

HOTT 2.0

Table di riferimento (emendamenti di Berkeley 2004)

PIP e schieramento

Ci si schiera entro 600p dal lato di ingresso, schiera il difensore, tutto tranne Gd, Dr e Lk, schiera l'attaccante, muove per primo il difensore.

1 PIP per muovere un singolo elemento o gruppo

+1 PIP se il gruppo include maghi o aerei o per aggiungere 100p ad una mossa su strada che non passa a meno di 200p dal nemico

+1 PIP se il generale è perso, sa a più di 1200p dal generale o a più di 600p dal generale se oltre la cresta di una colline, un bosco o una BUA

6 PIP **per schierare un Gd** ovunque nella propria metà del campo e a oltre 200p dal nemico. Il Gd fugge dal campo di battaglia al risultato di 1 ai PIP e conta come perso.

6 PIP **per schierare tutti i propri Dr**, con il retro a toccare il proprio bordo di ingresso e a oltre 200p dal nemico

1 PIP **per schierare un Lk** per la prima volta

2 PIP **per schierare un Lk** per la seconda volta

3 PIP **per schierare un Lk** per la terza volta

- Lk terrestri (o Water Lk in paludi) devono venire schierati in CC con un elemento nemico appena schierato o penetrato in terreno difficile
- Water Lk possono venire schierati in acqua, in CC con un elemento nemico almeno parzialmente sullo stesso elemento di terreno
- se il nemico è aereo, per poter schierare il Lk, l'elemento nemico deve essere già coinvolto in CC.

Lk non possono lasciare volontariamente il terreno, vengono rimossi senza contare come persi se non ci sono nemici entro 600p.

1 PIP **per rimpiazzare un'Hd**, con il retro in contatto con il proprio bordo di ingresso o la propria stronghold e a più di 200p dal nemico. Se più di un'Hd viene rimpiazzata nello stesso turno, tutte devono essere affiancate.

2 PIP **per lanciare un incantesimo** entro 600p.

1 PIP **per appoggiare un incantesimo**

Per lanciare o appoggiare un incantesimo, il Mg non deve essere in CC o fornire overlap. Non ci sono invece vincoli sullo stato del bersaglio.

Il Mg ignora risultati avversi eccetto che contro Mg o Gd.

Al secondo 1 che tira, il Mg si autoincanta. Un Mg incantato diventa un rospo.

6 PIP **per disincantare un Mg**, rimettendolo al posto del rospo, **o un He**, rimettendolo in CC con la stronghold nemica o, altrimenti, in terreno aperto il più vicino possibile al centro del lato di ingresso dei nemici. Nemici che bloccano il rientro vengono spostati e messi in CC con il fianco dell'He.

Se amici o nemici bloccano il rientro del Mg, questi viene distrutto.

Mg ed He ritornano automaticamente se il Mg che li ha incantati viene perso.

Terreni

- Più del 50% del terreno deve essere terreno aperto;
- almeno tre quarti devono contenere almeno parte di un elemento di terreno;
- almeno due quarti devono contenere un fiume, terreno difficile o impassabile;
- ci devono essere almeno quattro elementi di terreno, almeno due devono essere terreno difficile di non meno di 200p e piazzato entro 600p dal centro.

Terreni difficili possono essere collined difficili, terreno rotto, dune, boschi, villaggi (BUA), paludi o campi recintati.

Fiumi o laghi si possono guardare ad un angolo <45° e solo dove sono larghi meno di 200p.

Una stronghold deve essere tra 200px200p e 600px600p, posizionata sul bordo di ingresso, a meno di 400p dal centro del bordo. Ci deve essere un accesso di almeno la larghezza di una basetta libero da ostacoli.

Elementi aerei:

- considerano solo boschi e BUA come terreno difficile, possono attraversarle, ma non terminarci o ritirarvi dentro;
- possono attaccare chiunque, ma venire coinvolti in CC solo da Eroi, Paladini o altri aerei, una volta in CC sono sottoposti alle limitazioni di elementi terrestri;
- si può tirare ad aerei sopra truppe terrestri;
- possono formare gruppi solo con altri aerei.

Fattori tattici:

+2 se si subisce un incantesimo e la linea di tiro attraversa acqua corrente o passa entro 600p da Cl o Pd, o se si subisce incantesimo o tiro in un bosco o BUA

+1 se generale in CC o sottoposto a incantesimo o tiro

+1 se elementi terrestri in CC e in posizione sovrastante o difendendo la riva di un fiume

-1 per ogni elemento (max. 2) che aiuta il tiro, l'incantesimo o l'attacco alla stronghold

-1 per ogni fianco scoperto e/o attacco sul fianco e sul retro

-2 se ricorre una delle seguenti condizioni (tranne che attaccando una stronghold):

- se ogni tipo eccetto Sh, Wb, Lk, Bs, in terreno difficile
- se montati (eccetto Bs) contattati dal fronte di nemico (eccetto aerei) in terreno difficile
- se aerei contattati dal fronte di nemico in boschi o BUA
- se ogni tipo eccetto Water Lk, in contatto con il fronte di un Water Lk nemico
- se si cerca di incantare un Mg che si trova entro 600p dalla sua stronghold.

Interpenetrazioni:

- Sn attraversano e vengono attraversati da tutti, amici e nemici
- Mg attraversano tutti gli amici
- Gd attraversano tutti, amici e nemici
- Truppe terrestri possono passare sotto Fl o He aerei nemici, o sotto elementi aerei amici, se questi non sono in CC.
- Aerei possono passare sopra elementi terrestri, ma non se si ritirano.
- Montati attraversano fanteria amica se orientati nella stessa o opposta direzione.

N.B.: si può attraversare una ZOC per passare attraverso, sopra o sotto all'elemento che la esercita.

Tipo		AP	Movimento				Combattimento			Caratteristiche speciali
			Rd	GGo	BGo	Rv	F/Str	altri	Risultato in caso di sconfitta (se diverso da [R])	
Dei	Gd	4	1200				6		[FF] da Gd, Mg o Cl, altrimenti nessun effetto	Non generale
Draghi	Dr	4	1200				6		[D] da He o Pd, altrimenti [FF]	Non generale, non danno o ricevono overlap, se [R] distruggono tutti (amici e nemici) eccetto Be, Sn o aerei
Volatili	Fl	2	1200				2		[F6] da Mg	Al doppio [D] solo da He, Mg, Sh o aerei
Aeronavi	Ab	3	500				5	3		
Eroi (se aerei)	He	4	500	500	200	100	5		Incantati da Mg, [D] da He, Pd o Art, [F6] da Str	[D] se pari in CC contro He e totale dispari
		6	1200							
Paladini	Pd	4	500	500	200	100	6		[D] in CC, altrimenti nessun effetto	Non generale, [D] se pari in CC contro Mg e totale dispari
Knights	Kn	2	400	300	200	100	3	4	[D] da Be, [D] da Sh, Art o Mg contattati in questo turno, [D] in BGo	Impetuosi: inseguono della loro profondità. Si arrestano se trovano un fiume, terreno impassabile o bordo campo
Riders	Ri	2	500	500	200	100	3		[D] in BGo	
Behemots	Be	4	400	300	200	100	4	5	[F6] da Mg, Dr o Art	Impetuosi e se [R] distruggono tutti (amici e nemici) eccetto Be, Sn o aerei
Bestie	Bs	2	400	400	400	100	3	4	[D] in CC da montati	Impetuose
Blades	Bd	2	400	200	200	100	5	3	[D] da Wb	
Spears	Sp	2					4		[D] da Kn in GGo, [D] da Wb	+1 per supporto posteriore in terreno aperto
Chierici	Cl	3					4		[D] da Kn in GGo, [D] da Wb	
Orde	Hd	1					2		[D] da Kn in GGo, [D] da Wb	
Shooters	Sh	2					3	4	[D] in CC da montati	Tira a 200p
Warband	Wb	2	400	300	300	100	3		[D] da Be, [D] da Kn in GGo	Impetuose, +1 per supporto posteriore in terreno aperto
Assassini (Sneakers)	Sn	3					5	3	[F6]	Non generale, può chiudere la ritirata solo ad un generale, infligge risultati di combattimento avversi solo ad un generale o altri Sn.
Lurkers (se acquatici)	Lk	1	200	200	200	100	2		[FF]	Non generale
			200							
Maghi	Mg	4	500	500	200	100	4		Incantato da Mg, [D] da He, Pd, Dr o Gd	[D] se pari in CC contro Pd e totale dispari
Artiglieria	Art	3	300	200	-	100	4		[D] in CC, altrimenti nessun effetto	Tira a 500p nel proprio turno, non può contattare
Roccaforte	Str		-				6		Catturata in CC con terrestri o aerei aiutati da terrestri	

Legenda: CC=in mischia, [R]=si ritira, [D]=distrutto, [FF]=fugge dal campo di battaglia, [F6]=fugge di 600p.

N.B.: elementi raddoppiati sono sempre distrutti, eccetto Fl

un elementi in fuga è [D] se incontra fiumi, se non può evitare nemici o terreno impassabile. Se non riesce ad evitare o attraversare amici, questi si accodano nella fuga.