap. Possono finire in overlap solo come risultato di un movimento del nemico che li contatti.

10. Contatto laterale reciproco significa che i lati delle basette si toccano, anziché gli angoli nell'altra posizione di overlap. È valida qualunque parte del fianco della basetta e le due basette possono essere dirette nella stessa direzione o in quella opposta. Questa regola aiuta basette che devono inseguire il nemico sconfitto e quindi si staccano dal contatto di angolo con angolo. Basette in reciproco contatto laterale sono spesso in una situazione di overlap reciproco, perché, diversamente dall'overlap d'angolo, possono trovarsi entrambe in mischia. Per cui è importante per il giocatore attivo valutare i potenziali risultati dei vari combattimenti quando se ne sceglie l'ordine. Si cerchi dove possibili overlap possono realizzarsi, a favore o contro.

11. Non si può avere nello stesso tempo un overlap ed un attacco sul fianco sullo stesso lato. Se entrambi sono presenti, si può contare il fattore tattico -1 una volta soltanto.

12. Si può attaccare una BUA nemica con tre diverse basette, ma queste non si aiutano come overlap o attacchi sul fianco. Ogni basetta combatte per conto proprio. Il giocatore attivo sceglie l'ordine dei combattimenti e non appena un'attaccante vince, gli altri non combattono. Il vincitore occupa la BUA. Ora un secondo rango di supporto aiuta contro una BUA, ma solo l'elemento frontale entra in caso di vittoria.

13. Diversamente da una BUA, un Accampamento può essere attaccato solo da una basetta per turno, con nessun aiuto da overlap o contatti laterali e sul retro, ma l'attaccante può usufruire del supporto posteriore. Solo l'elemento frontale entra in caso di vittoria.

14. Basette che attaccano una BUA o Accampamento, non vengono aidate da overlaps, ma questa regola significa anche che questi elementi non permettono alla basetta che le occupa di fornire overlap per combattimenti al loro esterno.

RISOLUZIONE DI TIRI E MISCHIE

1. Tutti i combattimenti sono decisi da un tiro di dado da ciascun giocatore. NON è il caso per esempio che il giocatore attivo tiri un dado per l'attacco e l'altro tiri per la difesa, e poi l'altro giocatore tiri per il contrattacco, con il giocatore attivo in difesa. Solo un tiro di dado per ogni giocatore ad ogni combattimento. Ci si ricordi che il combattimento viene deciso una sola volta per turno. Se si ottiene un pareggio o basette finiscono in contatto come risultato di un combattimento, questi sono decisi nel turno successivo.

2. Per alcuni tiratori possono essere necessari due tiri di dado in un turno. Come menzionato in TIRO A DISTANZA, una basetta di tiratori può tirare ad una basetta di non-tiratori e poi subire il tiro di un tiratore nemico cui non si poteva tirare, quindi il tiratore combatte due volte in un turno, ma solo il suo vero "tiro" può danneggiare l'avversario. L'altro combattimento può avere un impatto negativo solo sul bersaglio, non sul tiratore.

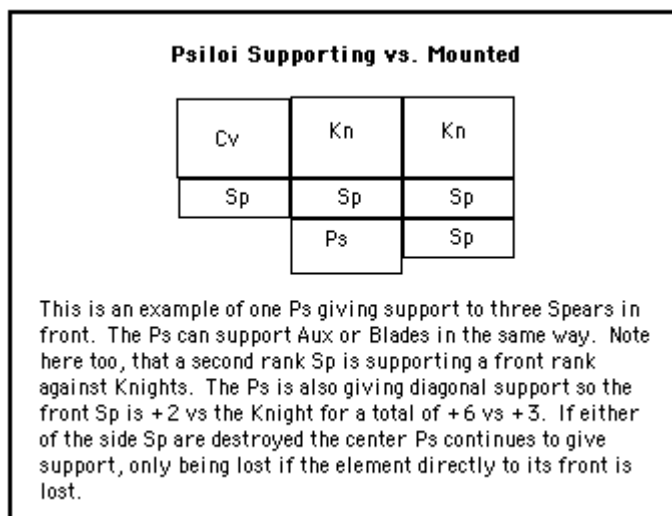
3. Tiro e Mischia hanno entrambe lo stesso metodo di decisione. Il giocatore attivo sceglie il combattimento. Il fattore di combattimento di ogni elemento è assegnato, a questo sono aggiunti o tolti fattori per il supporto posteriore ed anche fattori posizionali o dovuti al terreno (indicati collettivamente come fattori tattici). In partite a Big Battle DBA, gli elementi in un comando demoralizzato sottraggono 2. Si combinano i fattori di combattimento, supporto posteriore, fattori tattici e di demoralizzazione. Entrambi i giocatori tirano un dado ed aggiungono il risultato ai fattori per ottenere il totale. chi ottiene il numero più alto è il vincitore, chi fa di meno è il perdente. Dopo di che si guarda alla tavola dei risultati per vedere cosa succede al perdente.

Supporto posteriore:

1. "quando in mischia" significa che non si ottiene il supporto se si fornisce un supporto sul fianco. Le basette devono essere quelle in combattimento frontale. Le esclusioni sono quei tipi che non si ingaggiano in una mischia vera e propria, ma combattono in ordine rado da schermagliatori anche in "Mischia", ad eccezione dei Scythed Chariot, che caricano spazzando via la prima linea e la seconda non può farci niente. Mentre né l'elemento frontale, né quello posteriore possono essere in terreno difficile, i loro avversari possono esservi. Si noti che un secondo rango fornisce supporto contro gli avversari appropriati e nemico in un Accampamento, e contro una BUA.

2. Il secondo fattore di supporto posteriore permette a Spears, Blades e Auxilia di combattere meglio contro truppe montate. Non c'è limite al tipo di avversari, basta che siano montati. Questo supporto può essere fornito in terreno difficile. Un solo elemento di Psiloi dà un +1 ad una basetta direttamente di fronte o ad una dello stesso tipo su entrambi i lati, quindi aiuta tre basette. Gli elementi aiutati lateralmente devono essere dello stesso tipo di quello davanti agli Ps. Gli Psiloi non sono distrutti se lo sono le basette a lato, solo se la basetta di fronte lo è.

Opinione comune permette ad una Spear con uno Psiloi dietro al suo vicino, di essere ulteriormente aiutata da una Spear (vedi sopra) se combatte contro Knight (montati) o Spears in una BUA. Si veda sotto per un diagramma della regola.



3. Si noti anche che se la basetta frontale o posteriore di Spear, Warband, o Picche è in terreno difficile, allora non c'è un bonus per il supporto posteriore. Se Blade, Spear, o Auxilia, o la basetta di Psiloi che li supporta sono in terreno difficile, la prima fila ha comunque il bonus del +1 contro i montati.

Modificatori tattici

1. La maggior parte di questi fattori sono cumulativi. Quindi, per esempio, un generale su collina ha un +2 in mischia.

2. Si noti che per basette in BUA ed Accampamento viene usato il termine "se subiscono il tiro". Questo significa che il fattore +3 o +2 viene applicato solo se l'elemento subisce il tiro, quindi basette in BUA o Accampamento non hanno questo modificatore se tirano a basette che non possono rispondere. Invece, se una basetta sta scambiando dei tiri, sta contemporaneamente tirando e subendo il tiro. In questo caso i modificatori si applicano. Quindi Bow dentro una BUA che tirano a Bow all'esterno ottengono un totale di +5 ed i Bow all'esterno un +2. Comunque, gli stessi Bow che tirano a Blade all'esterno, hanno solo un +2.

3. Per avere il +3, fanteria deve essere classificata come "guarnigione", non basta semplicemente occupare la BUA. Qualunque basetta può occupare una BUA. Solo fanteria può fare da guarnigione. Se una basetta di fanteria cattura una BUA, si considera che occupa semplicemente la BUA, fino a quando tira un 5-6 ai PIP. Diventare guarnigione non costa 5 o 6 PIP, bisogna solo aspettare fino a quando non esce 5 o 6. Tiratori che vincono una mischia contro una BUA e la occupano, non possono tirare fino a quando ottengono il 5 o 6. Dopo tutti i tiratori godono dell'area di tiro di 360 gradi.

4. Fanterie hanno un +2 per la difesa dell'Accampamento, ma solo del PROPRIO accampamento, non se hanno catturato il campo avversario. Si veda il punto 2 per la discussione delle regole di tiro.

5. Si ricordi che ogni esercito ha una basetta designata Generale che ha sempre un +1 tranne che per il tiro, a meno che non stia anche subendo un tiro. Quindi, un Generale Bow che tira ad una Blade ha sono il fattore di combattimento +2 e nessuna aggiunta. Un generale Bow che tira ad un Bow che risponde, è un +2 ed un +1 per il generale che subisce il tiro.

In mischia, sia con un Bow che con una Blade, un generale Bow è +3 (+2+1). Un generale Blade è sempre a +6 sia che subisca il tiro, sia che sia in mischia (+5+1).

6. Tutte le colline si innalzano verso una linea di cresta e danno un vantaggio in mischia se **PARTE** del fronte di una basetta è più in alto di **TUTTO** quello del suo avversario (tutta la basetta). Non c'è nessun vantaggio per il tiro da posizione più elevata.

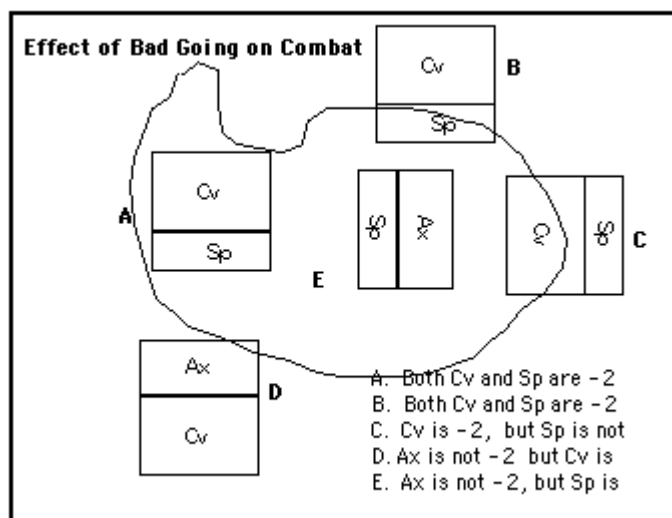
7. Una basetta difende l'argine di un fiume se sulla terraferma e con il suo fronte o entrambi gli angoli frontali che toccano l'argine. Si veda la sezione sui Fiumi per maggiori dettagli.

8. Ci si ricordi che non si possono avere entrambi i bonus per un overlap ed un attacco sul fianco sullo stesso lato. Per ottenere il bonus per l'attacco sul fianco, gli elementi devono essere in contatto di angolo frontale con angolo frontale.

9. I primi tre tipi menzionati (Bw, Ps, Ax ed ora Wb) non subiscono il -2 per mischia in terreno difficile. Tutti gli altri tipo lo fanno, eccetto che Cammelli non contano Dune ed Oasis come terreno difficile. Quindi un Aux che combatte con una Blade in terreno difficile è un +3 a +3 (+5-2). Si noti che se l'elemento anteriore o posteriore di Spear, Warband, o Picche è in terreno difficile, non c'è un bonus di supporto posteriore. Se Blade, Spear, o Auxilia, o la basetta di Psiloi che li supporta sono in terreno difficile, la prima fila ha comunque il bonus del +1 contro i montati.

10. Anche montati fuori da terreno difficile ma in mischia con basette in terreno difficile subiscono il -2. Cammelli non subiscono il -2 se si trovano in mischia in Dune o Oasi o se il loro avversario si trova in uno di questi tipi di terreno. Gli avversari avranno il -2 quando affrontano i Cammelli. Dune ed oasi non sono terreno difficile per i cammelli (sia 3Cm che 2Cm nella lista degli eserciti) ma lo sono per tutti gli altri tipi.

11. Cosa vuol dire essere in terreno difficile? Una basetta che è parzialmente in terreno difficile conta come interamente in terreno difficile per movimenti e mischie. Montati che non sono in terreno difficile, ma che combattono elementi in tale terreno non subiscono il risultato di combattimento in terreno difficile (*N.d.T. anche se subiscono il modificatore tattico -2*)



12. Elefanti non subiscono il -2 come altri montati quando attaccano una BUA (buoni per attaccare Blades in una BUA)

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

1. Si ricordi che per ogni coppia di basette in mischia, ogni giocatore tira un dado. Solo basette in combattimento frontale sono considerate in combattimento, le altre forniscono supporto e possono essere pensate come coinvolte nella mischia. Si sommano i fattori di combattimento, i fattori di supporto, i fattori tattici e si confrontano i risultati. Tre risultati sono possibile: i punti sono pari, un giocatore supera l'altro, ma ha un punteggio minore di due volte quello dell'avversario, o il punteggio di un giocatore è il doppio o più di quello dell'avversario.

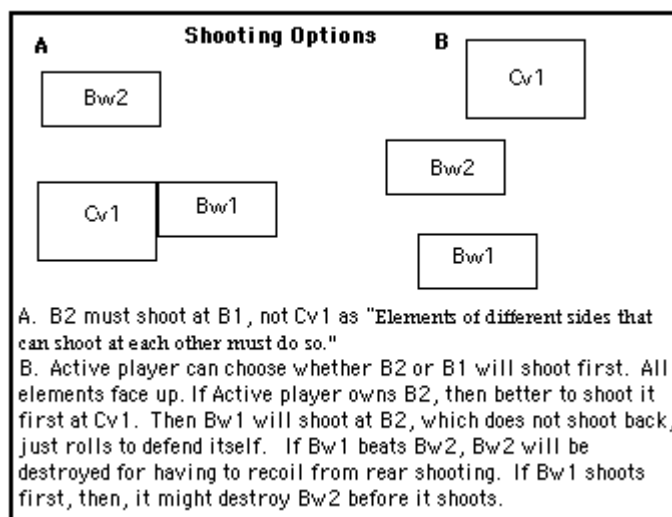
Per esempio, consideriamo una Blade con supporto di overlap contro un generale Warband con supporto posteriore. Blade tirano 2 + fattore di combattimento 5 = 7. Warband tira un 3 + fattore di combattimento 3 + 1 per supporto posteriore + 1 perché è il generale, -1 per l'overlap = 7, quindi un pareggio, rimangono in combattimento fino al turno successivo. Se la Warband avesse tirato 4, allora il suo risultato sarebbe stato 8, quindi avrebbe superato le blade di 1 e, secondo la lista dei risultati, le Blade sarebbero distrutte e le Wb con la basetta di supporto si sarebbero mosse in avanti della profondità della basetta della Wb frontale. Se invece le Blade avessero tirato uno in più, le warband si sarebbero ritirate. Se le Bd avessero tirato un 6 e le Warband solo 1, allora il risultato sarebbe stato 11 a 5 e le Warband

raddoppiate, quindi distrutte, incluso il secondo elemento di supporto. Se le Warband fossero state in combattimento con un elemento che non permette supporto posteriore, come Ps, a la Wb avesse perso, il secondo rango non sarebbe stato distrutto.

Quindi, dopo aver tirato il dado e calcolato il risultato del combattimento, guardate i risultati nella Tabella dei risultati. Ci sono 4 possibili risultati se un giocatore vince: non succede niente (il perdente rimane fermo), il perdente si ritira semplicemente, il perdente fugge (movimento che include una ritirata), il perdente è distrutto. Il significato di "si ritira" e "fugge" è dato alla fine della tabella. A volte una mossa di ritirata non può essere fatta e la basetta è distrutta. Leggete attentamente i risultati.

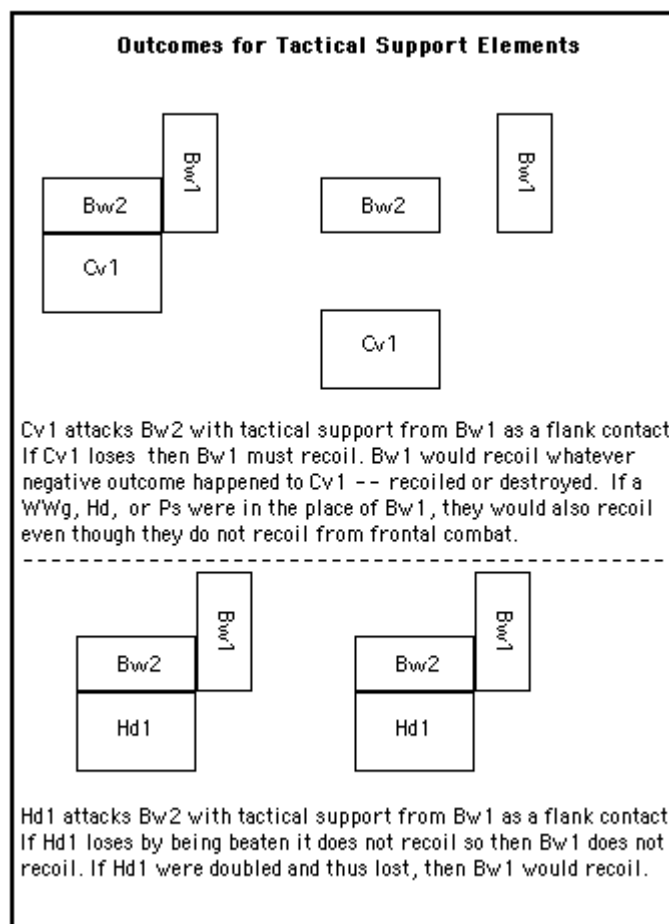
2. Risultati vengono applicati in seguito ad ogni combattimento, inizialmente ad ogni tiro e poi ad ogni mischia. Una volta che un risultato viene applicato, la situazione sul tavolo cambia. Il giocatore attivo può decidere su cosa fare in base a questi cambiamenti. Nessun nuovo combattimento che viene a crearsi a causa della risoluzione di un altro combattimento viene risolto nel turno. È possibile per elementi fornire un overlap a causa del risultato di un precedente combattimento. C'è solo un combattimento per ogni coppia di basette in contatto frontale. Basette che contattano il fianco, retro o danno overlap si limitano a fornire fattori negativi al nemico.

3. Questo è valido non solo per basette che tirano a non-tiratori, ma anche a tiratori che tirano a basette che hanno già tirato ad un altro bersaglio. Un tiro di dado difensivo viene fatto da ogni basetta che subisce un tiro, indipendentemente da dove viene il tiro, sia sul lato che sul retro.



4. Una seconda linea di Warband o Spear è persa se la basetta frontale è persa. Una seconda linea di Picche non è persa se la prima fila è persa. Se la basetta direttamente davanti a Psiloi di supporto è persa, gli Psiloi sono persi, ma non sono persi se è perso uno degli elementi laterali. Si ricordi anche che se la seconda linea di Spear o Warband non dà supporto, non è distrutta. Se una Warband viene distrutta in mischia con un Bow, la seconda fila di Wb non è persa. Se la prima fila cerca di ritirarsi, ma non può perché la seconda fila di supporto non può essere spinta indietro abbastanza, allora la prima linea è persa, ed anche quella di supporto, tranne le Picche.

5. L'ultima frase nella sezione dei RISULTATI DI COMBATTIMENTO significa che se si ha una mischia ed alcune basette in contatto sul fianco o sul retro del nemico, ed il proprio risultato è ritirata, fuga o distruzione, gli elementi sul fianco e sul retro si ritirano. Non vengono distrutti, né vanno in fuga per adeguarsi al risultato dell'elemento sul fronte. Le basette sul fianco e sul retro sono distrutte se non possono ritirarsi, come indicato nella regola delle ritirate. Se la basetta in contatto frontale "perde", ma non si ritira (come un War Wagon), anche gli elementi di supporto non si ritirano.



Si noti che nel cambio alla 2.1, ora gli Ps si ritirano, per cui l'ultima frase della prima figura, non si applica più agli Ps.

Pareggio

Ciò avviene se il vostro fattore modificato, più il tiro di dado è uguale al fattore modificato dell'avversario più il suo tiro di dado.

Minore ma più della metà

1. Questo avviene quando il punteggio di un giocatore è più del suo avversario, ma non due volte di più. Per esempio 3 a 5 o 5 a 9. Il punteggio include i fattori di combattimento base, ogni fattore di supporto posteriore ed ogni fattore tattico, più un tiro di dado. A volte il risultato provoca la distruzione del perdente se semplicemente superato. Questo è detto "Distrutto se Battuto", abbreviato in DIB. Si noti la frase "Altrimenti si ritira" nella maggior parte dei casi. Questo significa che se la basetta non è soggetta al testo precedente, allora si ritira. Questo è il risultato più frequente nel caso si batta semplicemente l'avversario.

2. Elefanti: se uno qualunque dei tipi elencati supera un elefante, anche di solo 1 punto, l'Elefante è distrutto, ma non da Artiglieria in mischia.

3. Un'anomalia nelle regole è che Scythed Chariot sono distrutti da Artiglieria in caso di parità o se battuti semplicemente, ma se raddoppiati in mischia, si ritirano solamente.

4. Se un Knight attacca un Bow sul fronte e perde, viene distrutto. Se un Knight attacca un Bow sul fianco o sul retro ed il Bow si gira, se il Knight perde, si ritira solamente.

5. Generalmente una Warband distrugge il suo nemico caricando. Non può farlo se di guarnigione ad una BUA, quindi non può distruggere un nemico così facilmente. Se vince in una BUA, non deve neanche inseguire. Quindi Wb distruggono Spear e Picche in terreno agevole, difficile ed anche in un fiume, ma non se difende una BUA. Altri tipi uccidono Picche e Spears solo quando Picche e Spears sono in terreno agevole.

6. Si noti che gli elementi in una BUA a volte hanno risultati differenti rispetto a quando loro o i loro nemici sono in campo aperto.

7. Cammelli considerano Oasi e Dune come terreno agevole, quindi distruggono Ps se li sconfiggono in questi terreni. Non importa in quale terreno i Cm si trovano. Per esempio, gli Ps possono essere sulle dune, ma i Cm al di fuori. I Cm anche non ricevono penalità per il combattimento. Questo risultato non si applica ai 2Cm perchè questi sono equiparati a Light Horse. Il risultato agli Ps si applica a *Camelry*, non a cammelli in generale. Si noti che 2Cm sono considerato LH, quindi, se 2Cm raddoppiano Ps in questi terreni, distruggono gli Ps. Si veda il risultato in caso di raddoppio subito dagli Ps: i LH sono inseriti tra le truppe in grado di distruggere Ps.

8. Orde: Tutte le basette in una BUA sono distrutti se devono ritirarsi. Le Orde non si ritirano, quindi hanno la regola aggiuntiva di venire distrutte se sconfitte in una BUA. In campo aperto, se sono battute dalle truppe non elencate, le Orde semplicemente rimangono dove sono, come se avessero pareggiato.

9. Si ricordi che Artiglieria non si può muovere in contatto con il nemico, neanche come overlap, quindi non può iniziare una mischia.

10. Come le Orde, War Wagon sono distrutti dal tiro di Artiglieria e mischia con Elefanti, altrimenti rimangono in posizione. Negli altri casi deve essere raddoppiato per essere distrutto. Un War Wagon battuto in una BUA o accampamento viene distrutto.

11. Se il Seguito si arrende viene rimosso dal gioco. Se gli Abitanti sono battuti dal tiro di Artiglieria, si arrendono e costituiscono un regime fantoccio favorevole al vincitore. Se sia il seguito che gli Abitanti sono sconfitti in mischia, non raddoppiati, sono distrutti. Se sconfitti al tiro non c'è alcun effetto, per cui non si possono eliminare dall'Accampamento o dalla BUA eccetto che con Artiglieria, a meno di raddoppiarli.

Metà o meno della metà:

1. Ciò avviene se un giocatore ha un totale che è il doppio o più del punteggio dell'avversario. Un totale di 2 a 4 o 5 a 11 sono due esempi di punteggi del doppio o più. Un motivo per cui alcuni fattori danno all'avversario delle correzioni negative, è per rendere il raddoppio più probabile. Overlap, supporto sul fianco e aiuto al tiro danno all'avversario una diminuzione del suo punteggio, e quindi aumentano la probabilità di raddoppiarlo.

2. Light Horse. Si noti che non viene fatta alcuna distinzione tra tiro e mischia per i Bow, entrambi distruggono.

3. Come nella situazione di semplice sconfitta, Cammelli considerano Oasi e Dune come terreno agevole. Cammelli non subiscono il -2 per combattere nemico in questo terreno, né lo fanno gli Psiloi, ma se gli Psiloi sono raddoppiati in questi terreni, Cammelli li distruggeranno perché il combattimento avviene in terreno agevole per i Cammelli.

4. Ogni basetta che attacca Artiglieria in mischia, si ritira se raddoppiata. Si ricordi che né Artiglieria né War Wagons possono muoversi in contatto con il nemico, quindi questa regola non si applica a loro. Uno Scythed Chariot si ritirerà se raddoppiato dall'Artiglieria, non viene distrutto come accadrebbe se fosse semplicemente battuto. Strano ma vero!

Ritirata

1. Una ritirata rappresenta un'esitazione nel continuare a combattere, un tentativo di arretrare per riposarsi e ricostruire la formazione. Non è un risultato gravoso a meno che la ritirata non possa essere effettuata o se si ha nemico sul fianco. Questo distrugge chi si ritira, come alcune altre situazioni spiegate in seguito. Se si perde un combattimento e ci si deve ritirare, basta arretrare la propria basetta di uno spazio pari alla sua profondità. Se ciò è possibile, combatterà il prossimo turno come se niente fosse accaduto :-).

Se ci si ritira in un fiume, poi bisogna continuare a muoversi all'indietro fino a quando il fronte non sia uscito dall'acqua. Non ci sono effetti cumulativi nella perdita di un combattimento. Ci si ritira, si fugge o si è distrutti (in alcuni casi si può perdere senza subire alcun effetto, come nel caso di War Wagon e Orde), ma nel turno successivo, se non viene persa, una basetta è come nuova.

Una basetta sottile si ritira di poco, per esempio 15mm se una Blade in scala 15mm. Dalla versione 2.1, nessun elemento si ritira più di una distanza uguale alla sua larghezza, 40 mm in scala 15 mm e 60 mm in scala 25 mm. Se una basetta si ritira di una distanza pari alla larghezza di una basetta o meno, rimane nella BWD del vincitore. Questo perché la regola nella sezione **ATTRAVERSAMENTO DEL FRONTE** usa il termine "a o a meno di" una BWD e, per gli autori questo significa "entro".

2. Ogni basetta amica dietro ad un Elefante sarà distrutta, anche altri Elefanti, War Wagon e Picche, fino alla profondità della base dell'Elefante. Elementi nemici vengono distrutti solo se sono nella posizione descritta alla fine del paragrafo sulle ritirate. Se un Elefante si ritira contro un elefante amico, entrambi sono distrutti.

3. Ogni basetta diversa da un Elefante può o interpenetrare una basetta posteriore, come spiegato dalle regole sulle

interpenetrazioni, o spingerla indietro. Se la basetta dietro è un Elefante, allora la basetta che si ritira è persa, perché questi non possono essere spinti indietro. Se è un War Wagon, montati e Ps possono interpenetrarlo, ma altri sono distrutti. Phil è un po' approssimativo nella sua scrittura. Anche se il testo implica che elefanti non possono muoversi o spingere indietro amici, dato che li distruggono, non è questo l'intento. Gli elefanti effettuano la loro ritirata attraverso gli amici distrutti. Sono persi solo se incontrano un elefante o ogni amico che non sia orientato nella stessa direzione.

POSSIBILITÀ DI RITIRATA PER DIVERSI TIPI DI TRUPPE

In alto ci sono gli elementi che tentano di ritirarsi. A lato quelli in cui ci si ritira. Nelle celle c'è quello che succede a chi si ritira, per esempio, Bows passano attraverso Blades e sono distrutti se incontrano Elefanti.

Recoiler> recoil into	Elephant	Other Mtd	Blade	Pikes	Bows	Psiloi	All Others
Elephant	distrutto*	distrutto	distrutto	distrutto	distrutto	interpenetra	distrutto
Pikes	distrugge	spinge	spinge	spinge	spinge	interpenetra	spinge
WWg	distrugge	interpenetra	distrutto	distrutto	distrutto	interpenetra	distrutto
Blades	distrugge	interpenetra	interpenetra	interpenetra	interpenetra	interpenetra	spinge
Spears	distrugge	interpenetra	interpenetra	spinge	spinge	interpenetra	spinge
Psiloi	distrugge	interpenetra	spinge	spinge	spinge	spinge	spinge
Others	distrugge	interpenetra	spinge	spinge	spinge	interpenetra	spinge

* Sia la basetta che si ritira che quella contro cui ci si ritira sono distrutti.

Una basetta può attraversare solo una basetta sul suo retro, non importa quanto profonda. Quindi Psiloi possono attraversare una basetta di War Wagon anche se la profondità del WWg è maggiore della profondità degli Psiloi. Se ci sono due o più basette dietro quella che si ritira, allora non può attraversarle. Nel caso precedente Psiloi e Montati sono distrutti perché non possono passare attraverso più di una basetta e non possono spingere un indietro un War Wagon.

4. "Spinge" significa che la basetta che si ritira costringe le basette amiche sul suo retro, ad arretrare insieme a lei. Se le basette sul retro non hanno spazio sufficiente per permettere a chi si ritira di completare la ritirata, chi si ritira viene distrutto, **non le basette sul retro**, e le basette sul retro si fermano. Per poterla spingere indietro, una basetta deve essere orientata esattamente nella stessa direzione di chi si ritira, altrimenti chi si ritira viene distrutto. Orientata esattamente nella stessa direzione significa che le due basette devono essere parallele, senza alcuna deviazione. La basetta posteriore è distrutta in una sola situazione, se è spinta fuori dalla tavola. Se incontra un fiume che non può attraversare (ad esempio non ottiene più di 2 per un fiume di tipo 6), si ferma e la basetta che si ritira è persa. Se la basetta posteriore dava supporto alla basetta davanti e la basetta davanti non riesce a completare la ritirata, allora la basetta posteriore viene distrutta, ma non come risultato del venire spinta, ma perché forniva supporto a quelle davanti.

Si considerino due situazioni. Due ranghi di Wb ne hanno uno amico dietro, ma con diversa orientazione. Se la Wb combatte con una Blade, perde e si ritira, il secondo rango supportava quello di fronte, non può essere spinto a causa della basetta amica girata, il primo rango è perso ed anche il secondo perché forniva supporto. Nella stessa situazione, ma con combattimento contro Psiloi. La Warband frontale perde, la seconda non ha spazio per ritirarsi, quindi la Wb frontale viene distrutta, ma quella dietro no perché non fornisce supporto contro Psiloi.

5. La frase che inizia con "Una basetta che si ritira" elenca una serie di casi in cui la basetta che si ritira viene distrutta. Molti sono evidenti. Altri richiedono un po' di spiegazioni.

- a. La regola sul "tiro interamente sul lato posteriore" è un punto difficile. Si veda la discussione nella sezione sui tiri. Si ricordi che un tiratore tira dal suo fronte ad un qualsiasi lato del bersaglio. Se si può tracciare una linea dagli angoli anteriori del tiratore a due angoli di un qualsiasi lato del bersaglio, senza incrociare le linee, allora quel lato può essere valido come bersaglio. Se questo lato è il lato posteriore, allora sembrerebbe che si possa parlare di tiro interamente sul lato posteriore e distruggere il bersaglio se questo si ritira. Se si tira ad un bersaglio **sia** sul fronte che sul retro, allora non si può invocare questa regola. Se un tiratore sta di fronte ed un altro di dietro, allora il tiro non è interamente sul lato posteriore. Si veda l'esempio nella sezione sui tiri.

Phil ha scritto che un tiratore che può mirare ad un lato posteriore, anche se il tiratore si trova di lato, vale come tiro interamente sul lato posteriore. Tale tiratore può scegliere di tirare al retro o sul lato. I giocatori cui non piace il risultato del tiro sul lato posteriore dovrebbero lamentarsi con Phil per ottenere una modifica nella prossima edizione.

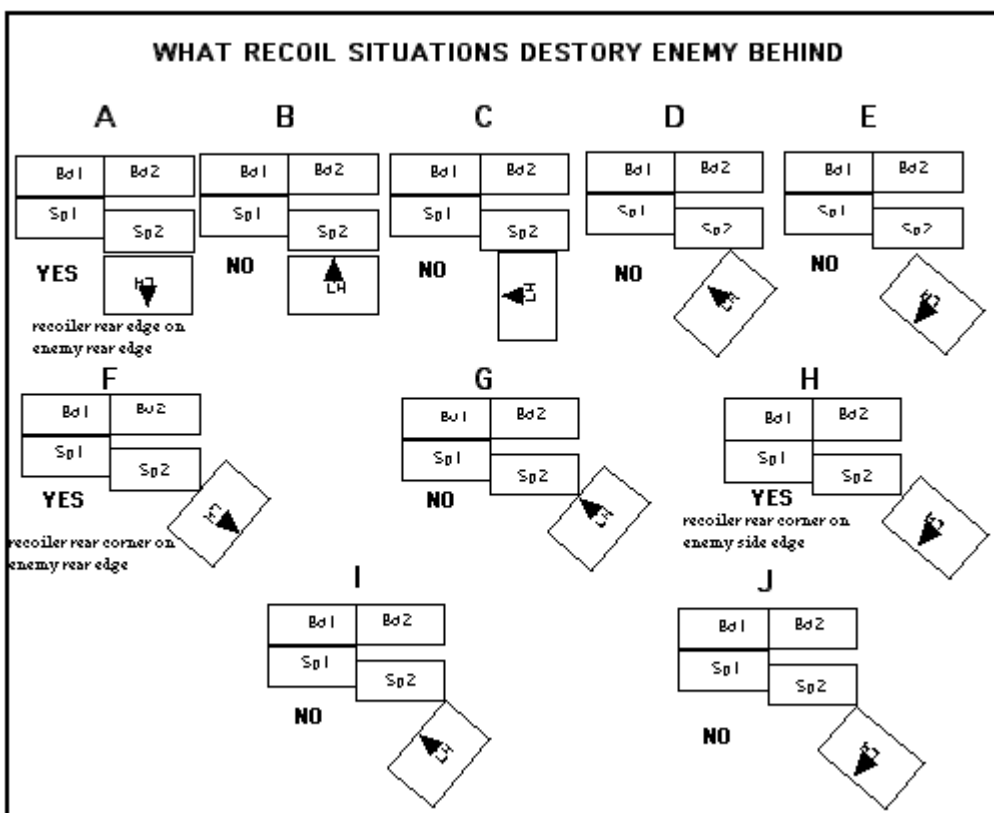
- b. Se una basetta che si ritira incontra una costa o si ritira fuori dalla tavola, è distrutta. Se incontra un fiume la cui natura è sconosciuta, il giocatore tira un dado per determinarne la natura. Se il fiume è di tipo 6, il giocatore

deve tirare più di un 2 per attraversarlo. In caso contrario la basetta è distrutta. Se ci si ritira attraverso un fiume, si deve continuare l'attraversamento nei turni successivi, senza cambiare direzione, fino a quando il fronte non esce dal fiume. Questo è l'unico caso in cui il risultato di un combattimento persiste in turni successivi.

- c. Le regole dicono che costringere una ritirata in una BUA o Accampamento distrugge la basetta. Questo accade se la basetta si ritira in un Accampamento o BUA con Seguito o Abitanti alleati. Nessun elemento può ritirarsi in una BUA o campo, anche se alleato e non occupato da truppe.
- d. Di solito se una basetta si ritira in un amico che non è orientato nella stessa direzione, chi si ritira viene distrutto. Su una strada, comunque se ci si trova in una colonna che sta seguendo una curva, l'elemento che si ritira spingerà indietro gli altri elementi lungo la strada, sempre che questo non sia vietato da altre regole.

6. Se una basetta che si ritira incontra nemici è distrutta, ma potrebbe anche distruggere il nemico. Questa regola serve a prevenire un giocatore dal portare una basetta in posizione innaturale oltre le linee nemiche per distruggere elementi incasati di ritirata. Le posizioni del nemico che portano all'autodistruzione sono se il suo retro viene contattato dal retro del nemico e lo stesso per l'angolo posteriore. Il nemico è anche distrutto se un suo fianco è toccato da un angolo posteriore della basetta in ritirata. Ogni altra parte del nemico, colpita da ogni altra parte della basetta in ritirata, non distrugge il nemico, ma solo chi si ritira. Si veda il diagramma sotto per vari esempi. La Spear si ritira in varie posizioni del Light Horse nemico. Si noti che il lato e l'angolo di una basetta sono due entità distinte: un *angolo* non deve essere visto come parte di un *lato*

Le regole 2.1 hanno introdotto dei cambiamenti in questa tavola. Nel caso E ora il nemico viene distrutto.



Fuga

1. Una mossa di fuga, come una ritirata, è un tentativo di allontanarsi dal nemico per riordinarsi. Una fuga finisce più lontano di una ritirata. Di solito viene fatta da truppe leggere o montati che possono muoversi più velocemente, e tornare presto alla carica. Non si deve assumere che una fuga sia peggio di una ritirata per il morale delle truppe.

Ogni fuga inizi con una ritirata. Tutte le regole per la ritirata si applicano. Se una basetta non può ritirarsi, allora è distrutta.

2. La distanza percorsa è la ritirata della profondità della basetta (la rotazione di 180 gradi è fatta sul posto) più la mossa tattica completa PER IL TERRENO IN CUI LA BASETTA SI TROVA. Perciò il fronte della basetta termina alla distanza massima percorribile con una mossa più la profondità di una basetta. Quindi non può ritornare alla sua posizione originale con una mossa: dovrebbe girarsi (e questo costa la diagonale della basetta) e muoversi una mossa completa più la profondità della propria basetta.

3. "Towards its original rear" significa nella direzione in cui puntava originariamente il resto della basetta, non il lato

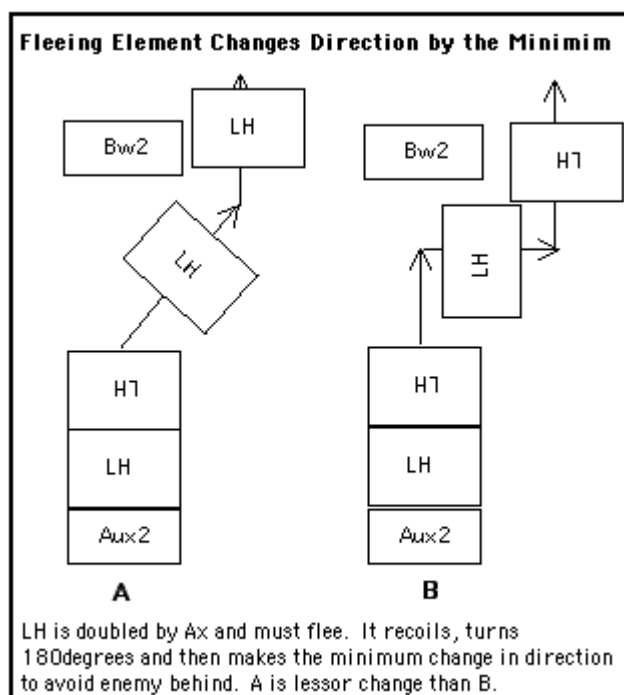
posteriore della tavola.

4. Una mossa di fuga dura un solo turno. La basetta è completamente recuperata quando ha la prossima possibilità di muoverere. Combatte senza penalizzazioni nel turno successivo alla fuga. In pratica, una volta eseguita, è come se la fuga non avesse avuto luogo.

5. Il modo di cambiare direzione del minimo necessario è quello di vedere dove sono gli ostacoli per cui un cambiamento di direzione sarebbe necessario e cambiare l'orientamento del fronte per superare quell'ostacolo.

N.d.T.: in DBM è permesso ad una basetta in fuga che incontri il bordo del tavolo di ruotare fino a 90 gradi per avvicinarsi al suo lato di ingresso. Questa possibilità non esiste nel regolamento del DBA.

Per passare attraverso amici durante una fuga, l'elemento in fuga deve essere orientato esattamente nella stessa direzione. La regola non permette ad un elemento di "girarsi per passare attraverso amici;" la regola permette solo di girarsi per "evitare amici." Per esempio, se uno Ps stesse fuggendo ed incontrasse amici ad un angolo, potrebbe girarsi per evitarli, ma non per passarci attraverso.



6. "con guarnigione" include ogni BUA o Accampamento occupati. Solo Psiloi e Light Horse possono entrare in terreno difficile durante la fuga. Altri tipi possono entrare solo in Paludi e Terreno Rotto.

7. Se una basetta in fuga è bloccata da una delle situazioni di cui sopra e non può più muovere, si ferma, non viene distrutta.

8. Una basetta fugge in un fiume, e ne viene distrutta, a meno che il fiume sia in secca. Se la natura del fiume non è nota quando la basetta in fuga lo raggiunge, il giocatore deve determinarla. La basetta vi entra comunque e viene distrutta se il fiume è normale o di tipo 6. Tutti gli elementi in fuga che entrano un fiume non in secca sono distrutti.

Inseguimento

1. I tipi di truppe nominati sono quelli che sono impetuosi e seguono un nemico che abbandona il combattimento. La distanza di inseguimento è uguale alla profondità della basetta che insegue, quindi un nemico più profondo risulterà non più in combattimento ma un nemico, la cui profondità è minore o uguale a quella dell'inseguitore, rimarrà in contatto. Se l'inseguitore è più profondo non costringerà la basetta che si ritira a ritirarsi di più, ma sarà l'inseguitore che si fermerà al contatto. Si ricordi che se avviene un contatto, il combattimento si svolgerà alla fine del prossimo turno. Non c'è bisogno di PIP per effettuare il combattimento: avviene automaticamente.

2. Si noti che se una basetta in contatto con una impetuosa si disimpegna con una mossa tattica, il nemico insegue senza pagare PIPS. Questo è uno dei pochissimi casi in cui basette del giocatore passivo si muovono durante il turno dell'altro giocatore. La mossa comunque è limitata alla profondità della basetta inseguitrice, in modo che chi si disimpegna possa

terminare senza contatto. Il movimento di disimpegno deve essere di almeno 200p. Elementi non inseguono più della larghezza di una base, anche se la profondità è maggiore: un Carro Falcato in scala 25mm inseguirà solo 60mm.

3. Ritirate, fughe e spinte possono portare una basetta fuori dalla tavola e causare la perdita della basetta. Un inseguitore non uscirà dalla tavola né muoverà in posizione da essere distrutto, né entrerà in terreno difficile, salvo paludi e terreno rotto. Basette non inseguono uscendo da un Accampamento o BUA, sia che siano guarnigione che semplici occupanti.

4. Se una seconda fila di Wb non è profonda come la prima e deve unirsi alla mossa di inseguimento, rimarrà in contatto con la prima linea perché entrambe si muovono della profondità della prima linea. Si pensi a 5Wb davanti a 4Wb e la prima linea distrugge una Blade. La prima linea inseguirà della sua profondità (30mm in scala 15mm) e la seconda linea si muoverà della stessa distanza sebbene la sua profondità sia solo 15mm in scala 15mm. La regola dice "Un elemento di...Warband...il cui avversario in mischia si ritira, si disimpegna, fugge o viene distrutto, ed ogni elemento che gli fornisce supporto posteriore, insegue immediatamente della profondità della sua base." Si noti l'uso del termine "della sua base". Il "sua" si riferisce all'"elemento di Warband" che insegue. Quindi il secondo rango inseguirà della stessa lunghezza del primo.

5. Qualunque basetta che vince una mischia contro una basetta in una BUA o Accampamento inseguirà in quel terreno. Se tre basette sono in mischia con una BUA, il combattimento finisce quando una delle due vince ed occupa la BUA.

CONDIZIONI DI VITTORIA

1. Si noti che la perdita di un generale non implica la perdita della partita. Chi perde il generale deve anche aver perso più basette del nemico. Quindi la perdita del solo generale non causa la sconfitta di una parte se l'altra ha perso 1 o 2 o 3 basette. In ogni caso, la perdita del generale ha un effetto negativo sul movimento delle basette.

2. La parola "extra" si riferisce a extra rispetto ai 12 elementi dell'esercito. Quindi perdere un Accampamento o BUA significa che si è sotto di due basette. Truppe di guarnigione ad una BUA o Accampamento, contano come perse, quindi la perdita di un terreno occupato dà una perdita di 3 basette. Si ricorda la regola su cosa vuol dire occupare:

"Un Accampamento o Area Fortificata che sia attualmente, o è stata, occupata dal nemico, sia durante la battaglia che precedentemente in una campagna, e che non sia stata occupata nuovamente dal giocatore che ne deteneva in origine il controllo, o che non si sia ribellata, è sotto il controllo del nemico."

3. Se una qualunque parte di una basetta termina il turno fuori dal bordo della tavola, è persa. Una basetta spinta fuori dalla tavola è persa. Il mondo fuori dalla tavola non è considerato terreno difficile, quindi non conta come tale per influenzare i movimenti. È possibile muovere una basetta volontariamente fuori dalla tavola, ma conta come persa. Elementi non schierati sulla tavola per uno sbarco nel primo turno che non vengono fatti sbarcare, non contano come persi.

ISTRUZIONI DA USARSI NEI TORNEI NASAMW CHE RICHIEDONO ALCUNE INTERPRETAZIONI DELLE REGOLE

Preparazione

Scelta degli eserciti -- Solo eserciti elencati nelle regole 2.0 possono venire usati in eventi NASAMW. Il numero di figure su di una basetta può variare dalla lista, come avere basette di Auxilia con 3 figure quando la lista dice 4Ax. Le basette devono essere almeno tanto profonde quanto richiesto nella sezione sull'imbastamento, ma possono essere maggiori per includere tutte le figure. Se le basette sono su basi non-standard, ritirata ed inseguimento saranno il più vicino possibile alle dimensioni standard.

Quando deve venire decisa la composizione di un esercito: Gli eserciti non devono essere rivelati fino a quando non sono schierati. Una volta che le basette sono schierate, devono essere usate per tutte le partite di un torneo. Se ci sono diverse opzioni per diversi tipi di basette per il generale, allora se entrambi i tipi sono stati usati precedentemente, il generale può passare da uno all'altro tipo di elementi disponibili. Per esempio, un generale può essere sia Knight che Cavalry e nella prima partita un giocatore ha usato un Knight, ma ha anche una basetta di Cavalry nelle opzioni utilizzate in questa partita. In un'altra partita il giocatore può usare la basetta di Cavalry come generale, purché la basetta di Knight possa rimanere nell'esercito. Tutti i 12 elementi devono venire usati in tutte le partite, ma quello designato come generale può cambiare da una partita all'altra.

N.d.T.: nei tornei DBA italiani di solito è permesso variare le opzioni da partita a partita. Questa è una variazione rispetto alle regole a pag. 20 del libro e non è detto che questa possibilità sia disponibile in tornei all'estero.

SEGUIDO -- Le regole richiedono una basetta separata per il Seguito. Questa ha la dimensione di una basetta di Ps ed ha 2-4 figure dipinte come civili armati. Se non si fornisce questa basetta aggiuntiva, e si ha un accampamento, si può porre uno dei 12 elementi nel campo o lasciarlo sgombro. La regola per questo è: "Un Accampamento può essere occupato da una sola basetta, che può uscirne o essere rimpiazzata da un'altra, oppure da una **basetta extra** denominata Seguito, che non può uscirne. Un Accampamento può essere lasciato deserto." Phil dice che figure incluse el modello dell'Accampamento soddisfano questo requisito. Questo sembra contrario alla regola che richiede una basetta extra. Comunque, per ogni aspetto pratico, perché un Accampamento dovrebbe contenere una basetta di seguito? In precedenti edizioni del regolamento, la perdita del Seguito contava come un elemento perso per il proprietario. Questo non è più vero. Quindi è sufficiente che un giocatore dichiari che il proprio campo contiene un Seguito. Se l'Accampamento è modellato in modo da lasciare spazio per elementi di una certa dimensione, ma ci sono degli oggetti nell'Accampamento, il giocatore può piazzare una basetta di truppa di guarnigione dietro all'Accampamento per indicare che questa si trova nell'accampamento.